

Mobile First workshop

USER EXPERIENCE - ESD

Sommaire

Sommaire :

- Présentation de l'équipe
- Résumé du projet
- Contexte & Problématique
- Questionnaires
- Personas
- Arborescence
- Parcours utilisateurs :
 - Parcours Nicolas
 - Parcours Charlotte
- Événement marketing
- Recommandations
- Idées innovantes
- Maquettes



Project
Mobile First

Client
Swile

Date
17-21 mai 2021

Présentation de l'équipe

Laurie Meyer, Frédéric Tapia, Sarah Wolfgarten



Laurie Meyer

UX/UI Designer chez Yopbox



Sarah Wolfgarten

UX/UI Designer chez Gonexa



Frédéric Tapia

Gestion de projet chez Mezcalito

Résumé du projet

Objectifs :

- Favoriser le lien social en entreprise, renforcer la cohésion de groupe et le bien-être des salariés.
- Développer la notoriété de Swile auprès des salariés afin d'en faire de réels ambassadeurs de la solution auprès des décideurs de leurs entreprises.

Cibles :

- Salariés sportifs participants régulièrement à des événements sportifs (ex : Ekiden) et ne possédant pas Swile.
- Salariés d'entreprises possédant Swile, sportifs ou non-sportifs.

Une application multi-plateformes :

- Une application SmartWatch pour Android & iOS destinée aux salariés sportifs.
- Une extension de l'application mobile afin de permettre aux salariés ne possédant pas de SmartWatch d'interagir avec leurs collègues.
- Une plateforme WEB accessible via un QR Code pour les utilisations "one-shot" lors d'événements ponctuels.

Des partenariats avec les acteurs du sport en entreprise :

- Organismes d'événements sportifs : compétitions, courses à pied (ex : Ekiden), etc.
- Entreprises de séminaires / teambuilding

Contexte

Notre santé physique est notre principale préoccupation, toutes générations confondues.

1.

En septembre 2020, la santé physique est notre principale préoccupation, avant notre santé mentale et l'accès à un vaccin du COVID-19.

2.

De plus en plus d'employés aimeraient se tourner vers la marche à pied et le vélo pour se rendre sur leur lieu de travail.

3.

Souhait de revenir vers des environnements de travail plus sains, centrés sur des valeurs fortes et des enjeux de société (environnement, social, etc.).

**Étude réalisée par GWI Zeitgeist en septembre 2020 auprès de 8 001 internautes âgés de 16 à 64 ans dans 7 pays.*

Problématique

Projetons-nous un peu...

Dans le meilleur des cas :

Nous sommes en septembre 2021,

la majorité de la population française est vaccinée et le télétravail n'est plus une obligation. Peu à peu, les français reprennent une activité salariale au sein des locaux de leur entreprise et les événements sont de nouveaux autorisés.

Dans le pire des cas :

Nous sommes en septembre 2021,

un nouveau variant du COVID-19 fait rage, insensible aux vaccins, la France est contrainte de retourner à l'isolement. Le télétravail est maintenu et aucun événement ne peut avoir lieu.

Problématique

PROBLÉMATIQUE

Comment créer du lien social en entreprise, renforcer la cohésion de groupe et le bien-être des salariés, dans un contexte sanitaire incertain, tout en développant la notoriété de Swile ?

Questionnaire SmartWatch

Sur les utilisateurs de SmartWatch, 15 réponses

Utilisateurs SmartWatch

- 15 réponses entre 20 et 52 ans
- Principalement des - 26 ans

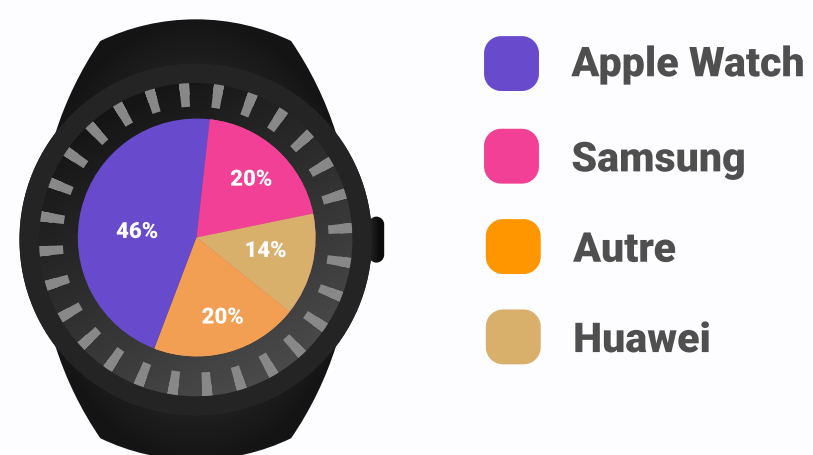
Taille de l'entreprise

- 70% entre 1 et 50 employés
- 26% entre 50 et 500 employés

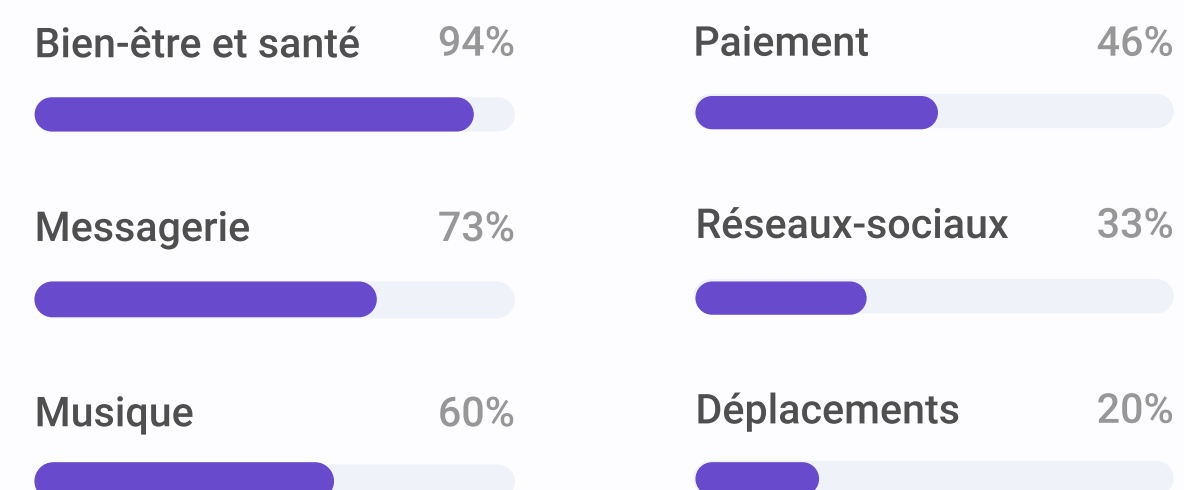
Catégories socio-professionnelles

- Proches du numérique (Informatique, Communication, Marketing, ...)

Marque de la montre connectée



Applications principalement utilisées



Avantages salariaux

- 7/15 ont des tickets restaurants en carte ou carnet
- 5/15 ont un CE
- 4/15 n'ont rien

Avantages

- Économie
- Practicité

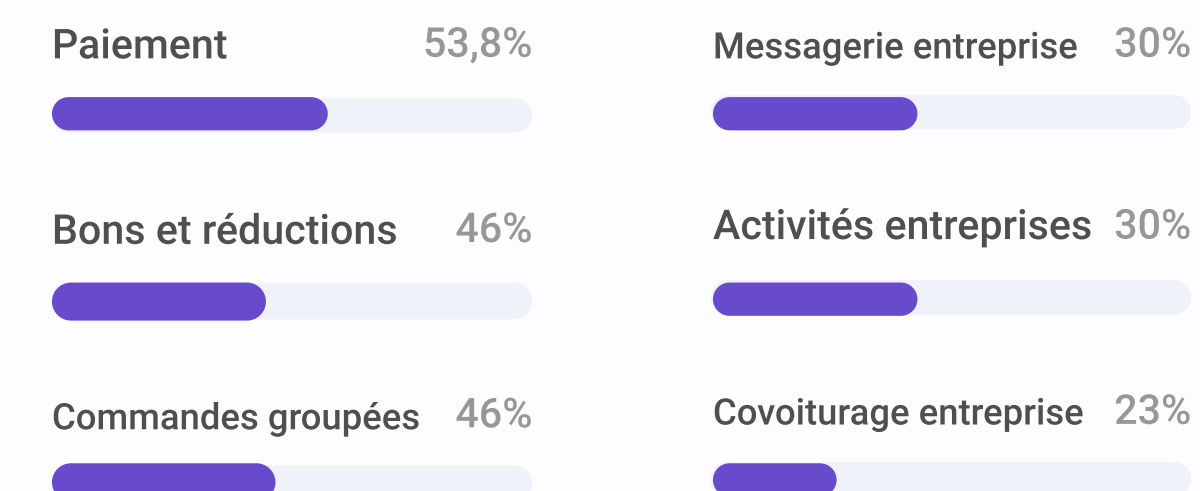
Inconvénients

- Pas toujours utilisable
- Plafond limité

Ce qu'ils voudraient en entreprise

- Réduction et bons d'achats
- Activités entre collègues
- Remboursement des frais sportifs
- Plus d'événements

Applications intéressantes



Questionnaire sportif (1/2)

Sur la pratique du sport, 53 réponses

Pratique du sport

- 64,2% font du sport
- Principalement du Fitness, de la course à pieds et/ou du vélo

Les données importantes

Solo

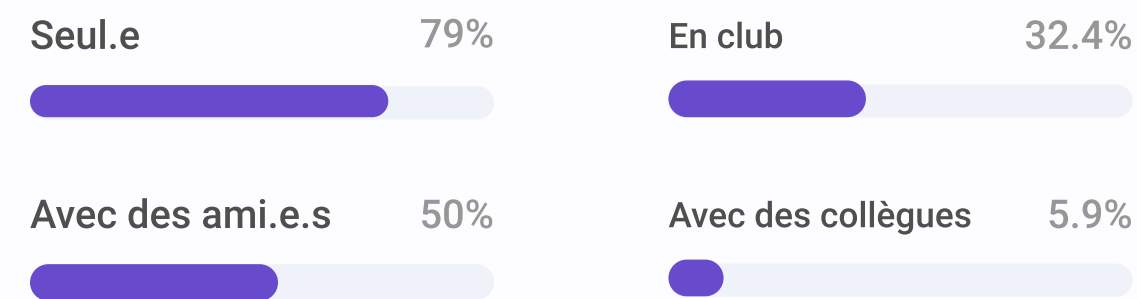
1. Durée de séance
2. Calories dépensées
3. Nom du sport
4. Distance parcourue
5. Vitesse

À partager

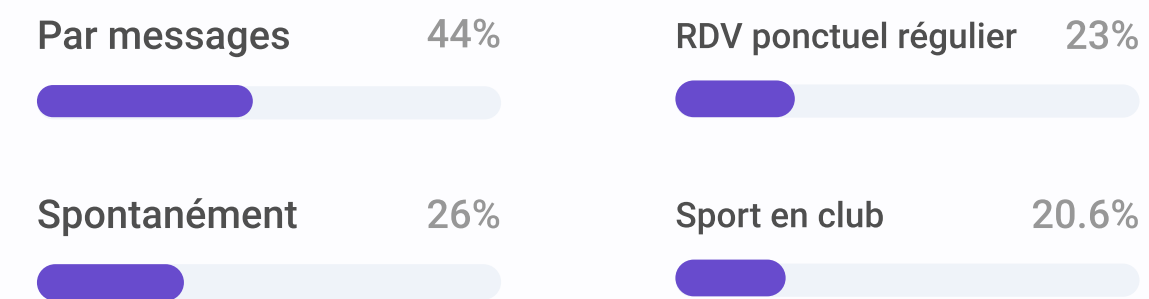
1. Distance parcourue
2. Nom du sport
3. Durée de la séance
4. Vitesse
5. Calories dépensées

Sportifs

Avec qui ?



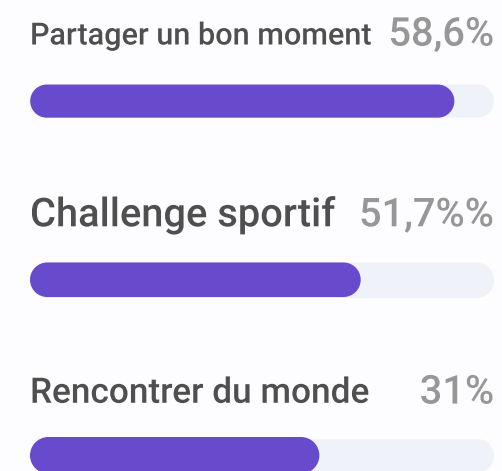
Comment ?



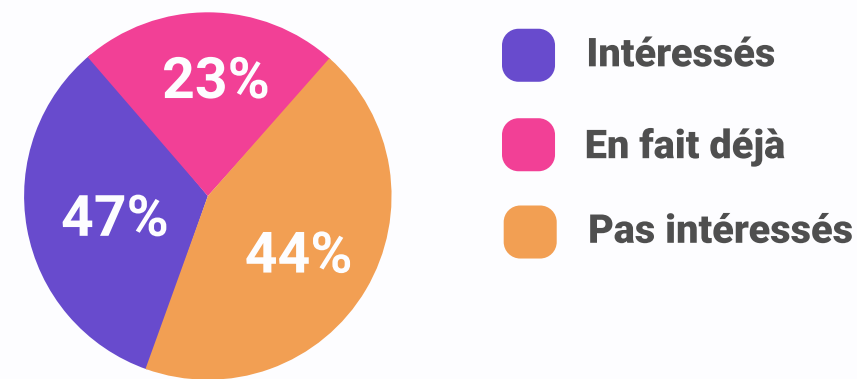
Evénements sportifs



Motivation



Faire du sport entre collègues



Les freins



Questionnaire sportif (2/2)

Sur la pratique du sport, 53 réponses

Pratique du sport

- 64,2% font du sport
- Principalement du Fitness, de la course à pieds et/ou du vélo

Les données importantes

Solo

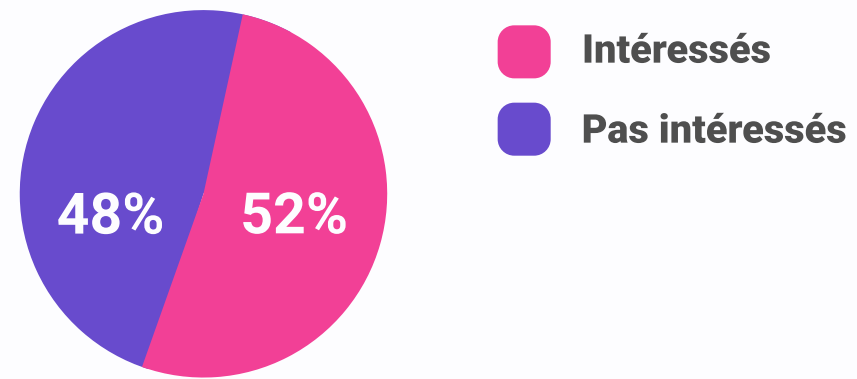
1. Durée de séance
2. Calories dépensées
3. Nom du sport
4. Distance parcourue
5. Vitesse

À partager

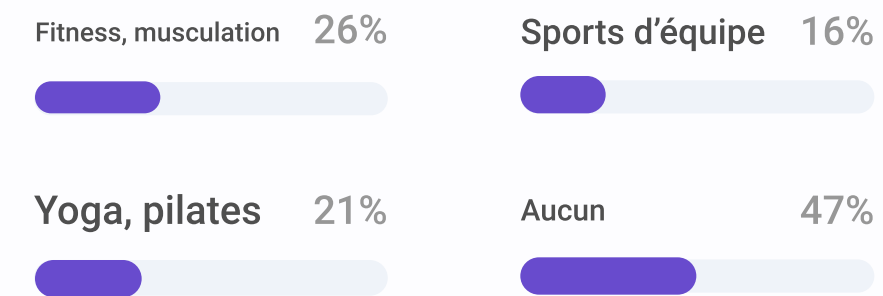
1. Distance parcourue
2. Nom du sport
3. Durée de la séance
4. Vitesse
5. Calories dépensées

Non Sportifs

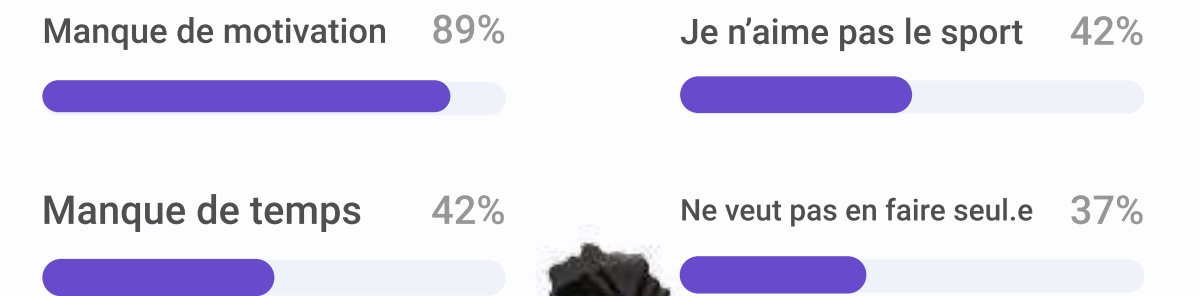
Faire du sport entre collègues



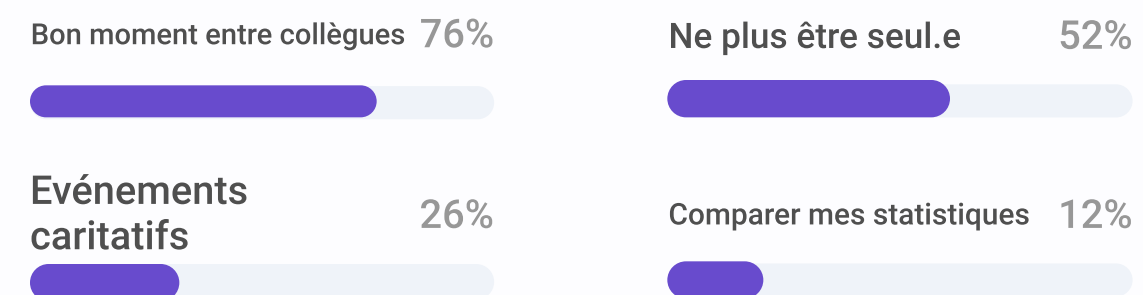
Quels sports avec eux ?



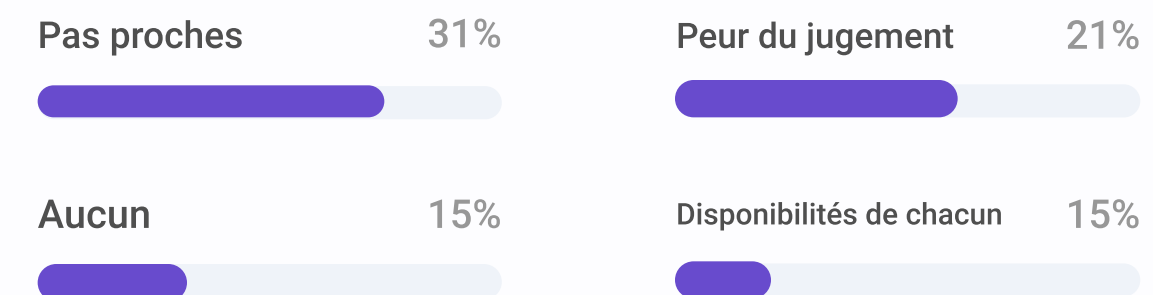
Pourquoi ne pas faire du sport ?



Qu'est-ce qui vous motiverait à faire du sport avec vos collègues ?



Et les freins ?



Analyse des questionnaires

La SmartWatch

La communauté des personnes ayant des SmartWatch est **petite**.

Les personnes les plus susceptibles d'avoir une SmartWatch sont **proches du numérique**.

La plus grande partie des usagers interrogés ont une **AppleWatch (46%)**. Les marques comme **Samsung (20%)** et **Huawei (14%)** se partagent le reste du marché.

Les principales applications utilisées concernent le **Bien-être et la santé (94%)**, puis la **messagerie et la musique**. On remarque donc que les utilisateurs de SmartWatch sont soucieux de leur bien-être et des données sportives y étant dédiées.

En prenant en compte uniquement la moitié des usagers questionnés bénéficiant de titres restaurant en entreprise, il est important de noter que la majorité d'entre eux souhaiteraient **bénéficier de réductions et bons d'achat** et **participer plus régulièrement à des activités entre collègues**. Ils souhaiteraient également être **remboursé de frais sportifs** ou **avoir plus de propositions d'événements**.

Ainsi, on remarque que les usagers sont susceptibles d'être intéressés par des activités en entreprise liées au sport.

Les sportifs (64,2%)

Cette fois-ci beaucoup plus de personnes ont répondu au questionnaire, il y a donc **un plus grand intérêt**.

On remarque que la très grande majorité des sportifs **font du sport seuls (79%)** ou **entre amis (50%)** et s'organisent principalement **par message ou sur en direct à l'oral**. Pourtant ce qui les motive le plus à faire du sport sont **le partage de l'instant passé (58,6%)** et **la rencontre (31%)**. On pourrait donc penser que la plupart des gens font du sport seul mais aimerait partager cela avec d'autres personnes. Pourquoi pas leurs collègues ? En tout cas d'après les réponses, **47% seraient intéressés et 23% en ont déjà fait avec eux !** Les seuls freins soulevés sont le fait de se comparer aux autres (23%), certains préféreraient également ne pas mélanger la vie personnelle et professionnelle. D'autres craignent également de ne pas trouver le temps et la disponibilité pour cela.

Analyse des questionnaires

Les non sportifs (35,8 %)

Du côté de ceux qui ne pratiquent pas de sport, **une majorité d'entre eux seraient intéressés pour faire du sport avec leurs collègues** (52%). Principalement du fitness ou de la musculation (26%), du yoga ou du pilates (21%), ou encore des sports d'équipe (16%).

La raison principale pour laquelle ils ne font pas de sport est qu'ils **manquent de motivation** (89%), **de temps** (42%) ou qu'ils n'aiment tout simplement pas en faire (42%). Certaines préféreraient en faire **accompagnés** (37%). **Il est donc pertinent de se diriger vers une fonctionnalité qui pourrait possiblement les motiver à faire du sport ou à trouver des personnes pour les accompagner.** D'autant plus que ce qui pourrait les motiver serait le fait de **passer un bon moment avec leurs collègues** (76%) ou **le fait de ne plus être seul** (52%) !



En résumé

Nous avons pensé l'application de sorte à **prendre en compte les fonctionnalités dont bénéficie la SmartWatch** (à savoir les données sportives et l'interaction rapide sur le poignet) qui semblent grandement intéresser les personnes qui en ont. Nous avons également cherché à répondre à leurs motivations **en prônant l'encouragement et les bons moments de partage entre collègues.** Cette application permet également de **diminuer le manque de compagnie que certains semblent craindre durant leurs séances de sport.**

Les données statistiques mises en avant sont principalement celles que les usagers ont cités dans leurs réponses au questionnaire. Elles changent en fonction du sport et peuvent être partagées par la volonté de l'utilisateur.



Persona

Faire du sport en entreprise



Nicolas

Il aime le sport et surtout la course à pied. Il profite de sa pause déjeuner pour aller courir. Avec sa Samsung Galaxy smartwatch, il peut suivre son activité mais il trouve cela dommage de ne pas pouvoir partager avec d'autres personnes. Il aimerait donner une nouvelle dimension à sa sortie sportive mais ses amis sont trop loin de son lieu de travail. Son entreprise utilise Swile et une nouvelle application d'engagement vient de sortir pour SmartWatch, cela lui a permis d'apprendre que son collègue François courait également. Ils font maintenant leur séance ensemble et sont encouragés par les autres, restés à l'Open Space manger des sushis.

Age : 30 ans

Emploi : Responsable
Avant Vente

Lieu : Paris, France

Compétences

Sport

Technologie

Métro parisien

Sens du contact

Cuisine

Personnalité



- Il accorde beaucoup d'importance aux relations avec ses collègues.

Passionné

Bavard

Sportif

Connecté

Motivations

- Partager ses passions avec ses collègues
- Le challenge sportif
- Rencontrer du monde

Frustrations

- Être seul pour faire du sport
- Manque de temps
- Peu d'applications disponibles originales sur sa SmartWatch

Persona

Participer à un événement sportif caritatif, en partenariat avec Swile



Charlotte

Elle est designer dans une boîte d'informatique. Son employeur met en place de nombreuses activités en entreprise pour favoriser l'engagement et la cohésion d'équipe. Dernièrement elle a participé, avec son équipe, à une course caritative de vélo organisée par la région. Elle a pu découvrir Swile, l'un des partenaires, qui a prêté des montres connectées avec une application installée dessus. Grâce à cela, elle a pu suivre l'avancé de ses collègues sur la course et être encouragée par les autres restés sur le banc de touche! Maintenant elle n'a qu'une envie : que Swile rejoigne son entreprise.

Age : 26 ans

Emploi : Designer

Lieu : Montpellier, France

Compétences

Sport

Technologie

Métro parisien

Sens du contact

Cuisine

Personnalité



- Elle adore sortir le week-end avec ses copines boire un verre en terrasse.

Connectée

Drôle

Curieuse

Dynamique

Motivations

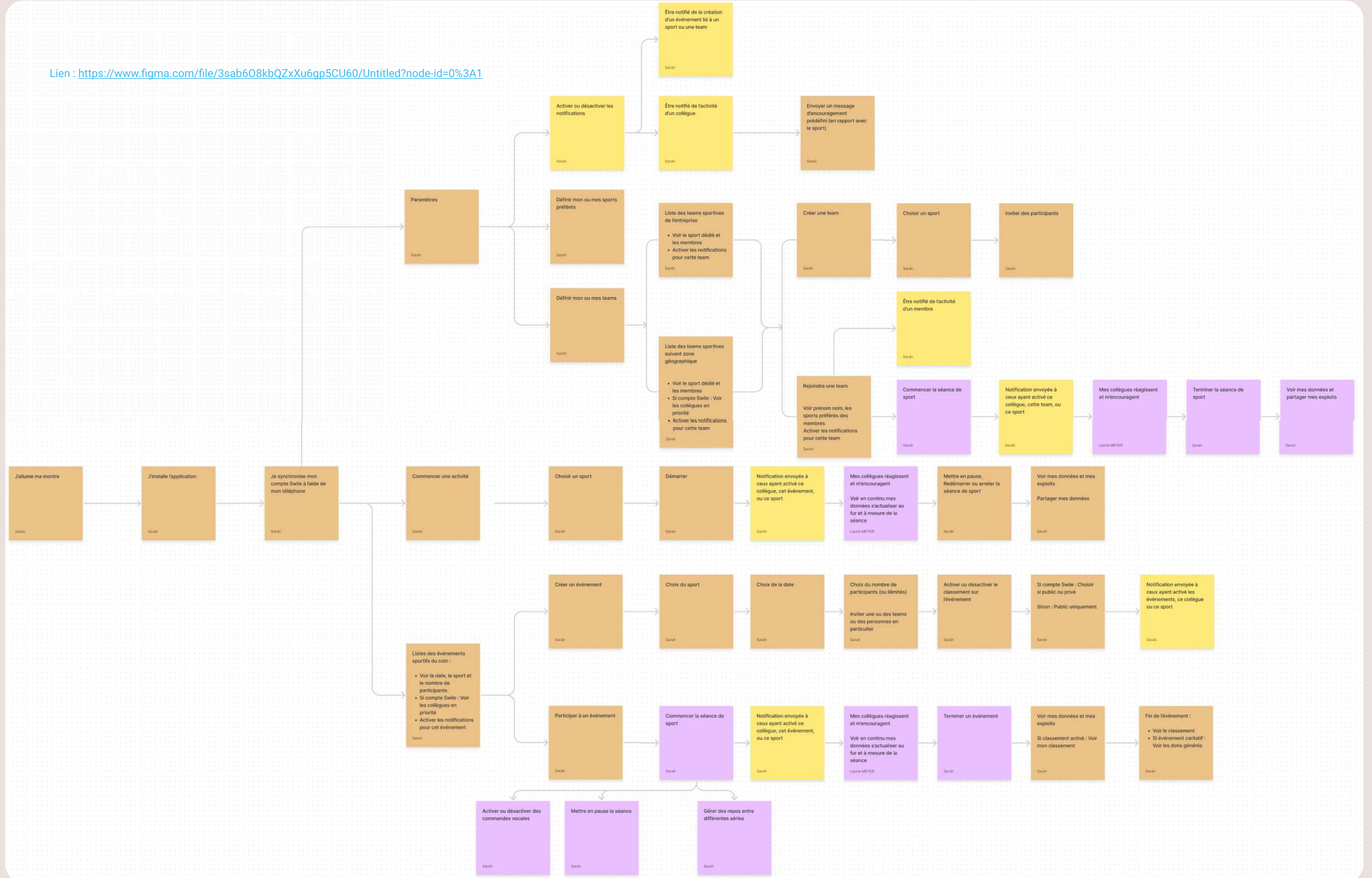
- S'amuser
- Participer à des événements caritatifs
- Rencontrer du monde

Frustrations

- Manque de motivation
- N'aime pas la compétition
- Peu d'applications disponibles originales sur sa SmartWatch

Arborescence

Liste des fonctionnalités de l'application SmartWatch



1. Nicolas découvre l'application Swile sur sa montre connectée



Project
Mobile First

Client
Swile

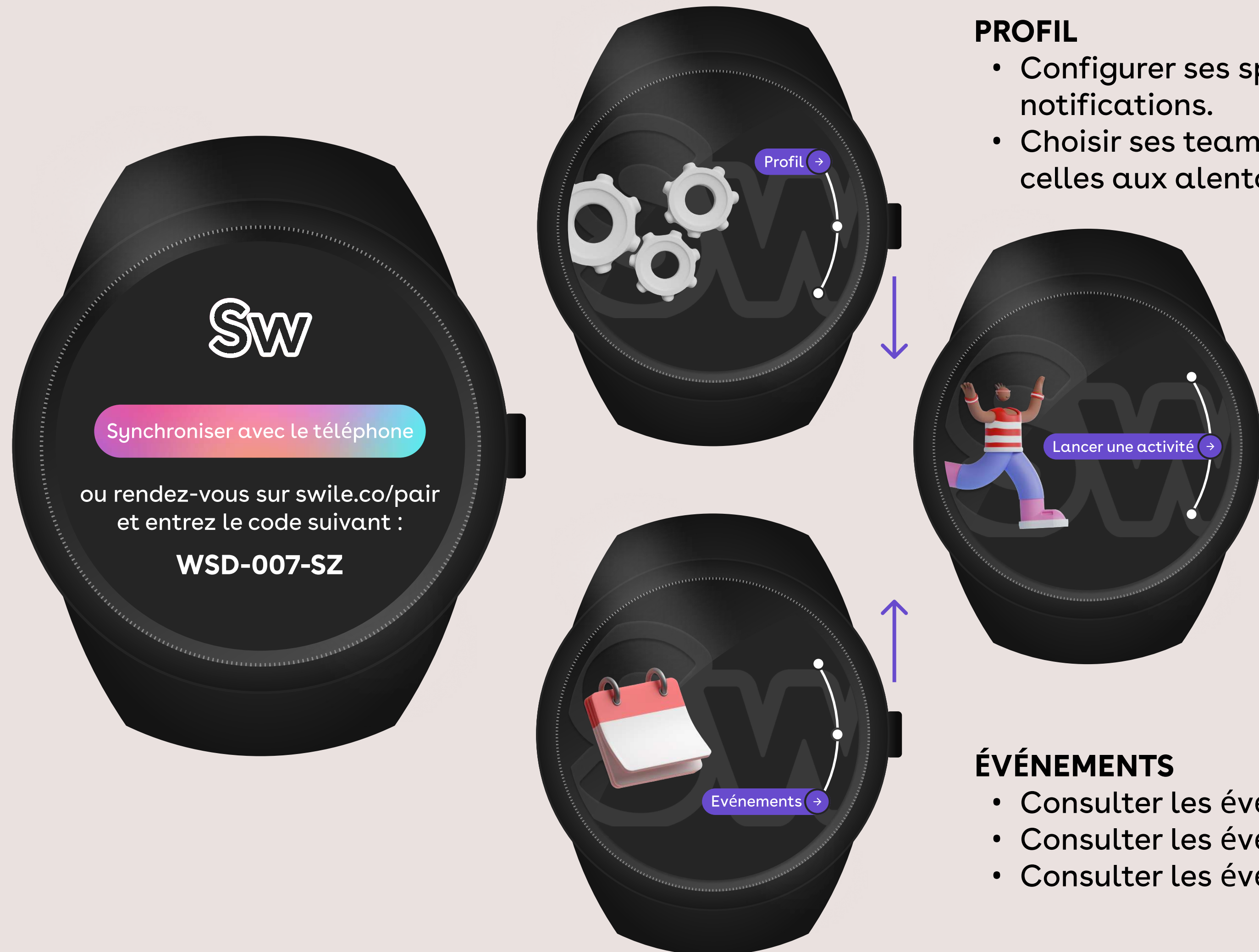
Date
17-21 mai 2021

Parcours Nicolas

Laurie Meyer, Frédéric Tapia, Sarah Wolfgarten

2. Après l'avoir installé, il la synchronise à son compte Swile. Il peut alors accéder à son profil, lancer une activité ou trouver des événements.

La navigation se fait par la molette ou le swipe haut et bas.



PROFIL

- Configurer ses sports préférés et gérer ses notifications.
- Choisir ses teams à intégrer (dans l'entreprise ou celles aux alentours).

LANCER UNE ACTIVITÉ

- Faire une activité directement sans participer à un événement.
- Prévenir ses collègues de son activité qui pourraient ainsi l'encourager.
- Enrichir ses données statistiques.

ÉVÉNEMENTS

- Consulter les événements auxquels il participe.
- Consulter les événements de l'entreprise.
- Consulter les événements des entreprises alentours.

3. Il configure son profil et recherche une team. Il découvre ainsi que son collègue François fait aussi de la course à pieds !

La navigation se fait par la molette ou le scroll haut et bas.



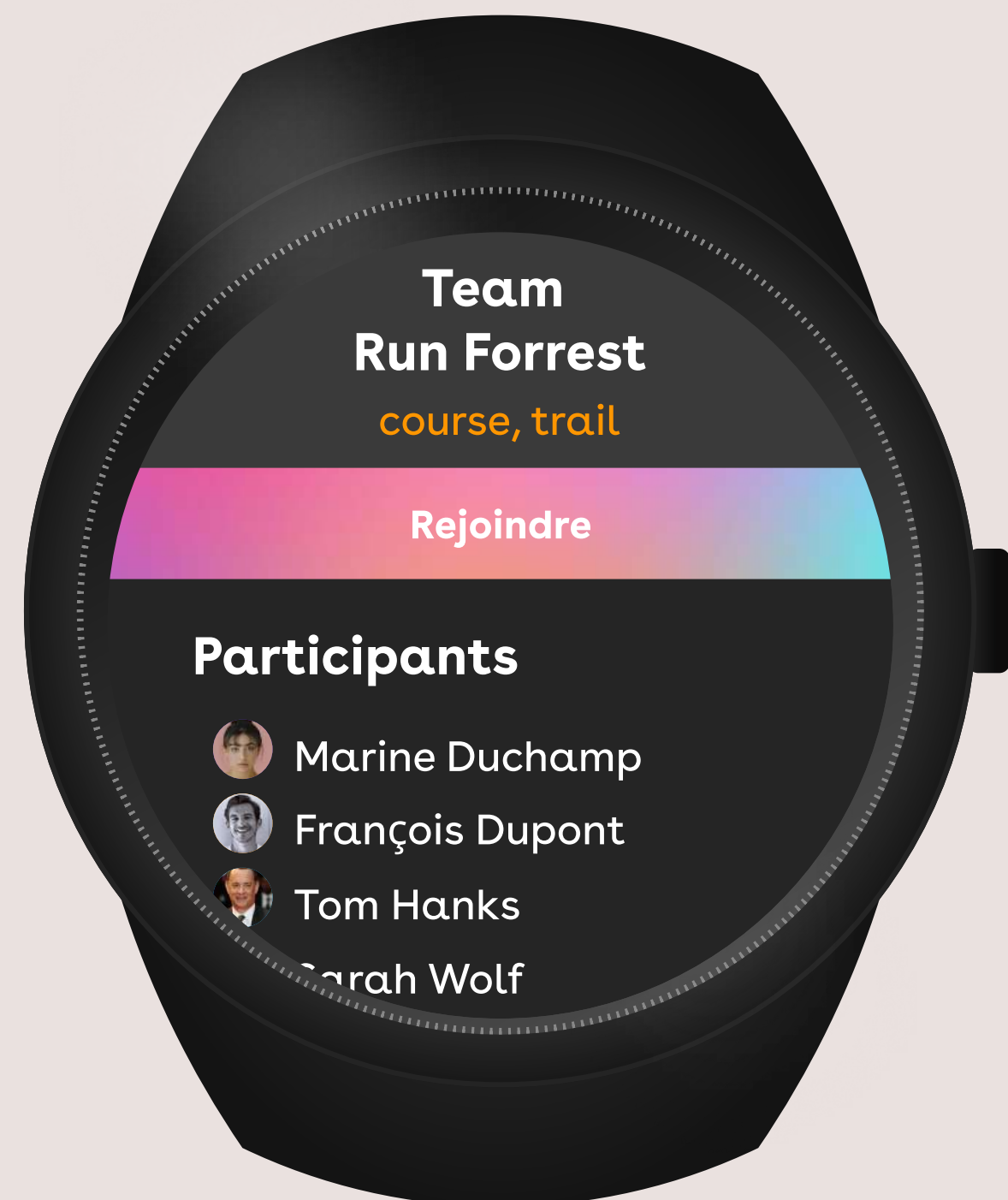
Il peut activer les notifications pour des sports ou des teams. Cela lui permettra de savoir quand un événement est créé dans l'une de ces catégories s'il le souhaite.

La liste des teams ou des sports est affichée par liste alphabétique. Il peut également faire une recherche par commande vocale

4. Ils échangent à la machine à café sur leur passion sportive et Nicolas décide de rejoindre la team de course de François. Pendant ce temps leur collègue Jeannine commande un Kinder avec sa SmartWatch.

Cette application leur a permis de créer des liens plus forts entre eux !

En rejoignant une team, il peut visiter les profils de chaque participant pour connaître leurs sports préférés et certaines données statistiques qu'ils ont partagés.

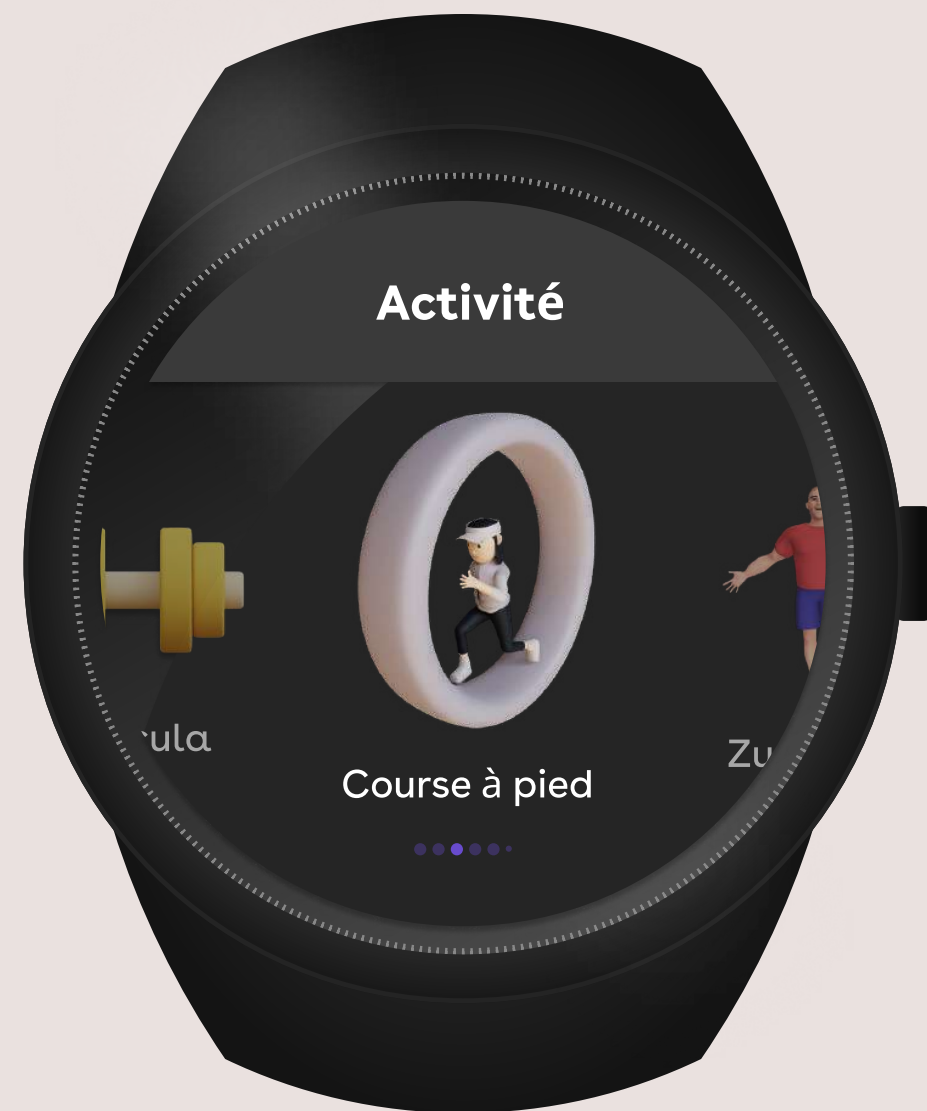


Le créateur d'une team peut activer le mode "Compétition". Cela met en place un classement intégrant tous les participants de la team, en fonction de leurs données statistiques.



5. François organise une sortie vendredi, Nicolas s'inscrit pour aller courir avec lui !

L'application le notifie par une vibration et/ou une alerte sonore, selon ses paramètres.
Il doit choisir s'il veut participer ou non en cliquant sur l'un des deux boutons.



François crée l'événement sur sa montre en sélectionnant la course à pieds. Il peut scroller avec sa molette latérale ou swiper de gauche à droite avec son doigt.

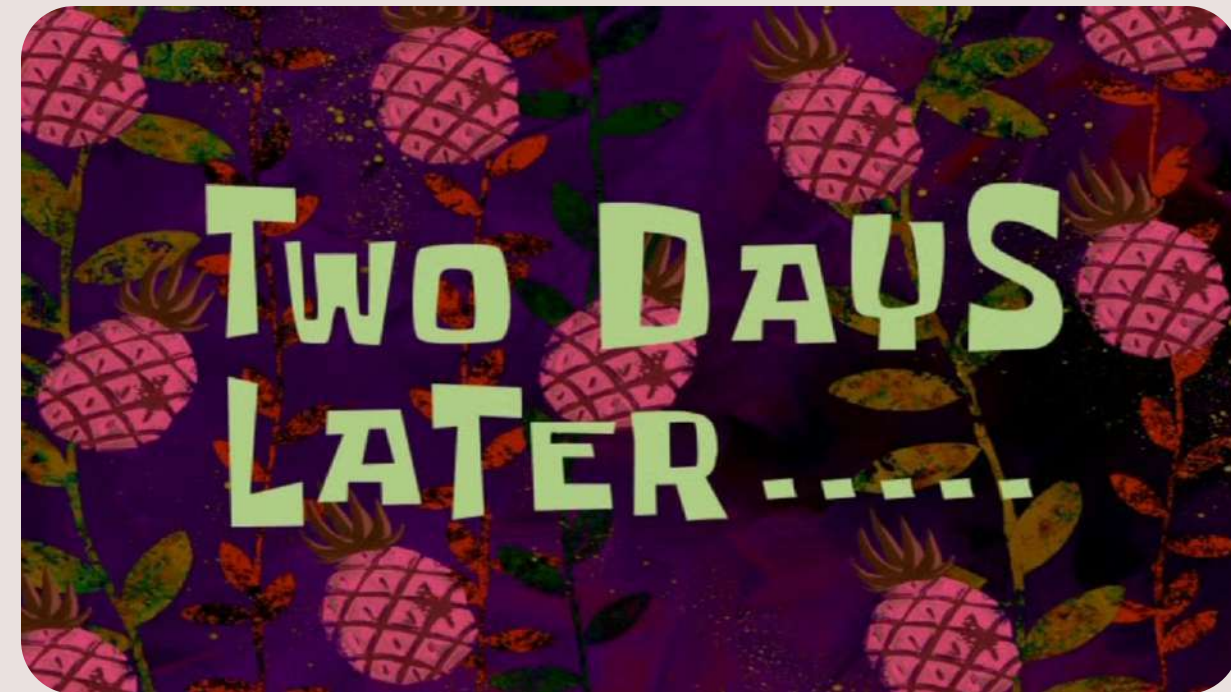
Nicolas quant à lui reçoit une notification directement sur sa montre et peut sélectionner son choix en un clic !

Il peut également consulter sur sa montre la liste des différents événements à venir. Ils sont triés par date.



6. Le jour venu, Nicolas reçoit une notification (vibration ou alerte sonore) pour lui rappeler son événement

Il clique sur "C'est parti" et rejoint son collègue François !



Puisqu'il est prêt, il sélectionne cette proposition afin de commencer l'activité !

S'il ne veut plus venir, il peut toujours annuler sa décision.

S'il n'est pas encore prêt, l'application lui renverra une alerte dans 5 minutes.

7. Lorsque que François rejoint à son tour la course, la montre de Nicolas le notifie de son activité

Il est alerté par une vibration ou une sonnerie, et peut cliquer sur un émoji pour motiver son collègue



Pour quitter cet écran, il lui suffit de swiper vers la gauche. Sinon, l'écran disparaît au bout de 30 secondes.

8. Ses collègues possédant l'application Swile sur leur téléphone ou leur montre reçoivent une notification lorsque Nicolas commence sa course

La montre de Nicolas le notifie alors de légères pulsations sur sa montre et les émojis apparaissent afin de l'encourager !



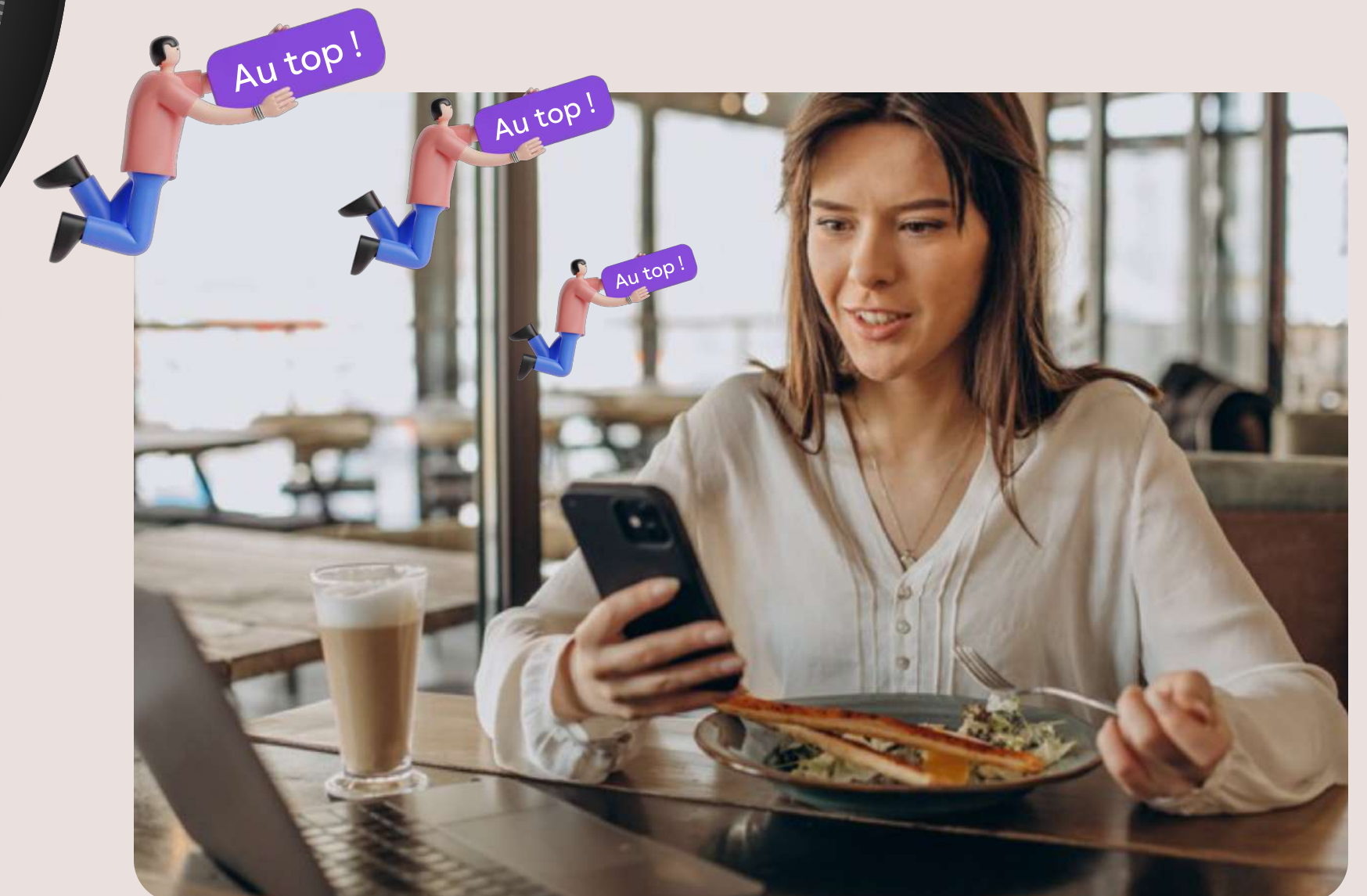
... Pendant ce temps, les autres profitent des commandes groupées en restant au bureau



Pour quitter cet écran, il lui suffit de swiper vers la gauche.
Sinon, l'écran disparaît au bout de 30 secondes.

Ces écrans sont volontairement simples pour ne pas trop surcharger le sportif.

Si beaucoup de collègues envoient des encouragements à la fois, le sportif n'en recevra que quelques unes.



9. Durant sa course il peut suivre ses calories dépensées, la durée de l'exercice, la distance et sa vitesse

Il peut également être notifié lorsqu'il dépasse un pallier s'il le souhaite (ex : tous les km, toutes les 15 minutes, ...)

En fonction de l'exercice, les données ne sont pas les mêmes



Nous nous sommes principalement basés sur les données importantes qui sont ressorties sur les questionnaires.



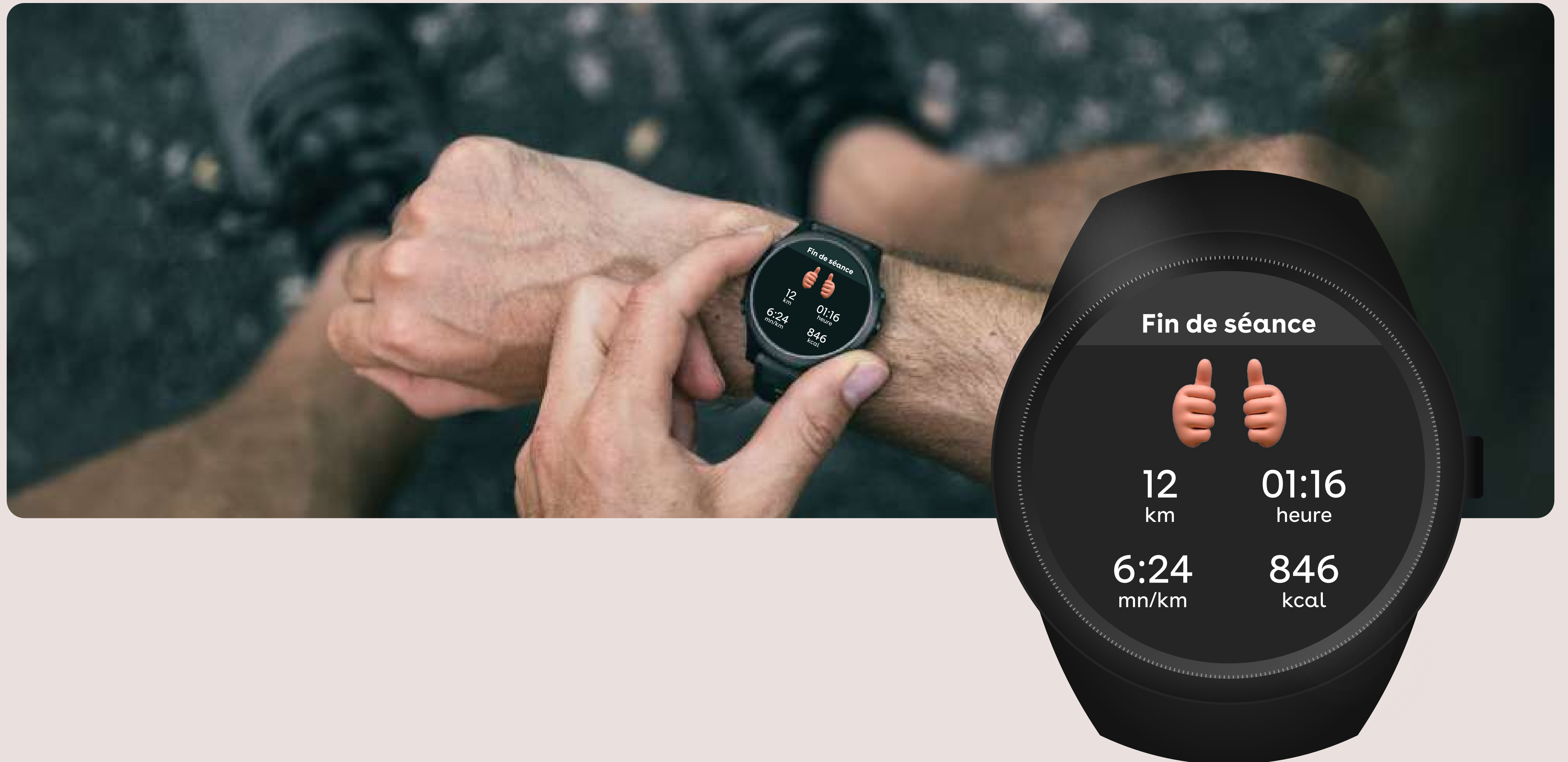
10. Il peut à tout moment mettre sa séance en pause.

Les données restent affichées et il peut choisir de reprendre ou arrêter sa course.



11. À la fin de sa séance il la valide sur sa SmartWatch et peut visualiser ses données statistiques.

Il peut décider de les partager aux autres s'il le souhaite. Cela lui permettra d'enrichir ses données sur les teams qu'il a intégré.



1. Le manager de Charlotte propose à ses employés de participer à une course caritative de vélo



Project
Mobile First

Client
Swile

Date
17-21 mai 2021

Parcours Charlotte

Laurie Meyer, Frédéric Tapia, Sarah Wolfgarten

2. Charlotte s'y inscrit avec une collègue à elle



3. Le jour de la course, elles récupèrent leurs dossards ainsi que leurs montres connectées prêtées pour l'occasion.
Elles permettront de suivre leur activité sportive au cours de leur trajet et de recevoir des encouragements de la part de leurs collègues qui ne participent pas à la course.



Cela permet aux participants de découvrir Swile et leurs offres !



De cette façon le concept s'élargit à des personnes qui n'ont pas Swile ou de SmartWatch.

4. Les collègues ne participant pas à la course peuvent scanner un QR code ou rejoindre une URL, soit sur place, soit par mail.

Ils peuvent ainsi encourager les deux participantes depuis leurs ordinateurs, téléphones ou leurs SmartWatch.



5. Durant sa course, Charlotte reçoit des émojis d'encouragement et sa montre pulse



Ses autres collègues peuvent ainsi tester l'expérience Swile eux aussi, qu'ils soient venus la soutenir physiquement ou non.

6. Durant sa course, elle peut également suivre ses données statistiques



6. À la fin de la course Charlotte rend la montre connectée et reçoit un fascicule pour lui présenter Swile et l'application SmartWatch.

Swile



Afin de développer la notoriété de Swile, nous souhaitons assurer une présence de Swile sur les événements sportifs auxquels peuvent participer les entreprises. Cela comprend :

- **Les événements sportifs**
- **Les séminaires d'entreprises**



1. Événements sportifs

Exemples : Course Ekiden, Courir pour Elles, Challenges sportifs,...

De nombreuses entreprises participent à des événements sportifs en équipes. Nous souhaitons intégrer l'application SmartWatch sur ces événements afin de toucher notre coeur de cible.

Comment ? Les équipes d'entreprises se verront prêter une montre connectée par participant afin que chacun puisse suivre et recevoir les encouragements de ses collègues à distance. Les collègues spectateurs, venus encouragés leur équipe, pourront également suivre et envoyer des encouragements via le site WEB (accessible depuis leur portable via un QR Code / URL).

À la fin de l'événement, une présentation de la solution Swile ainsi que des offres promotionnelles pourront être distribuées auprès des participants. Ils pourront alors devenir des ambassadeurs pour leur entreprise.



2. Séminaires d'entreprises / teambuilding

De nombreuses entreprises organisent des séminaires et teambuilding tournés autour du sport et de la compétition.

L'idée serait de monter des partenariats avec ces entreprises, qui partage le même cœur de cible que Swile, afin d'**acquérir de la notoriété**.

Exemple de teambuilding : Courses d'orientation, défis et compétition en équipe,...

Comme pour les événements sportifs, l'idée est ici de proposer des montres connectées permettant de mesurer les performances sportives de chaque équipe (un 'leader' possède la montre, cela permet de limiter le nombre de montres connectées à posséder). Par la suite, d'autres fonctionnalités pourraient être implémentées : navigation/boussole pour des courses d'orientation, timeurs, détection de mouvement pour des défis 'koh-lanta' proposés par la société Takamaka, etc.

En contre-partie, les sociétés de teambuilding seront référencées par Swile auprès de ses clients existants et auront un outil permettant d'améliorer l'expérience de leurs clients durant les séminaires.

Recommandations

Dans le questionnaire sur les SmartWatch, nous avons également demandé aux usagers ce que pour eux ferait l'**application parfaite**.

Voici leurs réponses :

Elle ferait le café.

De l'argent !

Paiement NFC

- Intégrer le système de paiement NFC sur la montre connectée afin de payer rapidement avec Swile en un clic. **Pratique pour la machine à café !**

Cashback

- Ajouter une fonctionnalité de cashback en partenariat avec différents commerces pour permettre aux utilisateurs de Swile de **gagner de l'argent en utilisant la montre.**

Commandes groupées

- Le principe de commandes groupées semble réellement plaire aux utilisateurs de Swile. De plus, d'après notre questionnaire, cette fonctionnalité pourrait également amener de nouveaux usagers. Il peut être pertinent d'intégrer cette fonctionnalité à la montre.

Une notification est envoyée sur la montre pour indiquer qu'une commande groupée a été lancée, si quelqu'un souhaite la rejoindre, il clique sur un bouton qui **ouvre directement l'application mobile**.

La montre peut également afficher le compte à rebours, le nom de la personne tirée au sort et la réduction gagnée sur la commande.

Recommandations

Avantages salariaux

- D'après le questionnaire, il semble également intéressant pour les usagers des SmartWatch de pouvoir visualiser rapidement leurs avantages salariaux sous forme de liste ou de carte de leur quartier ! **Cela peut comprendre des chèques cadeaux, des réductions par exemple.**

Pour mettre en avant les commerces partenaires, une notification (vibration ou alerte sonore) peut être envoyée lorsque l'utilisateur passe à côté de l'un d'entre eux.

Cagnotte entreprise

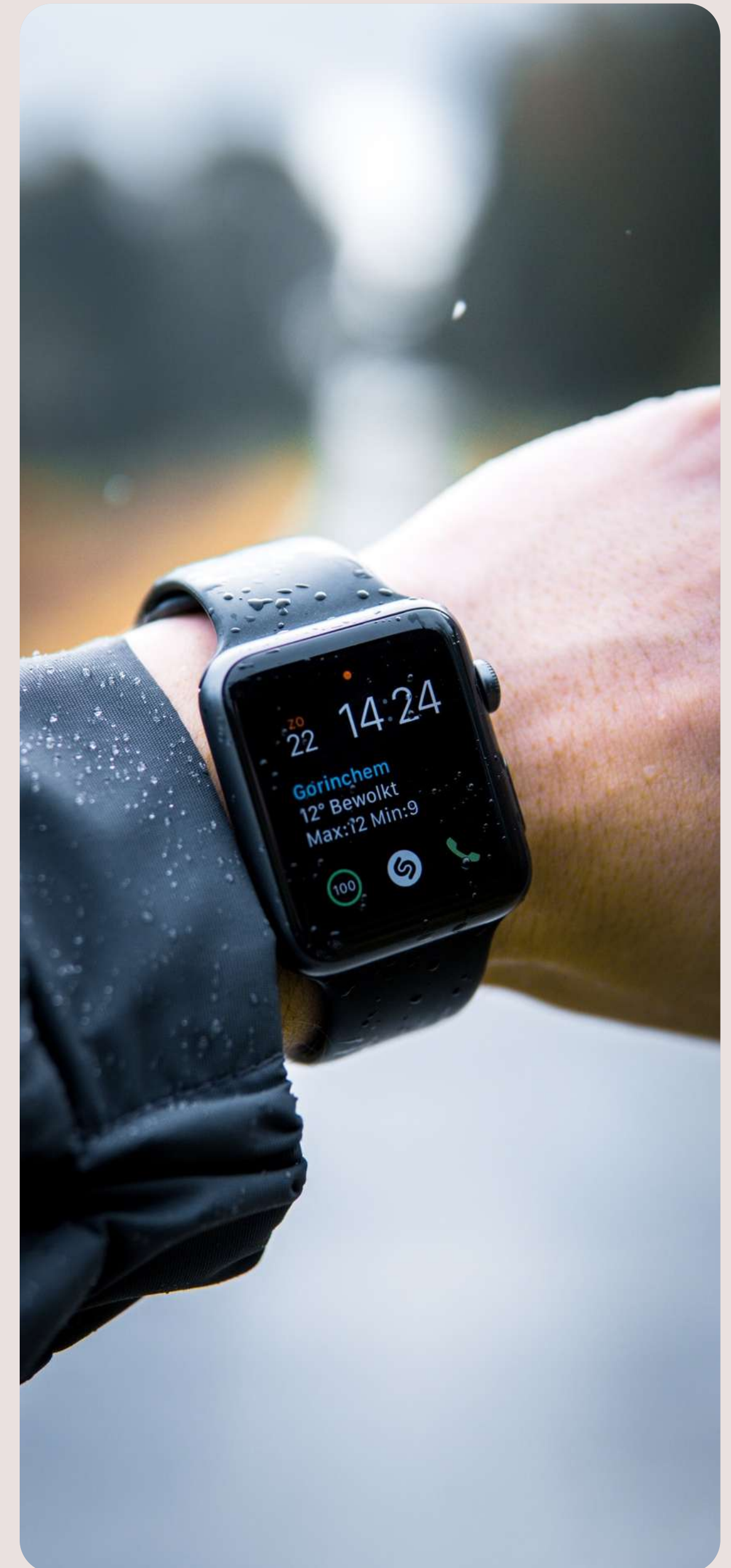
- La fonctionnalité de cagnotte présente sur l'application pourrait être déclinée sur SmartWatch afin de pouvoir rapidement créer et participer à une cagnotte.

Une notification est alors envoyée aux utilisateurs ayant activé ce paramètre pour leur indiquer une nouvelle cagnotte dans leur entreprise. **Ils pourraient alors participer directement via la montre ou ouvrir leur application sur téléphone.**

L'organisateur pourra consulter les participations et voir le montant de la cagnotte directement via sa montre.

Affichage du solde

- L'avantage de la montre est la consultation rapide. Pouvoir voir directement son solde de la journée en 2 clics sur sa montre c'est quand même plus simple, surtout quand on paye aussi avec. **Et ça évite de faire trop de tournées au bar !**



Idées innovantes



Covoiturages entreprise

- Beaucoup de personnes ne travaillent pas à côté de leur logement et doivent donc faire des trajets pour rentrer chez eux... Souvent seuls. Organiser du covoiturage entre collègues pourrait être pertinent et faciliterait l'organisation de ceux qui le font déjà ! **Plus écolo, plus sympa, plus swile.**

Transports en commun

- Fini la galère de chercher sa carte de transport en bloquant les portiques du métro, **un coup de poignet devant la badgeuse et le tour est joué !** Pouvoir lier son abonnement de transport en commun serait un réel plus pour aller et rentrer du travail en toute sérénité.

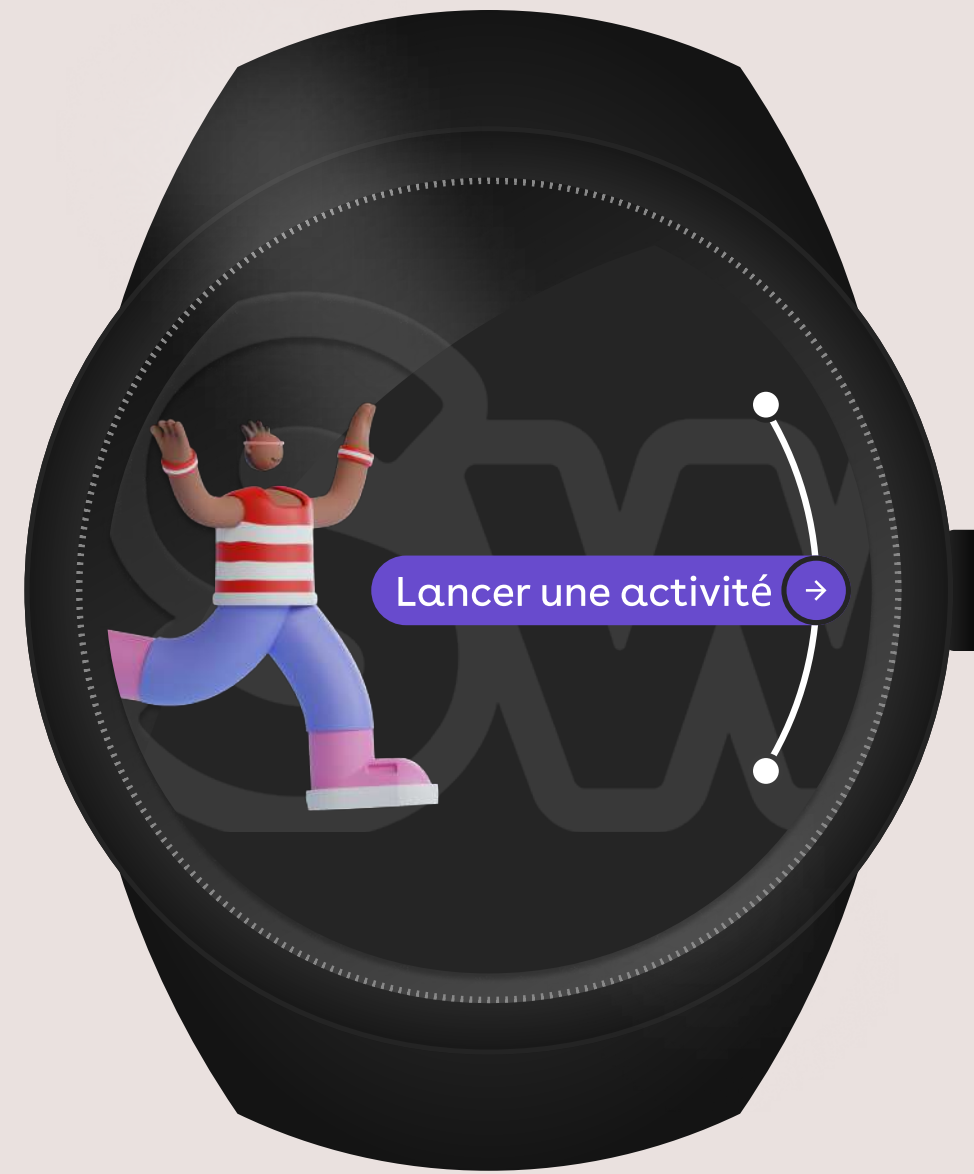
Générateur de repas

- Vous ne savez pas quoi manger ce midi ? **Lancer un dés sur votre montre connectée en secouant le bracelet** et tomber aléatoirement sur l'un des meilleurs restaurant partenaire Swile à proximité de votre travail.

Blind Test

- La musique ravive les troupes. Un blind Test est une activité parfaite pour générer de l'engagement en entreprise. **Lancer une musique depuis votre montre et devinez ensemble le titre et l'artiste.**

Maquettes Android



Maquettes Android



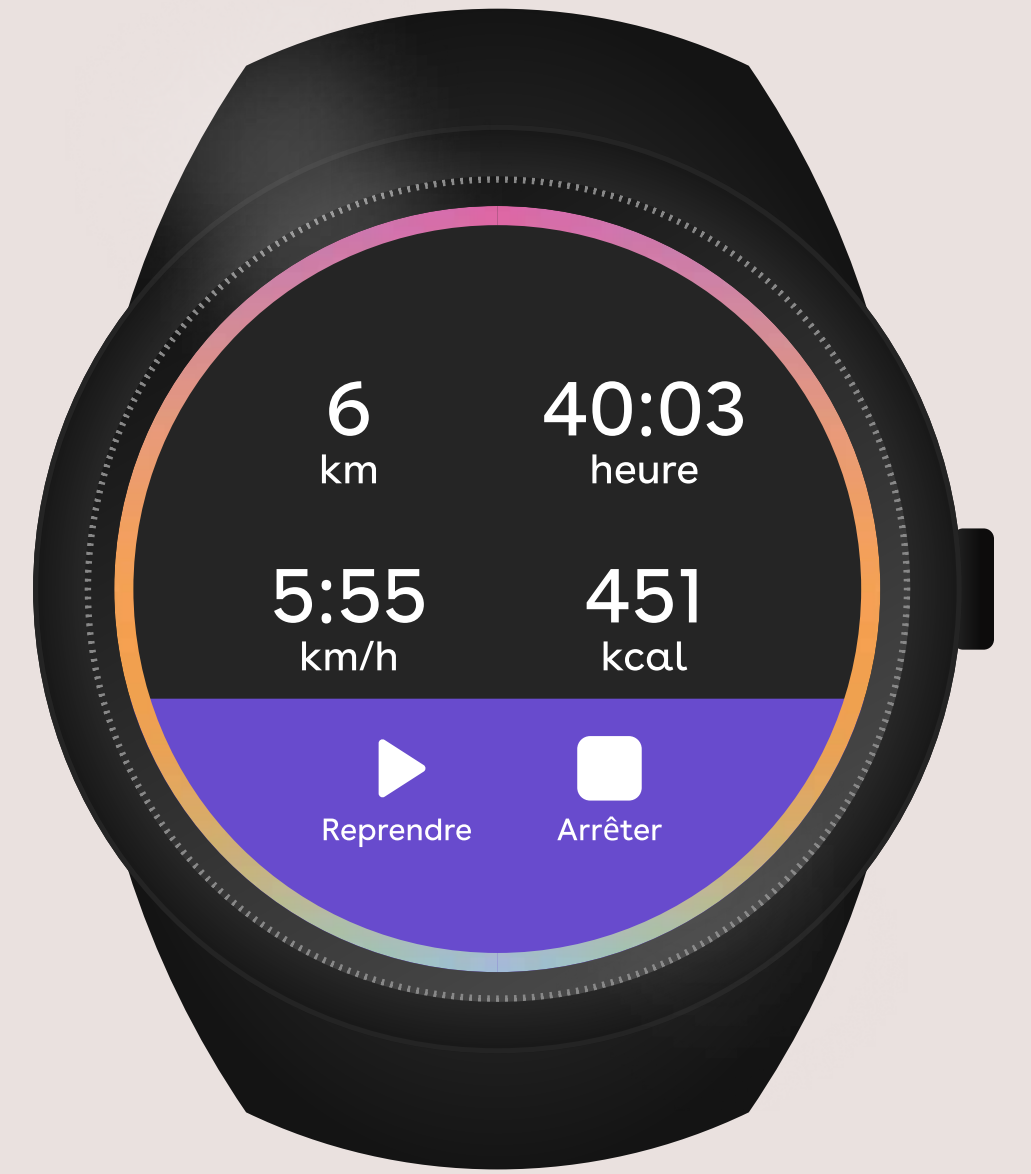
↓ Scroll



Maquettes Android



Maquettes Android



Maquettes Apple



Maquettes Apple



Maquettes Apple



Maquettes Apple



**Merci pour
votre
lecture**

