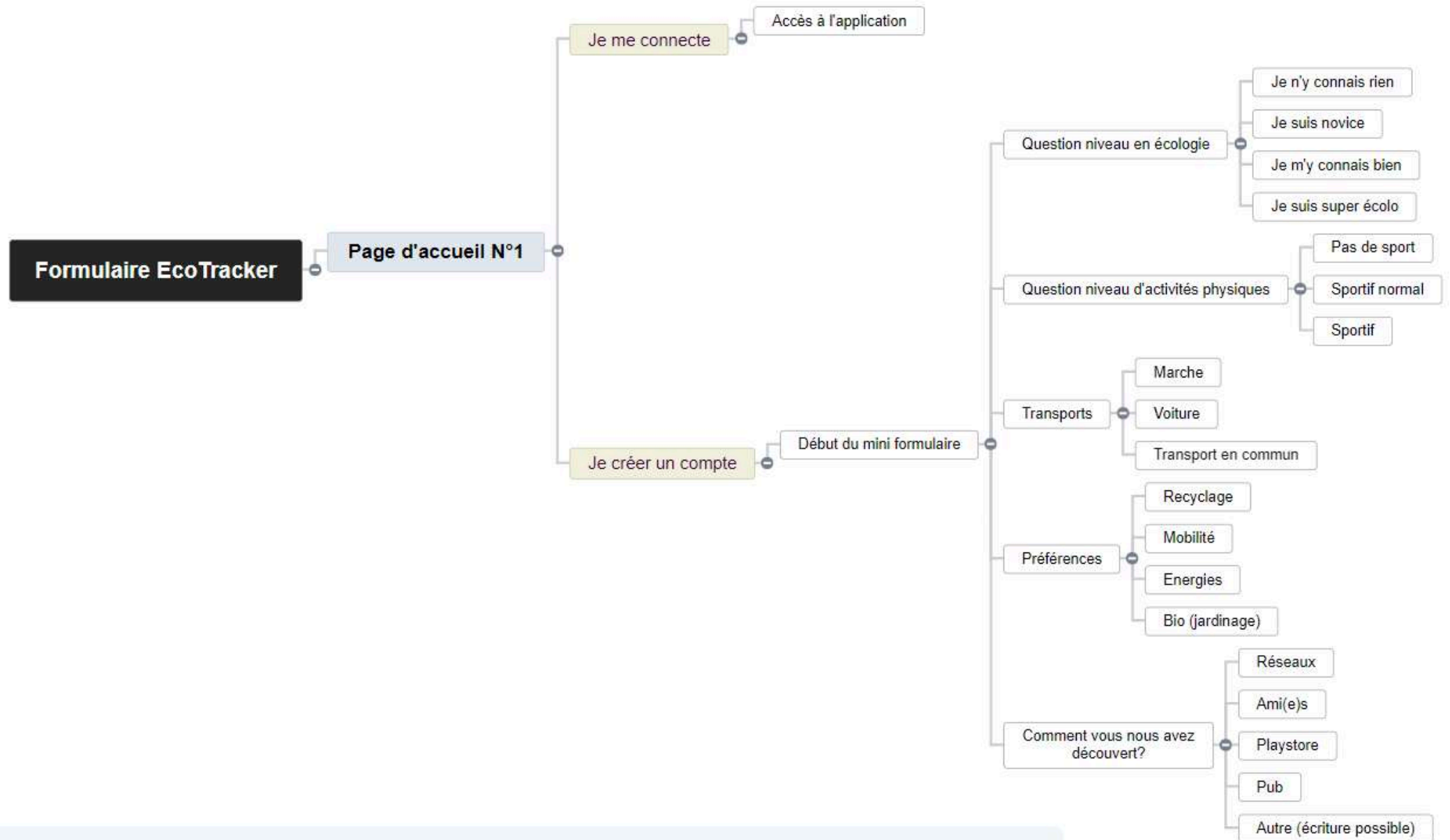






1 - Dans ce premier visuel nous avons l'écran de chargement de l'application.

Nous avons choisis cette disposition des éléments pour informer l'utilisateur correctement lors du lancement de l'application (**Jacob's ten Usability Heuristic N°1 : Visibility of System Status**) ainsi on sait qu'elle application nous sommes en train de lancer et où nous en sommes dans le chargement. Deux informations simples qui ne surchargent pas la page. & **Jacob's ten Usability Heuristic N°8 Aesthetic and Minimalist Design**

-! Entre le chargement de l'application et l'arrivée sur la page d'accueil l'on aura une pop up où les utilisateurs devront confirmer s'ils sont ok avec la politique d'information de l'application (Oui / Non / Manage Options).

2- Dans ce second visuel nous avons l'écran d'accueil de l'application où l'on trouve 5 informations.

- Le logo de l'application sur le haut de l'écran.
- Une animation : Rajoute de la couleur et une esthétique à l'écran.
- Un slogan (ici "Commençons l'aventure") : Pour aider les nouveaux utilisateurs et les accueillir sur l'application.

(**Jacob's ten Usability Heuristic N°2 : Match between System and the Real World**).

Après l'utilisateur a donc deux choix :

- S'il possède déjà un compte il se connecte à celui-ci.
- S'il ne possède pas de compte en créer un.

3- L'utilisateur possède un compte et il se connecte : Un formulaire de connexion classique où l'on doit renseigner son e-mail et son mot de passe pour accéder au compte ou bien si l'on a créé son compte avec Google/Facebook/Apple trois raccourcis pour "se connecter avec". Les raccourcis sont sous forme de longs boutons pour pouvoir guider l'utilisateur au mieux. Si l'utilisateur ne souhaitait pas appuyer sur ce bouton-ci mais sur l'autre bouton une flèche est à sa disposition en haut à gauche de l'écran pour pouvoir retourner à la page d'accueil.

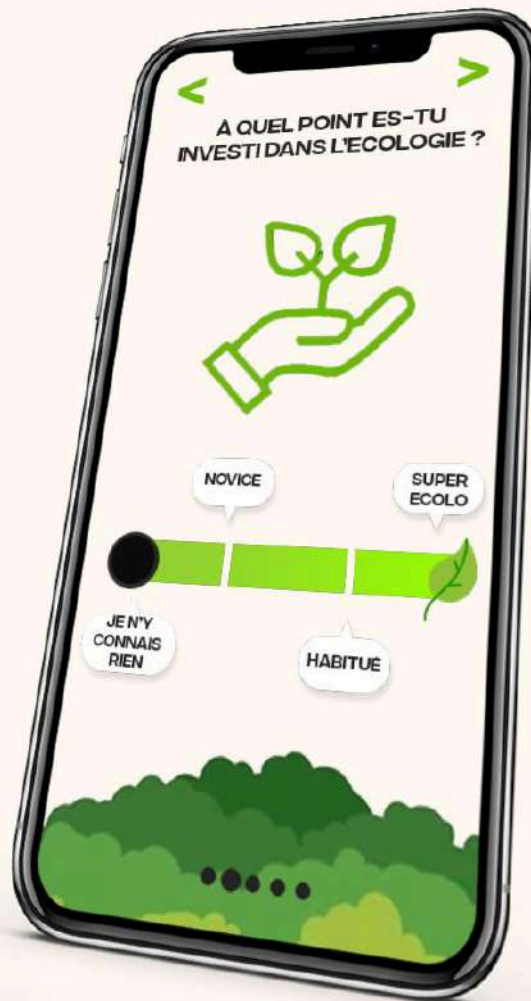
(**Jacob's ten Usability Heuristic N°3 Use control and Freedom**).

4- L'utilisateur ne possède pas de compte et souhaite en créer un : Un formulaire de création de compte où l'on doit renseigner son nom, le pseudonyme que l'on souhaite utiliser sur l'application ainsi que son mail. Il devra aussi renseigner le mot de passe qu'il souhaite utiliser pour accéder à son compte lors d'une prochaine connexion. Il a aussi le choix de créer son compte avec Google/Apple/Facebook.

Le fait de différencier le pseudo et le nom qui sera vu par les autres utilisateurs. Le nom et le pseudo sont deux choses distinctes ici qui ne portent pas à confusion. (**Jacob's ten Usability Heuristic N°4 Consistency and Standard**). Pour que le formulaire soit plus logique, il s'accompagne aussi de pictogrammes logiques qui facilitent sa compréhension (**Jacob's ten Usability Heuristic N°2 : Match between System and the Real World**).



5



6



7



8

5- Une page “Bienvenue sur EcoTracker !” s’affiche, nous invitons l’utilisateur à scroller sur le côté avec une petite animation de flèche sur le bas de l’écran. Il y a aussi 5 cercles en bas du téléphone pour indiquer où est l’utilisateur (Le cercle le plus gros correspond à où on est). La flèche nous paraît être l’élément le plus logique et en liens avec la réalité (**Jacob’s ten Usability Heuristic N°2 match between System and the Real World**).

6- Une fois le compte créé on arrive sur une première question : *À quel point es-tu investi en écologie ?* Cette question va permettre d’ajuster le système des quêtes qu’il y a dans l’application. Avec le menu scroll l’utilisateur va pouvoir se positionner de 4 façon possible :

- Je n’y connais encore rien
- Je suis novice
- Je m’y connais bien
- Je suis super écolo

7- Après avoir répondu à la question précédente, on arrive sur la deuxième et dernière question : *À quel point es-tu investi en sport ?* Cette question va aussi permettre d’ajuster le système de quête qu’il y a dans l’application. Avec un autre menu scroll cette fois ci dans l’autre sens l’utilisateur va avoir l’occasion de sélectionner son niveau d’activité physique de 3 autres façons :

- Je ne suis pas très sportif (Personnage normal)
- Je suis actif (Personnage un peu plus musclé)
- Je suis très actif (Personnage Musclé)

8- Ensuite vient la question sur les envies de l’utilisateur, *Quel est ton moyen de transport ?* Afin d’adapter les options principales à son besoin il pourra cocher une/plusieurs options au choix qui sont :

- A pied/vélo
- En voiture
- Par les transports en commun

Ainsi l’interface mettra en évidence la/les options que l’utilisateur cherche principalement. EcoTracker fait aussi office de média donc l’algorithme peut varier selon les utilisateurs et correspondre au mieux à ce que celui-ci recherche. On aide et on documente la personne au mieux ce qui correspond au **Jacob’s ten Usability Heuristic N°10 Help and Documentation**.



9



10

9- Après on a la question du lieu de résidence, *Où résides-tu?* L'utilisateur a alors une carte interactive sur laquelle il peut sélectionner son lieu de résidence ou directement indiquer son lieu de résidence. Ce qui permet à l'application d'avoir accès aux différents défis écologiques proches. Après avoir indiqué son lieu de résidence, l'algorithme de l'application ajustera les défis et les classements s'adaptant aussi aux utilisateurs locaux.

10- Après on a la question des préférences, *qu'est ce que tu préfères ?* L'utilisateur a alors plusieurs choix possibles (il peut en sélectionner plusieurs) sur les actions qui l'intéresse le plus :

- Le recyclage
- La mobilité
- Les énergies
- Le bio (jardin)

Après avoir coché certaines options, l'algorithme de l'application ajuste les recommandations. (**Jacob's ten Usability Heuristic N°10 Help and Documentation**).

Dans toutes les pages du formulaire on a un repère (les points avec un point plus gros pour savoir où nous en sommes) qui permet à l'utilisateur de savoir où il en est avec le formulaire ce qui correspond au **Jacob's ten Usability Heuristic N°1 : Visibility of System Status**.