

# LUX

**Un web-documentaire sur les effets  
de la lumière artificielle et naturelle sur l'Homme**

Juliette Bourgoïn – Senda Ghedira – Cyril Verneuil  
[2018]



# SOMMAIRE

01

## Résumé du projet

Répartition des tâches

4

▶ 4

02

## Intentions UI/UX

Parcours utilisateur type

Narration interactive

Architecture de l'information

Parcours type de l'utilisateur

Game design et gameplay

5 – 9

▶ 5 – 6

▶ 7

▶ 8

▶ 9

▶ 9

03

## Bilan du prototype papier

Animatique du prototype papier

Tests utilisateurs

Les utilisateurs du prototype papier V1

La grille de tests du prototype papier V1

Bilan et préconisation

Description prototype V2

10 – 15

▶ 10

▶ 10

▶ 11

▶ 12 – 13

▶ 14

▶ 15

04

## Bilan du prototype écran

Analyse de l'expérience utilisateur

Tests utilisateurs prototype écran

Panel utilisateur prototype écran

16 – 24

▶ 16 – 17

▶ 18 – 23

▶ 24

05

## Conclusion

Améliorations à apporter à une V2 du prototype écran

Bilan auto-critique sur la conduite itérative de projet

25 – 26

▶ 25

▶ 26

# 01

## Résumé du projet

### Répartition des tâches

#### L'équipe

Moodboard  
Élaboration des  
prototypes papier  
Sélection musicale  
Écriture du dossier

#### Cyril Verneuil

Création et listing  
des contenus  
Maquettage et  
impression du  
dossier

#### Senda Ghedira

Création des  
maquettes  
graphiques

#### Juliette Bourgoïn

Modification  
prototype  
Voix-off  
Montage vidéo

### Lien vers le prototype écran



#### + d'infos

Voir annexes.

Lux est un documentaire interactif destiné à un usage ludo-éducatif. Il s'agit d'un outil de communication ayant pour promesse d'informer l'utilisateur sur les sources lumineuses présentes dans son quotidien et de leurs impacts.

Accessible sur tablette, Lux doit être utilisable en hors ligne notamment dans un cadre scolaire.

L'application sera accessible sous Android et iOS. Son public cible se constitue de personnes âgées entre 12 et 22 ans. L'application est utilisable par le grand public mais elle ne convient pas aux enfants en bas-âges et personnes âgées.

Découpée en quatre parties distinctes, l'utilisateur est amené à suivre deux personnages dans leur quotidien (chambre, rue, travail) et identifier les sources lumineuses. Des expériences permettent de visualiser ses réactions faces à différentes situations (exemple: lumière bleue des écrans). Entrecoupé de questions, Lux se conclut par un bilan de santé personnalisé en fonction des réponses de l'utilisateur.



#### Serez-vous le trouver ?

Un easter egg se cache dans le web-documentaire.

# 02

## Intentions UI/UX design

### Parcours utilisateur type

1. Écran d'accueil, lancement du web-documentaire avec le bouton « Démarrer »
2. Visionnage de la vidéo de présentation
3. Lecture du profil « Travailleur de jour »
4. Mouvement tactile « Swipe »
5. Lecture du profil « Travailleur de nuit »
6. Mouvement tactile « Swipe »
7. Choix du profil, ici « Travailleur de nuit »
8. Mouvement tactile « Tap »
9. Arrivée de l'utilisateur dans « la chambre », premier environnement
10. Lecture de la consigne « Identifie les différentes sources lumineuses dans la pièce. »
11. Découverte de l'écran par tâtonnement (mouvements tactiles « Tap »)
12. Design sonore et apparition des éléments cliquables quelques secondes pour aider l'utilisateur si besoin
13. Sélection d'une première source lumineuse (lampe de chevet)
14. Interaction et lecture du contenu qui lui est associé
15. Une fois terminé, retour dans la chambre grâce au bouton croix
16. Sélection de la deuxième source lumineuse (fenêtre)
17. Interaction et lecture du contenu qui lui est associé
18. Retour à la chambre grâce au bouton croix
19. L'utilisateur a découvert tous les éléments, changement de la consigne « Bravo ! Maintenant tu peux réveiller le personnage pour passer au chapitre suivant », lecture de la consigne
20. L'utilisateur touche le personnage
21. Visionnage « déplacement des personnages jour et nuit »
22. Question sur le contenu découvert par l'utilisateur
23. Arrivée de l'utilisateur dans « la rue », deuxième environnement
24. Lecture de la consigne « Identifie les différentes sources lumineuses dans la pièce. »
25. Sélection d'une première source lumineuse (lampadaires)
26. Interaction et lecture du contenu qui lui est associé
27. Une fois terminé, retour dans la rue grâce au bouton croix

28. Sélection de la deuxième source lumineuse (soleil)
29. Interaction et lecture du contenu qui lui est associé
30. Une fois terminé, retour dans la rue grâce au bouton croix
31. L'utilisateur a découvert tous les éléments, changement de la consigne « Bravo ! Maintenant tu peux réveiller le personnage pour passer au chapitre suivant », lecture de la consigne
32. L'utilisateur touche le personnage
33. Visionnage « déplacement des personnages jour et nuit »
34. Question sur le contenu découvert par l'utilisateur
35. Arrivée de l'utilisateur dans « lieux de travail », troisième environnement
36. L'utilisateur déplace le curseur de la timeline (mouvement tactile « Slide »)
37. Visualisation des changements sur le cerveau et yeux d'un travailleur de jour ou de nuit (boutons défilement carrousel)
38. Fin de la timeline, visionnage d'une vidéo explicative (informations sur le rythme biologique de l'Homme et les conséquences des environnements illuminés toute la nuit)
39. Question sur le contenu découvert par l'utilisateur
40. Lancement des expériences lumineuses
41. Projection de lumières ou couleurs sur l'utilisateur pendant un temps donné
42. Visualisation de ses réactions et lecture du contenu explicatif (passage d'une expérience à l'autre avec les boutons de défilement)
43. Question sur le contenu découvert par l'utilisateur
44. Apparition du bilan de santé personnalisé en fonction des réponses validées
45. Possibilité de retrouver ses réponses et connaître la solution (boutons questions)
46. Fin de Lux, partage de son expérience sur les réseaux sociaux (facebook, twitter)

## Narration interactive

Le web-documentaire doit engager son audience. Il se décompose en cinq étapes :

- ▶ Vidéo d'introduction
- ▶ Exploration des environnements (chambre, rue, lieu de travail)
- ▶ Questions
- ▶ Expériences lumineuse
- ▶ Bilan de santé

Face à une quantité importantes d'informations, Lux a pour objectif de transmettre les notions essentielles de la lumière à son utilisateur. Il ne doit pas le décourager ou le submerger.

La vidéo d'introduction doit captivée l'utilisateur et le mettre dans de bonnes conditions pour vivre l'expérience.

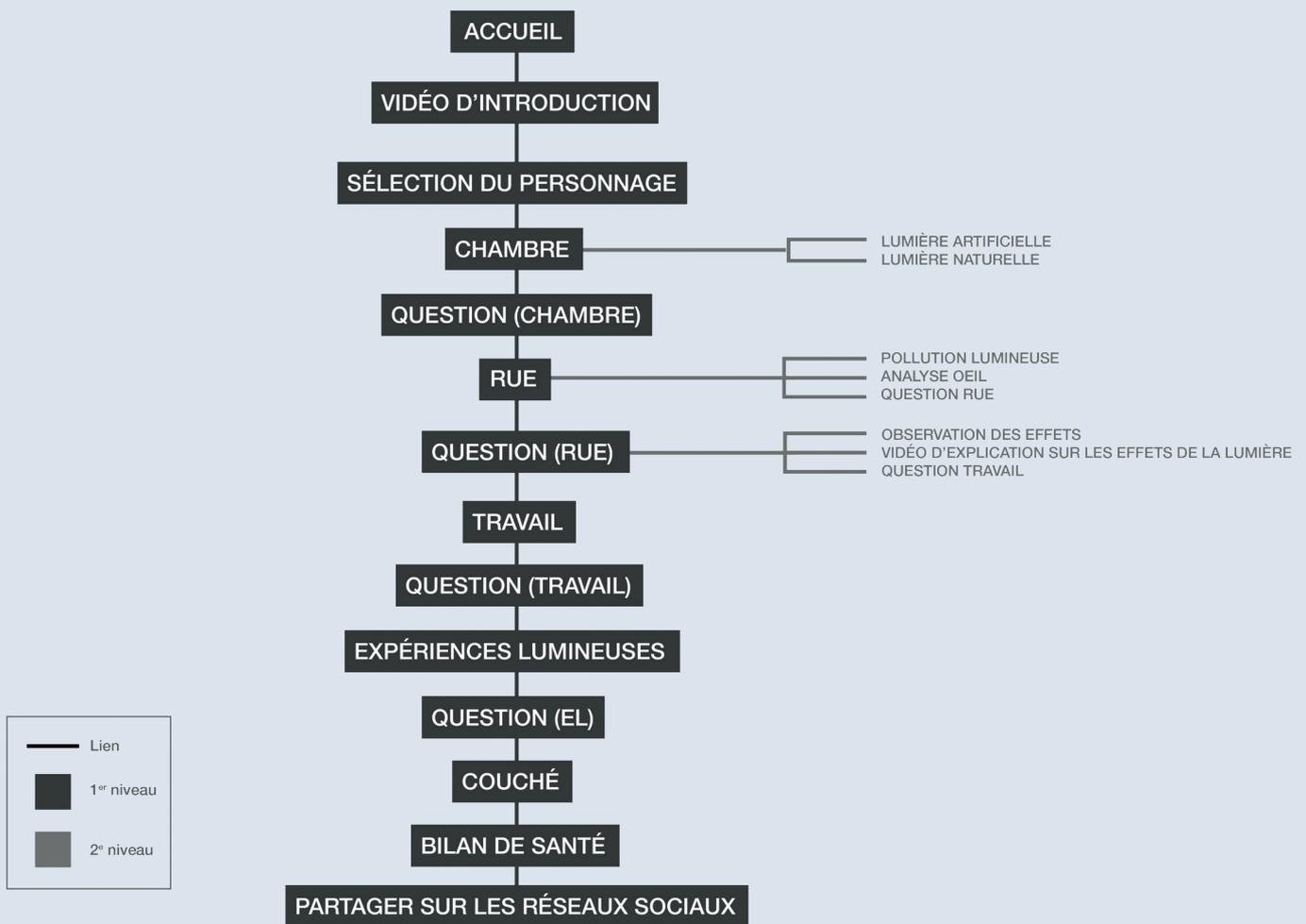
Le déroulement de la navigation alterne entre environnements et questions. Le contenu est découvert à la façon d'un « point-and-click ». Les questions font offices de rappel et permettent à l'utilisateur de savoir si l'information est assimilée.

Les expériences lumineuses sont placées à la fin de la navigation. Attractives par l'utilisation de la webcam et visualisation de la lumière sur le corps, elles permettent aux utilisateurs de ne pas se disperser et continuer le web-documentaire.

### **Pour clôturer l'expérience,**

l'utilisateur visualise « son score » indiqué sous forme de « Tu es en bonne santé. » ou « Tu ne possèdes pas les bonnes pratiques » dans un bilan final. Il peut retrouver ses réponses et solutions des questions. Un dernier écran lui propose de partager son expérience.

# Architecture de l'information



*Arborescence linéaire*

## Parcours type de l'utilisateur

Le cheminement utilisateur type dans l'arborescence est linéaire. L'utilisateur est guidé et parcourt les différents environnements pas à pas. Il peut retourner en arrière ou en avant lorsque le contenu est visualisé une première fois grâce au menu.

## Game design et gameplay

Le web-documentaire repose sur un système de déblocage de « niveaux » représenté par les environnements d'une journée quotidienne (chambre, rue, travail). Pour progresser et passer de scènes en scènes, l'utilisateur doit découvrir tous les contenus interactifs.

Mises en avant par un surlignement, ils sont facilement repérables. En fonction des objectifs à accomplir, une indication graphique (coloration de l'objet en orange) montre à l'utilisateur si le contenu a déjà été découvert.

Les interactions sont spécifiques au support utilisé. Sur tablette, elles sont haptiques à l'inverse de l'ordinateur (type clavier souris). Lux s'approprie les mouvements tactiles (tap, swipe, slide) cherchant des interactions plus naturelles et agréables (mise en avant du toucher). Deux type de parcours sont proposés, un parcours « Travailleur de jour » ou « Travailleur de nuit ». Le contenu reste identique mais le point de vue varie. Une alternance entre les deux personnages s'effectue entre les environnements. Le bilan de santé joue le rôle de fil conducteur.

# 03

## Bilan du prototype papier

### **Animatique du prototype papier**

Voir annexes.

### **Tests utilisateurs**

#### **Panel utilisateur [Prototype V1]**

Le panel utilisateur constitué pour tester notre prototype papier est composé de personnes disposant d'une bonne littératie numérique. Un homme et trois femmes nous ont permis de déceler les problèmes et pistes à explorer. Nos utilisateurs sont âgés entre 22 et 29 ans.

## Les utilisateurs du prototype papier V1



**Axel**

*Homme*

*21 ans*

Étudiant

Bonne vue, habitué iOS

**Sarah**

*Femme*

*22 ans*

Étudiante

Porte des lunettes



**Tania**

*Femme*

*29 ans*

Étudiante

Porte des lunettes, habitué iOS

**Hiba**  
*Femme*  
*24 ans*  
Étudiante  
Porte des lunettes



## La grille de tests du prototype papier V1

Critères d'évaluation UX	Utilisateurs de LUX			
	AXEL	SARAH R.	TANIA	HIBA
<b>1. Utilisabilité</b>	Bonne perception des éléments cliquables, Boutons – revenir - passer Bouton switch	Mauvaise compréhension du bouton switch	Bonne perception des éléments cliquables, Boutons – revenir - passer Bouton switch	Mauvaise compréhension du bouton switch
Affordance (percevoir et comprendre qu'un élément est cliquable)				
Boutons (emplacement, sens)	Emplacement du bouton switch visible, utilisation	Emplacement du bouton switch non remarqué	Emplacement du bouton switch visible, utilisation	Emplacement du bouton switch non remarqué
Menus (emplacement, sens)	Non utilisation	Non utilisation	Non utilisation	Utilisation du menu rajoutée (à la dernière version)
Plaisir : satisfaction vs frustration dans l'UX.	Frustrations, manque d'indications	Satisfaction découvertes de nouveaux décors	Frustrations manque de repères dans l'expérience	Difficile de progresser dans l'intrigue
Formulation du discours (machine/narrateur).	Dialogue sobre, indication langage ni familier ni soutenu	Identique	Identique	Identique
But du jeu (objectif à atteindre)	Réussite, déblocage des actions personnages	Réussite, déblocage des actions personnages	Réussite, déblocage des actions personnages	Réussite, déblocage des actions personnages
Dimension ludifiée (plaisir vs frustration)	Narration interactive Mauvaise compréhension de la progression	Diversité des écrans Satisfaction de finir la narration	Satisfaction de finir la narration	Plus de frustrations que de plaisir

Navigation (retour en Arrière possible)	Retours en arrière effectués au début de l'expérience, face à l'incompréhension du déplacement du personnage Présence excessive de pop-ups.	Compréhension moyenne de la navigation entre les deux parcours.	Retours en arrière effectués, navigation compréhensible	Perdue dans la navigation
Fil d'Ariane (se repérer dans le déroulement d'une tâche).	Non présence de fil d'Ariane	Non présence de fil d'Ariane	Non présence de fil d'Ariane	Non présence de fil d'Ariane
Feed back machine	Machine indique contenus et explications	Consignes réajustées en fonction de la position du personnage dans les écrans	Consignes réajustées, aucun retours quand l'utilisateur ne clique pas au bon endroit	Manque de consignes lorsque réussites d'une action
Architecture de l'information (se repérer dans l'ensemble du contenu proposé).	Compréhension du code couleur jaune pour éléments cliquables	Compréhension du code couleur jaune pour éléments cliquables	Compréhension du code couleur jaune pour éléments cliquables	Mauvaise compréhension du code couleur jaune pour éléments cliquables
<b>2. Narration</b>	L'utilisateur ne s'identifie pas aux personnages, il peut les diriger	Non identification aux personnages	Non identification aux personnages	N'a pas bien compris son rôle (à cause de la mauvaise compréhension)
Avatar (place de l'utilisateur)				
Démarrage (compréhension de l'intrigue)	Bonne compréhension de l'intrigue	Suit les consignes	Bonne compréhension de l'intrigue	Très mauvaise compréhension de l'intrigue
Intrigue (déroulement de la dramaturgie)	N'a pas compris l'objectif final	N'a pas compris l'objectif final	Compréhension globale	N'a pas compris l'objectif final
Résolution de la navigation (fin de l'UX)	Bilan compris	Fin du webdocumentaire assimilé	Fin du webdocumentaire assimilé	Compris étape de fin du webdocumentaire
Narrateur	Manque d'explications sur le contextes, manque de consignes	(ajout de consignes, pas forcément explicites)	Compréhension en partie des consignes	Compréhension difficile des consignes

## Bilan et préconisations

Quelles améliorations pouvez-vous déduire du test pour une version 2 ?

### Description [Prototype V1]

Notre premier prototype V1 met en place un bouton « switch » permettant de passer du jour à la nuit (travailleur de jour, travailleur de nuit). Les boutons « passer » et "suivant" apparaissent lorsque que tous les contenus sont trouvés. Ils permettent à l'utilisateur de progresser d'un environnement à un autre (chambre, rue, travail).

### Utilisabilité

Le bouton « switch » pose des problèmes. Une mauvaise utilisabilité est détectée. Son principe n'est pas compris par les utilisateurs. Oubliant de « switcher » entre les deux parcours jour et nuit, ils se retrouvent bloqués et ne peuvent plus progresser.

Les boutons « Revenir » ou « Passer » sont trop présents dans les écrans. Ils attirent trop l'attention.

L'utilisateur ne se repère pas dans le web-documentaire. Il lui manque une vue d'ensemble afin d'observer sa position. Le surlignement jaune autour des objets dans les environnements fonctionne. L'utilisateur touche les bons éléments activant les contenus.

### Narration

Il faut insister sur la présentation des personnages. L'utilisateur doit appréhender correctement le contexte de l'expérience. Il doit comprendre l'existence et les différences entre un travailleur de jour et de nuit. Les contenus proposés doivent être impactants et attractifs. Les interfaces trop surchargées d'informations textuelles sont à éviter. Les expériences peuvent davantage s'ancrer dans la narration. Pour éviter de frustrer l'utilisateur, il faut faciliter le passage d'une expérience à une autre.

### Dialogue Homme machine

Les consignes ne sont pas claires. Elles doivent être précisées afin d'aider et guider l'utilisateur. Les conséquences de ses actions doivent lui être indiquées pour éviter les situations d'incompréhensions.



Ex. Prototype V1

Ex. Prototype V2

## Préconisations

Plusieurs préconisations ont été apportées après nos tests utilisateurs V1. Les interfaces sont repensées et améliorées pour le prototype écran :

- ▶ L'idée du double écran jour/nuit est abandonnée
- ▶ Création de consignes plus précises et claires (vocabulaire neutre et verbes d'action)
- ▶ Révision des conventions, éviter les icônes arbitraires
- ▶ Vérification des gestuelles tactiles
- ▶ Conserver l'affordance des éléments cliquables dans les environnements
- ▶ Suppression des boutons passer/revenir

## Description [Prototype V2]

Face aux problèmes majeurs du prototype papier V1, nous avons mis en place un prototype papier V2. Les deux parcours sont placés sur un seul écran en miroir (symétrie) pour éviter de bloquer la progression de l'utilisateur. Deux écrans au commencement de l'expérience sont réservés à la présentation des personnages pour faciliter la narration. Une fois les contenus trouvés, l'utilisateur peut progresser dans les environnements en cliquant sur un élément spécifique.

# 04

## Bilan du prototype écran

### Analyse de l'expérience utilisateur

Lors de la création du prototype écran, l'emplacement du menu est repensé. Affichable ou non, il agit comme un fil d'Ariane et permet à l'utilisateur de se repérer dans le documentaire interactif.

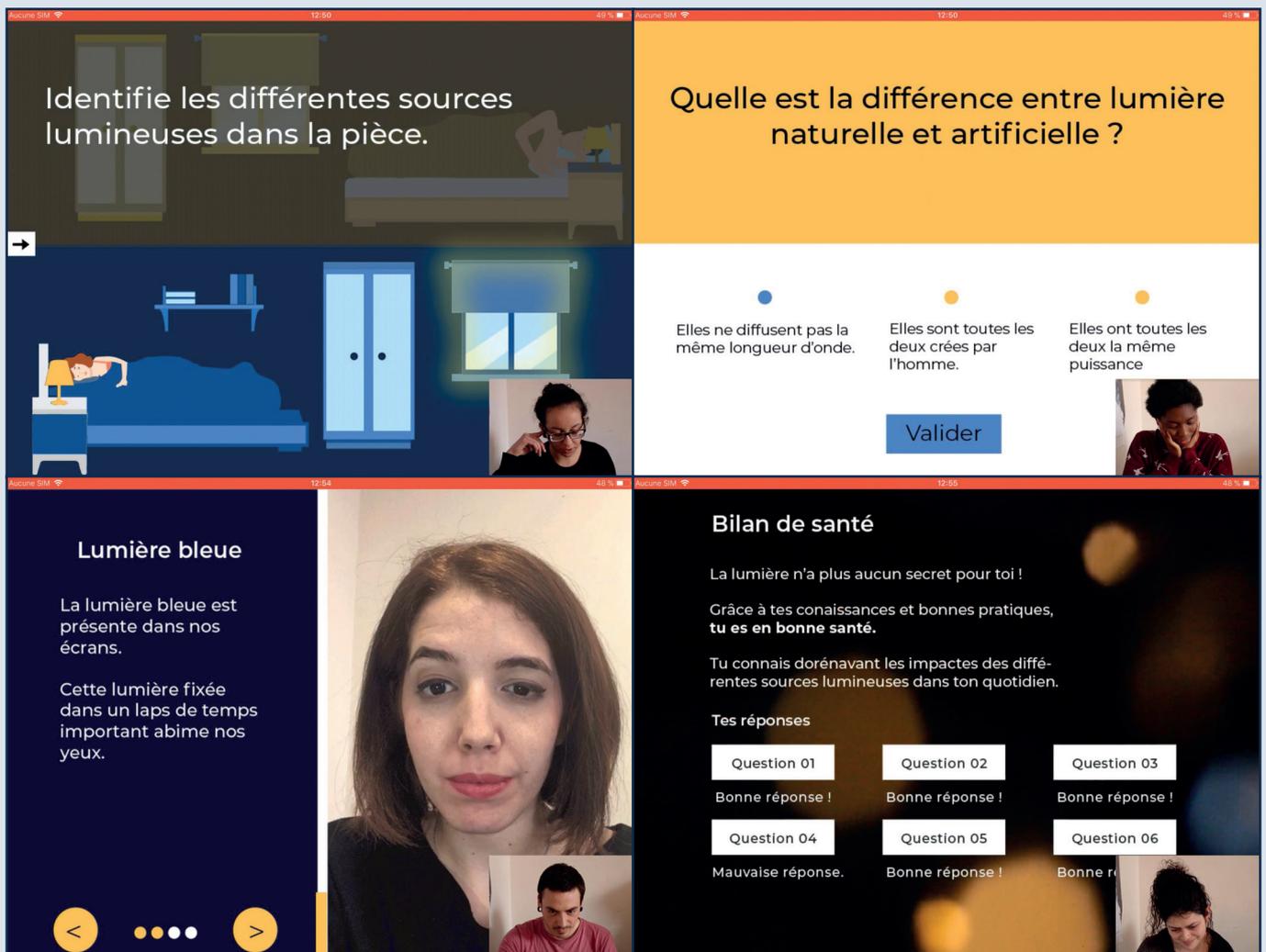
Après élaboration des interfaces, une problématique se pose.

**L'utilisateur arrive-t-il à progresser facilement dans le web-documentaire ?**

**De cette problématique, découle d'autres interrogations :**

- ▶ La séparation de l'écran en deux gêne-t-elle la compréhension de l'utilisateur ?
- ▶ Les consignes sont-elles lues et comprises ?
- ▶ L'utilisateur repère-t-il les sources lumineuses sélectionnables ?
- ▶ Combien de temps en moyenne dure l'expérience utilisateur ?
- ▶ Les informations sur la lumière sont-elles transmises ?

**Nous orientons nos tests utilisateurs pour obtenir des réponses.**



Tests utilisateurs

## Tests utilisateurs prototype écran

50% hommes/femmes



### **Siham**

*Femme*

*25 ans*

Étudiante en Master numérique

Porte des lunettes

Bonne littératie numérique

#### *Actions :*

- ▶ Confusion lors de l'interaction entre tap et swipe (mouvements tactiles)
- ▶ Fausse affordance dans la description des deux parcours
- ▶ Chapitre « Travail » incompris
- ▶ Bilan compris
- ▶ Consignes lues et appliquées
- ▶ Ressources lumineuses trouvées et sélectionnées dans les environnements

#### *Ressenti :*

« Webdocumentaire intéressant, la progression est fluide. J'ai compris ce que je devais faire sauf pour le chapitre travail. »

*Réactions de Siham*



Réactions de Magalie

## **Magalie**

*Femme*

*22 ans*

Étudiante en Master numérique

Bonne vue

Bonne littératie numérique

### *Actions :*

- ▶ Mauvaise lecture des textes (dans la partie des expériences lumineuses)
- ▶ Confusion lors de l'interaction entre tap et swipe (mouvements tactiles)
- ▶ Fausse affordance dans les écrans du choix des deux parcours.
- ▶ Bonne compréhension du concept
- ▶ Consignes lues et appliquées
- ▶ Ressources lumineuses trouvées et sélectionnées dans les environnements
- ▶ Menu manque de visibilité
- ▶ Mauvaise affordance d'une source lumineuse (soleil) dans le chapitre « Rue », non cliquable selon elle.
- ▶ Perturbation au niveau du chapitre « Travail »
- ▶ Compréhension du choix entre les deux parcours au début de l'expérience
- ▶ Timeline comprise (environnement travail)

### *Ressenti :*

« Visuellement bien, j'ai aimé les graphismes. Les questions m'ont permis de vérifier les notions comprises. Je n'ai pas repéré le soleil comme source de lumière cliquable et ne me suis pas retrouvée dans le chapitre travail. Les textes sont passés trop vite lors des expériences lumineuses, je n'ai pas pu correctement les lire (frustration). »



## **Adrien**

*Masculin*

*18 ans*

Étudiant en Licence Arts

Bonne littératie numérique  
sur supports habituels

### *Actions :*

- ▶ Confusion lors de l'interaction entre tap et swipe (mouvements tactiles)
  - ▶ Bonne sélection des sources de lumières (visibles et claires)
  - ▶ Chapitre « Travail » compréhension difficile (principe des zooms d'organes qui changent dans les écrans)
  - ▶ Bonne compréhension des expériences lumineuses
  - ▶ Informations retenus à la fin de l'expérience
  - ▶ Distract par la quantité d'écrans
- Bonne lecture des écrans, pas de gênes liées à la séparation de l'écran en deux

### *Ressenti :*

« La lumière n'est pas un sujet qui m'intéresse particulièrement. Mais le support est interactif et en partie clair. J'ai compris le sujet : l'impact de la lumière sur l'Homme. J'ai été jusqu'au bout de l'expérience et ai retenu des informations. »

*Réactions de Adrien*



## **Thomas**

*Masculin*

*18 ans*

Étudiant en Licence Arts

Bonne littératie numérique

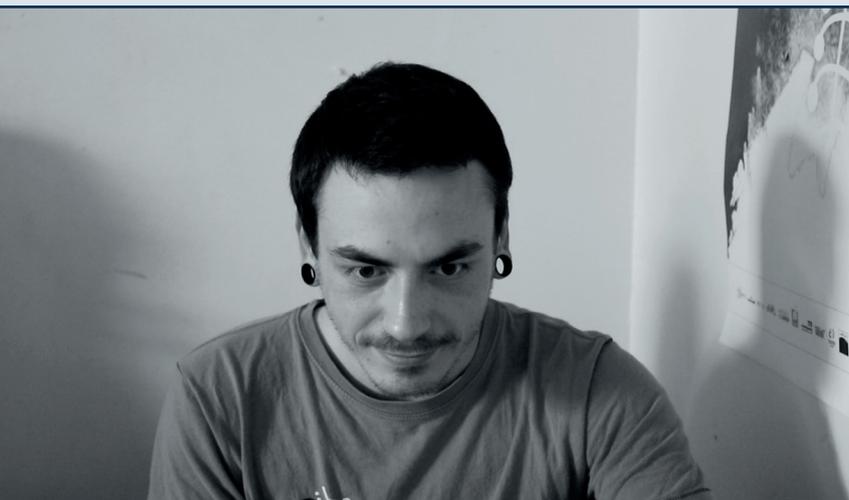
### *Actions :*

- ▶ Confusion lors de l'interaction entre tap et swipe (mouvements tactiles)
- ▶ Manque d'indications dans le chapitre « Travail », perdu dans l'expérience
- ▶ Consignes floues
- ▶ Informations retenues sur la lumière après l'expérience
- ▶ Questions pas assez pertinentes
- ▶ Incompréhension de l'écran choix entre les parcours jour et nuit
- ▶ Besoin de plus d'explications
- ▶ Non gêné par la séparation de l'écran en deux, consignes lisibles
- ▶ Sources lumineuse facilement repérables dans les environnements

### *Ressenti :*

« Je n'aurai pas été au bout de l'expérience si j'étais chez moi. J'ai manqué globalement de consignes et d'indications. Le sujet est pourtant intéressant et l'application est bonne au niveau du design. »

*Réactions de Thomas*



## **Yann**

*Masculin*

*22 ans*

Étudiant en Licence Arts

Bonne vue

Bonne littérature numérique

### *Actions :*

- ▶ Perdu dans le chapitre travail
- ▶ Timeline incomprise
- ▶ Réponses faciles
- ▶ Bonne compréhension des contenus proposés, bien dosés en informations
- ▶ Progression fluide dans l'application
- ▶ Consignes claires, bon accompagnement dans son expérience
- ▶ Bonne immersion
- ▶ Séparation des écrans originale, mais ne l'a pas gêné
- ▶ Expérience assez courte
- ▶ Défilement trop rapide des textes dans les expériences lumineuses
- ▶ Jauge de temps lors des explications non nécessaire
- ▶ Aurait souhaité savoir directement la solution à la question après avoir répondu et non pendant le bilan

### *Ressenti :*

« J'ai retenu des informations grâce aux questions. J'aurais préféré avoir directement la solution après validation de ma réponse. J'ai aimé les contenus qui me sont proposés. »

*Réactions de Yann*



## **Camila**

*Femme*

*28 ans*

Étudiante en Master numérique

Bonne vue

Bonne littératie numérique,  
dispose d'une tablette

### *Actions :*

► Mauvaise affordance dans la source lumineuse (fenêtre) lors de la fermeture

Non affordance des boutons "questions" du bilan

► Manque de retours après avoir répondu aux questions

► Séparation des écrans en deux intéressante, ne l'a pas gêné

► Compréhension du choix entre les deux parcours jour et nuit

► Incompréhension de l'apparition du contenu dans la source lumineuse (lampe) bouton + et -

► Bon repérage des sources lumineuses dans les environnements

► Timeline comprise dans le chapitre travail

► Besoin de retourner en arrière pour revoir les contenus explicatifs

### *Ressenti :*

« Je recommande le web-documentaire aux personnes cherchant à s'informer sur les problèmes de santé. Le graphisme est intéressant. J'aurais souhaité retourner en arrière pour relire des contenus avant les questions et connaître de suite les solutions au lieu d'attendre le bilan final. »

*Réactions de Camila*

## **Panel utilisateur prototype écran**

Notre panel utilisateur est homogène. Les personnes sont toutes de la même génération. Elles possèdent une bonne littératie numérique. Néanmoins elles ne correspondent pas à la cible principale de Lux. Nous visons les collégiens ou lycéens dans un contexte scolaire. Certains tests sont biaisés par les limites du prototype écran, notre présence et nos indications. Leurs parcours restent pour autant très intéressants. Ils soulèvent encore des problèmes ergonomiques.

Certains éléments sont récurrents. Le chapitre « travail » est globalement incompris par la majorité des utilisateurs. À l'inverse tous ont bien repéré puis sélectionné les sources lumineuses et débloquent les contenus. La séparation des écrans en deux ne gêne pas.

Les consignes sont visibles et claires. Un besoin de revenir en arrière s'est fait sentir lors des réponses aux questions. Nous remarquons aussi que l'utilisateur a besoin de gérer son temps. Il ne faut pas le presser et lui laisser le contrôle des interfaces. Tous les utilisateurs ont réussi à avancer dans le web-documentaire. L'impression de progression est renforcée par l'animation des personnages entre les étapes.

# 05

## Conclusion

### Améliorations à apporter à une version deux du prototype écran

Lux peut être amélioré dans une deuxième version.

Grâce aux tests utilisateurs, un problème de compréhension du contenu et de l'interface est soulevé lors de l'environnement « Travail ». L'utilisateur manque de consignes pendant cette étape. L'emplacement de la timeline (mauvaise affordance) et la disposition des éléments graphiques peuvent être repensés pour simplifier l'ensemble.

Un problème de gesture est relevé au début de l'expérience. La plupart des utilisateurs ne pensent pas instinctivement au « swipe » (mouvement tactile que nous pensions conventionnel) pour changer d'écran. Une indication ou un tap, plus instinctifs peuvent résoudre ce problème.

Dans un contexte d'apprentissage, l'utilisateur doit pouvoir retourner visualiser un contenu qu'il a lu précédemment. Il faut lui simplifier tout accès à l'information recherchée. Le retour en arrière et menu peuvent être amélioré (exemple : indiqué la démarche à l'utilisateur pendant une phase de démonstration ou présence d'un menu arborescent).

La jauge des expériences lumineuses peut être retirée lors la présentation des explications.

Faut-il donner la solution aux questions directement après envoi de la réponse utilisateur ? La réponse n'est pas certaine. Il nous faudrait élargir nos tests utilisateurs en se concentrant sur le public cible et vérifier l'apprentissage des informations.

## **Bilan auto-critique sur la conduite itérative de projet**

Notre création du web-documentaire est fortement marquée par les premiers tests utilisateurs. Après une phase d'idéation, l'idée de confronter travailleurs de jour et de nuit s'est formée. Notre premier prototype papier proposait à l'utilisateur la possibilité de switcher entre les deux parcours à tout moment. Cette fonctionnalité se révèle trop complexe et incomprise par les utilisateurs. Remettant en question l'ensemble du web-documentaire, il fallu à l'équipe identifier les points forts et faibles de la première version pour en élaborer une deuxième dans un court laps de temps.

Des planches de tendances graphiques sont ensuite proposées pour définir l'apparence de Lux. Le tournage effectué en parallèle se déroule en plusieurs temps. Un première après-midi pour effectuer l'ensemble des plans les plus importants en intérieur puis dans un second temps en extérieur. Pour un montage, plus impactant des plans furent retournées et ajustées. L'ensemble des prototypes d'écrans ont été retouchées et déclinées en différentes versions. Les tâches et sous tâches placées dans les diagrammes de GANTT sont effectuées dans les temps impartis. La deuxième version du prototype (XD) est abandonnée pour se concentrer sur la rédaction du dossier (priorisation des tâches).

**Lux est le produit de nombreuses itérations aboutissant à un prototype compréhensible et utilisable.**



LUX