

claire thomas

portfolio

Designer UX | UI

la communauté par le sport

OuiRun est une application qui aide à connecter les personnes qui font de la course à pied, aux autres dans la communauté, afin de faciliter les courses à pied en groupe.

J'ai livré une solution qui met le focus sur la fonctionnalité principale de l'application (rejoindre les sessions de course à pied en groupe), donnant aux utilisateurs un moyen de rejoindre facilement, rechercher les sessions par location, et filtre les résultats.



CLIENT

OuiRun

ROLE

UX/UI Designer

BUT

Refaire le design de l'UX et de l'UI de l'application existante. Rechercher les besoins et envies des utilisateurs afin d'implémenter une expérience qui a du sens même pour ceux qui voient l'application pour la première fois - tout cela pour augmenter l'utilisation (taux de fidélité actuellement très bas) et la communauté.

recherche.



313
RÉPONSES
SONDAGE



6
ENTRETIENS



“On souffre ensemble...”



“...tu ne seras pas tout seul.”



*Rencontrer les autres coureurs,
ça rend le sport plus agréable.”*

BUT GLOBAL

Je voulais comprendre les coureurs qui utilisent l'application, et découvrir ce qui les pousse à utiliser ou abandonner OuiRun.

PRÉCISIONS

Comprendre le contexte - pourquoi courir en groupe? Quelle est l'aspect le plus important quand on court avec les autres? Pourquoi choisir OuiRun?

Comprendre les outils - Qu'est-ce qu'on utilise pour faciliter la course à pied en groupe? Quels sont les inconvénients des outils qu'on utilise?

Comprendre les frustrations actuelles - Qu'est-ce qui ne va pas dans l'application OuiRun? Qu'est-ce qui est difficile dans les autres applications (de sport, de communauté) qu'on utilise?

HYPOTHÈSE

Le taux d'utilisation bas vient du fait que les utilisateurs ne comprennent pas comment utiliser l'interface, et aussi que la communauté n'est pas assez importante (il n'y a pas d'autres coureurs autour d'eux).

THÈMES MARQUANTS

Les coureurs expriment les sentiments très forts de partage et communauté en courant en groupe. D'ailleurs, cette idée qu'en faisant du sport on crée les liens émotionnels plus forts est soutenu par la recherche scientifique (Davis et al., 2015).

C'est clair que le fait de courir en groupe est important, mais les sportifs courront seul (ou ne courront pas) s'il est trop difficile de trouver ces groupes-ci. Les autres aspects à prendre en compte sont: les horaires qui conviennent, les mêmes niveaux (vitesse), l'endroit, et la durée.

persona.



VINCENT

Il y avait plusieurs catégories d'utilisateurs qui ont ressortis après la recherche (utilisateurs pro, ambassadeurs de la marque, ceux qui ne connaissent pas encore l'application).

Étant donné le but de l'entreprise (augmenter l'utilisation et la loyauté), j'ai visé Vincent, qui se sert déjà de l'application mais trouve l'expérience frustrante.



Personne sociale au travail ainsi qu'à la maison



Habite avec sa copine (ils font de la course à pied ensemble)



Court 2-3 fois par semaine - la santé physique est importante



Préfère courir en groupe



Utilise OuiRun (trouve qu'il faut l'améliorer)

"Trouver un groupe de course à pied doit être facile et sans douleur."

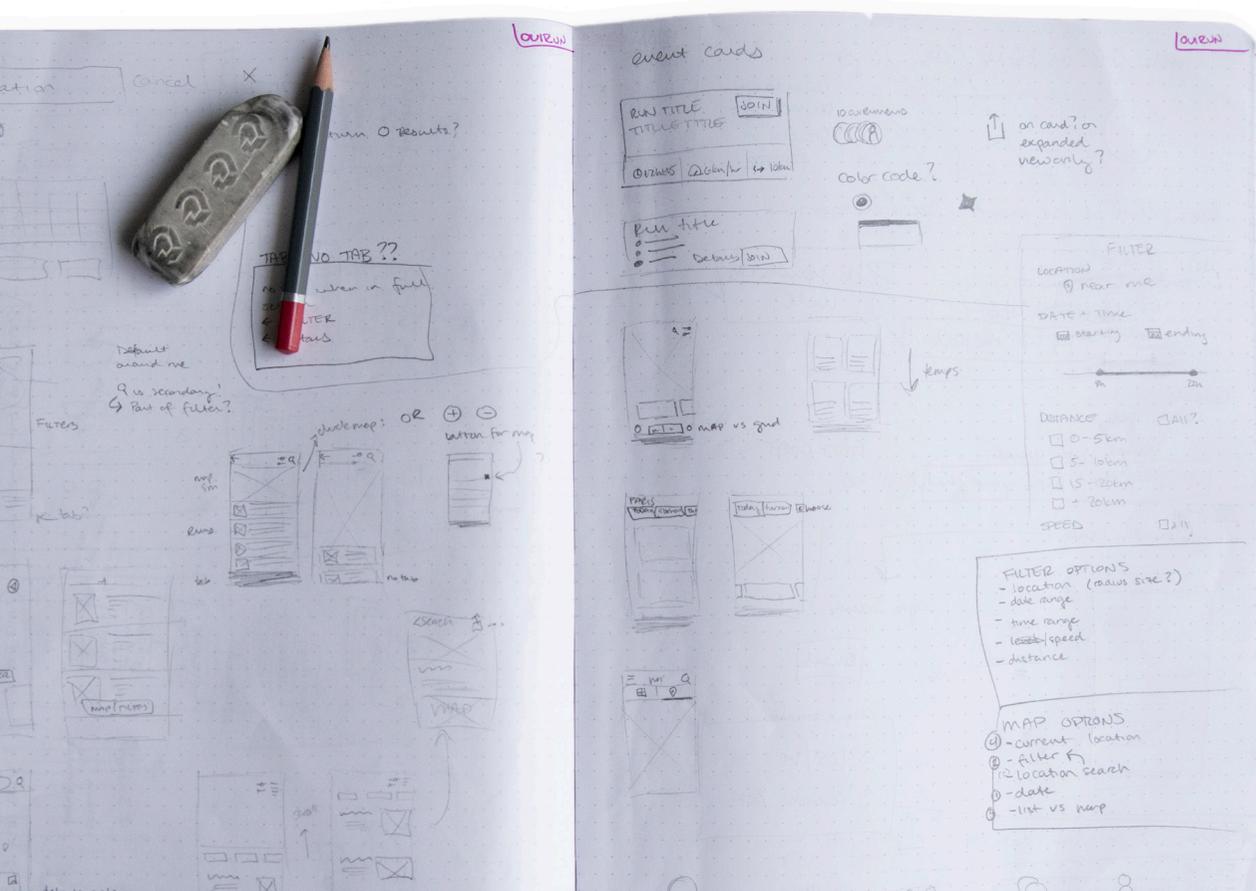
problème.

COMMENT POUVONS-NOUS...

Comment pouvons-nous augmenter la visibilité et l'ergonomie des sessions de course à pied, afin de permettre à Vincent de trouver et rejoindre ces sessions plus facilement?

IDÉATION

J'ai animé un atelier d'idéation avec l'équipe OuiRun pour nous ouvrir l'esprit par rapport aux réponses possibles à ce problématique-ci.

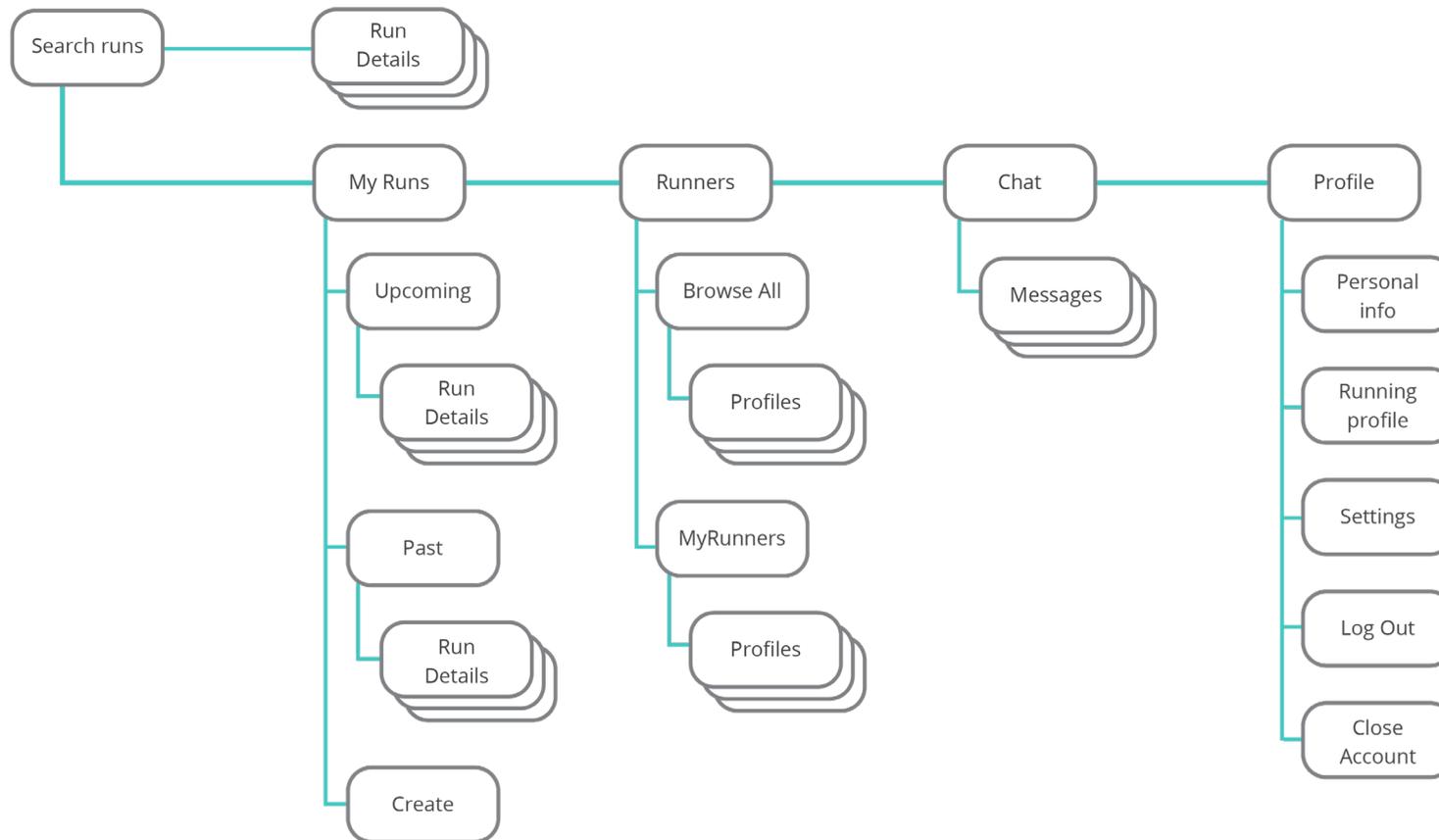


solution.

VITE TROUVÉ, VITE REJOINT

La concept est de créer un moyen de rejoindre un session dans un clic, centré sur une interface cartographique.

La solution montre immédiatement les détails les plus importants (la vitesse, l'horaire, la durée).



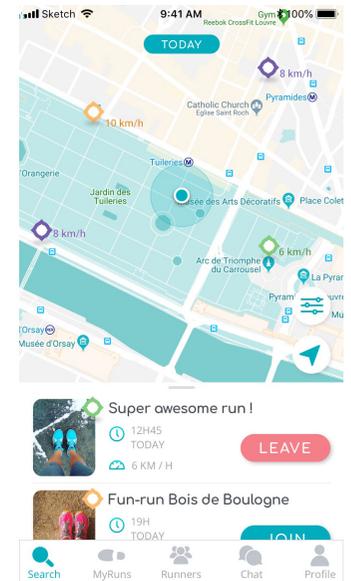
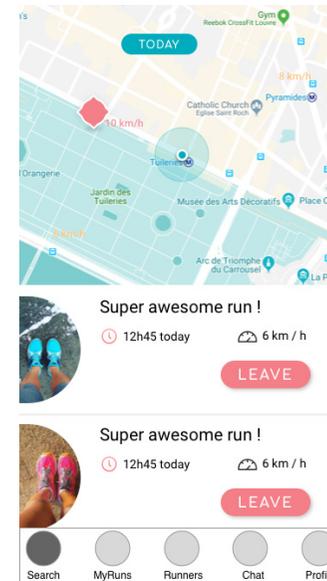
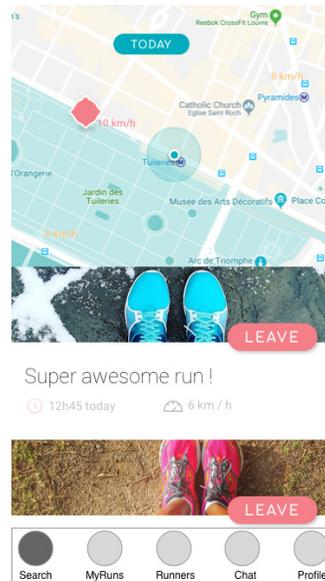
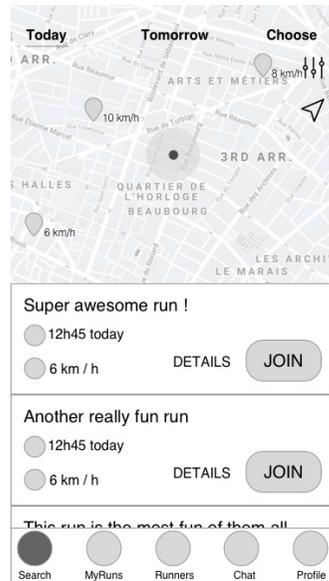
prototypage et évolution.

BASSE- ET MOYENNE-FIDÉLITÉ

Les tests utilisateurs m'ont aidé à clarifier, simplifier, et raffiner le design.

HAUTE-FIDÉLITÉ

Le moodboard, créé pour Vincent, est le lien entre le processus UX et le design visuel. De cette manière, je ne perds pas mon utilisateur pendant la création graphique.

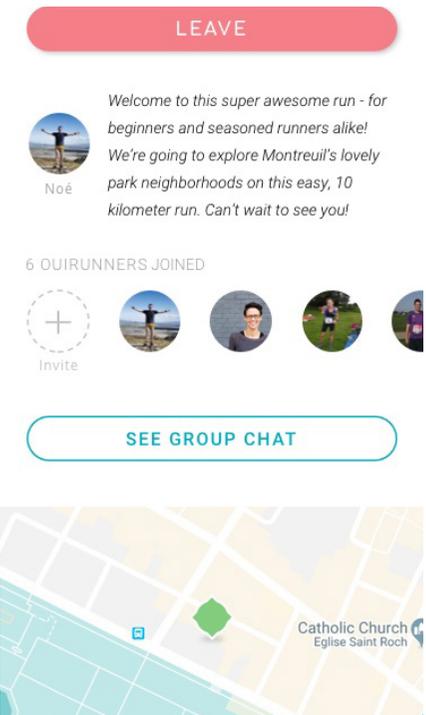
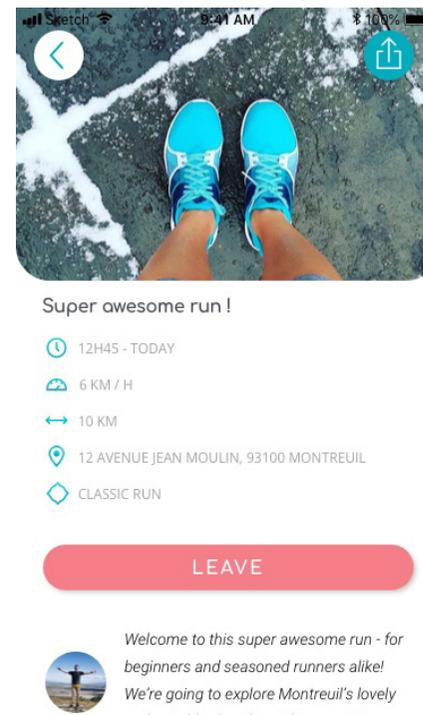
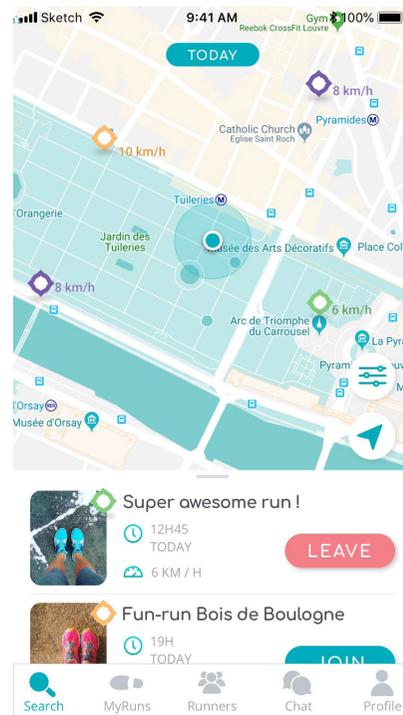
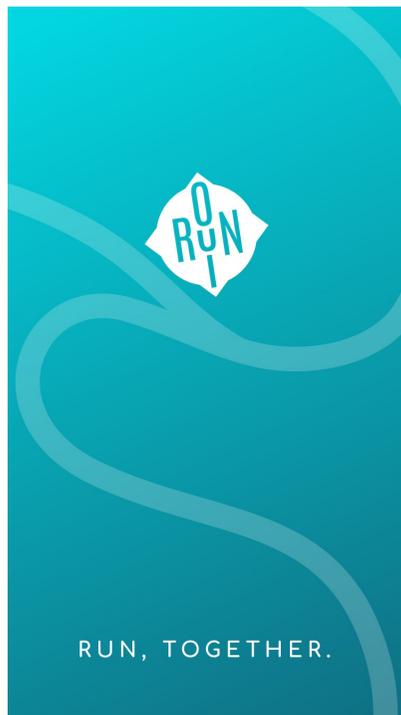


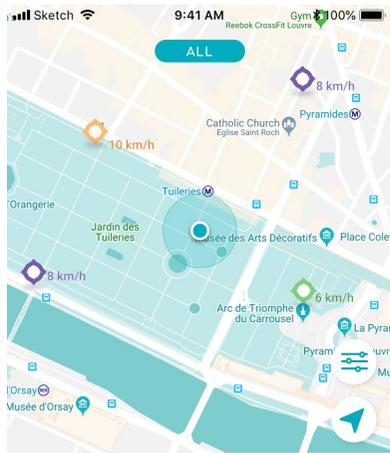
resultat.

LA NOUVELLE APPLICATION DE VINCENT

L'application avec son interface propre et mise à jour, donne à Vincent un parcours beaucoup plus simple et intuitif.

En donnant à l'utilisateur un accès plus facile à la fonctionnalité principale de l'application, on voit disparaître la confusion autour du but de l'application. Une expérience plus compréhensible est plus à même d'être adoptée (et utilisée) par une communauté plus importante.





- Super awesome run !**

12H45 TODAY

6 KM / H

[JOIN](#)
- Fun-run Bois de Boulogne**

19H TODAY

10 KM/H

[JOIN](#)
- Serious training run**

19H TODAY

12 KM/H

[JOIN](#)
- Costumed theme run**

20H TODAY

8 KM/H

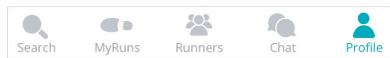
[JOIN](#)
- Celebrate the birthday**

20H TODAY

8KM/H

[JOIN](#)

That's all for today!



Super awesome run !

- 12H45 - TODAY
- 6 KM / H
- 10 KM
- 12 AVENUE JEAN MOULIN, 93100 MONTREUIL
- CLASSIC RUN

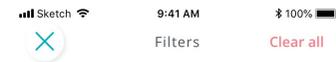
[JOIN](#)

Welcome to this super awesome run - for beginners and seasoned runners alike!
 We're going to explore Montreuil's lovely park neighborhoods on this easy, 10 kilometer run. Can't wait to see you!

6 OUIRUNNERS JOINED



[SEE GROUP CHAT](#)



I'm looking for a run...

Near this place

Between these dates and times

Starting Ending

16H 20H

At this speed

- < 6 KM / H
- 6 - 8 KM / H
- 9 - 12 KM / H
- > 12 KM / H

This long

- 0-5 KM
- 5-10 KM
- 10-20 KM
- 20 + KM

With these OuiRunners

SUGGESTED



Of this type

- EASY RUN
- CLASSIC RUN
- RUN & DRINKS
- LONG RUN
- INTERVALS
- TRAIL / NATURE
- OTHER

With this title

[APPLY FILTERS](#)

conclusion.



*Prendre le temps
nécessaire pour la
phase recherche*



*Satisfaction d'un
travail avec potentiel
de signification
profonde*

LES CHALLENGES DE LA RECHERCHE

J'ai dû modifier mes premières idées et envies par rapport aux entretiens, à cause d'un manque d'utilisateurs disponibles et de temps (seulement deux semaines pour l'UX et l'UI). Vu que mon processus est centré sur l'utilisateur, j'étais déçue - mais j'ai fait de mon mieux pour creuser en profondeur pendant les entretiens pour assurer une qualité d'informations malgré ce challenge.

Dans l'avenir je passerai plus de temps au stade de recrutement. Faute de pouvoir tester l'application actuelle avec les utilisateurs actuels, j'ai effectué une évaluation des heuristiques afin de préciser les problèmes déjà existants.

UNE PERSPECTIVE GLOBALE

Pendant ma recherche sur le sujet, j'ai découvert quelques idées qui m'ont vraiment impactées:

Une étude accomplie sur 80 ans montre que les éléments les plus importants pour une vie de bonheur sont la communauté et les relations interpersonnelles. De plus, les études montrent que l'activité physique en groupe facilite la formation de liens plus profonds.

J'ai pu observer que, au cœur de cette application OuiRun, se joignent ces deux concepts - et j'ai pu devenir une force positive par ma participation au design.

éviter les cycles de négativité.

Les questions de santé mentale sont universelles; l'Organisation mondiale de la Santé estime que 300 millions de personnes dans le monde souffrent de dépression.

L'application conceptuelle Journal21 entraîne les utilisateurs à mettre en place les bonnes pratiques vis-à-vis de la positivité mentale, pour les aider à combattre les sources de dépression comme par exemple la rumination et la tendance envers les pensées négatives.

CLIENT

Projet personnel

ROLE

UX/UI Designer

BUT

Trouver un moyen digital d'aider les utilisateurs à améliorer leur santé mentale et aussi leur donner les moyens de mesurer leur progrès.



recherche.



46 RÉPONSES
SONDAGE



5 ENTRETIENS



"Je me dis juste il faut que je vive avec... je ne peux pas arrêter."



"...emotions négatives très fortes, ça a tout impacté. Je pensais qu'à ça. Je me suis coupée du monde."



"Ce que je fais sert à rien, elle a besoin d'un psychologue."

BUT GLOBAL

Je voulais découvrir les barrières à traverser pour se sortir des cycles de pensées négatives.

J'ai demandé au répondants de me raconter des souvenirs précis, et j'ai écouté surtout le langage et les anecdotes émotives et évocatrices. J'ai dû vraiment creuser pour surmonter la stigmatisation et arriver aux vérités fondamentales.

PRÉCISIONS

Comprendre le contexte - Que se passe-t-il lorsque nous sommes dans un cycle de pensées négatives? Quel est l'aspect le plus difficile pour surmonter les pensées négatives?

Comprendre les frustrations - Dans quelle mesure ces pensées négatives affectent-elles votre vie?

Comprendre les outils - Que faisons nous actuellement pour aider à surmonter les pensées négatives?

THÈMES MARQUANTS

Il y a une idée comme quoi il faut de l'aide psychologique - monsieur tout-le-monde ne peut pas résoudre les problèmes de négativité tout seul. J'ai remarqué cela lors de mes entretiens; les gens ne pensent pas qu'ils puissent aider quelqu'un qui est négatif tout le temps. Les réponses du sondage ont soutenu cette même idée, avec 55.8% des répondants croyant que les personnes négatives ont besoin d'aide professionnelle psychologique.

Il y a aussi une stigmatisation que la négativité est contagieuse - 44.2% des répondants du sondage et tous les répondants des entretiens disent qu'ils évitent la compagnie des personnes négatives.

Je me concentre donc sur des outils que l'on peut utiliser tout seul, sans devoir communiquer ses sentiments de négativité ou de dépression à son entourage.

persona.



DANIEL

J'ai visé une catégorie d'utilisateur qui serait pertinent pour la formulation d'un produit minimum viable. C'est-à-dire, je n'ai pas pris pour cible les individus avec dépression clinique ni ceux qui ne se sentent pas affectés par des cycles de pensées négatives (ces deux cas étant les exceptions dans mes recherches).



Veut être aimé; pense que les gens contents sont plus aimés



S'inquiète quand il n'est pas productif au travail



Croit que le succès est le résultat d'un travail assidu



Veut vivre l'instant présent



Technophile

"Il faut que je change la façon dans laquelle je gère ma propre négativité."

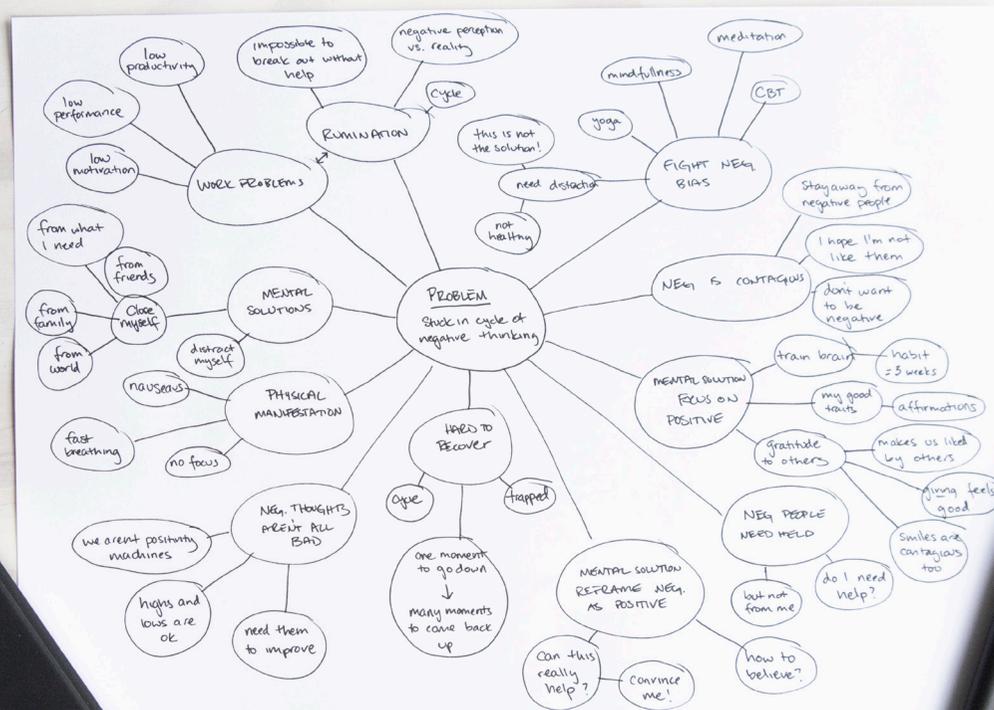
problème.

COMMENT POUVONS NOUS...

Comment pouvons-nous aider Daniel à éviter les cycles de pensées négatives, afin d'augmenter son bonheur sur le long terme?

IDÉATION

Pendant la session d'idéation, trois grandes idées se sont démarquées: la notion qu'en répétant une tâche pendant au minimum 21 jours cette tâche peut devenir une habitude, les effets positifs d'exercices sur la santé mental ainsi que des informations sur la thérapie cognitivo-comportementale. Chacune méritant une recherche supplé-

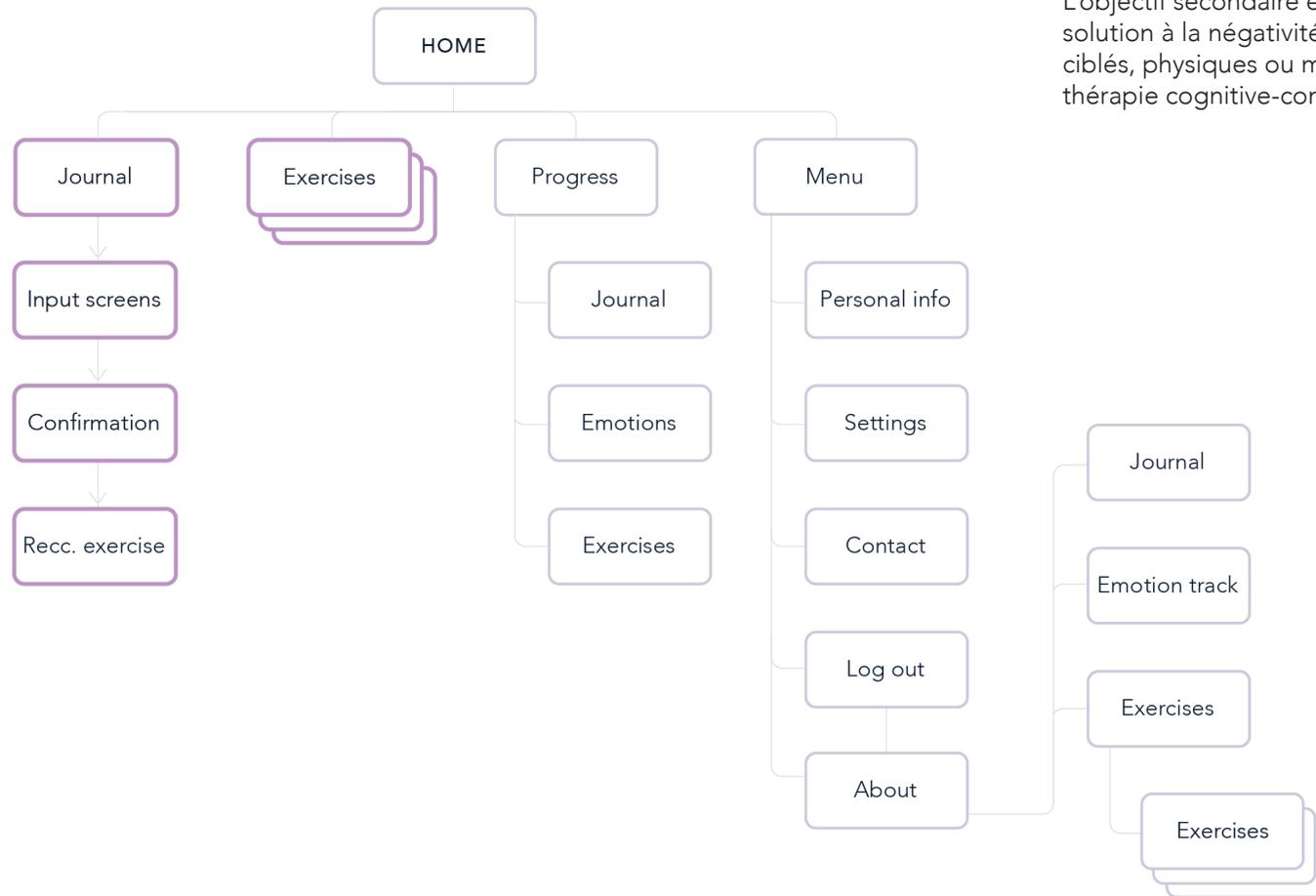


solution.

JOURNAL DES HABITUDES POSITIVES

Le but primaire de l'application est préventif: éviter les cycles de pensées négatives avant qu'ils se manifestent, en entraînant le cerveau à privilégier les pensées positives (Trois tâches journalières pendant 21 jours).

L'objectif secondaire est applicable??: donner une solution à la négativité quand elle arrive (Exercices ciblés, physiques ou mentaux, soutenus par la thérapie cognitive-comportementale).



prototypage and évolution.

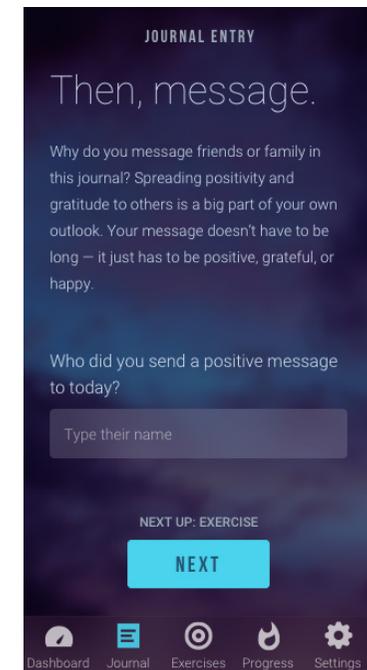
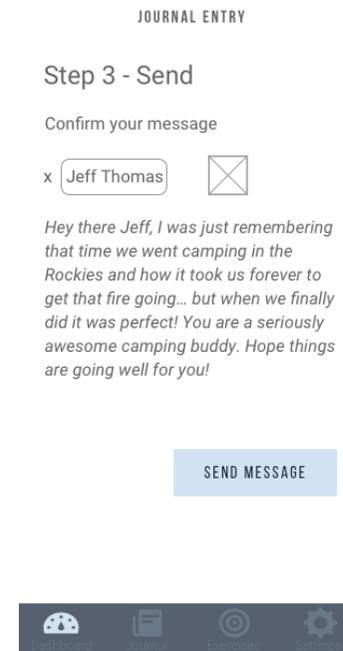
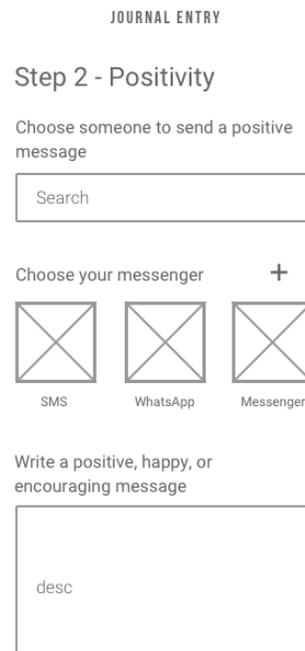
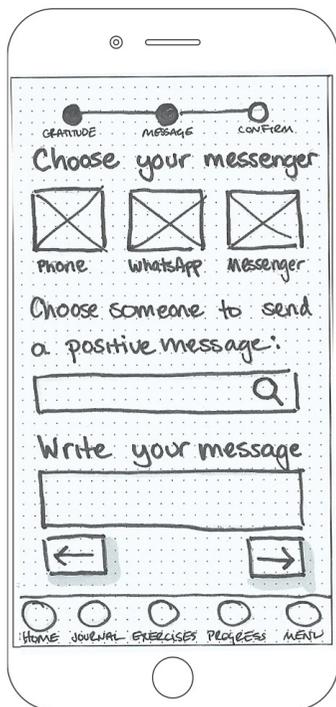
BASSE- AND MOYENNE-FIDÉLITÉ

En testant avec les utilisateurs j'ai vu le besoin de clarifier le choix des mots et les formes des icônes sur les écrans principaux.

J'ai aussi rencontré un problème de faisabilité technique au niveau de la fonctionnalité d'envoi de messages, que j'espérais intégrer dans le flow. J'ai dû enlever cette fonctionnalité.

HAUTE-FIDÉLITÉ

J'ai créé le prototype à base du moodboard de Daniel, utilisant les concepts de la transparence, la clarté et la rondeur.

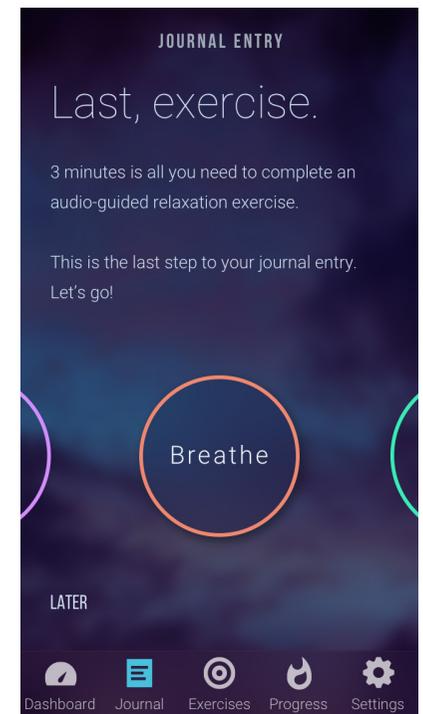
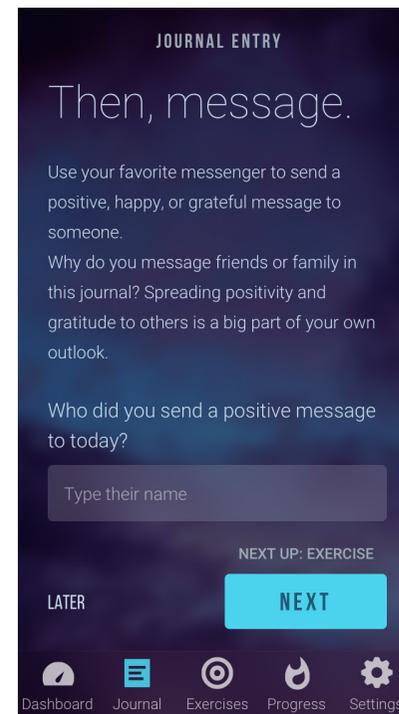
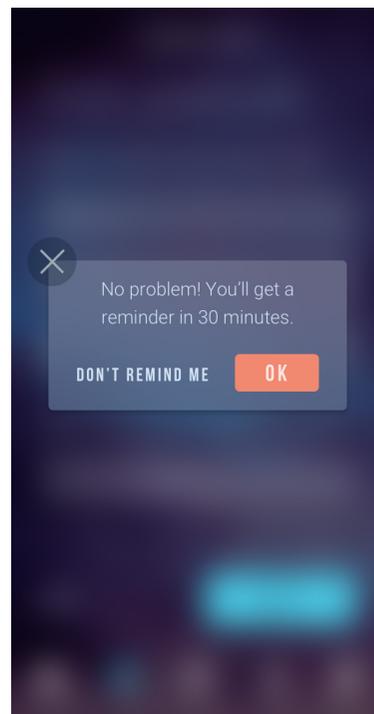
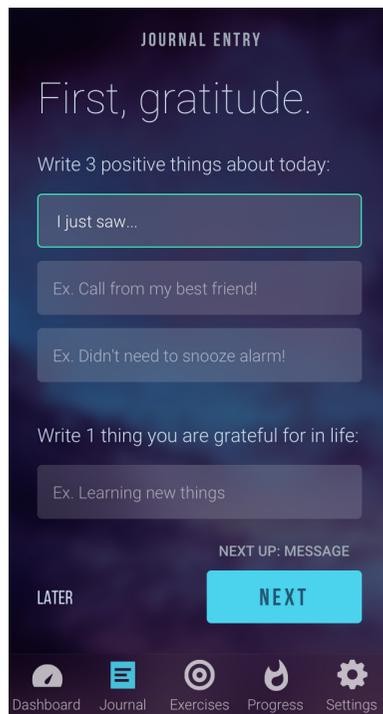


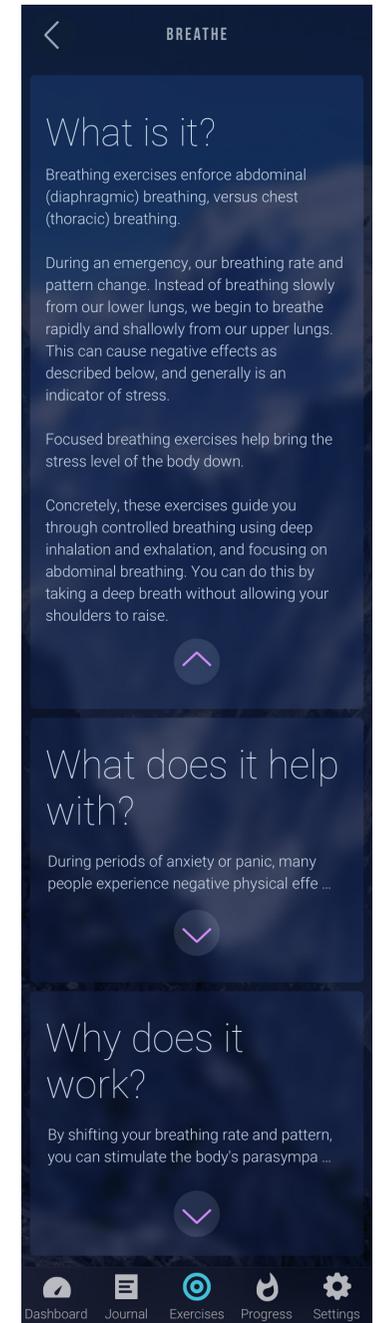
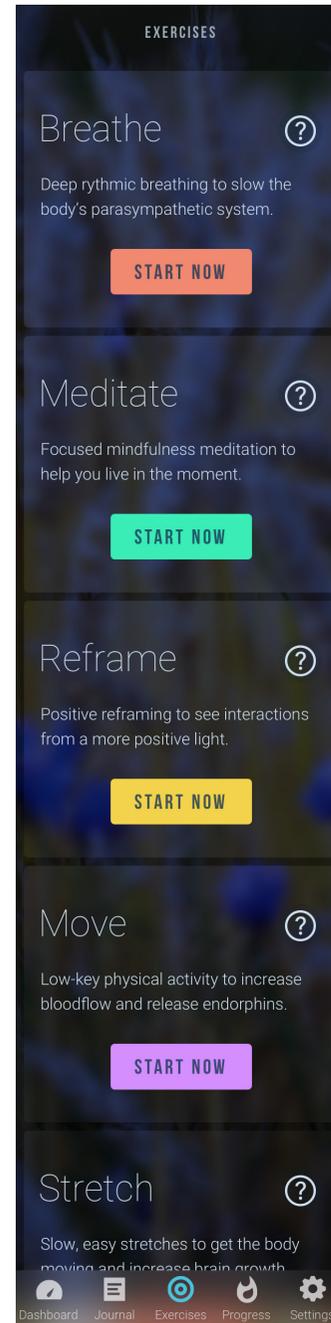
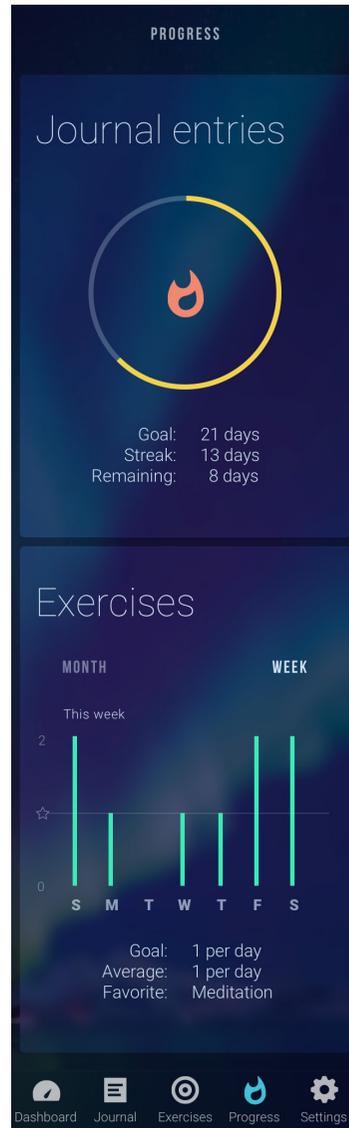
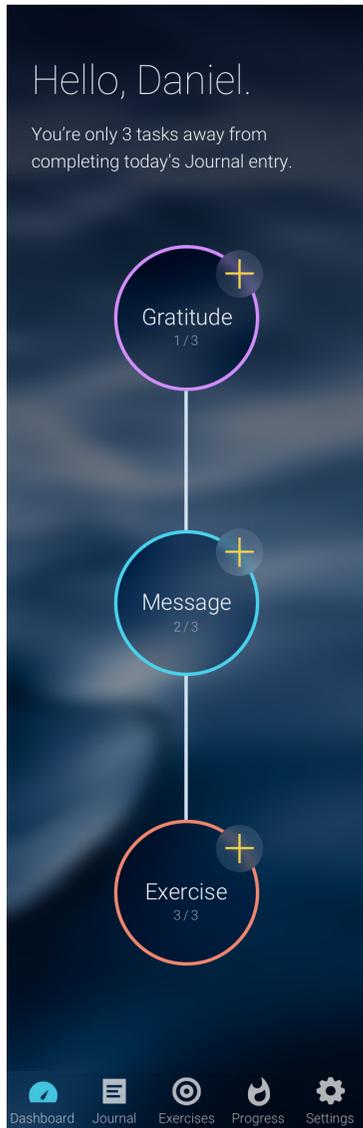
resultat.

L'APPLI DES HABITUDES POSITIVES DE DANIEL

Journal21 a un tableau de bord simple mais sophistiqué, les icônes claires et faites sur-mesure, et une interface à la mode qui donne envie d'ouvrir l'application tous les jours. L'interface foncée est approprié pour Daniel vu qu'il complète souvent ses tâches le soir.

L'application est facile à comprendre après une première utilisation (pas de soucis pour Daniel le technophile), et facilite l'achèvement des tâches quand et comment on veut.





conclusion.



*Ne pas designer
pour tout le
monde*



*UI plus lié à
l'utilisateur et
au contexte*

PLUSIEURS SONDAGES

Je regrette ne pas avoir eu le temps d'envoyer plusieurs sondages; un premier pour avoir une idée plutôt générale des sentiments autour de la négativité, et un deuxième pour m'aider à approfondir ma catégorie d'utilisateur.

La santé mentale est un sujet énorme et je veux que cette application soit quasi-universelle. Cependant, essayer de designer pour tout le monde est un moyen sûr de designer pour personne... mais j'aurais pu préciser plus mon persona avec un temps de recherche d'utilisateur plus long.

UI APPROPRIÉ

Pendant ce projet je voulais vraiment pousser mes compétences en termes de UI. Cependant, le thème foncé n'est peut-être pas assez justifié, surtout pour une application qui encourage la positivité.

Je suis contente avec le résultat d'une perspective purement graphique, mais dans l'avenir je réfléchirai encore plus sur l'utilisateur et le contexte avant de me lancer dans le design visuel.