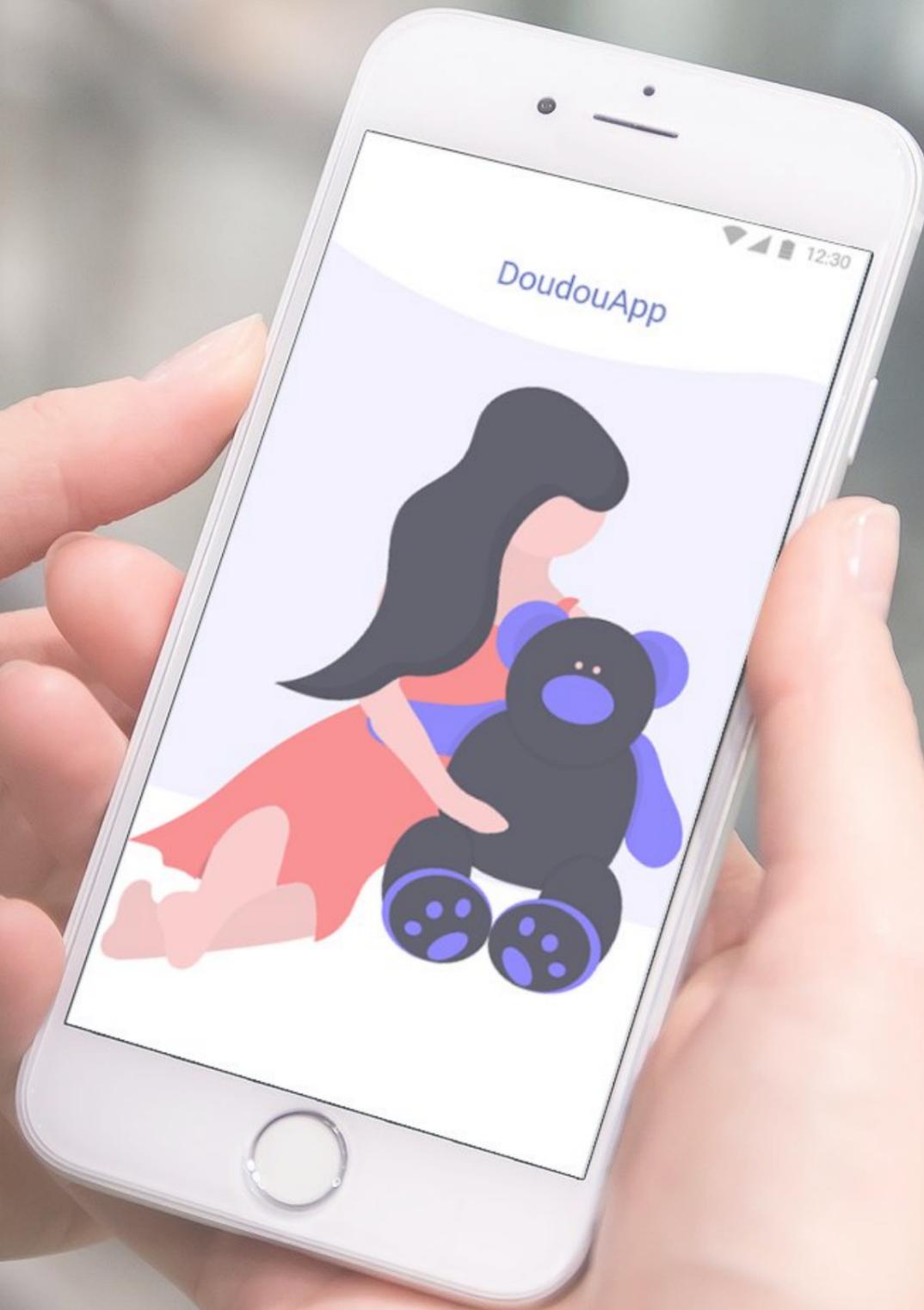


# Application Mobile "DoudouApp" Cahier de conception

START

# MENU



Le projet  
p. 3 à 5



La méthodologie  
p. 6 à 13



L'application  
p. 14 à 27

# Objectifs & Enjeux

Développer une “application métier” à destination des **crèches** (collectives, d’entreprise, micro-crèches...) pour la gestion de leurs **contrats occasionnels**

## 1 Crédo

“Communiquer avec les parents devient un jeu d’enfant”

- La création de l’application a **2 objectifs principaux**
  - Pour la crèche : Communication **instantanée** des créneaux disponibles pour ses contrats occasionnels
  - Pour les parents : Réservation des créneaux ouverts **facilitée**
- Les **enjeux** sont multiples
  - L’administrateur et l’agent doivent pouvoir aisément **prendre en main** l’application
  - L’administrateur peut **expliquer** la mise en place aux parents sans difficulté
  - Les parents doivent être notifiés en **temps réel** des créneaux ouverts (mobile et boîte mail)
  - La procédure pour publier, réserver, ou supprimer un créneau doit être **brève**
  - L’application doit **rassurer** les utilisateurs
  - L’application doit être **simple, facile** et **rapide** d’utilisation
  - La crèche doit gagner en **efficacité** dans la gestion des disponibilités pour les contrats occasionnels (temps et argent)

# Fonctionnement

“DoudouApp” : 1 seule application pour **3 parcours** utilisateurs



Agent

Employé.e.s

Mise en ligne des créneaux disponibles  
& suppression  
Voir son compte



Administrateur

Directeur.trice  
de la crèche

Mise en ligne des créneaux proposés  
& suppression  
Voir son compte et le gérer  
Gérer les inscriptions “Parent”  
Gérer le(s) compte(s) “Agent(s)”



Parent

Parent  
ou tuteur.tice légal.e

Inscription aux créneaux proposés  
& suppression  
Voir et gérer son compte

# Kanban

Point sur l'**avancée** du projet

## À Faire

- Tests des wireframes
- Prototypes Adobe XD des parcours "Crèche-Admin." et "Crèche-Agent"
- Test des prototypes des parcours "Crèche-Admin" et "Crèche-Agent"
- Amélioration des interactions et micro-animations du parcours "Parent"

## En cours

- Test du prototype Adobe XD du parcours "Parent" (Version 1)
- Cahier de conception (Version 2)
- Style Guide (Version 2)

## Terminé

- Recherche secondaire
- Mindmap et User flow des 3 parcours
- Wireframes des 3 parcours
- Tests des wireframes du parcours "Parent"
- Prototype - Version 1 du parcours "Parent"

# Proto-persona

**Cible supposée** à partir des premières recherches secondaires



Benoit  
37 ans

En reconversion professionnelle  
Divorcé, 2 enfants  
Lille

User Story

« En tant que parent de 2 enfants, je voudrais connaître **facilement et rapidement** les créneaux ouverts par la crèche pour les y inscrire au besoin »

## Comportement

- Très prit par sa récente réorientation professionnelle et sa formation en UX Design, il veut consacrer son temps disponible à ses enfants lorsqu'il en a la garde ; il cherche donc à gagner du temps pour les tâches administratives
- Il utilise régulièrement des applications mobiles dans sa vie quotidienne afin de se faciliter la vie

## Désir

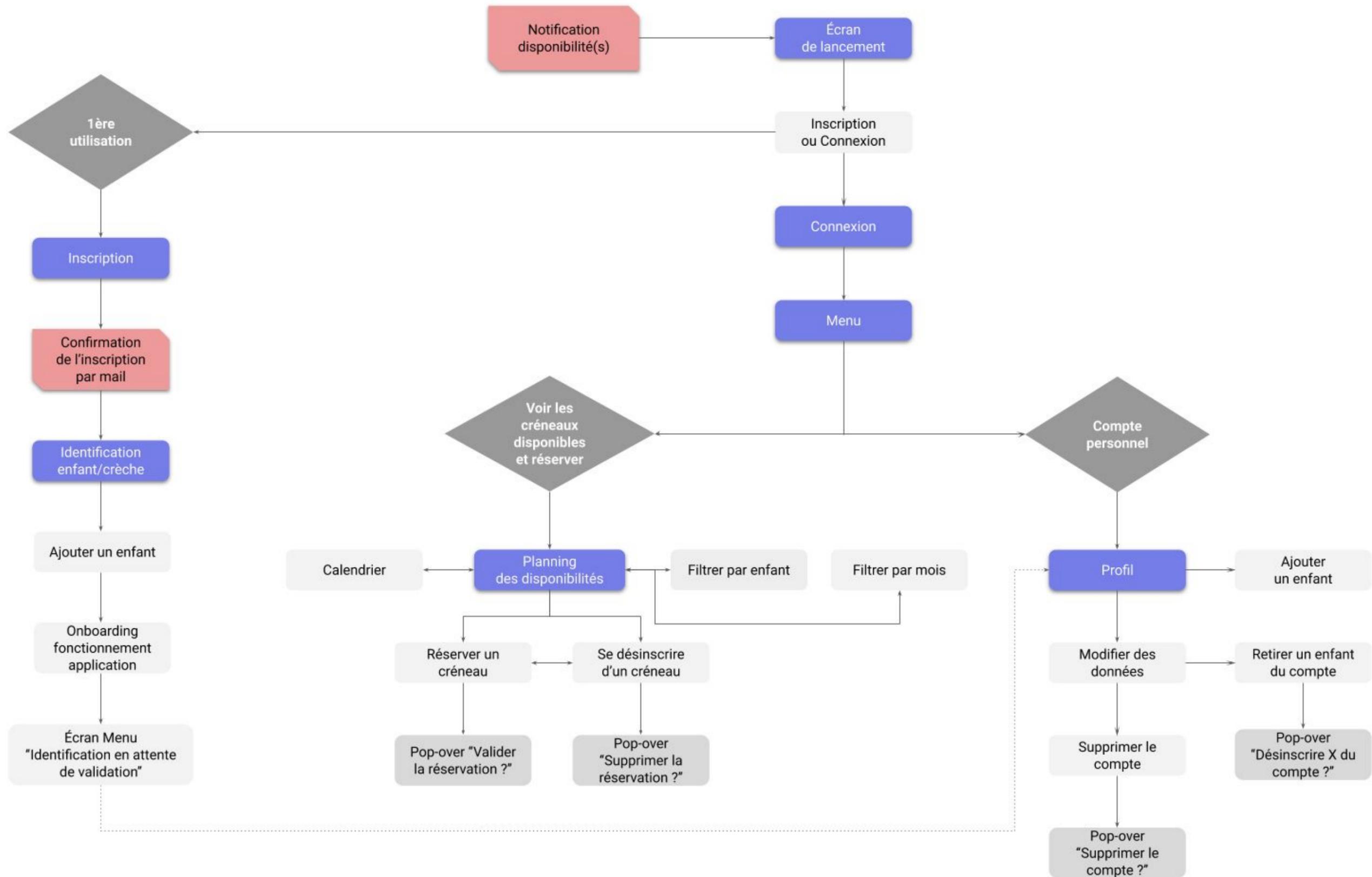
Avoir une application simple et rapide

## Frustration

l'obtention des informations pour 2 enfants en même temps est toujours compliquée

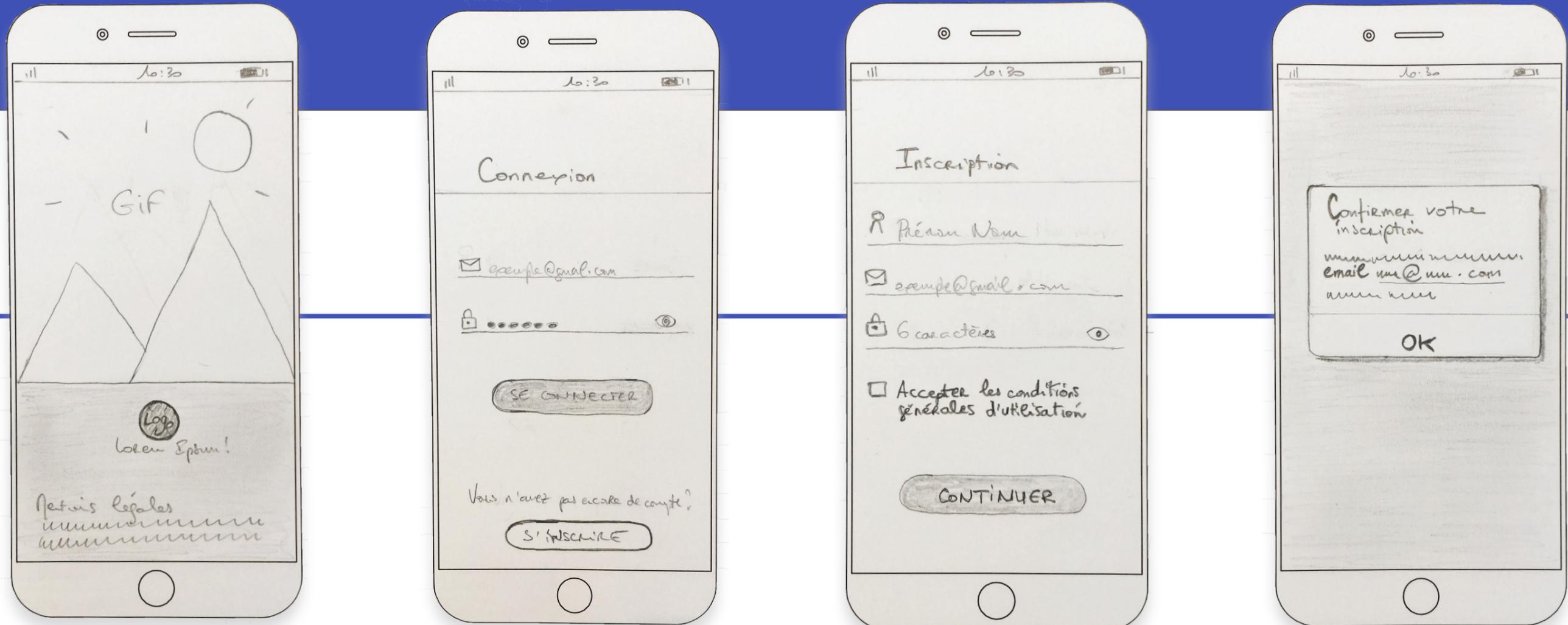
# User flow

Le **parcours** d'un utilisateur sur l'application



# Wireframes

- Les **maquettes fonctionnelles** en **basse fidélité** permettent de définir les zones et les composants de l'interface
- Elles ont pour but de **récolter rapidement des retours utilisateurs** afin de procéder à des premières modifications
- Les wireframes ont été réalisés **à la main**, dans des tonalités de gris



Exemples de wireframes

# Tests sur Invision

- Un premier test a été effectué sur la plateforme Invision auprès de 3 personnes **sensibilisées à l'expérience utilisateur**
- **Tout le parcours** a été proposé. Les testeurs ont passés en revus les différents écrans et laissés leurs **commentaires**



Exemples de feedback

TEST INVISION

# Tests du parcours sur Maze

- Un deuxième test a été réalisé sur la plateforme Maze auprès de **5 utilisateurs finaux potentiels**
- Le parcours a été proposé sous forme de **10 petites missions** successives.

## MISSION

### S'inscrire

Vous avez téléchargé l'application et vous cherchez à créer un compte.

Exemple de mission et de retours sur les "clics" des utilisateurs



TEST MAZE

# Résultats des tests sur Maze

- Le test comprenait également **4 questions d'évaluation** et un champ de saisie **libre de remarque**
- Le **rapport** fourni par la plateforme a été **étudié** pour construire le prototype numérique



Compréhension



Ergonomie et facilité



Présentation (boutons, fenêtres, menu...)



Évaluation globale

Opinion des testeurs  
sur l'utilisation de l'application



**Score d'utilisabilité**

Calculé en fonction  
d'indices clés de performance  
(succès, rebond, durée et erreurs)

*" L'application est facile d'utilisation "*

*" Très lisible.  
Les pictogrammes sont bien utilisés "*

*" C'est une très bonne idée,  
qui va aider beaucoup de parents ! "*

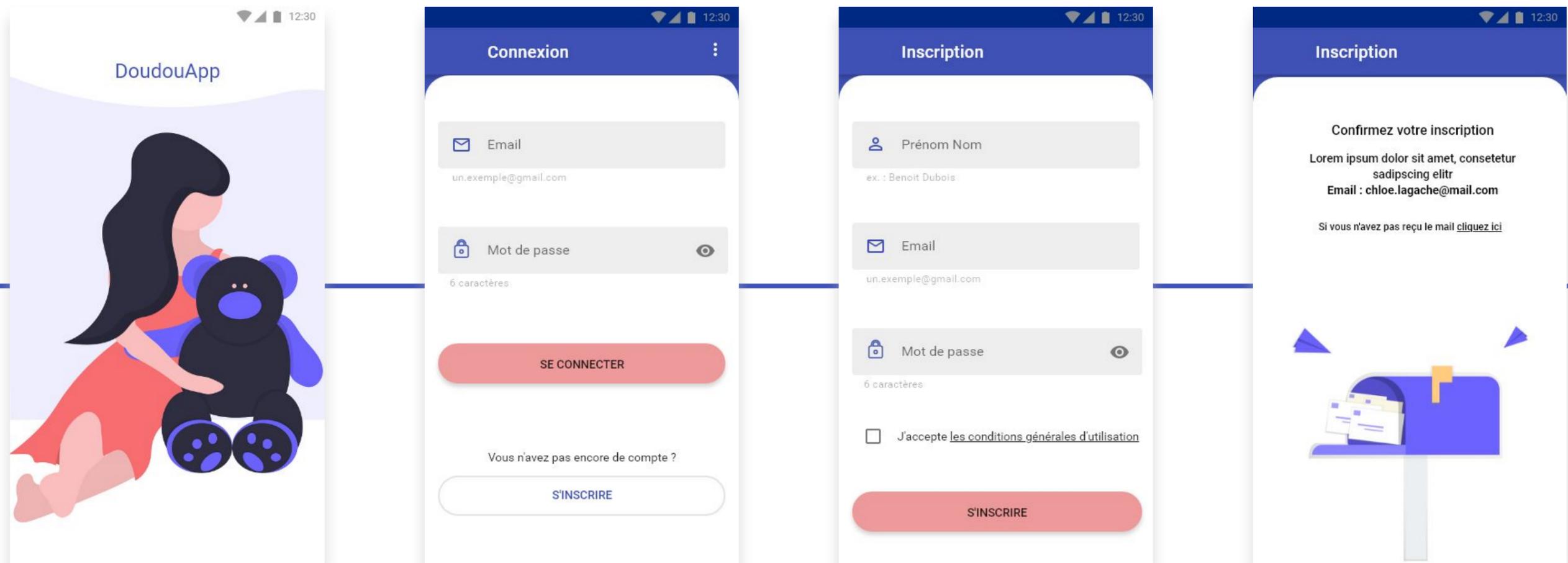
*" Simple d'utilisation et compréhensible "*

Verbatims des testeurs

RAPPORT MAZE

# Prototypage avec Adobe XD

- Le prototype est une représentation **haute fidélité** du produit qui **simule l'interaction** de l'interface utilisateur d'une manière similaire au produit final
- Il a été formalisé avec le **logiciel numérique** Adobe Experience Design

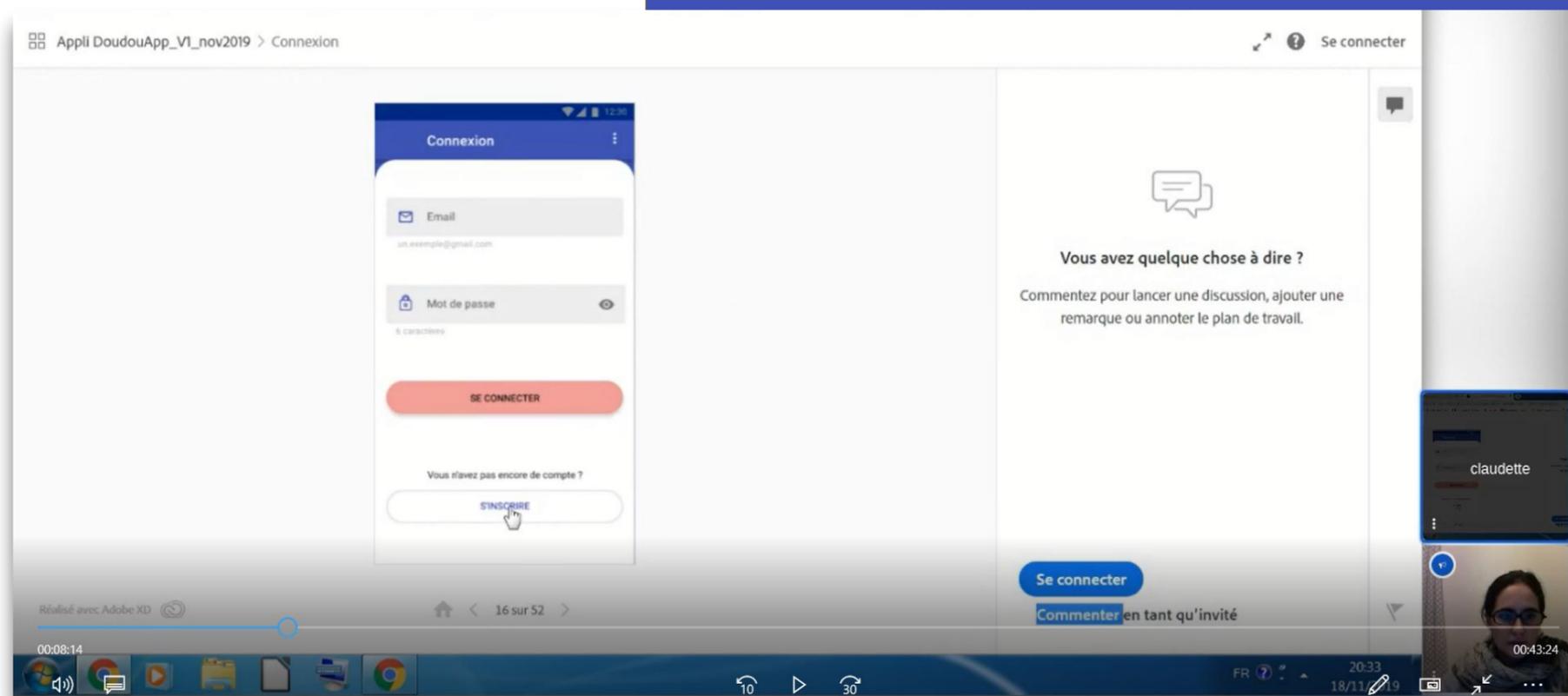


Exemples d'écran prototypé

PROTOTYPE ADOBE XD

# Test du prototype

- Le prototype a été testé auprès d'un **professionnel de la petite enfance** et "Agent" potentiel (Éducatrice de jeune enfants en crèche)
- Le test s'est effectué par visio-conférence sur le prototype Adobe XD. Il a été suivi d'un debriefing et de quelques questions



Évaluation globale

*“ L'application est rapide  
& facile d'utilisation ”*

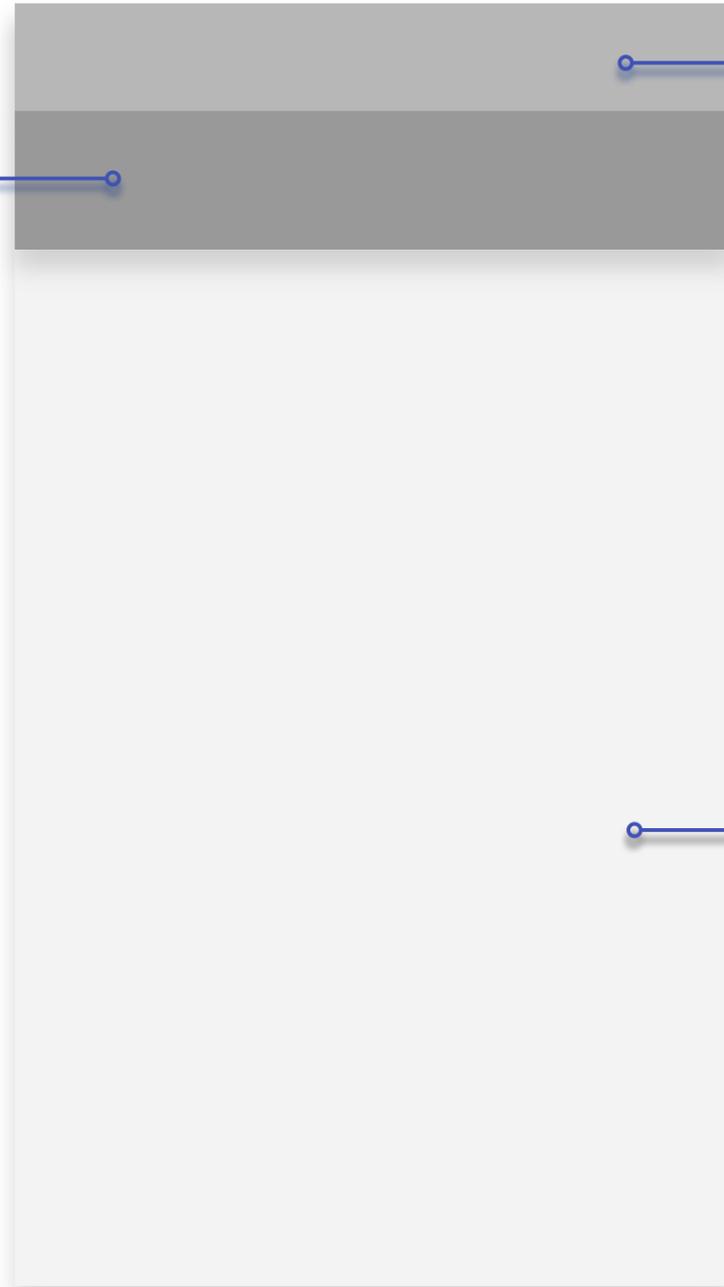
TEST ADOBE XD

# Zoning : Structure générale

Répartition des éléments sur la page

## Navigation

Affiche les destinations principales  
Concerne les différents écrans "Vos créneaux" et "Votre compte"

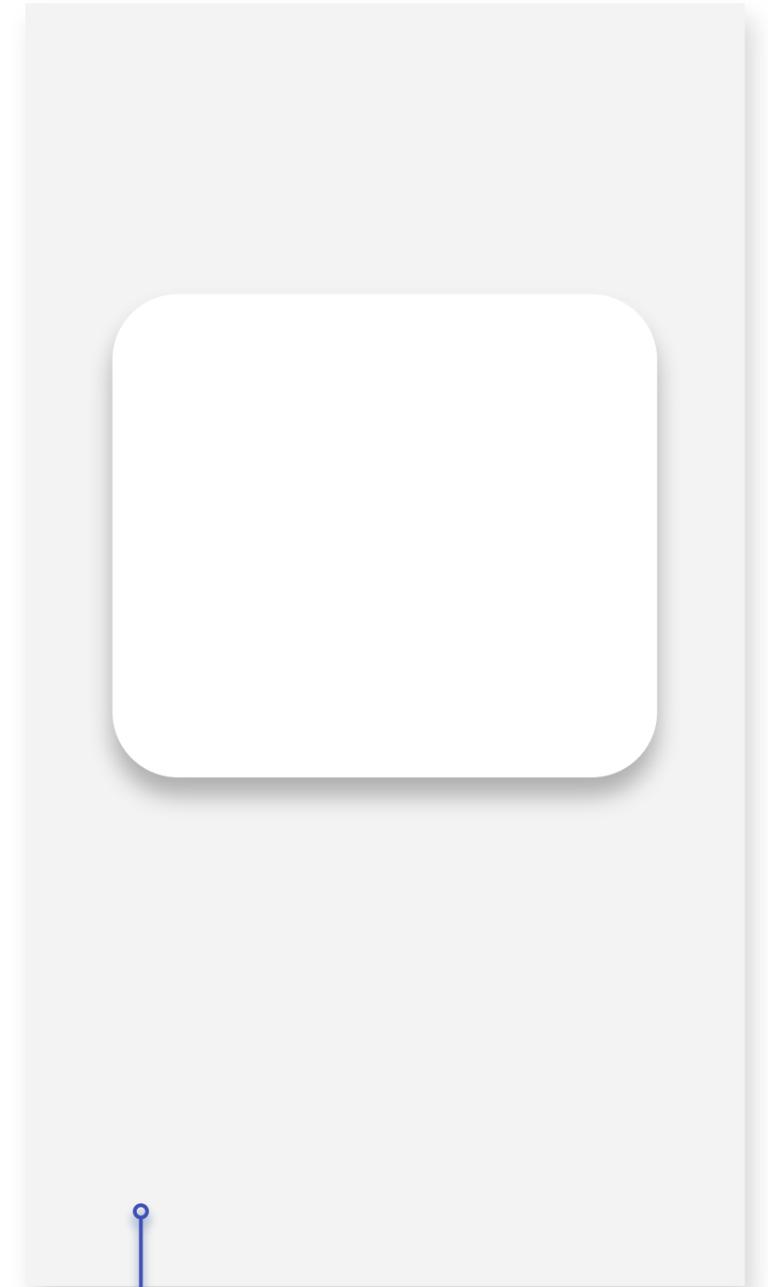


## Header

Indique l'étape concernée par l'écran

## Contenu

Informations & interactions principales

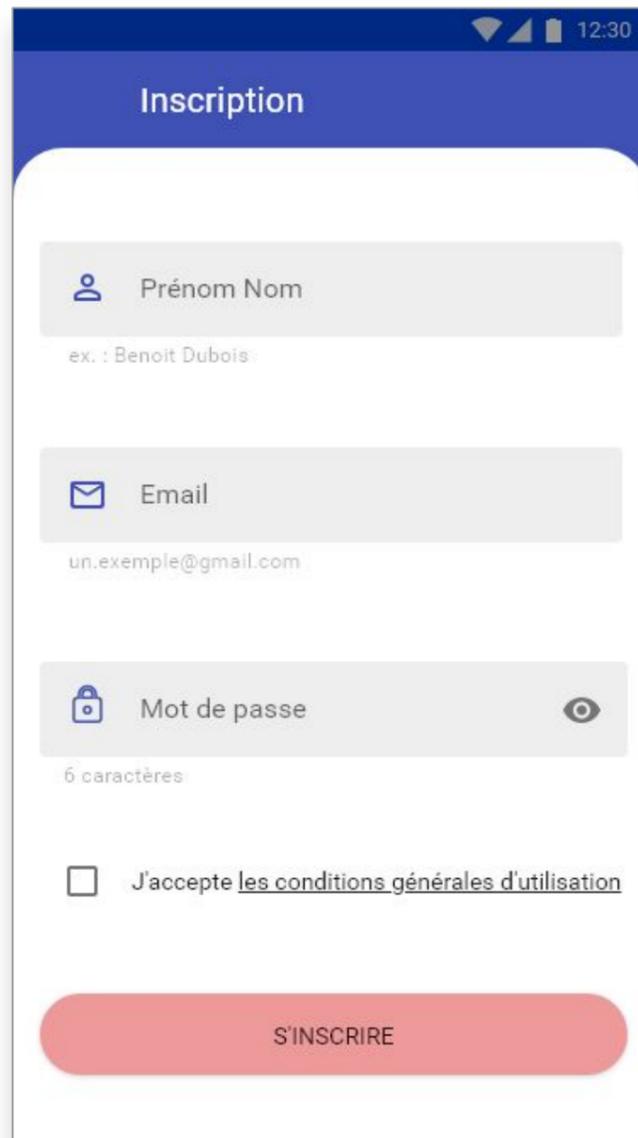


## Fenêtre modale

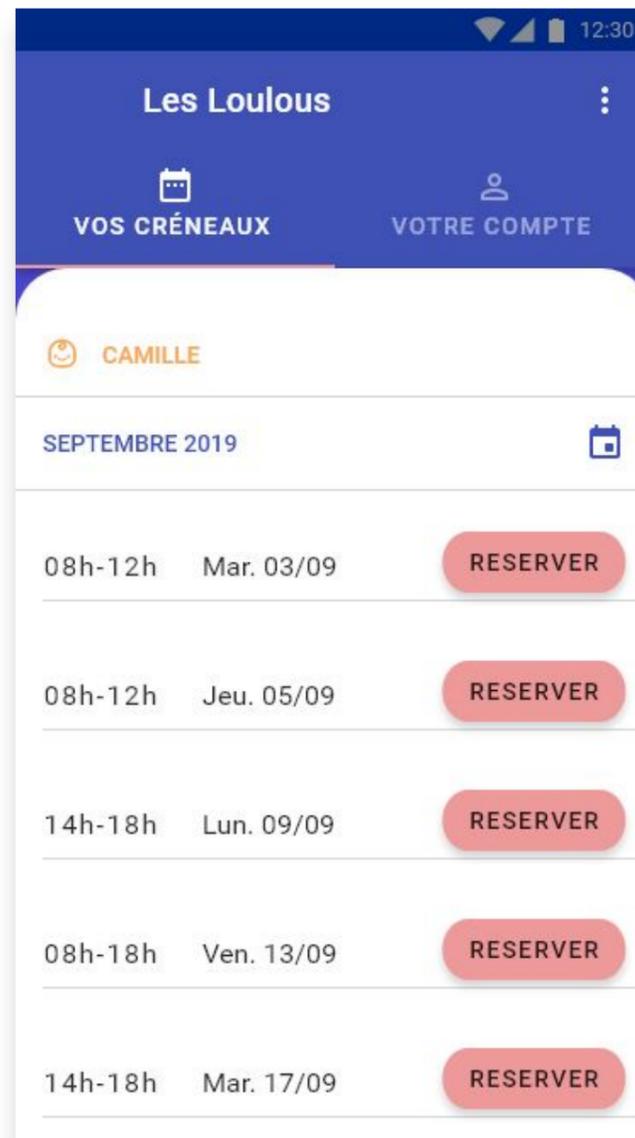
Utilisée pour les questions ou les informations

# Zoning : Apparence des éléments

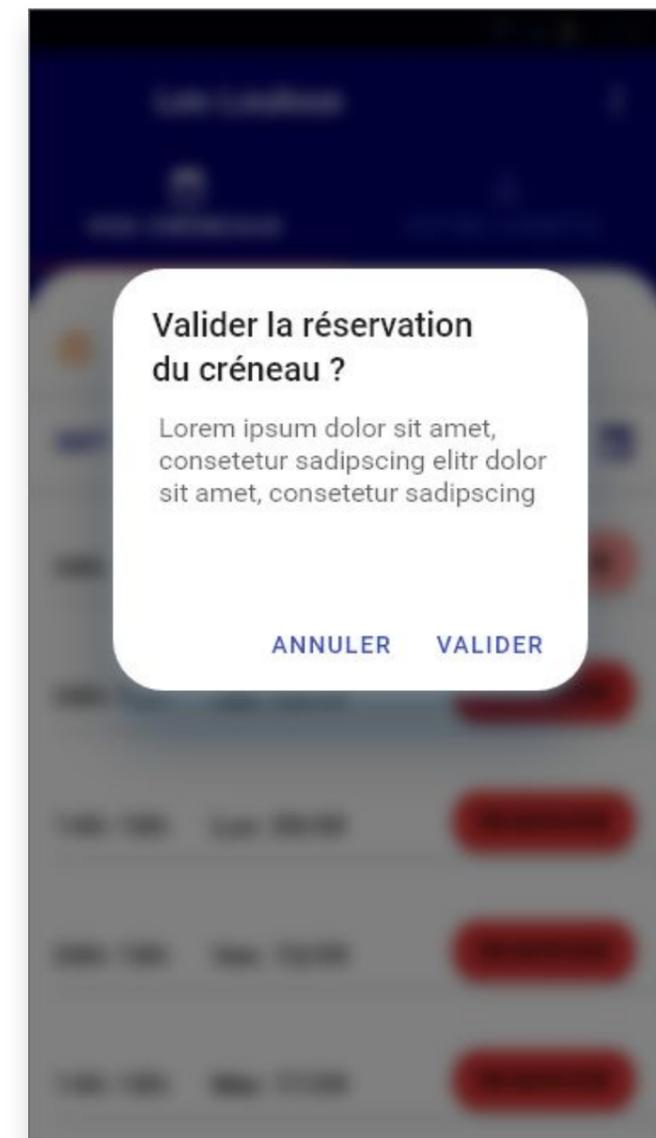
Positionnement des composants sur le **prototype**



Écran avec **Header** uniquement



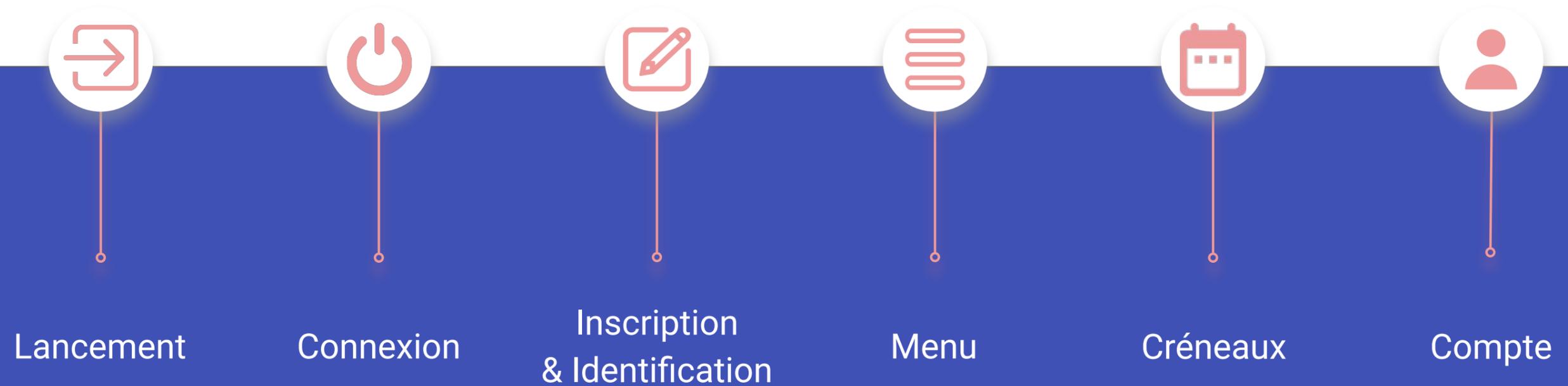
Écran avec **Header** et **Tabs** pour la navigation



Fenêtre modale

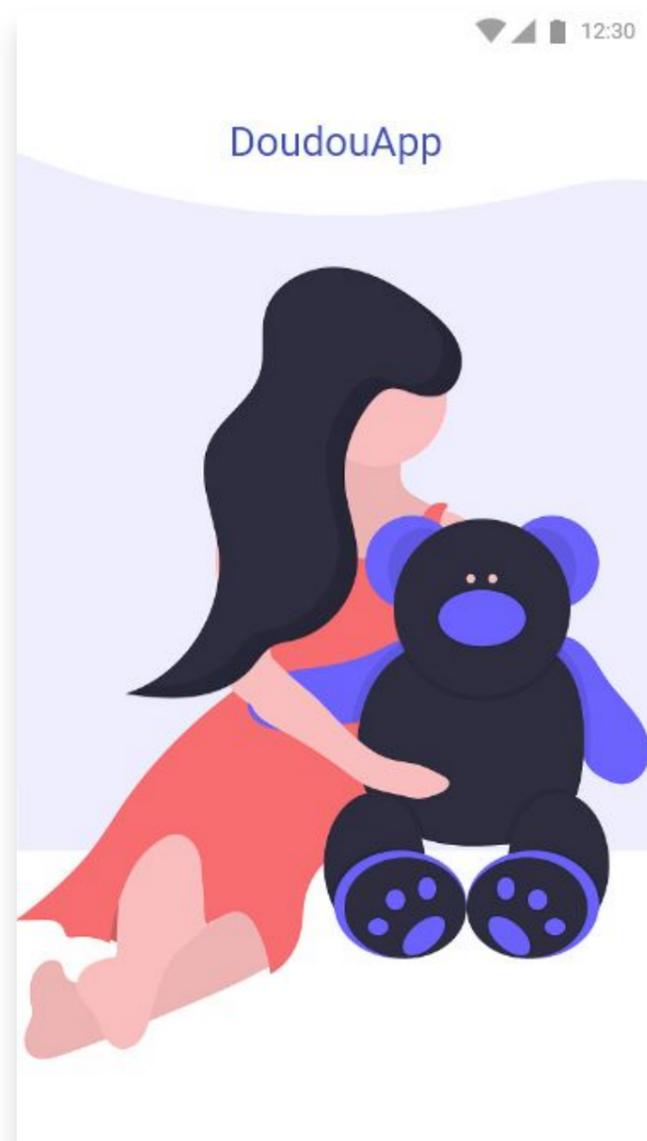
# Ecrans-types

L'application est constituée de **6 écrans principaux**, dont certains sont déclinés en sous-écrans



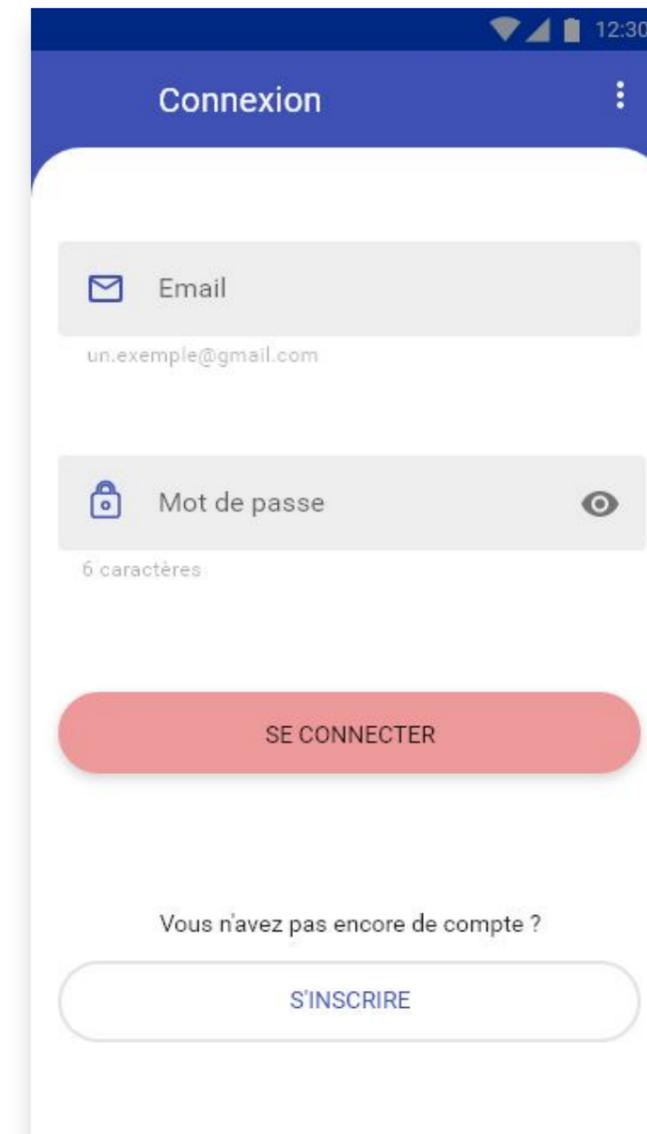
ECRANS DU PARCOURS

# Lancement & Connexion



Écran de lancement

Immerge l'utilisateur dans l'univers de l'application  
Permet de l'identifier visuellement



Connexion ou Inscription

Formulaire de connexion qui propose aussi un chemin d'inscription à l'application

# Inscription & Identification

Inscription-Etape 1

Formulaire de renseignements pour l'inscription à l'application

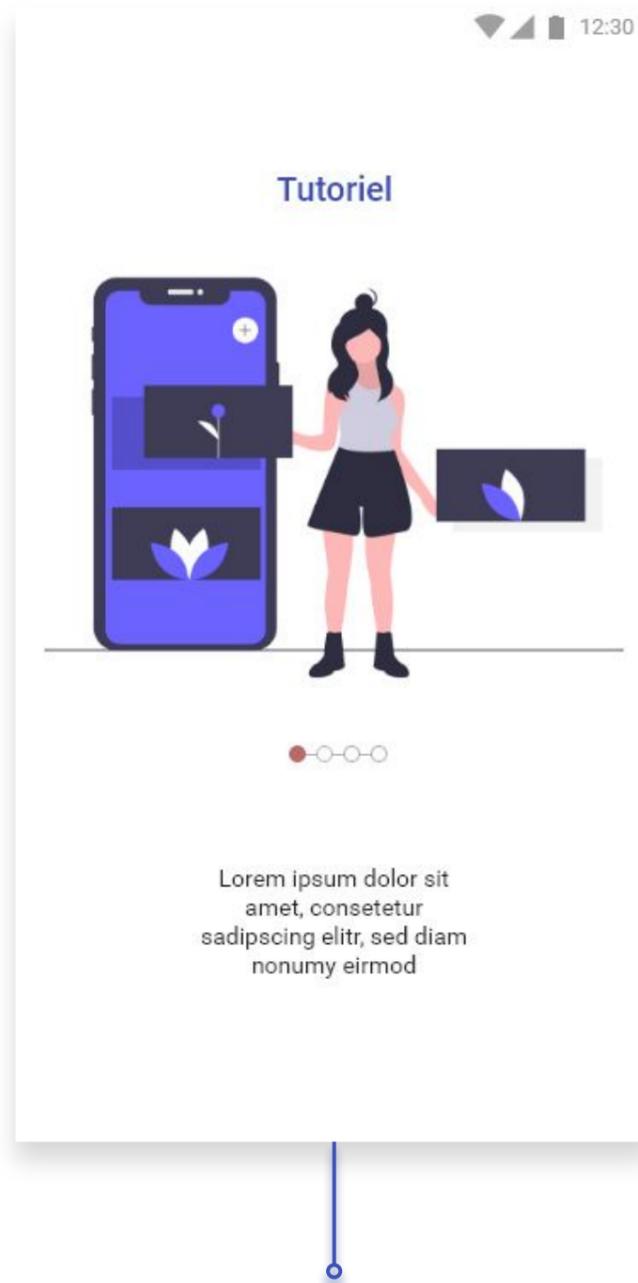
Inscription-Etape 2

Demande de confirmation d'inscription via un lien envoyé sur la boîte mail de l'utilisateur

Identification

Formulaire permettant d'associer la crèche à l'enfant concerné  
Il est possible d'ajouter 1 ou plusieurs enfants

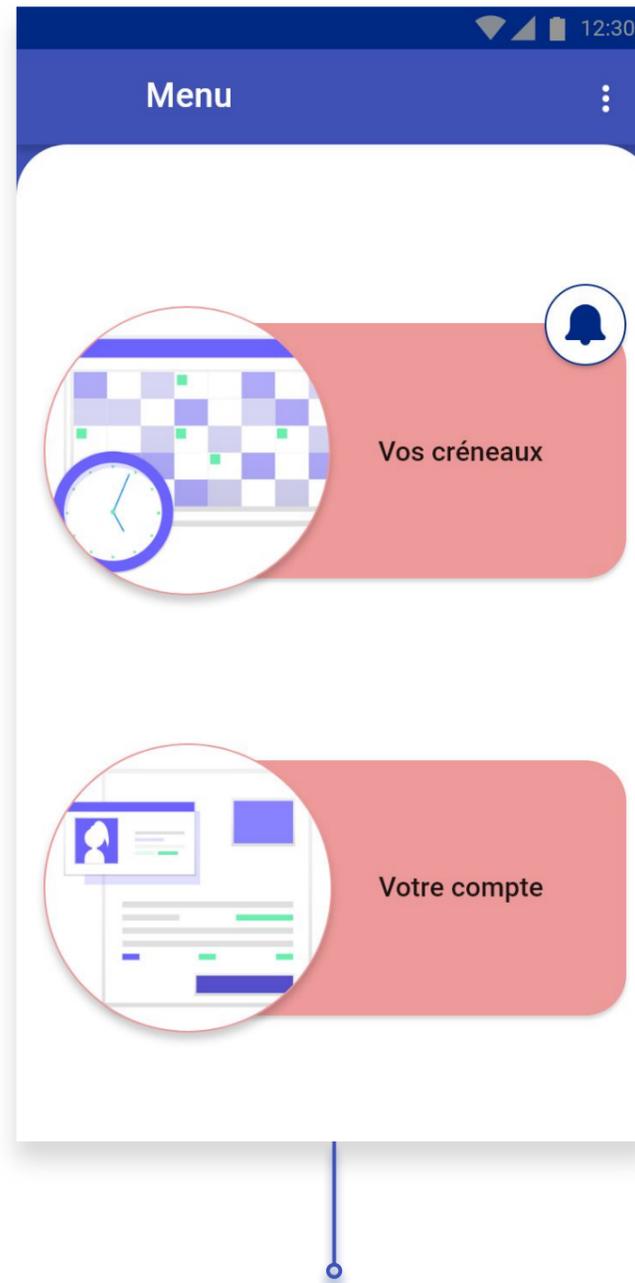
# Onboarding



## Onboarding

Tutoriel de 3 à 5 écrans  
pour apprendre à utiliser l'application

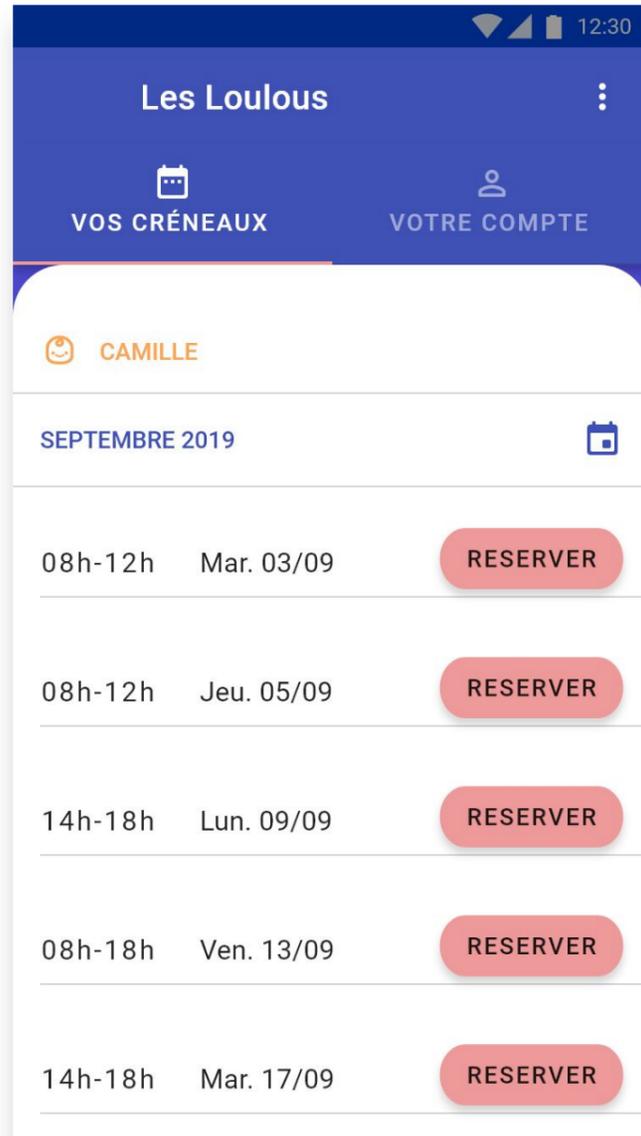
# Menu



## Menu

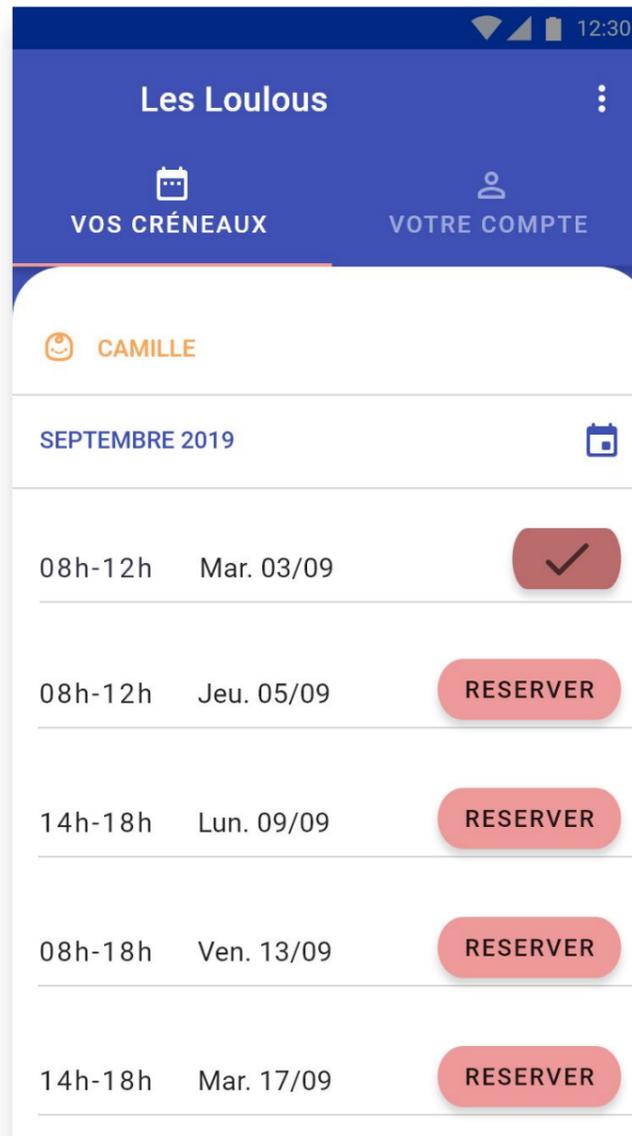
Situé après la page de connexion, cet écran permet à l'utilisateur de choisir entre les 2 destinations : "Vos créneaux" et "Votre compte"

# Créneaux



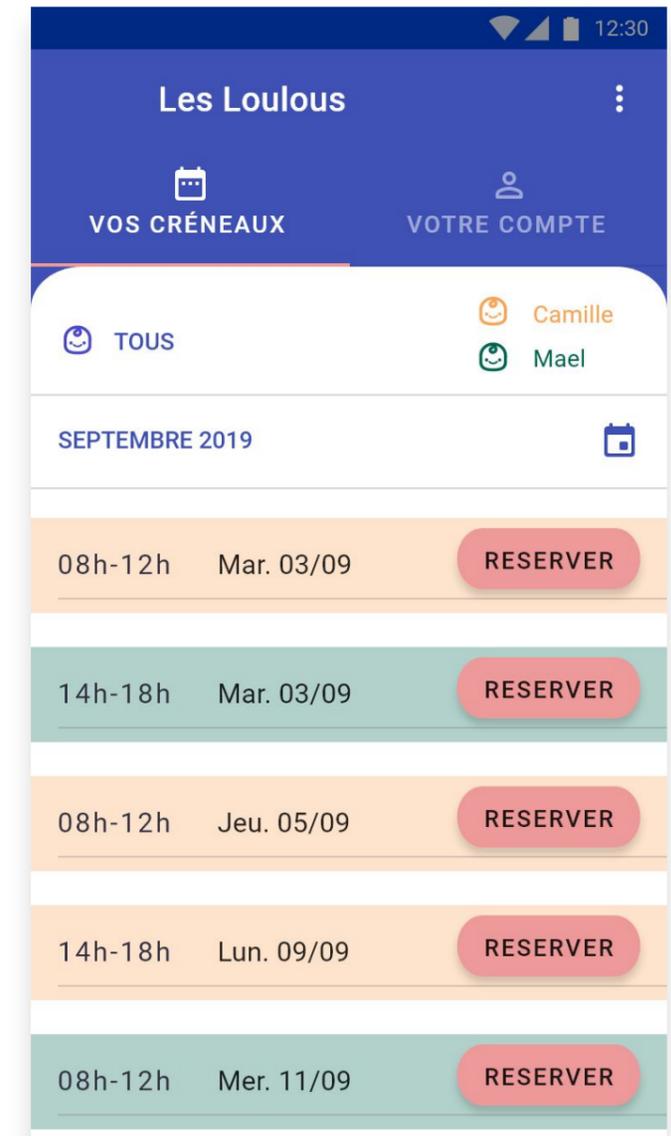
Créneaux-Liste des disponibilités

Liste de tous les créneaux disponibles pour le mois en cours et pour l'enfant sélectionné



Créneaux-Créneau réservé

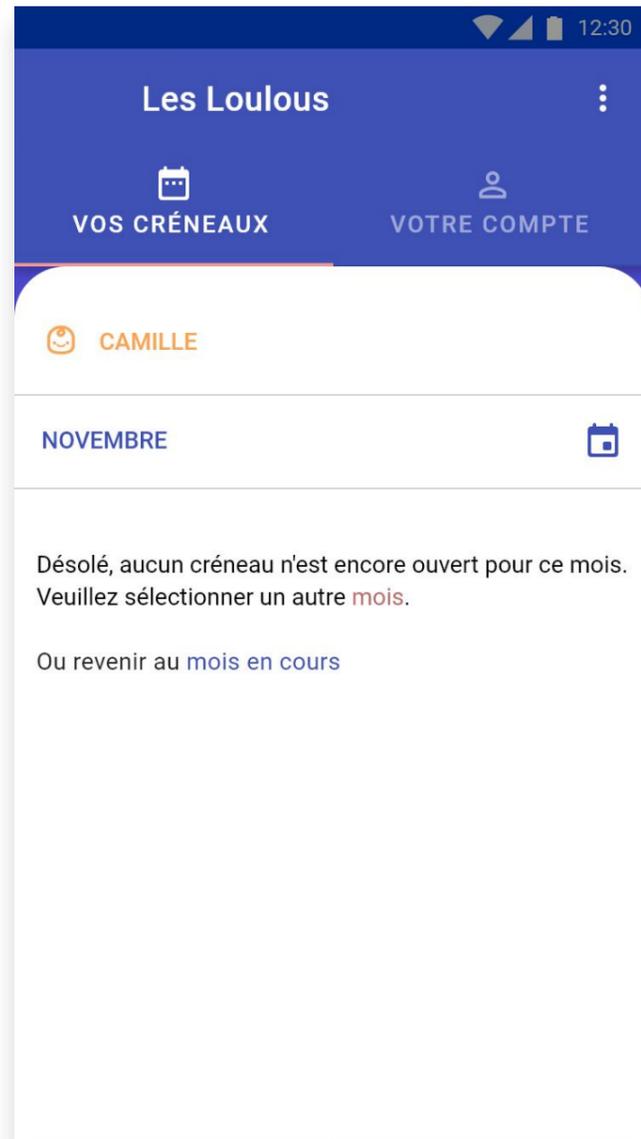
Le bouton "check" indique que le créneau a été réservé (il peut être sélectionné pour se désinscrire du créneau)



Créneaux-Disponibilités pour plusieurs enfants

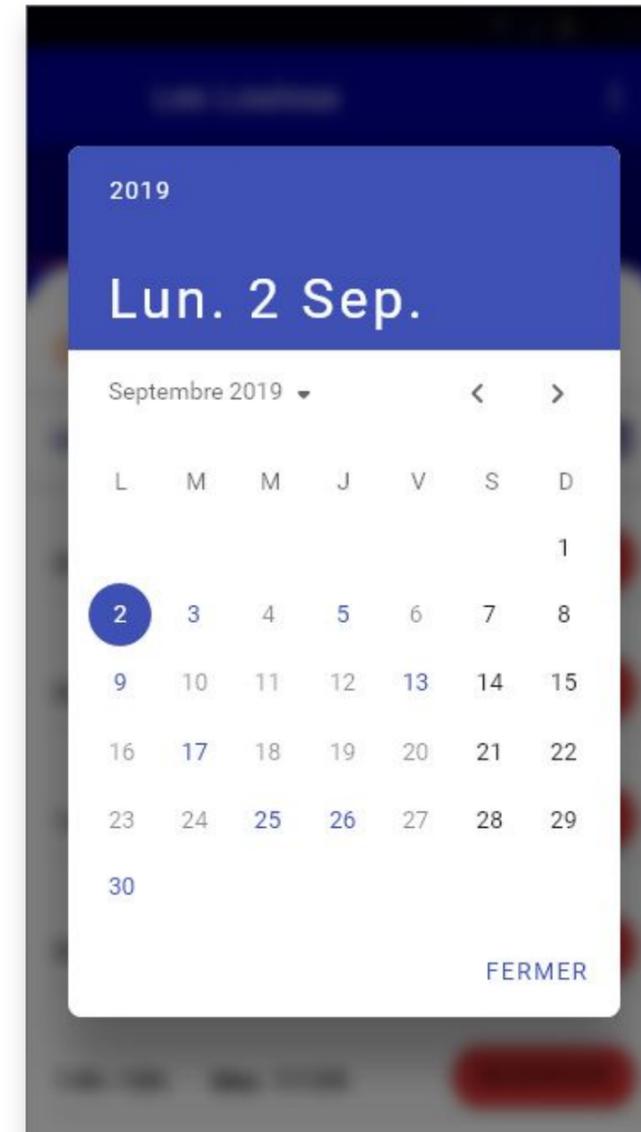
Liste présentant les créneaux pour les enfants d'une même famille

# Créneaux



Créneaux-Message  
"créneaux non ouverts"

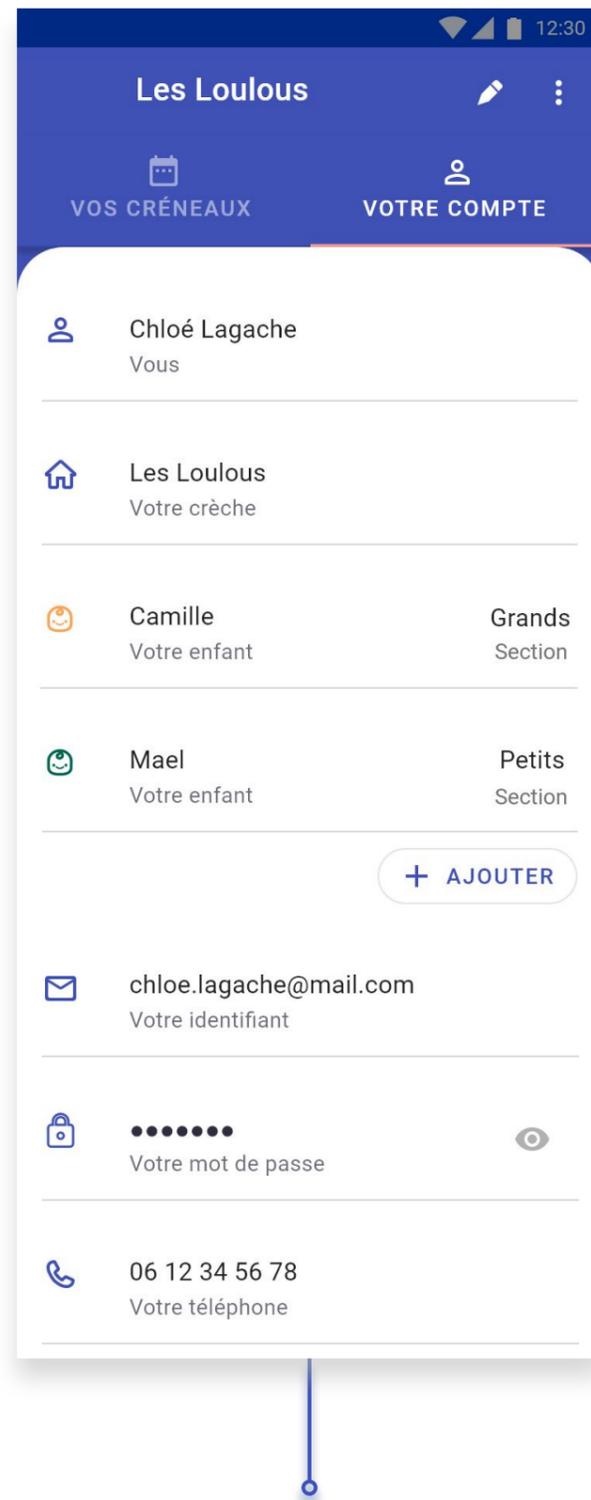
Un message s'affiche lorsqu'aucun créneau n'est encore disponible pour le mois sélectionné



Créneaux-Calendrier

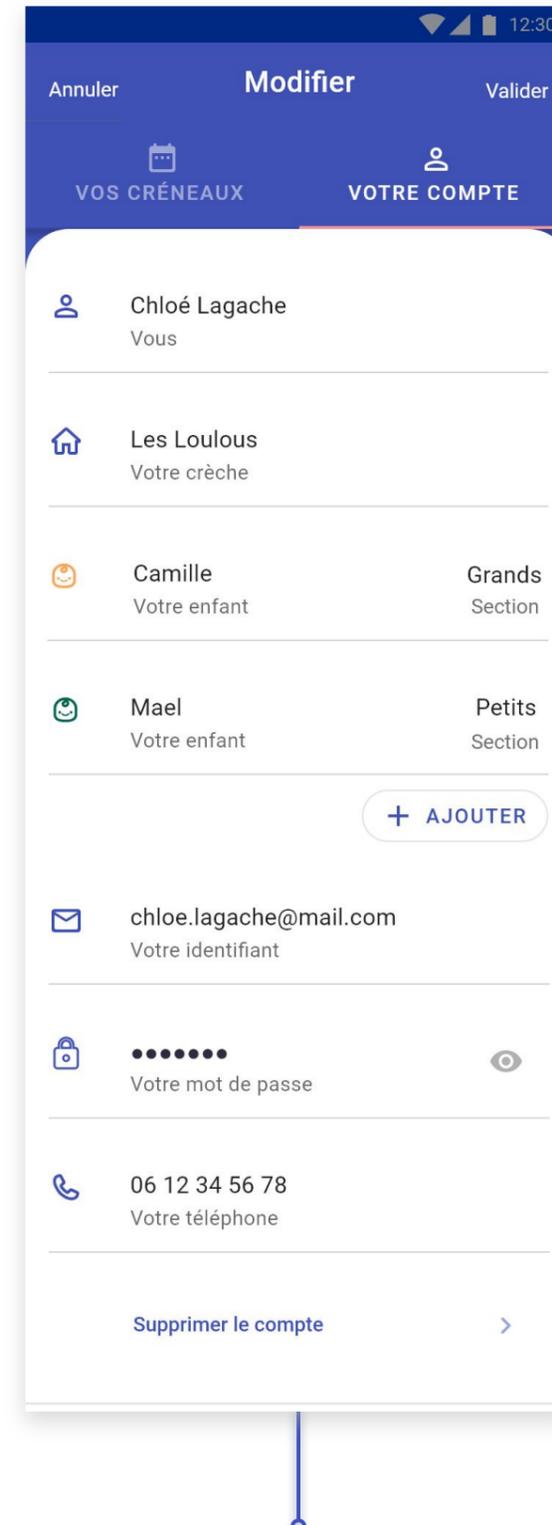
Les disponibilités sont également visibles sur un calendrier accessible via une icône

# Compte



Compte-Informations du profil

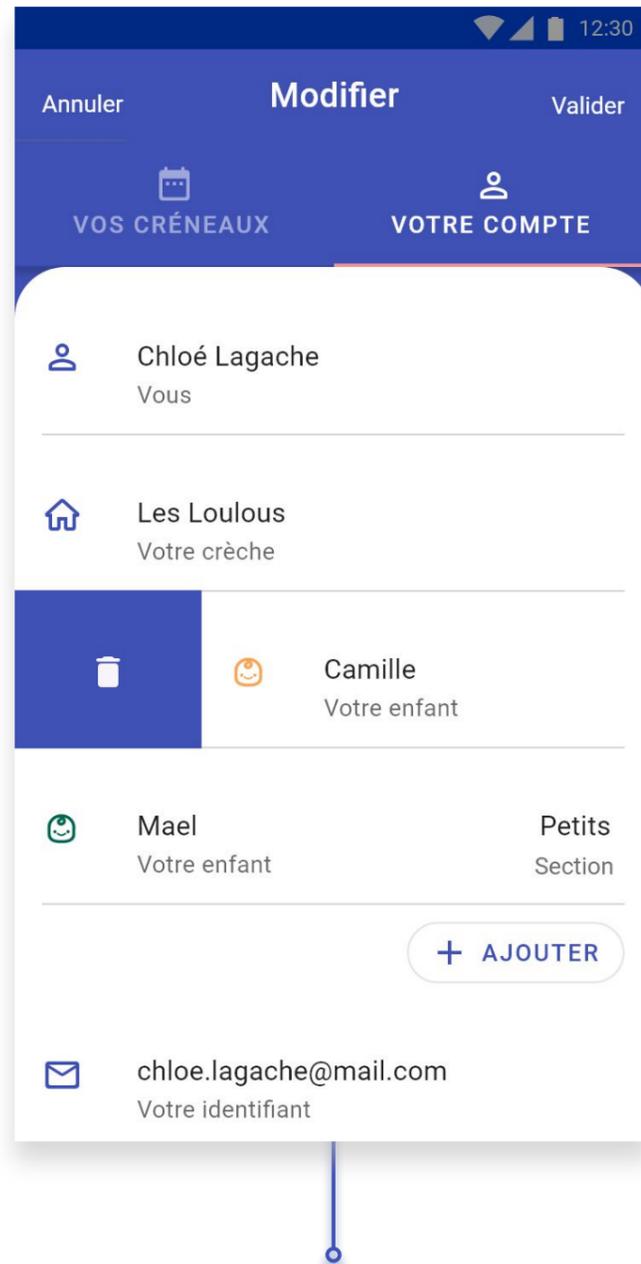
Données personnelles du compte



Compte-Modifier les informations

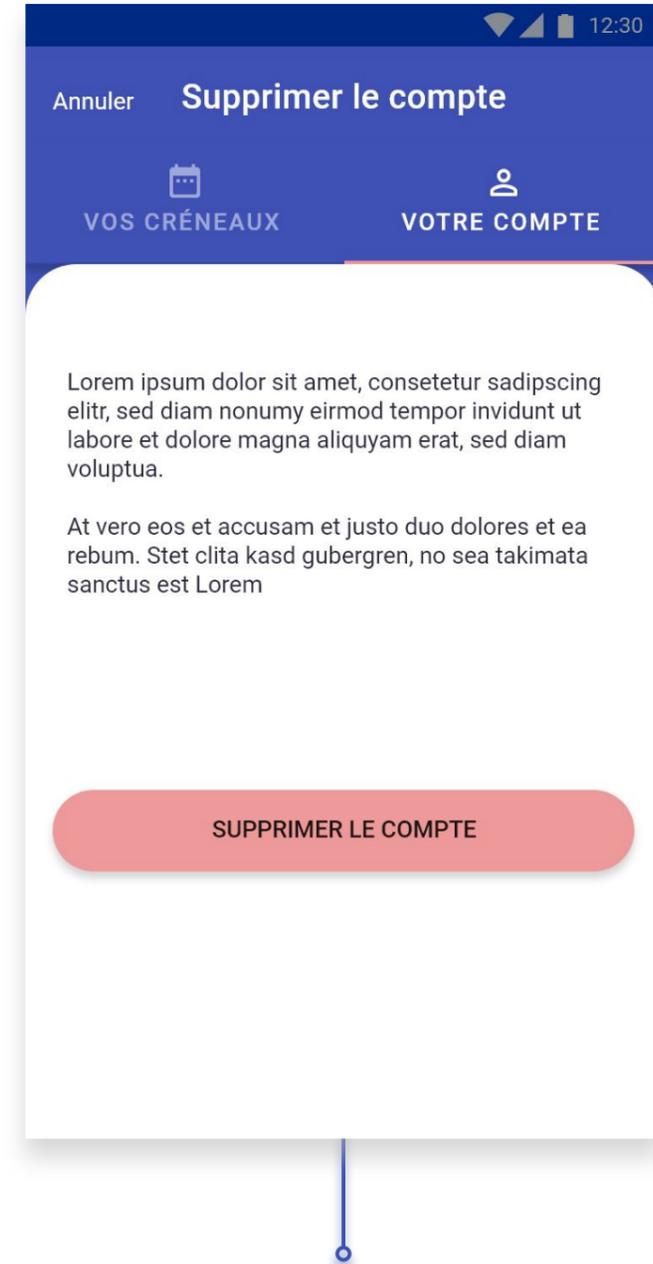
Écran permettant de modifier ses données  
et de supprimer le compte

# Compte



Compte-Supprimer un compte enfant

Un bouton permet de supprimer le compte d'un enfant



Compte-Messagerie  
"Suppression du compte"

Un message s'affiche lorsque l'utilisateur veut supprimer le compte principal

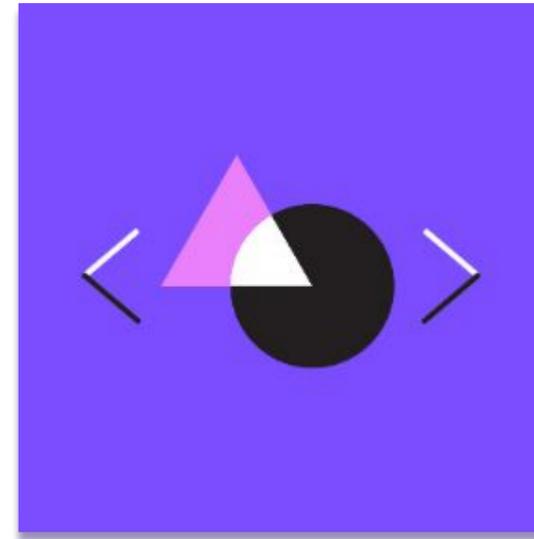
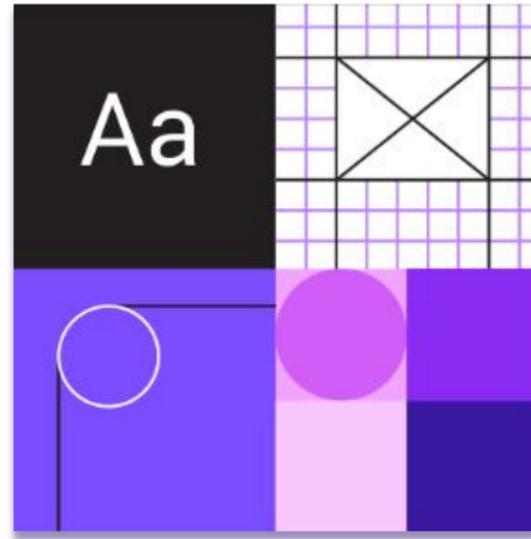
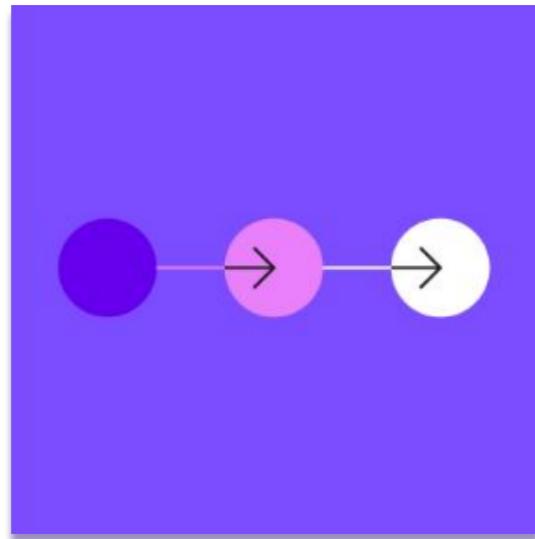
# Interactions principales

L'application offre de **nombreuses interactions** avec l'utilisateur, en voici les **principales**

- Ajout d'un enfant lors de l'identification et accès à l'*onboarding*
- Notification dans l'application ; exemple de la validation de l'inscription et de l'accès aux créneaux
- Réservation et désinscription à un créneau
- Système de filtres :
  - Visibilité des créneaux ouverts pour plusieurs enfants et retour aux disponibilités pour l'un des enfants
  - Visibilité des créneaux ouverts pour le mois en cours et message d'avertissement lorsqu'aucun créneau n'est encore ouvert pour le mois sélectionné
- Suppression d'un "compte enfant" : micro-animation lors de la première ouverture de la page (Votre compte > Modifier) et interaction, dans un deuxième temps, pour la même étape

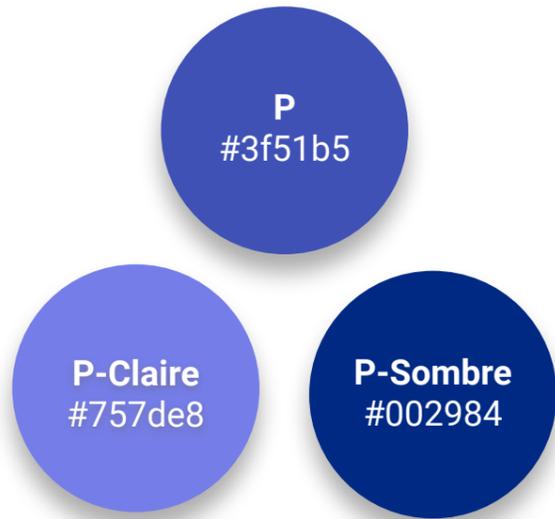
# Style Guide : le Material Design

- L'interface de l'application "DoudouApp" a été pensée en suivant les principes du **Material Design**  
Créé par Google, ce langage visuel et interactif est également un guide pour concevoir une interface graphique
- *In fine*, l'application est **intuitive, adaptée au différents supports, interactive et homogène**

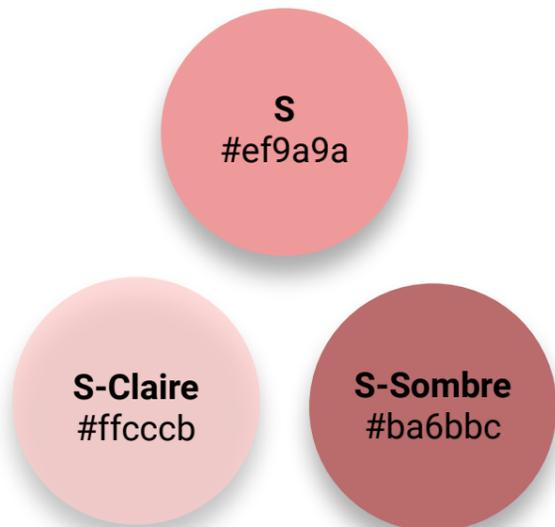


LE MATERIAL DESIGN

# Couleurs, Typographie & Pictogrammes



Couleur principale et variantes



Couleur secondaire et variantes

Police - Roboto

Titre 1 / Roboto Regular - 24 pt

Titre 2 / Roboto Medium - 20 pt

Sous-titre / Roboto Regular - 16 pt

Corps de texte 1 / Roboto Regular - 16 pt

Corps de texte 2 / Roboto Regular - 14 pt

Corps de texte 3 / Roboto Regular - 12 pt

BOUTONS / ROBOTO MEDIUM - 14 pt

Boutons/ Roboto Medium - 14 pt



Alerte



Crèche



Créneaux



Email



Enfant



Mot de passe



Profil



Téléphone

Icones Indicatives (non cliquables)



Aller à



Calendrier



Fermer



Information



Modifier



Plus d'options



Supprimer



Voir

Icones d'action

STYLE GUIDE

# Take away

L'application **DoudouApp** a été pensée pour les **crèches**, pour répondre à un besoin organisationnel qu'est la gestion des "**contrats occasionnels**". Elle permet au gérant d'ouvrir **facilement et rapidement** des créneaux disponibles et offre la possibilité aux parents concernés qui le souhaitent d'y **inscrire** leur(s) enfant(s).

Pour remplir les objectifs, les **écrans-types et les fonctionnalités principales** ont été élaborés lors de différentes étapes exposées dans ce document. Ils ont été testés sur le **parcours "Parent"** et doivent désormais être projetés sur les parcours "Administrateur" et "Agent".

L'application **DoudouApp** se veut **évolutive** pour répondre à certains besoins soulevés lors des tests utilisateurs

- L'administrateur de la crèche pourra également avoir une vision plus complète de ses contrats occasionnels avec une gestion mensuelle des présences/absences ;
- Elle pourra aussi se doter d'un moyen de paiement pour les parents ayant inscrit leurs enfants aux créneaux.

Nous pensons que l'application **DoudouApp** peut également être **développée et soumise** à d'autres établissements offrant les mêmes systèmes de garde, comme les **maternelles** qui proposent la garderie du matin et du soir.

## Liens des livrables cités dans le présent document

---

- User flow (les 3 parcours) : [User flow](#)

- Invision

Test : <https://invis.io/WVU7QWXBT7F>

Wireframes et commentaires [Test Invision et Commentaires](#)

- Maze (Test et rapport)

Test : <https://t.maze.design/5619989>

Rapport : <https://maze.design/r/h5w156uk1fkcfzb>

- Prototype Adobe XD

Prototype : <https://xd.adobe.com/view/c76f9a86-ab46-4365-7ada-f5dc0c213dad-b15e/>

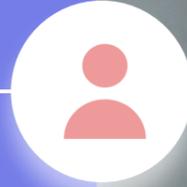
Ecrans et Test (vidéo) : [Prototype logiciel numérique](#)

- Vidéos des principales interactions : [Videos Interactions](#)

- Style Guide : [Style Guide](#)

# CONTACT

Chloé Lagache - UX Designer



chloelagache.m@gmail.com



06.88.91.85.05

