Conception UX/UI Design

Partie 1 : Recherche utilisateur

Objectif : Comprendre les besoins, attentes et comportements des utilisateurs.

Interviews

Nombre d’interviews, participants, questions principales

Personas

Principaux personas (besoins, frustrations et objectifs)

Empathy Map

Émotions, pensées et comportements des utilisateurs

Besoins utilisateurs

Liste priorisée des besoins des différents utilisateurs

Interviews

Voir le questionnaire

Voir la synthèse des interviews

1 Patient

Personne dans le déni par rapport à sa maladie

- Pouvez-vous me parler un peu de votre quotidien ?
- Qu'est-ce que vous aimez faire pendant la journée ?

5 Membres de famille

Faire face à la perte d’autonomie de son proche

- Quels sont vos principaux défis en tant que membre de la famille d'une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer ?
- Avez-vous déjà exploré des solutions numériques pour aider votre proche atteint de la maladie d'Alzheimer ?

3 Professionnels de santé

Importance d’un outil connecté adapté aux besoins spécifiques

- Pouvez-vous expliquer le processus de diagnostic de la maladie d'Alzheimer et les outils d'évaluation couramment utilisés ?
- Dans quelle mesure pensez-vous que la technologie pourrait améliorer les services de soins de santé pour ces patients ?

Personae

Persona 1

Personne atteinte de la maladie d'Alzheimer

Persona 2

Personne avec un proche atteint de la maladie d'Alzheimer

Voir les personae

Bernard

52 ans

Pharmacien

Moyenne ville

Biographie

Bernard aime planifier ses rendez-vous, s'assurer que sa pharmacie et ses équipes ne manquent de rien, être au contact de sa clientèle.
Il aime partager des moments conviviaux avec ses proches et sa famille.

Identité

Personnalité : rigoureux, organisé et méticuleux

Intérêts : santé, famille, amis, lecture

Où le trouver ?

Internet : ordre des pharmaciens, Google, Google My Business

Technologie

- Aisance numérique
- Internet
- Réseaux sociaux
- Téléphone portable

Besoins

- Être diagnostiqué rapidement
- Maintenir la maladie à un stade peu avancé
- Préparer son avenir et anticiper son évolution le plus longtemps possible
- Être stimulé au maximum pour préserver ses capacités

Pain points

- Gestion administrative
- Garder son autonomie
- Rester financièrement indépendant
- Réduire l'impact sur la vie de ses proches
- Ne pas être considéré que par sa maladie
- Avoir des contacts réguliers et faciles avec le corps médical
- Bénéficier des aides financières (mutuelles, État)

Proposition de valeur

- Accéder directement aux dernières innovations et nouveautés en santé.
- Réaliser des diagnostics réguliers, faciles et rapides de son état de santé.
- Obtenir le maximum d'informations pour préparer son avenir.

Ce persona représente les personnes diagnostiquées tôt et qui ont une appétence pour le numérique.

Maya

43 ans

Commerciale

Grande ville

Biographie

Maya a l'un de ses parents atteint de la maladie d'Alzheimer. Dans la vie, sa famille est sa priorité, et elle consacre beaucoup de temps et d'énergie à leur bien-être.
Elle aime la mode et s'apprêter pour toute occasion.

Identité

Personnalité : dynamique, battante et curieuse

Intérêts : famille, amis, mode

Où la trouver ?

Google - Mail et téléphone

Technologie

- Aisance numérique
- Internet
- Réseaux sociaux
- Téléphone portable

Besoins

- Être présente pour son parent
- Mettre en place toutes les solutions pour l'aider
- Besoin d'information sur la maladie
- Réduire l'impact sur son quotidien
- Suivre la prise en charge par des aidants professionnels

Pain points

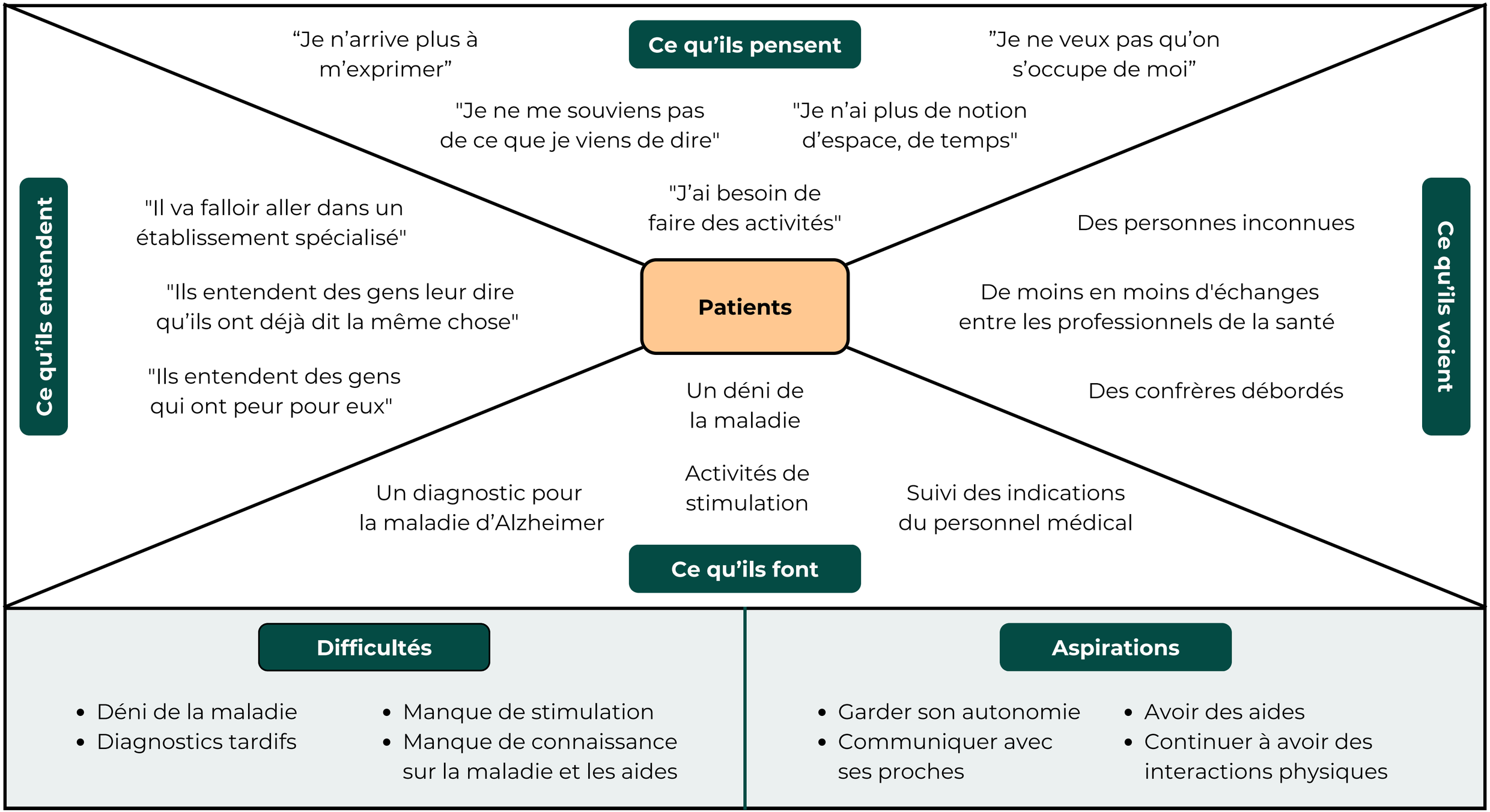
- Gestion administrative
- Financement
- Manque de contact avec le personnel médical
- Technologie inadaptée
- Communication avec son parent en centre spécialisé
- Soutien psychologique

Proposition de valeur

- En apprendre le plus possible sur la maladie d'Alzheimer pour aider son parent
- Avoir des contacts réguliers avec le personnel médical pour suivre l'évolution de la maladie
- Disposer d'un moyen de communication constant avec son parent

Ce persona représente les aidants familiaux qui accompagnent leurs proches dans la progression de la maladie d'Alzheimer.

Empathy Map



Difficultés

- Déni de la maladie
- Diagnostics tardifs
- Manque de stimulation
- Manque de connaissance sur la maladie et les aides

Aspirations

- Garder son autonomie
- Communiquer avec ses proches
- Avoir des aides
- Continuer à avoir des interactions physiques

Empathy Map

Famille

Ce qu'ils pensent

"J'ai "perdu" mon parent avant l'heure"

"Je n'ai pas été assez en contact avec lui"

"J'ai besoin d'aide pour s'occuper de mon parent"

"Je ne peux pas gérer seul cette situation"

"J'ai besoin de faire des activités"

Ce qu'ils entendent

"Que ça va coûter très cher"

"Votre parent va devoir aller dans un centre spécialisé"

"Il y a pas de solution à cette maladie"

Ce qu'ils voient

La progression de la maladie

Des établissements contraignants pour les visites

Des démarches administratives

La perte d'un proche

Ce qu'ils font

Désigne un tuteur

Se renseigne sur la maladie

Démarches administratives

Recherche des solutions

Difficultés

- Manque de connaissance
- Ne sais pas quoi et comment faire
- Ne connaît pas les démarches
- Annonce soudaine et tardive sur la maladie

Aspirations

- Aider le patient
- Accompagner son proche
- Bénéficier d'aides et de contacts avec les professionnels
- Communiquer avec son proche

Empathy Map

Professionnel de santé

Ce qu'ils pensent

"Pas assez d'informations sur les patients

"Pas de moyen, de temps pour communiquer avec les familles"

"Manque de temps pour s'occuper de chaque patient"

"Pas assez de temps consacré à la stimulation"

"Patient diagnostiqué trop tardivement"

Ce qu'ils entendent

"Que la recherche n'avance pas"

"Que cette maladie est toujours considérée comme de la démence"

"Que la maladie d'Alzheimer va toucher de plus en plus de monde"

"Il y a pas de solution"

Ce qu'ils voient

Des familles non informées

Peu d'avancée dans les recherches et les technologies

Patients avancés dans la maladie

Manque de moyens, financement

Ce qu'ils font

Des exercices de stimulations

Des mouvements physiques

Accompagnement dans les tâches de la vie quotidienne (toilette, repas)

Essaye de maintenir des interaction et des échanges avec l'extérieur

Difficultés

- Maladie mal reconnue
- Manque de moyens (financiers, outils)
- Diagnostic tardif
- Pas assez de confrères pour s'occuper des patients

Aspirations

- Plus de moyens, budget
- Plus grande reconnaissance de l'État
- Campagne de sensibilisation
- Campagne de diagnostic à partir de 50 ans (ICOPE)

Besoins utilisateurs

Pour prioriser les besoins des utilisateurs, nous avons utilisé la méthode MOSCOW. Cet outil d'analyse permet de classer les besoins en fonction de leur importance et de leur impact sur la réussite du projet.

Must Have (Indispensables)

- Améliorer la qualité de vie des patients
- Faciliter la communication entre patients, familles et soignants
- Assurer la sécurité et la confidentialité des données personnelles et médicales
- Avoir une utilisation simple de l'application

Should Have (Importants)

- Préserver l'autonomie des patients
- Ralentir la progression de la maladie
- Faciliter les transmissions d'informations entre les professionnels de santé
- Avoir une solution abordable financièrement

Could Have (Optionnels)

- Permettre une intégration facile avec d'autres dispositifs de santé

Partie 2 : Problématique et objectifs

Objectif : Identifier les problèmes et définir les solutions.

Problèmes identifiés

Principaux problèmes ou points de friction

Objectifs principaux

Comment le projet apporte des solutions aux problèmes

Indicateurs de réussite

Critères utilisés pour évaluer si la solution atteint ses objectifs

Problèmes identifiés

Problème	Explication	Impact sur l'utilisateur
Manque de coordination entre les différents acteurs de la santé	Les informations médicales ne sont pas partagées efficacement entre les patients, les familles et les soignants	Malentendus, oublis, mauvaise gestion de la santé du patient
Absence de suivi personnalisé et adapté	Les solutions actuelles ne proposent pas de suivi suffisamment individualisé pour chaque patient, ce qui peut limiter l'efficacité des soins et des traitements	Suivi générique qui ne répond pas aux besoins spécifiques des patients
Difficulté d'utilisation des applications existantes pour les personnes âgées ou en situation de handicap	Interfaces complexes ou manquant de fonctionnalités d'accessibilité, rendant leur utilisation difficile pour les personnes âgées ou les patients en situation de handicap	Faible adoption des outils numériques, malgré leur potentiel pour améliorer la qualité de vie
Manque d'accessibilité financière des solutions de santé numériques	Le coût des solutions existantes constitue une barrière pour une grande partie des utilisateurs, limitant leur accès aux outils numériques de santé	Difficulté d'accès à la technologie de santé pour les patients à faible revenu
Sécurité des données et confidentialité	La sécurité des données personnelles et médicales des patients est une préoccupation majeure, notamment en raison du partage d'informations sensibles entre plusieurs acteurs (patients, soignants, familles)	Crainte de violations de la confidentialité des données

Objectifs principaux

Problème	Objectif	Solution
Manque de coordination entre les acteurs de la santé	**Faciliter la coordination**	• Système de partage sécurisé des données avec les professionnels de santé et les familles, garantissant un échange fluide et structuré des informations • Notifications push pour rappeler des tâches (prise de médicaments, rendez-vous) • Carnet de liaison qui centralise les informations sur les patients (traitements, antécédents, rendez-vous)
Absence de suivi personnalisé	**Fournir un suivi adapté**	• Rappels pour des tâches importantes comme la prise de médicaments ou les exercices de stimulation cognitive • Espace personnel pour chaque patient
Difficulté d'utilisation pour les personnes âgées ou en situation de handicap	**Simplifier l'utilisation**	• Interface utilisateur simple et intuitive, avec des boutons et des menus clairement visibles et facilement navigables • Respect des normes d'accessibilité numérique (taille de texte, contraste,...)
Accessibilité financière	**Offrir une solution abordable**	• Possibilité d'un financement par des institutions publiques ou des partenariats avec des organismes de santé pour réduire le coût pour les patients
Sécurité des données	**Garantir la sécurité**	• Protocole de sécurité conforme au RGPD pour protéger les données personnelles et médicales • Gestion des droits d'accès entre les différents utilisateurs

Indicateurs de réussite

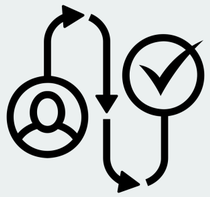
Les indicateurs de réussite permettent de mesurer l'efficacité de la solution mise en place en fonction des objectifs définis. Ces critères sont importants pour évaluer si l'application répond bien aux besoins des utilisateurs et aux défis identifiés.

Critères utilisés pour évaluer l'efficacité de la solution :

Faciliter la coordination	• **Critère** : Amélioration de la communication entre les parties prenantes. • **Méthode** : Analyse des interactions et des retours utilisateurs.
Fournir un suivi adapté	• **Critère** : Satisfaction du suivi personnalisé. • **Méthode :** Enquêtes régulières sur l'expérience utilisateur.
Simplifier l'utilisation	• **Critère** : Facilité d'utilisation de l'application • **Méthode** : Résultats des tests d'utilisabilité, taux de rétention et d'engagement.
Offrir une solution abordable	• **Critère** : Taux d'adoption en fonction du prix. • **Méthode** : Retour des utilisateurs sur le rapport qualité-prix, taux d'adoption.
Garantir la sécurité	• **Critère** : Conformité avec les normes de sécurité. • **Méthode** : Audits de sécurité réguliers, évaluation des retours des utilisateurs.

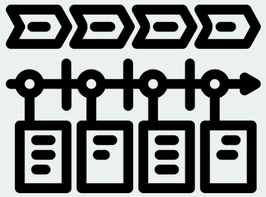
Partie 3 : Conception UX

Objectif : Structurer et visualiser le parcours utilisateur et l’interface.



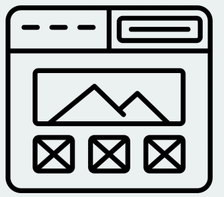
Parcours utilisateur

Schéma décrivant les étapes principales



Experience Map

Émotions et actions des utilisateurs à chaque étape clé



Wireframes

Présentation des wireframes de l’application

Parcours utilisateur général

Le parcours utilisateur de MindGuardians se structure autour de 5 grandes étapes clés, permettant à l'utilisateur de découvrir, tester, adopter et intégrer pleinement l'application dans sa routine.

1. Prise de conscience

L'utilisateur prend conscience des défis liés à la gestion de la maladie et découvre l'application comme une solution potentielle

2. Phase de considération

L'utilisateur analyse les bénéfices de MindGuardians et compare avec d'autres solutions pour valider son choix

3. Phase d'acquisition

L'utilisateur reçoit la tablette, la configure, et découvre les premières fonctionnalités grâce à un processus d'onboarding

4. Phase d'utilisation

L'utilisateur utilise les principales fonctionnalités de MindGuardians pour répondre à ses besoins

5. Phase de fidélisation

L'utilisateur intègre l'application dans sa routine et partage son expérience avec d'autres

Parcours utilisateur Alzheimer

Voir le parcours utilisateur détaillé

Voici un exemple de parcours utilisateur pour une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer, en partant de sa problématique jusqu'à l'acquisition de la tablette.

Contexte

- Perte de mémoire
- Perte d'autonomie
- Difficultés de communication

Frustrations

- Perte de contrôle
- Incapacité à faire des tâches simples
- Difficultés dans les relations sociales
- Confusion

Comment j'entends parler de la tablette évolutive ?

Prescription médicale

- Bouche à oreille
- Séances d'information et de sensibilisation

Supports écrits ou sur le web

Actions qui suivent

Le médecin me prescrit l'utilisation de la tablette

Je recherche sur Internet
J'en parle à mon médecin

Points bloquants

- Ça ne m'intéresse pas
- Ce n'est pas adapté à mon profil

Je reçois la tablette numérique évolutive et je la configure avec un professionnel de santé ou un proche

Parcours utilisateur de la tablette

Voir le parcours utilisateur détaillé

L’adoption d’une nouvelle technologie peut être un défi pour les personnes atteintes de la maladie d’Alzheimer. Nous avons conçu un parcours utilisateur simple, progressif et guidé, permettant une prise en main intuitive de l’application.

1

Écran d’accueil

- Premier contact avec l’application
- Affichage d’un message d’accueil

2

Configuration

- Langue, taille du texte et volume sonore
- Paramètres d’accessibilité

3

Onboarding

- Introduction guidée (visuelle et sonore)
- Présentation des fonctionnalités

4

Personnalisation

- Informations personnelles
- Données médicales et état de santé

5

Évaluation capacités

- Évaluation des capacités cognitives, physiques et émotionnelles

6

Besoins et objectifs

- Adapter l’expérience utilisateur en fonction des besoins

7

Menu et tutoriel

- Interface simplifiée
- Tutoriel interactif pour présenter les fonctionnalités

8

Exploration

- Navigation sur l’application
- Bouton “Aide” toujours accessible

Experience Map

Étapes	Prise de conscience	Considération	Acquisition	Utilisation	Collaboration
Actions de l'utilisateur	• Recherches sur les solutions existantes • Échanges avec les proches ou professionnels de santé	• Compare différentes applications / services • Consulte les témoignages et avis en ligne	• Prescription par un médecin • Configuration du profil avec un proche • Découverte des fonctionnalités	• Utilisation régulière pour accéder aux fonctionnalités (exercices de stimulation, notifications)	• Recommande l'application à d'autres aidants • Fournit des feedbacks sur l'expérience
Point de contact	• Moteurs de recherche • Forums, réseaux sociaux • Recommandations	• Site web • Réseaux sociaux • Témoignages vidéo ou écrits	• Interface d'onboarding	• Interface utilisateur de l'application • Notifications push	• Partage sur les réseaux sociaux • Support utilisateur
Pensées	"Il doit bien exister une solution pour mieux gérer cette situation."	"Est-ce que cette application peut réellement m'aider ?" "Que disent les autres utilisateurs ?"	"J'espère que ce ne sera pas trop compliqué à configurer."	"Tout est bien organisé, je trouve rapidement ce dont j'ai besoin."	"C'est génial que les soignants puissent accéder facilement aux informations."
Sentiments	Confusion, espoir, incertitude 😟	Doute, curiosité, espoir 🤔	Motivation, appréhension 🙂	Satisfaction, frustration possible en cas de bug ou difficulté 😄	Confiance, sentiment d'utilité 😌
Opportunités d'amélioration	• Optimiser le SEO pour apparaître dans les recherches • Créer des articles et vidéos pédagogiques	• Mettre en avant les témoignages utilisateurs sur le site • Proposer une section FAQ détaillée.	• Simplifier le processus d'inscription • Rendre l'onboarding interactif et intuitif	• Assurer une interface fluide • Offrir des options personnalisées selon les besoins	• Ajouter des fonctionnalités collaboratives avancées

Wireframes

Les wireframes sont la première ébauche visuelle de l'interface de l'application MindGuardians. Au cours du projet, ces wireframes ont évolué en fonction de 2 facteurs principaux : l'intégration de la charte graphique et les retours des utilisateurs.

1 Intégration progressive de la charte graphique

Objectif : Passer d'une structure fonctionnelle à une interface finalisée et visuellement cohérente.

Wireframes basse fidélité : Première version avec des blocs simples pour structurer l'information.

Évolution progressive : Intégration des couleurs, typographies et composants de la charte graphique.

Maquettes haute fidélité : Conception de l'interface finale avec interactions et design abouti.

2 Retours des premiers utilisateurs

Objectif : Améliorer l'ergonomie et l'accessibilité de l'application.

Navigation simplifiée : Réduction du nombre d'étapes et clarification des actions principales.

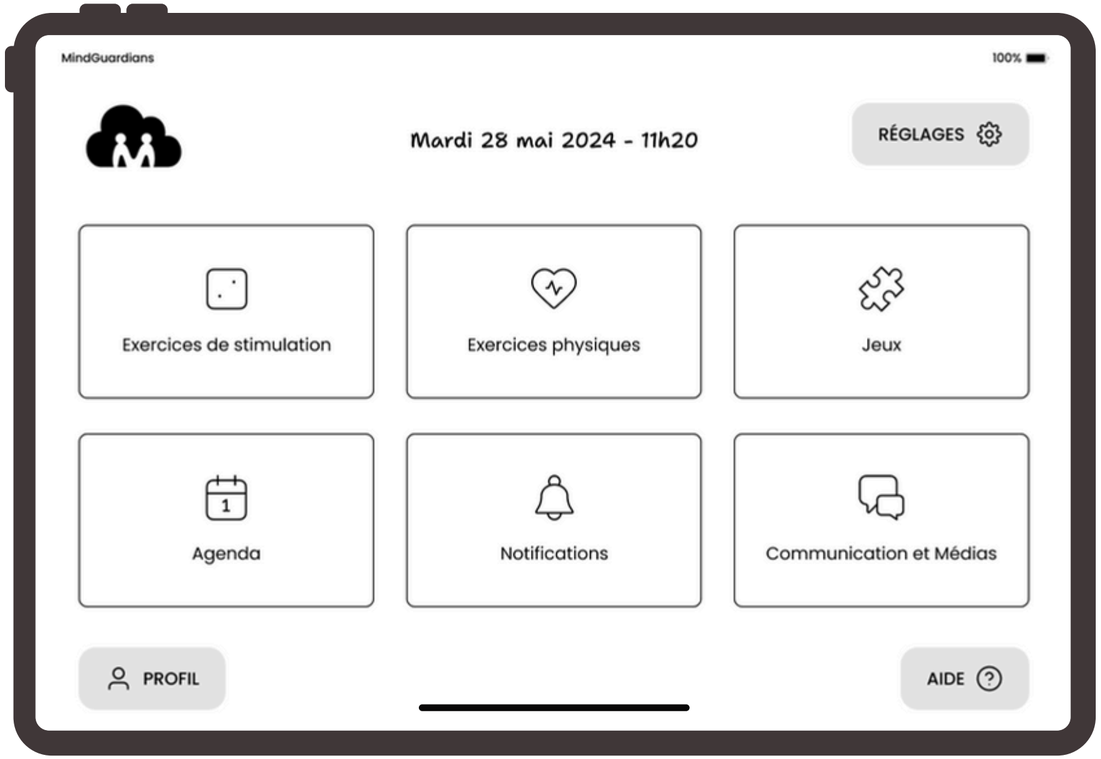
Meilleure accessibilité : Ajustement de la taille des boutons et amélioration de la lisibilité du texte.

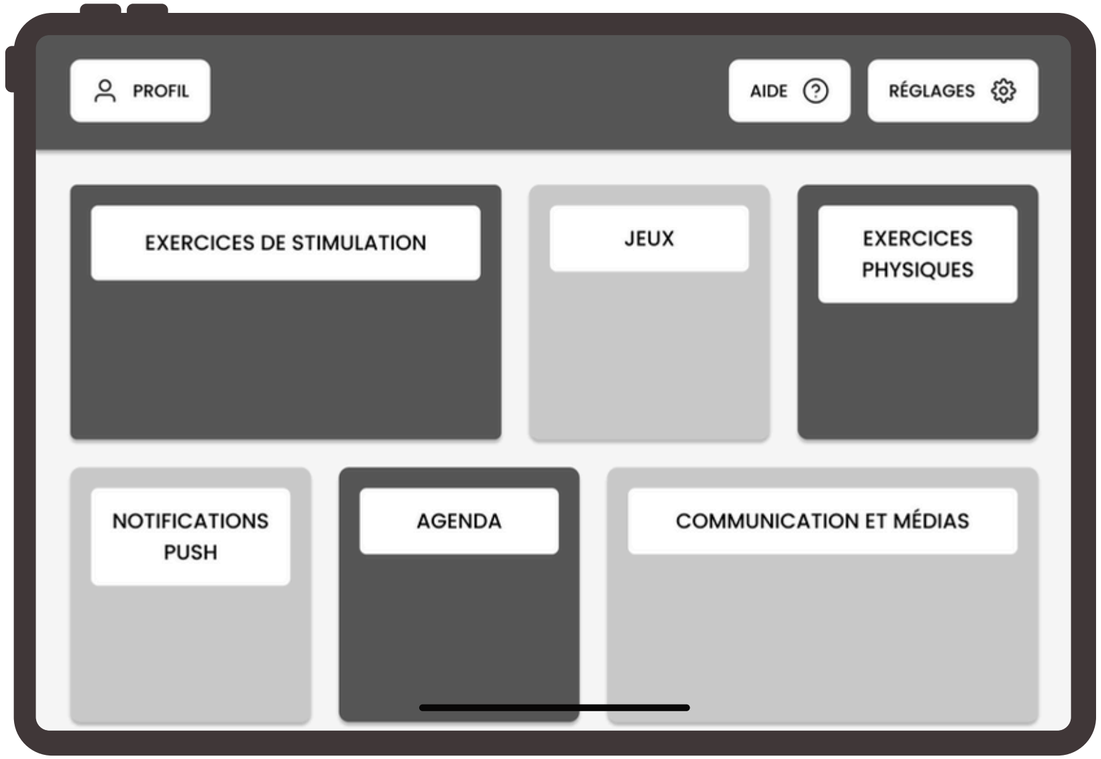
Hiérarchisation de l'information : Mise en avant des contenus essentiels pour une meilleure compréhension.

Wireframes

V1 des Wireframes

V2 des Wireframes





Wireframes basse fidélité

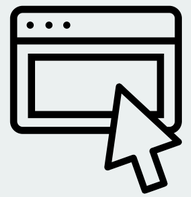
Itérations successives

Partie 4 : Conception graphique

Objectif : Développer une identité visuelle cohérente et fonctionnelle.

Design System

Charte graphique, composants UI, normes d’accessibilité



Maquettes et prototype

Présentation des maquettes finales et du prototype interactif

Design System

Voir le Design System

Couleurs

#FDFAFA	#FFC891	#F98F45

Orange : optimisme, joie, chaleur et vitalité

L’orange est une couleur qui favorise l’équilibre émotionnel et mental, renforçant le sentiment de sécurité et d’appartenance tout en stimulant la curiosité et l’exploration.

#269EA0	#044b44	#140e0c

Turquoise : changement, renouveau et évolution

Le turquoise évoque pureté et fluidité. La Turquoise est une pierre naturelle reconnue pour ses vertus apaisantes, favorisant l’expression de soi, la communication et l’écoute.

Typographies

Montserrat est une police sans serif qui est claire, facile à lire et a une apparence moderne et élégante.

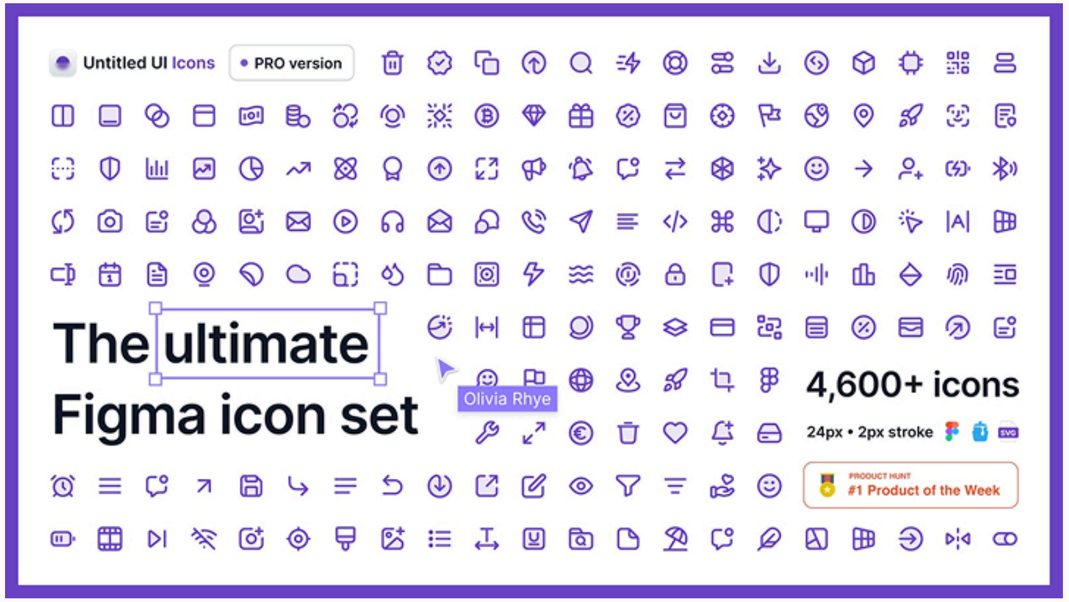
Montserrat Semi-bold / Size 28 / Line 42	Titre H1
Montserrat Semi-bold / Size 24 / Line 36	Titre H2
Montserrat Medium / Size 20 / Line 30 / UpperCase	TITRE CARD
Montserrat Medium / Size 20 / Line 30	Texte
Montserrat Medium / Size 18 / Line 27	Little Texte
Montserrat Medium / Size 18 / Line 27 / UpperCase	BOUTON

Design System

Voir le Design System

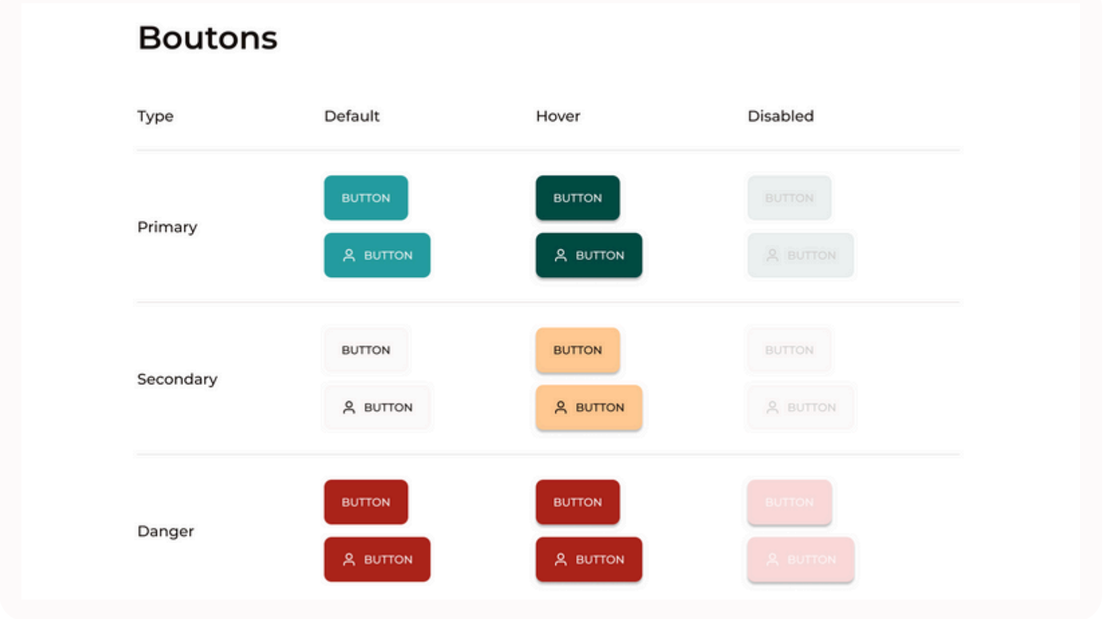
Iconographie

Pour les icônes, nous avons utilisé la librairie “Untitled Icons” sur Figma afin de garder une cohérence dans le design.



Composants UI

La bibliothèque de composants regroupe tous les éléments UI réutilisables pour assurer la cohérence du design.



Design System

Voir le détail des
normes d’accessibilité

Accessibilité

L’accessibilité est un aspect essentiel dans la conception de l’application MindGuardians, afin de garantir qu’elle soit utilisable par tous, y compris les personnes âgées et/ou en situation de handicap. Pour cela, nous avons pris en compte plusieurs critères d’accessibilité définis par les normes WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).

Quelques critères pris en compte :

- **Contraste** des couleurs : Pour assurer une bonne lisibilité, le contraste entre le texte et son arrière-plan doit être suffisamment élevé, avec un ratio de contraste d’au moins 4.5:1.
- **Textes** et lisibilité : Les textes sont conçus pour être lisibles sans effort, avec une taille adaptée et un bon espacement.
- **Taille** des éléments et des zones interactives : Les icônes, boutons et textes respectent des dimensions minimales pour être facilement lisibles et cliquables.
- **Navigation** simplifiée : L’interface doit être claire et intuitive, et doit éviter le scrolling.
- **Assistance** et aide technique : Un bouton d’aide est accessible sur chaque écran de l’application et guide l’utilisateur.
- **Commande vocale** et présence de son : L’application intègre des fonctionnalités d’assistance vocale et des retours sonores pour aider les utilisateurs.

Maquettes

Voir les maquettes Figma

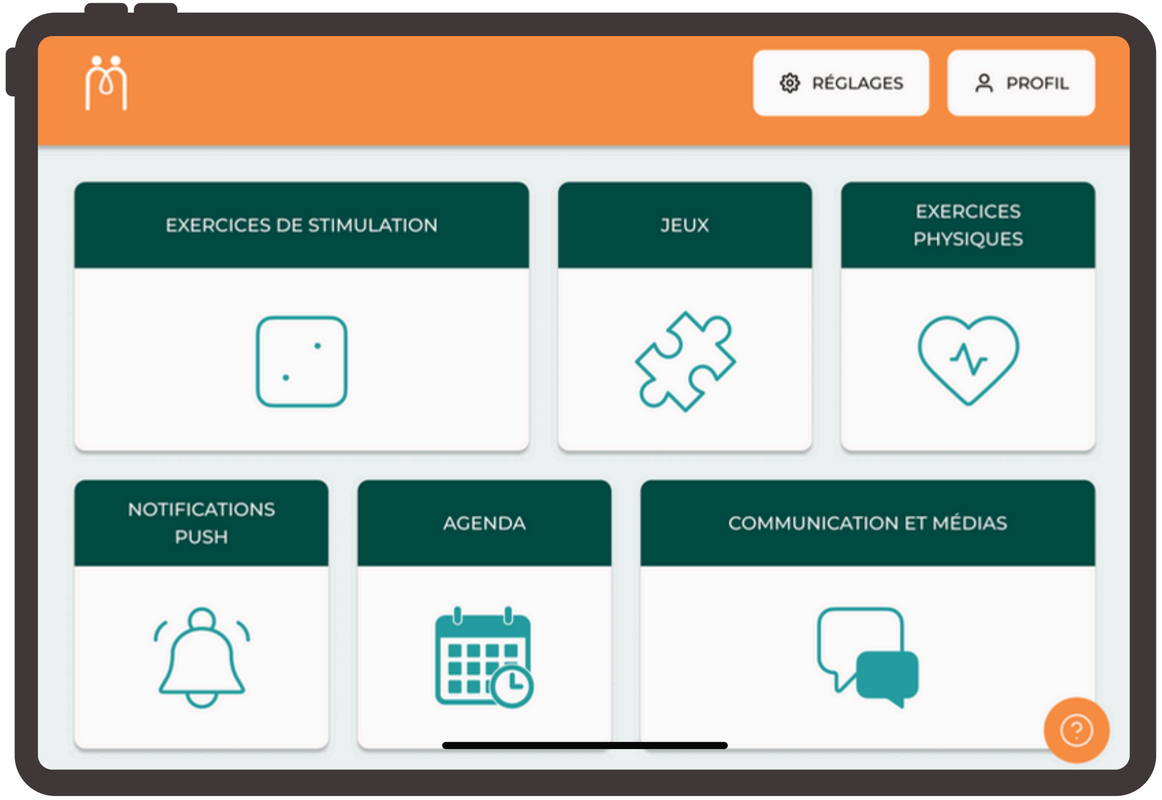
Nous avons conçu les maquettes et le prototype de l’application sur Figma. Les avantages de Figma sont sa facilité d’utilisation, son système de collaboration et ses fonctionnalités avancées permettant de créer des interfaces intuitives.

Création des maquettes haute fidélité

- Application des couleurs, typographies et composants UI du Design System.
- Ajustements de la mise en page et hiérarchie de l’information pour garantir une lecture fluide.

Optimisation de l’expérience utilisateur

- Ajustement des tailles de boutons et zones cliquables pour faciliter l’utilisation.



Prototype interactif

Voir le prototype Figma

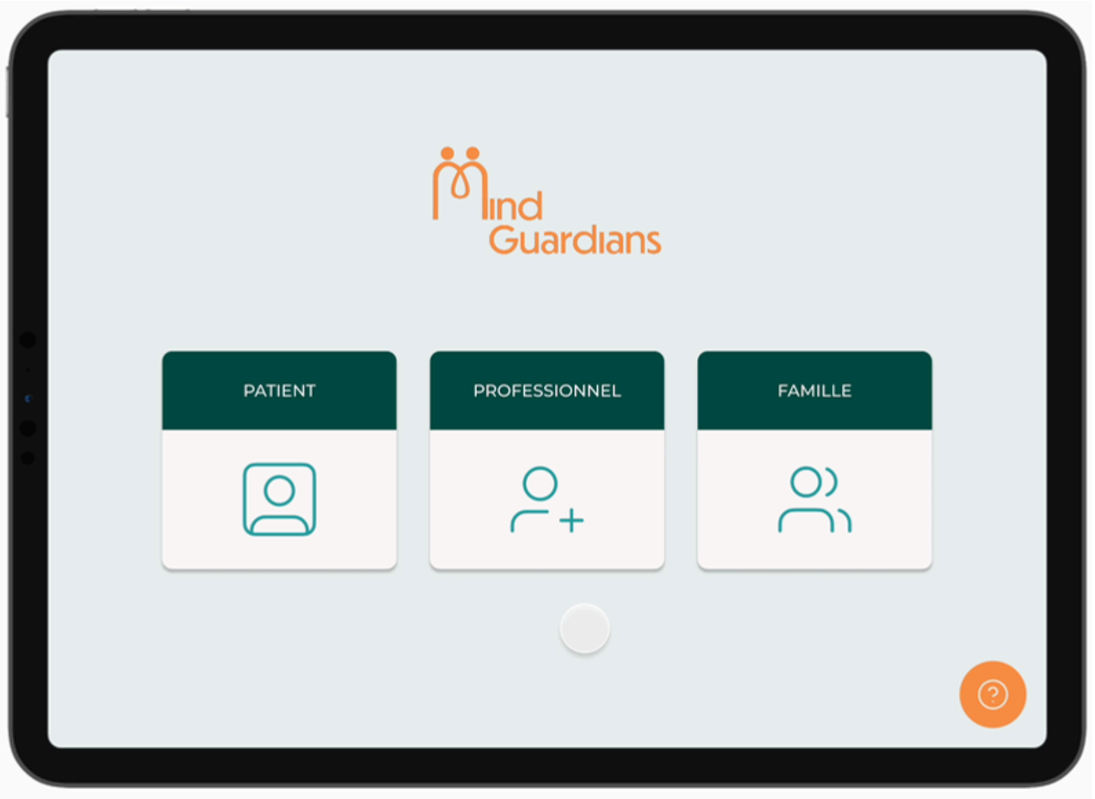
Le prototype interactif est une étape importante, permettant de simuler l'utilisation de l'application. Il sert à tester la navigation, les interactions et la fluidité du parcours utilisateur, et permet d'avoir des retours sur l'interface.

Développement du prototype

- Structuration des écrans : liens entre les différentes vues pour créer un parcours fluide.
- Ajout des interactions : Boutons cliquables, transitions entre les pages et animations.

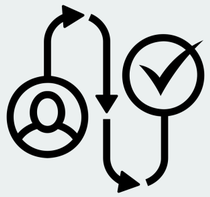
Tests et ajustements

- Utilisation du prototype pour recueillir des retours utilisateurs avant le développement.



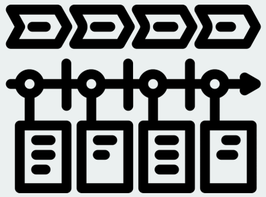
Partie 5 : Tests utilisateurs

Objectif : Évaluer l’efficacité de la solution et identifier les ajustements à faire.



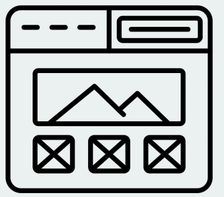
Plan de test

Objectifs, profils des participants, scénarios de test



Synthèse des résultats

Observations clés, points positifs et négatifs.



Préconisations

Amélioration et modifications apportées

Plan de test

Le plan de test décrit la méthodologie, les objectifs, les critères d'évaluation et les utilisateurs cibles pour les tests de l'application. Cette étape valide l'efficacité de l'interface et assure que la solution répond aux besoins des utilisateurs.

Objectifs des tests

Valider l'ergonomie de l'application

Identifier les problèmes potentiels d'utilisabilité et les points de friction

Vérifier que les fonctionnalités de l'application répondent au besoins spécifiques des utilisateurs (personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer, aidants, professionnels de santé)

Tester la compréhension de l'interface et la facilité d'interaction avec les éléments clés de l'application (navigation, boutons,...)

Sélection des utilisateurs

Pour obtenir des retours représentatifs et pertinents sur l'expérience utilisateur de l'application, nous avons défini deux groupes de participants pour nos tests :

- **Participants internes** : équipe de développement, proches, ou utilisateurs déjà impliqués dans le projet
- **Participants externes** : futurs utilisateurs de l'application et profils cibles (personnes âgées, aidants et professionnels de santé)

L'objectif est de tester d'abord en interne pour corriger les erreurs majeures avant d'élargir à des utilisateurs externes.

Plan de test

1 Première année : Tests sur les wireframes

Objectif : Valider les concepts de base, la navigation initiale et identifier les points de friction majeurs dans l'interface.

Méthode : Scénarios d'utilisation créés avec le site "Maze", et envoie d'un lien de test aux participants.

Critères d'évaluation : Capacité à accomplir des tâches simples (configurer son profil, naviguer sur l'application)

Feedback : Création d'un formulaire pour recueillir les retours des utilisateur

Voir le projet Maze

Voir les feedbacks

2 Deuxième année : Tests sur les maquettes

Objectif : Tester l'évolution de la solution après la mise à jour de la charte graphique et l'intégration des premiers retours

Tests auprès des participants internes : Tests via un prototype interactif, observation des réactions et difficultés et recueil de feedbacks.

Tests auprès des participants externes : Présentation de notre projet à une association d'aide à domicile et tests auprès de potentiels utilisateurs de l'application.

Critères d'évaluation : Accessibilité de l'application, amélioration de l'interface utilisateur, clarté de la navigation et facilité d'utilisation des fonctionnalités.

Plan de test

Scénarios de test

Les tests sont réalisés sur des scénarios concrets et représentatifs des situations réelles d'utilisation.

Voici 2 exemples de scénarios :

- **Scénario 1** : Réaliser un exercice de stimulation cognitive.

Objectif : Évaluer la compréhension et l'accessibilité des exercices de stimulation cognitive pour le patient.

- **Scénario 2** : Consulter l'agenda et programmer un rappel de rendez-vous

Objectif : Tester la capacité de l'utilisateur à organiser et gérer un rendez-vous médical sur l'application .

Voir le détail des scénarios

Critères d'évaluation

Les critères utilisés pour évaluer la performance de l'application lors de la deuxième phase de tests sont :

- **Taux de succès** : Pourcentage d'utilisateurs capables de réaliser une tâche sans assistance.
- **Temps d'exécution** : Temps pris par les utilisateurs pour réaliser des tâches spécifiques.
- **Erreurs rencontrées** : Nombre et type d'erreurs observées et leur impact sur l'expérience utilisateur.
- **Satisfaction des utilisateurs** : Retour qualitatif sur l'expérience d'utilisation (via un questionnaire pour mesurer l'utilisabilité, comme les questionnaires System Usability Scale (SUS), ou Design-oriented Evaluation of Perceived Usability (DEEP))

Synthèse des résultats

Après l’analyse des tests utilisateurs réalisés sur les 2 versions des maquettes, cette partie présente une synthèse des observations clés, en mettant en avant les points positifs et les axes d’amélioration identifiés.

Les tests ont permis d’obtenir des retours significatifs sur plusieurs aspects de l’expérience utilisateur.

Ergonomie / Navigation

Facilité d’utilisation
et clarté des parcours

Accessibilité

Adaptation aux besoins
des personnes âgées
et des aidants

Utilité

Adéquation des
fonctionnalités avec les
attentes des utilisateurs

Engagement / Adoption

Intérêt pour l’application
et son utilisation régulière

Synthèse des résultats

Expérience utilisateur et ergonomie

✅ Points positifs

- Interface est intuitive et fluide, avec une navigation claire.
- Accès rapide aux principales fonctionnalités.

🤔 Points à améliorer

- Processus de configuration trop long et complexe

Accessibilité et adaptation aux besoins

✅ Points positifs

- Respecte les principes d'accessibilité (contrastes, taille des textes ajustables).
- Prise en compte des besoins spécifiques (lisibilité, simplicité)

🤔 Points à améliorer

- Guidage insuffisant : accompagnement plus détaillé pour les premières utilisations.

Utilité perçue et engagement

✅ Points positifs

- Réponse aux besoins quotidiens (suivi des patients et partage d'informations).
- Aide précieuse pour structurer le quotidien.

🤔 Points à améliorer

- Personnalisation des contenus : recommandations plus adaptées à leurs besoins.

Synthèse des résultats

Voir le questionnaire

Dans le cadre du développement de notre solution, nous avons souhaité recueillir des retours de professionnels.
Nous avons présenté notre projet à l'association "Afiph à dom", spécialisée dans l'aide à domicile et le soin à la personne.

Données médicales

- Besoin d'autorisations d'accès aux comptes pour les proches et le personnel médical.
- Question sur les données à partager avec la famille (données médicales sensibles).

Localisation de la tablette

- Risque de perte fréquent chez les patients.
- Possibilité de retrouver la tablette avec un système de localisation (son, vibration, lumière).

Positionnement de la tablette

- Support de recharge fixe pour éviter les déplacements.
- Possibilité de fixation murale.
- Adaptation du positionnement selon les besoins du patient.

Freins potentiels

- Complexité des nouveaux codes de connexion
- Peu d'habitude d'utilisation des tablettes

Formation et prise en main

- Chaque professionnel devra être formé
- Guide d'utilisation simple et accessible.

Synthèse des résultats

Lors de cette rencontre, nous avons présenté les maquettes de l'application et l'avancée du développement sur une tablette. Nous avons recueilli des observations concrètes et des idées d'amélioration pour adapter notre solution aux besoins des personnes âgées et des professionnels de santé.

Personnalisation et ergonomie

- Choix des couleurs adaptées à la vision des patients.
- Personnalisation de l'écran d'accueil selon les besoins du patient.
- Navigation intuitive et simple (images, pictogrammes).
- Intégration d'un stylet accroché pour rappeler l'usage du stylo.

Accessibilité et compréhension

- Présence de sonorisation sur l'ensemble de l'interface (lecture et compréhension compliquée).
- Utilisation de mots simples et d'actions uniques pour éviter la surcharge d'informations.

Importance du carnet de liaison

- Centralisation des informations des professionnels de santé
- Accès à l'historique des soins.
- Notifications pour prévenir les aidants en cas de mise à jour.
- Possibilité d'ajouter du contenu sous forme de texte ou d'images.

Préconisations

Suite aux tests utilisateurs et aux retours recueillis, nous avons identifié plusieurs axes d’amélioration.

Catégorie	Préconisations	Actions / Détails
Ergonomie et navigation	• Simplification des parcours utilisateurs • Amélioration de la visibilité des actions importantes	• Réduire le nombre d’actions nécessaires pour atteindre un objectif. • Ajouter des indications visuelles plus marquées pour les actions principales
Accessibilité	• Ajouter du son pour les personnes ayant des difficultés de lecture	• Permettre une lecture automatique des textes par une voix synthétique.
Personnalisation	• Personnalisation de l’écran d’accueil	• Offrir plus de possibilités pour personnaliser l’écran d’accueil de manière intuitive (sélectionner les éléments à afficher en fonction des besoins)
Carnet de liaison	• Carnet de liaison accessible à tous les professionnels • Gestion des données médicales	• Permettre une transmission fluide des informations entre les professionnels de santé et les aidants • Prendre en compte les retours concernant la gestion des informations médicales et la sécurisation de l’accès aux données.
Formation et prise en main	• Proposer une formation à la tablette pour les professionnels	• Développer un mode d’emploi simple et un guide interactif pour les professionnels. • Créer des vidéos explicatives et un tutoriel interactif pour les premiers utilisateurs.