



AllSessions

FACILITER ET ENCOURAGER
LA PRATIQUE DU SPORT

SOMMAIRE

PRÉSENTATION

Le contexte	4
L'équipe projet	5

DÉCOUVERTE

La recherche documentaire	6
Le benchmark concurrentiel	7-8
Les entretiens avec des utilisateurs potentiels	9-10

PROBLÉMATISATION	11
------------------------	----

SYNTHÈSE DE LA PHASE DE DÉCOUVERTE

Les personas	12-13
Les parcours utilisateurs	14-17
Le modèle conceptuel	18-19

RECO(MM)ANDATION

Le concept (crédits, offres premium...)	20
La gamification	21-22
La gamification dans AllSessions	23-25
Le 1 ^{er} prototype	26-29

TESTS UTILISATEURS

La démarche et l'analyse des tests utilisateurs	30
Les pages connectées et non connectées	31-32
La page Mes défis & équipes	33
Les tests utilisateurs en mode guerrilla	34-35

CONCEPTION DÉTAILLÉE

L'arborescence du site	36
Les emailings	37
Le wireflow	38-39
Le 3 ^e prototype	40-43
Le responsive design	44
Le module d'aide contextuelle	45

IDENTITÉ

Le ton éditorial	46
La charte graphique	47-49

CONCLUSION	50-51
------------------	-------

Remerciements	52
---------------------	----

ANNEXES

Annexe 1 : l'entretien semi-directif	54-55
Annexe 2 à 4 : les parcours utilisateurs	56-61
Annexe 5 : le protocole des tests utilisateurs	62-63
Annexe 6 : le rapport des tests utilisateurs du 4 avril 2017	64-67
Annexe 7 : le wireflow complet	68-69

LE CONTEXTE

AllSessions est une start-up, créée en 2016, favorisant la rencontre entre sportifs, passionnés par les sports outdoor, via une plateforme internet. Début 2017, elle élargit son offre à l'entreprise et à tous types de sport. Son concept : faciliter l'accès à la pratique sportive des salariés avec une offre sur-mesure, adaptée à leurs envies et contraintes.

AllSessions, le principe originel

Trouvez les coéquipiers parfaits pour toutes vos sessions de sport !

AllSessions.club est une plateforme internet, permettant la rencontre entre particuliers pour faire du sport en outdoor. En se connectant au site, l'utilisateur recherche et s'inscrit à une activité sportive, organisée par un autre membre du site. Il y retrouve toutes les informations utiles à la session (niveau de la session, horaires et lieux, coordonnées de l'organisateur...), la possibilité de noter et commenter les sessions auxquelles il a participé, de créer une alerte ou de proposer lui-même des sessions de sport. Toutes les informations sont rassemblées dans une page profil.

Cette plateforme, lancée en avril 2016, compte actuellement une quarantaine d'utilisateurs. Basée sur la communauté, elle ne peut être efficace sans un nombre suffisant de membres. La start-up décide donc d'élargir son offre et se tourne vers de nouveaux utilisateurs : les salariés d'entreprises. Cette cible permet aussi de fiabiliser le modèle économique du projet.

Le pivot, l'offre à destination de l'entreprise

Faites entrer le sport dans votre entreprise !

La qualité de vie au travail est une question d'actualité : elle fait maintenant partie des négociations annuelles obligatoires au sein des entreprises. Le sport est un des leviers pour améliorer le bien-être des salariés. Et pour l'entreprise, le sport augmente la productivité de ses collaborateurs et la cohésion des équipes.

L'offre d>AllSessions : prendre en charge l'organisation d'activités sportives diverses pour les salariés, que ce soit au sein même de l'entreprise, en extérieur ou avec les salariés des entreprises voisines. Les avantages sont :

- les tarifs attractifs (tarifs de groupe, gérés et négociés par AllSessions avec les salles de sports et les coachs sportifs),
- l'organisation complète des sessions sportives (le lieu est choisi et réservé, le matériel fourni, le coach sportif sélectionné, le nombre de participants garanti),
- l'assurance comprise.

L'entreprise, ou le comité d'entreprise, offre l'abonnement à ses salariés. Il ne reste à la charge des participants que le prix de la salle, du matériel et du coach.

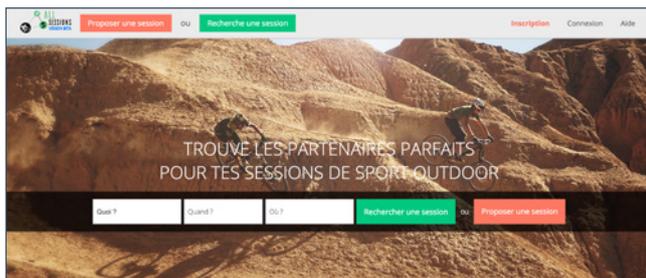
Les clients principaux, pour le lancement de cette nouvelle offre, sont les petites et moyennes entreprises, situées en région parisienne : place de la Bastille, porte de Champerret et Issy-les-Moulineaux.

Pour promouvoir cette nouvelle offre, un site vitrine, **www.allsessions.fr** est créé, à destination des dirigeants, responsables de ressources humaines et comités d'entreprise. Composé d'un blog et d'études, il démontre les avantages du sport en entreprise. Son but : la collecte de contacts pour un rendez-vous personnalisé.

La demande en terme d'expérience utilisateur

Lors de sa présentation à l'école des Gobelins, Antoine Thoreau, le fondateur de la start-up, a exprimé plusieurs demandes en terme de design d'expérience utilisateur :

- intégrer tous les sports dans la plateforme existante Allsessions.club (actuellement, seuls les sports outdoor y sont présentés),
- intégrer l'offre Premium, à destination des salariés, sur Allsessions.club (fusionner les deux sites web),
- améliorer l'UX design de l'existant,
- concevoir une application mobile du service.



Page d'accueil de Allsessions.club



Page d'accueil de www.allsessions.fr, le site vitrine à destination des entreprises

L'ÉQUIPE PROJET

L'équipe se compose de 4 personnes : le client, Antoine Thoreau, cofondateur de la start-up AllSessions et 3 UX designers, Marine Loth, Mikael Hakmi et Nathalie Caroff.

La start-up AllSessions a été fondée par 3 personnes, Antoine Thoreau, président et cofondateur, Bertrand Favre, développeur senior et cofondateur, Nadjib Bel-loundja, business mentor. Bertrand et Nadjib étant en poste salarié, en plus de leur implication dans le projet, un stagiaire développeur, Julien Wszolek, est associé depuis avril 2017 pour faire évoluer le site web et mettre en œuvre les recommandations UX.



Antoine Thoreau
Le chat sportif

Président et cofondateur, AllSessions. Diplômé en ingénierie de l'énergie et management, formé à l'innovation digitale, il a une envie : partager sa passion et sa vision du sport, ludique et participative.



Marine Loth
Le guépard créatif

Directrice de création, QuatrePointZero. Tombée dans le digital depuis toute petite, elle explore l'expérience utilisateur créative et enrichissante.



Mikael Hakmi
Le renard joueur

Product Owner, Afnic. Google addict le jour et core gamer la nuit, il défend ses produits (et leurs utilisateurs) le reste du temps.



Nathalie Caroff
La fourmi chef d'orchestre

Graphiste, Cnam Pays de la Loire. Spécialisée en communication institutionnelle et en édition, les emailings et newsletters n'ont plus de secrets pour elle.

LA RECHERCHE DOCUMENTAIRE

Le sport est une activité de plus en plus reconnue pour ses bienfaits, que ce soit pour le bien-être de l'individu ou pour l'intérêt pour la société et la santé publique. De nombreuses études, émanant d'institutions publiques ou d'entreprises privées, sont disponibles.

Comme l'indique l'Organisation mondiale de la santé (OMS), la sédentarité représente un problème majeur de santé publique. Elle est considérée comme le quatrième facteur de risque de décès dans le monde : environ 3,2 millions de décès chaque année sont attribuables au manque d'exercice.

Les bienfaits du sport dans l'entreprise

De nombreuses études démontrent **les bienfaits de l'activité physique en entreprise** pour le salarié (bien-être et santé), pour l'entreprise (réduction de l'absentéisme, gain de productivité, cohésion d'équipe) et pour la société civile (économie sur les dépenses de santé)⁽¹⁾.

En France, aujourd'hui, seuls **16 % des salariés** pratiquant une activité physique le font sur leur lieu de travail⁽²⁾, alors que **84 % des personnes**, interrogées dans l'étude Décathlon pro de 2016, souhaitent que leur entreprise prenne en charge l'organisation d'activités physiques et sportives⁽³⁾.

1. *Measure de l'impact du sport en entreprise - CNOSE, Medef, AG2R*
 2. *Journal télévisé du 19/20, France 3, 05/03/2017*
 3. *Études Décathlon Pro, 2016 (ci-dessous)*

Les freins existants

Les freins sont connus : le manque d'infrastructures sportives, la structuration du temps de travail peu souple, les modes de communication inefficaces et, dans une moindre mesure, le sentiment d'être jugé négativement peuvent empêcher le développement du sport au sein de l'entreprise⁽⁴⁾.

Les sociétés ont pris conscience de l'intérêt de la qualité de vie au travail. L'activité sportive est l'une des solutions pour améliorer le bien-être des salariés. Elle peut être facilement mise en place et crée de la cohésion sociale.

Le marché du sport en entreprise est en pleine expansion et doit proposer une offre adaptée (activités, modalités de pratiques, horaires, flexibilité...). Elle est pourtant aujourd'hui surtout mise en pratique dans les grandes entreprises.

AllSessions, une offre adaptée

AllSessions se positionne donc sur une question de société actuelle et propose une offre répondant à une partie de ces freins. Son marché, ciblé sur l'Ile-de-France, représente 502 000 entreprises de moins de 250 salariés (dont 199 000 auto-entrepreneurs et professions libérales)⁽⁵⁾, se concentrant sur les professions du « commerce » et des « services ».

4. *Les activités physiques et sportives et la santé des salariés sur le lieu de travail. Etat des lieux et préconisations, Fanny Le Mancq, Stanislas Frenkiel Et Ingrid Bejarano, UMR 8097, CNRS - EHESS - ENS*
 5. www.entreprises.cci-paris-idf.fr/web/fichiers/recherche-entreprise-annuaire-ile-de-france

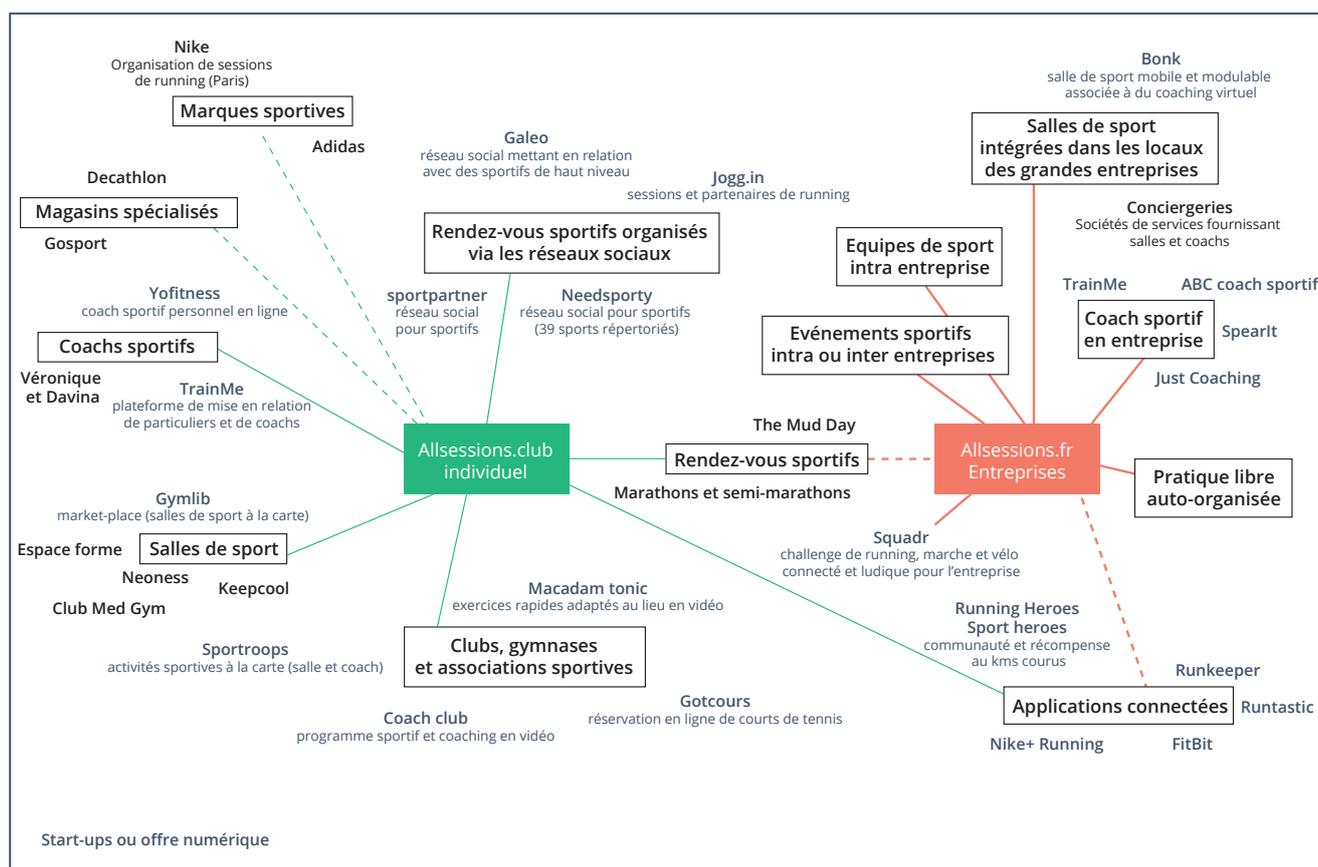


LE BENCHMARK CONCURRENTIEL

Le sport tient une place importante dans l'économie française. Malgré un contexte économique difficile, ce secteur est en forte croissance en France.

L'éco-système de AllSessions

Le domaine du sport est un sujet vaste et semble très concurrentiel. L'éco-système (partiel) de AllSessions montre la **diversité des acteurs et concurrents** dans ce domaine, de l'association de quartier à la multinationale connue mondialement (siglée d'une virgule, par exemple). Cette concurrence est à mettre en parallèle avec la variété des pratiques sportives existantes et le grand nombre de personnes amatrices et pratiquantes en France.



L'éco-système partiel

Le sport et les acteurs du numérique

Les startups et les institutions s'intéressent au développement de l'innovation dans le sport. Les domaines sont nombreux : Big data, objets et vêtements connectés, outils d'amélioration des performances, cyber-sports, handisports, médias, réseaux sociaux ou événementiels. À Paris, un incubateur dédié au sport et à l'innovation est lancé en novembre 2014, *Le Tremplin*. Il met en relation l'ensemble des acteurs du sport (startups, grandes entreprises, sportifs, institutions) dans une dynamique d'innovation ouverte. Ce secteur est **en émergence**.

La start-up Sport Heroes Group est spécialisée dans le sport digital. Elle encourage et développe la pratique du sport auprès du plus grand nombre, en créant **des expériences digitales ludiques et communautaires**. Le groupe se divise en activités à destination du grand public : les plateformes communautaires Running Heroes, Cycling Heroes et Skiing Heroes, une offre à destination de l'entreprise : United Heroes et une agence intégrée pour les marques : We are heroes. Ces propositions se déclinent en plusieurs applications, compatibles avec les applications de suivi de performance comme Runtastic ou Nike+. L'utilisateur gagne des points et des cadeaux de marques en fonction de ses kilomètres parcourus et de ses performances, de challenges remportés. Il y a **une gamification de l'expérience sportive**. La déclinaison pour l'entreprise, United Heroes, est complétée par un classement entre les différentes entreprises adhérentes, ou entre collègues d'une même entreprise.

Classement du Mois

Le classement des entreprises qui bougent le plus est publié mensuellement.

FILTRE LE CLASSEMENT PAR	MOIS	NATIONAL	TOUS LES SECTEURS
1	77	LES FURETS D'EFFRAGE	88 Participants 76 Trailers 55178 pts
2	45	ALLTRACKS	45 Participants 76 Trailers 33279 pts
3	48	SPORT HEROES GROUP	48 Participants 76 Paris 28625 pts
4	22	ARUN	22 Participants 52 Hubs de Seine 25253 pts
5	32	77 SPT	32 Participants 26 Orléans 20154 pts
6	84	PARIS SAINT-GERMAIN	84 Participants 52 Hubs de Seine 18845 pts
7	88	ALTECA	88 Participants 87 Hubs 16210 pts

Le classement entre les différentes entreprises sur le site United Heroes

Pour faciliter la pratique sportive au sein de l'entreprise, la startup Squadr propose un site et une application. Son système est intéressant : on peut créer des équipes, par affinités ou services, pour courir, marcher, faire du vélo afin de gagner des points. **L'aspect ludique et l'esprit d'équipe** y sont développés.

LA SANTÉ DE VOTRE ENTREPRISE PASSE PAR CELLE DE VOS COLLABORATEURS

SQUADR, VOTRE PLATEFORME MOBILE POUR L'ACTIVITÉ PHYSIQUE ET LE TEAMBUILDING DE VOS COLLABORATEURS

Offrez à vos collaborateurs un challenge de sport connecté et ludique en équipes

- COURSE** Parcourez des kilomètres et gagnez des points pour son équipe.
- CONNECTEE** Un service tout-en-un qui enregistre les courses et permet à tous de communiquer.
- LUDIQUE** Une immersion dans un univers de jeu.

Vos collaborateurs sont en équipe.

Par exemple l'équipe Marketing, l'équipe Ingénierie, l'équipe Juridique... Toutes les équipes se différencient entre elles de manière ludique. Chaque semaine, les plus performants remportent des récompenses. Courir n'est pas suffisant, grâce aux pouvoirs magiques, les équipes les plus soudées l'emporteront à la fin.

Avec Squadr, faites gagner vos collaborateurs et votre entreprise

POUR VOS COLLABORATEURS	POUR VOTRE ENTREPRISE
Bien-être personnel Moins de maladies, plus de plaisir, plus d'énergie	Performance Moins d'absentéisme, plus de productivité
Bien-être collectif Lien social renforcé, esprit d'équipe	Cohésion Équipes plus soudées, lien émotionnel, communication facilitée
Bien-être dans l'entreprise Sentiment d'appartenance, envie de rester, satisfaction au travail	Réputation Image employeur renforcée, agit sur la RSE, se démarque de la concurrence

SquadR, c'est votre application mobile et web tout-en-un, à votre nom et vos couleurs

- GPS INTÉGRÉ** pour enregistrer les courses
- MESSAGERIE INSTANTANÉE** pour vivre une expérience collaborative unique
- APPLICATION LUDIQUE** des pouvoirs magiques pour s'évader et s'amuser

Le site vitrine Squadr

AllSessions **se différencie par son positionnement multisports**. Il est le seul à inclure les sports collectifs, avec une offre personnalisée et « clé en main » (sessions organisées suivant les attentes et contraintes des salariés, réservations de salles et coachs...).

LES ENTRETIENS AVEC DES UTILISATEURS POTENTIELS

À la suite de l'analyse des études existantes et du benchmark concurrentiel, nous souhaitons explorer les besoins spécifiques des salariés en matière d'activité sportive sur leur lieu de travail et découvrir les « points de friction » qui pourraient empêcher cette activité. Pour y répondre, nous avons mené 16 entretiens.

Les utilisateurs potentiels interrogés

Nous avons repéré 3 groupes d'utilisateurs potentiels. Ils ont en commun d'être actifs, de 25 ans à 60 ans, urbains ou péri-urbains, pour correspondre au secteur géographique du site. Le 1^{er} groupe est composé de personnes salariées, pratiquant du sport de manière régulière à intensive, avec et sans enfant. 8 personnes, 4 hommes et 4 femmes, ont été interrogées. Nous avons souhaité élargir les entretiens aux personnes exerçant une activité en freelance (3 entretiens menés pour le 2^e groupe), car cette cible peut être intéressée (flexibilité des horaires, solitude liées à l'activité indépendante, stress).

Le 3^e groupe est composé de « décideurs » : les personnes susceptibles de souscrire à l'offre Premium d'AllSessions : 2 directrices des ressources humaines, 1 responsable RH et 2 membres de comités d'entreprise.

Les entretiens semi-directifs, réalisés en face-à-face ou par téléphone, se composent de questions ouvertes sur : l'activité professionnelle et l'organisation quotidienne, la pratique sportive, le sport dans l'entreprise, le sport et le numérique.

Annexe 1 : le guide d'entretien

Pourquoi fait-on du sport ?

Les raisons de la pratique sportive sont multiples : le goût pour le sport lui-même ou pour la compétition, la santé et la qualité de vie. Ces deux derniers motifs sont les plus cités : se sentir bien, déstresser et garder la ligne, rester en forme.

« J'ai besoin de souffler. Et comme je suis dans un métier cérébral, il faut énormément se concentrer. J'ai besoin d'évacuer mon stress. »

« Me sentir mieux dans ma peau, pour des raisons de santé, me sentir en forme et détendu, pour le bien-être et la qualité de vie. C'est vraiment les 2, si tu es stressé, t'es pas en forme, cela a des répercussions sur le moral, comme le moral a des répercussions sur le physique. »

« Et pour le bien-être aussi, permettre d'enlever la pression de la journée. Se détendre, et garder aussi la ligne parce que mine de rien, le corps change un peu. »

La facilité d'accès et la flexibilité : des éléments importants

Dans le choix des activités sportives, le côté pratique est aussi important que le sport en lui-même : l'activité doit être proche du domicile ou du travail, les horaires doivent être adaptés. La flexibilité est plébiscitée : possibilité de se désinscrire facilement, pas d'obligation de participation, paiement par cours...

« La salle de sport est à côté du boulot, j'ai changé il y a peu de temps, y'avait une clause qui me plaisait bien, c'était l'idée que je pouvais me désinscrire quand je voulais. »

« Ah ! là, c'était pratique, j'avais le club de sport juste en face de l'usine. »

« La salle est à 5 km du bureau, c'est un point très important vu que le temps est compté sur la pause déjeuner. »

« J'aime bien prendre des cours quand j'ai envie d'y aller et ne pas être dépendante d'un cours fixe. »

« Il n'y a pas d'horaires précis. La souplesse d'accès, c'est génial. Je suis libre. Tu peux faire ce que tu veux à ton rythme. »

S'organiser, une question de temps

Les personnes interrogées considèrent qu'il est plutôt simple de s'organiser pour faire du sport. La difficulté principale est d'avoir/prendre le temps, entre les contraintes familiales et professionnelles.

« Le train de vie fait que c'est speed. »

« C'est contraignant, c'est assez simple à organiser, il faut être rigoureux. »

« C'est un choix de vie, d'organisation du temps. »

Le besoin de motivation

Pour les personnes se considérant comme peu sportives et/ou faisant une séance de sport ou moins par semaine, la difficulté est de se motiver à faire du sport, réussir à être assidu dans sa pratique.

« Personnellement, j'aimerais bien en faire plus, parce que je sais que cela fait beaucoup de bien. »

« Si c'est le soir, sortir et directement aller au sport, tu es dans l'enchaînement de ta journée. C'est pour ne pas perdre en motivation. »

« C'est aussi la motivation, la preuve, j'y ai amené ma collègue, et des fois, c'est elle qui me motive : *Allez ! ce soir, on y va*. Et des fois, c'est l'inverse. On se motive mutuellement. »

Faire du sport dans l'entreprise, surtout des avantages

L'activité sportive en entreprise a plusieurs avantages et répond même à certains freins précédemment repérés. Elle fait gagner du temps et améliore la qualité de vie.

« L'avantage réel, c'est de pouvoir souffler, se concentrer sur son travail après, parce que la fatigue, elle est physique et pas mentale. C'est une bonne fatigue. On est sur un équilibre, entre le travail et le sport, un équilibre entre mon corps et mon esprit. »

« Cela permet une respiration. Couper par rapport au boulot. »

« Gérer son temps et être plus tôt à la maison. »

« Gagner du temps, tu rentres chez toi le soir, tu fais autre chose. Là au moins, sur le temps du midi, si j'avais le temps, comme ça, c'est fait. J'ai fait mon sport de la semaine. Et ça me permettrait de couper, si c'est entre midi et 2. »

Faire du sport avec ces collègues améliore la convivialité : on crée des liens en dehors du travail, on facilite les échanges et cela apporte une bonne ambiance sur le lieu de travail. D'ailleurs, plusieurs personnes interrogées font déjà du sport avec leurs collègues.

« Au sport, avec des collègues, y'a pas de compétition. Y'a plus de métiers, y'a plus de patron, on est tous des sportifs. »

« Cela permet de créer des liens hors travail mais avec des collègues, en parlant d'autres choses, pas en étant au boulot. »

« Ce serait pour se rapprocher, partager un peu plus que le lieu. Dans l'idée de tisser du lien, un lien amical. »

Peu d'inconvénients cités

Une grande partie des personnes interrogées ne voient pas d'obstacles à faire du sport avec leurs collègues. Les liens hiérarchiques ou le manque d'affinité avec des collègues peuvent être des freins. Certaines personnes préfèrent ne pas mélanger activités personnelles et professionnelles.

« Il y a plus de bénéfices que d'inconvénients. »

« Pour certains, il peut y avoir de la gêne par rapport aux collègues. »

« On peut aussi concevoir que la pratique du sport est une pratique personnelle. »

« Je préfère séparer les choses. »

Le niveau sportif des différents participants est un élément à prendre en compte. Il inquiète surtout les personnes se disant sportives ou faisant plus de 2 sessions de sport par semaine.

« Tout le monde ne court pas à la même vitesse. »

Les décideurs, sensibles au bien-être au travail

Le sport est vu comme une activité ludique et conviviale, apportant des avantages aussi bien pour l'entreprise que pour les salariés.

« Le sport, c'est un sujet fédérateur, passionné mais dans le bon sens du terme. Cela donnait une super ambiance. »

« Avantage : cohésion d'équipe + action sociétale = double bénéfique pour l'entreprise. »

Les directeurs des ressources humaines sont prêts à faciliter l'activité sportive sur le lieu de travail : aménager les horaires du midi en lien avec les managers, communiquer sur les possibilités sportives existantes, aider par un accompagnement financier. De nombreuses entreprises, via le comité d'entreprise, fournissent déjà des aides financières.

« On peut faciliter l'accès, les horaires, les lieux, et la connaissance, et le financement. »

Ils sont aussi conscients des freins, pratiques (douche) et sociaux (affinité entre collègues). La pratique doit être basée sur le volontariat.

« J'ai constaté que ça part de gens qui sont demandeurs, qui ont envie et qui demandent qu'on les accompagne. C'est souvent peu la direction qui est à l'initiative des activités sportives. »

« Il faut être certain qu'il y ait les conditions sanitaires, pour une bonne douche. »

Une utilisation des outils numériques surtout pratique

Toutes les personnes interrogées utilisent les outils numériques régulièrement, dans leurs activités professionnelles ou personnelles. Internet est surtout utilisé pour la recherche : salles de sport dans le quartier, horaires, inscriptions... Les applications (Runtastic) servent pour leur côté pratique : trajets pour le running, temps et performance. La possibilité de partager ses performances sur les réseaux sociaux intéresse peu les personnes interrogées. Elles ne voient pas l'intérêt des objets connectés type montre.

« Oui, Runtastic, c'est pour courir. Elle offre la possibilité de connaître ton temps... Je diffuse pas sur Facebook ou autres, c'est pour moi. Ça permet aussi de savoir s'arrêter, on a prévu de faire 5 km, on peut s'arrêter quand on les a fait. C'est une aide. »

« Tout ce qui est montre, non, non, c'est gadget. Je pense que si j'étais plus sportive, ça m'intéresserait, quand t'es à fond dans un objectif, tu utilises ces objets, mais moi, non. »

« Coach vocal, non merci. Partager sur Facebook, non merci. »

PROBLÉMATISATION

La start-up AllSessions répond à une question d'actualité, améliorer la qualité de vie par le sport. Que l'on soit salarié, responsable des ressources humaines ou travailleur indépendant, nous avons tous conscience des bienfaits de l'activité sportive, mais notre rythme de vie ou notre manque de motivation peuvent être des freins à cette pratique.

Un seul site, plusieurs offres

En intégrant une offre destinée aux salariés d'entreprises dans le site existant, il s'agit aussi de **montrer les avantages d'une offre payante** tout en conservant une expérience optimale pour tous les utilisateurs.

Proposer tous les sports existants ?

Il existe une large gamme de pratiques sportives, des sports doux aux sports de combat, des sports individuels et des sports collectifs. De nouvelles activités apparaissent chaque année. AllSessions souhaite proposer un maximum de possibilités. En terme d'expérience utilisateur, cette offre sportive doit rester **lisible et rapide d'accès** tout en proposant des découvertes.

Faciliter l'accès au sport, une question pratique

Faciliter l'accès, c'est répondre à toutes les questions pratiques : planning, tarif, horaire, lieu, équipement à prévoir, niveau sportif requis, réponses aux envies spécifiques... Le système doit **donner toutes les informations** nécessaires, en l'adaptant à chaque situation.

Chacun son sport, chacun ses goûts

Il n'existe pas une personnalité de sportif. Entre la personne qui a du mal à se motiver, spécialiste des excuses pour ne pas y aller, et le super sportif, enchaînant jusqu'à cinq activités différentes en une semaine, entre celle qui préfère courir seule et celle qui ne bouge que pour son équipe de foot, nous devons **répondre à leurs besoins spécifiques** en une seule offre.

Ce ne serait pas surtout une question de motivation ?

Suite aux entretiens, nous avons réalisé qu'un des freins principaux à la pratique du sport, à titre personnel ou dans le cadre de l'entreprise, est le manque de motivation. Une partie des personnes interrogées nous citait le manque de temps, puis précisait qu'elles ne prenaient pas le temps. La plus-value de l'offre : **donner la motivation pour se bouger.**



*30 minutes d'entraînement,
c'est 2 % de ta journée.*

LES PERSONAS

Les entretiens nous permettent d'identifier plusieurs visions du sport : un moment pour soi ou une activité collective et ludique, une pratique autonome ou encadrée, un loisir ou une compétition...

AllSessions, le sport social et ludique

L'offre d>AllSessions propose de créer une communauté pour le sport « plaisir ». Cette proposition ne correspond pas à toutes les personnalités. Les personnes très sportives (ayant plus de 3 activités par semaine) et qui aiment pratiquer seules n'ont pas besoin d'être accompagnées. Elles ont déjà trouvé des solutions par elles-mêmes. Pour les esprits compétitifs, souvent intéressés par un sport en particulier, des offres spécifiques existent : clubs et associations spécialisés.

Le salarié, un sportif comme les autres ?

En analysant les réponses des salariés et des indépendants, les envies et besoins semblent similaires. Les différences sont davantage liées aux personnalités qu'à la situation professionnelle. Cependant, les indépendants ont moins de contraintes horaires, choisissant eux-mêmes leur rythme de travail. Ils peuvent donc être intéressés par le système, au même titre que les salariés.

Trois profils se dégagent

Deux personnalités principales correspondent à l'offre, cherchant des solutions pour leur bien-être :

- les personnes ayant besoin de motivation et d'encadrement pour faire du sport, le persona Cindy,
- les personnalités plus sportives, aimant partager leur passion et les sports collectifs, et ayant un tempérament à entraîner les autres, le persona Stéphane.

Un 3^e persona, secondaire, est à prendre en compte, le décideur qui va adhérer à AllSessions pour ses collègues ou collaborateurs : Isabelle.



Cindy
La dilettante
du sport

26 ans
Comptable
Paris 10^e
Célibataire
Sans enfant

« Le sport
entre copines,
c'est plus facile

Peu sportive

A besoin qu'on la motive

Un peu réservée

Débordée

Bio

Cindy faisait de la danse quand elle était enfant. Aujourd'hui, elle sort beaucoup avec ses copines. Elle ne prend pas le temps de faire du sport entre le travail et sa vie sociale mais se rend bien compte que le sport compenserait ses excès de fêtes.

Attentes

Déstresser
Garder la ligne
S'amuser
Rencontrer des gens

Freins

L'organisation
L'engagement dans un programme trop contraignant
Des horaires pas très souples
Un peu complexée par son niveau sportif
N'ose pas proposer

Sociabilité



Autonomie



Leadership



Niveau technologique



Habitudes numériques

Internet : usage professionnel réduit; usage personnel important sur desktop et mobile
Applications mobiles : usage intensif et changeant
Réseaux sociaux : usage intensif

Idées / état d'esprit

Prévoir un petit café / goûter / apéro-resto après le sport pour se « récompenser d'avoir fait du sport »
Pourquoi tout n'est pas aussi simple que Tinder ?



Stéphane Le sportif leader

37 ans
Commercial
Gennevilliers
Marié
2 enfants :
Louis 11 et Tessa 7 ans

« Trop de stress
au boulot,
le sport me permet
de décompresser !

Très sportif

Sociable

Plein d'initiatives

Bio

Stéphane est commercial dans une équipe de 5 commerciaux (PME climatisation). Il était étudiant en sport-études Handball. Suite à une blessure, il s'est réorienté en école de commerce. Il fait toujours beaucoup de sport.

Attentes

Déstresser après ou pendant des journées chargées
Garder la forme
Créer de la convivialité entre collègues
Fédérer un groupe
Se challenger

Freins

Que ça ne lui prenne pas trop de temps de trajet
Faire du sport avec des gens avec qui il n'a pas d'affinités ou qui n'ont pas son niveau
Les fréquents désistements de ses partenaires sportifs (décalages RDV pros)

Sociabilité



Autonomie



Leadership



Niveau technologique



Habitudes numériques

Internet : usage professionnel et personnel important sur desktop et mobile
Applications mobiles : usage modéré
Réseaux sociaux : usage minimum

Idées / état d'esprit

Doodle est son ami
Son smartphone aussi
Le sport est un choix de vie



Isabelle L'humaniste réaliste

43 ans
DRH
Yvelines
Mariée
2 enfants : Fanny (19 ans),
Florian (16 ans)

« Le sport
comme vecteur
de convivialité
et de cohésion
de groupe

Moyennement sportive

A l'écoute

Communicante

Bio

Isabelle est DRH d'une PME dans la climatisation (120 personnes), avec des profils très variés (profils techniques, commerciaux, jeunes et moins jeunes, salariés en poste sur place et en déplacements fréquents). Elle encourage l'activité sportive pour le bien-être des salariés, promeut l'aspect sociétal de certains événements sportifs et pratique elle-même différentes activités sportives.

Attentes

Déstresser les salariés
Fédérer et créer de la convivialité si les salariés font du sport ensemble
Générer une bonne image de la société (via les événements sportifs médiatisés en particulier)
Donner envie à des nouveaux candidats potentiels de postuler (aide au recrutement et fidélisation)

Freins

Complicé car il n'y a pas de douches sur place
Peut faire baisser la productivité des salariés (contre coup de l'après midi, après le sport sur la pause déjeuner)
Un peu difficile à mettre en place et à suivre sur le long terme (manque de motivation de certains salariés)
Difficilement compatible avec l'organisation et la charge de travail
Encourager les managers à laisser un créneau pour le sport

Sociabilité



Autonomie



Leadership



Niveau technologique



Habitudes numériques

Internet : usage professionnel important sur desktop; usage personnel modéré sur mobile
Applications mobiles : usage faible
Réseaux sociaux : usage professionnel important

Idées / état d'esprit

Partagée entre ses convictions et les impératifs de l'entreprise
Pourrait proposer des sessions courtes de yoga/tai chi (qui déstressent sans trop fatiguer ni prendre trop de temps et ne nécessitent pas de douche...)

LES PARCOURS UTILISATEURS

Comment Cindy s'organise-t-elle pour faire du sport ? Quelles difficultés rencontre-t-elle ? Découvrons son parcours d'utilisatrice.

Cindy n'arrive pas à aller seule au sport, même si elle sait le bien que cela pourrait procurer, tant à son corps qu'à son esprit.

- Une amie, Natacha, lui propose d'aller à un cours d'essai de fitness. Elles se motivent et le cours se passe bien.
- Dès le 2^e cours, Natacha ne vient pas, « trop de boulot », Cindy est déçue. Elle persévère quand même et s'inscrit à l'année.
- Pour le 3^e cours, son amie est malade. Cindy se sent abandonnée et démotivée.

Annexe 2 : le parcours utilisateur de Cindy, sans AllSessions

L'accompagnement d'AllSessions

- Recevant l'email d'invitation d'AllSessions et sous l'impulsion de ses collègues, Cindy se connecte au site et s'inscrit à un cours de fitness avec sa collègue.
- Grâce à la motivation mutuelle entre collègues, aux emails de rappels et d'encouragements, l'organisation adéquate pour la session entre midi et 2, Cindy se sent accompagnée dans son effort et motivée.
- Elle découvre le système des défis. Pour relever le défi Assiduité, elle doit participer à 4 sessions de fitness. Malheureusement, sa collègue qui l'accompagne aux sessions, Brigitte, est en congés pour 3 semaines.
- Elle se motive et propose à Natacha de l'accompagner. Elle découvre les possibilités de son quartier via le site AllSessions et la possibilité de parrainer son amie.

Annexe 3 : le parcours utilisateur de Cindy, cycle 2, avec AllSessions

Cindy, cycle 1, avec AllSessions

PERSONA	ATTENTES	RECHERCHE
 <p>Cindy La dilettante du sport</p>	<p>Faire du sport pour garder la ligne /compenser les sorties</p>	<p>Reçoit un email de son CE avec ses accès à All Sessions, accompagné d'une description du service</p> <p>Profite de la pause déjeuner pour se connecter à All Sessions</p> <p>2</p> <p>S'authentifie sur le site et recherche la session de fitness recommandée</p> 
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	Pas envie !	Enfin une solution pour me motiver à me bouger !

DÉCOUVERTE	DÉCISION	AVANT SESSION	SESSION	APRÈS SESSION
<p>S'authentifie et est invitée à définir son mot de passe personnel</p> <p>Une fois connectée, vérifie les informations présentes sur son profil (enregistrées par son CE)</p> <p>Parcourt l'interface pour découvrir le service</p> <p>2</p> <p>Vérifie que sa collègue est bien inscrite Découvre qu'il faut payer 5€ mais qu'elle dispose d'un crédit de 50€ (offert par le CE)</p> <p></p>	<p>Le lendemain, à la pause café, une collègue du CE lui dit s'être inscrite pour une session de fitness, le lendemain à la salle Sport Move, à 2 mn du bureau Elle lui propose de se joindre à elle</p> <p>2</p> <p>Valide son inscription à la session et reçoit une confirmation par email</p> <p></p>	<p>La veille de la session, reçoit un email de confirmation avec les détails de la session (lieu, heure, équipement à prévoir)</p> <p>Prépare ses affaires de sport</p> <p></p>	<p>Le matin à la machine à café, croise sa collègue qui lui propose de faire ensemble le trajet jusqu'à la salle de sport</p> <p>Une heure avant la session, reçoit un email d'All Sessions (timing de la session avec trajet/repas + encouragements)</p> <p>Se rend avec sa collègue à la salle, à pied afin de s'échauffer (...et de papoter)</p> <p></p>	<p>Prend sa douche à la salle et retourne au bureau</p> <p>Reçoit un email d'All Sessions (félicitations / encouragements + prochaine session ?)</p> <p>Sa collègue lui propose d'y retourner le jeudi suivant</p> <p>Appelle sa copine Natacha pour lui raconter</p> <p></p> <p>Challenge "assiduité" (x sessions de suite)</p> <p></p>
				
« Le principe a l'air sympa ! » Le profil ne contient que des informations minimales (« ma vie privée est respectée »)	Ah oui, pourquoi pas ? «Entre collègues, ça peut être sympa !»	« Super ce petit pense-bête (j'allais oublier ma serviette) ! »	Un peu stressée de faire du sport avec une collègue Confortée dans sa volonté de se bouger	Trop fière de moi ! Pourquoi pas y retourner jeudi prochain ?

Comment Stéphane organise et motive ses collègues pour le volley ? Le sport collectif, des questions pratiques particulières ?

Stéphane veut faire du volley.

- Il recrute des collègues et trouve une salle dans le quartier.
- Au dernier moment, 2 personnes se désistent. Arrivé à la salle, Stéphane constate que l'équipe précédente n'a pas fini sa partie. Il leur propose de jouer ensemble car ils ne sont pas assez nombreux.
- Tout le monde est content mais l'organisation est chronophage. Personne ne prend le relais de Stéphane sur la gestion.

Annexe 4 : le parcours utilisateur de Stéphane, sans AllSessions

La solution AllSessions

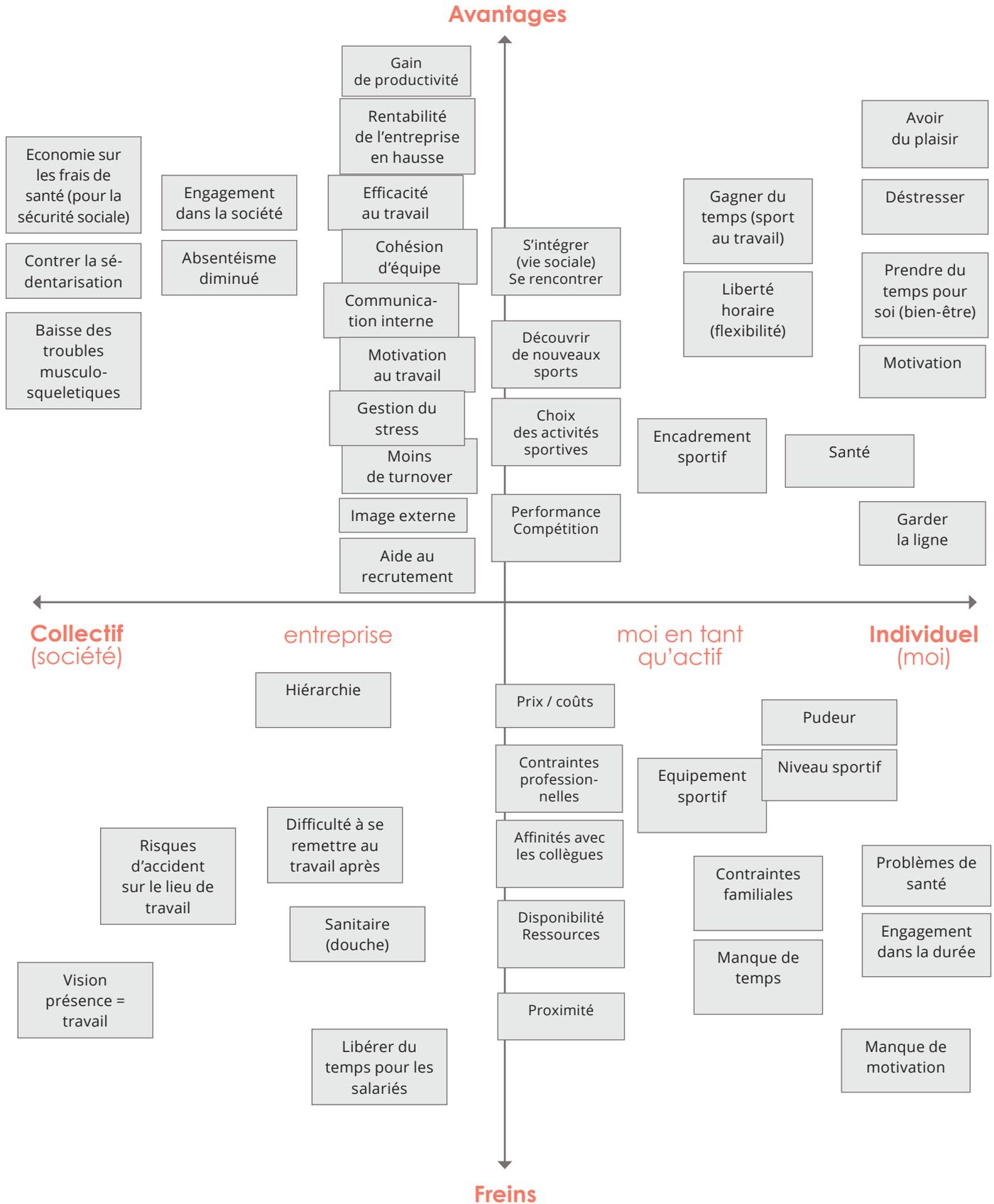
- Stéphane, en cherchant un terrain de volley près du bureau, découvre l'offre AllSessions. Il se laisse tenter avec quelques collègues.
- L'organisation est au point, ils rencontrent une autre équipe sur place.
- Séduit par l'offre, qui le décharge de l'organisation et lui propose des défis en équipe, il en parle au service ressources humaines et au comité d'entreprise. Il souhaite développer sa passion pour le sport dans toute l'entreprise.

Stéphane, avec AllSessions

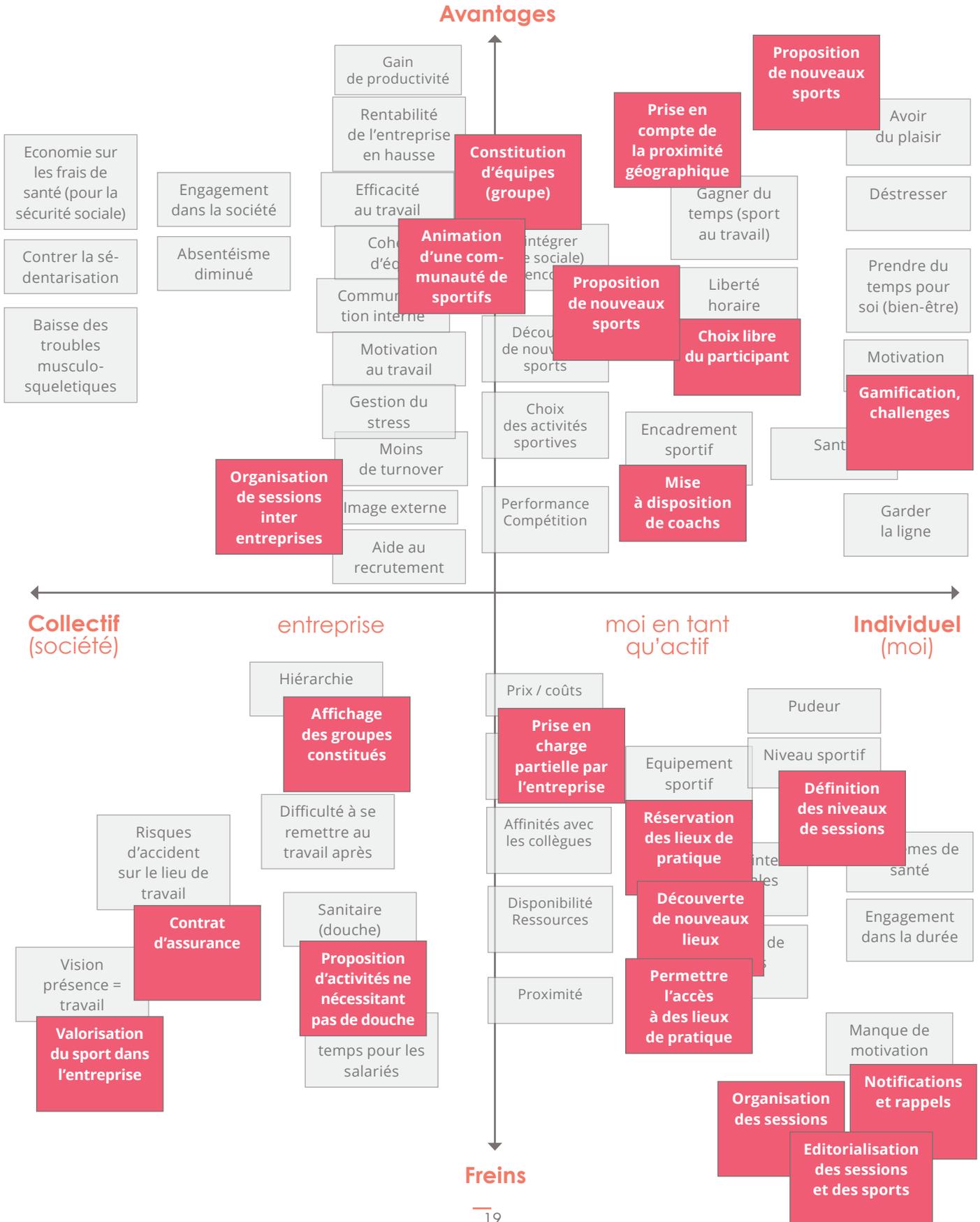
PERSONA	ATTENTES	RECHERCHE
 <p>Stéphane Le sportif leader</p>	<p>Partager son goût pour le sport</p> <p>2</p> <p>Etendre l'expérience avec All Sessions à d'autres collègues</p> <p>Prendre sa revanche au volley !</p>	<p>Essaie de recruter à la machine à café du bureau</p> <p>Recherche sur le Web des possibilités d'activités sportives autour du bureau (associations, mairie...)</p> <p>2</p> <p>Cherche sur le site All Sessions s'il existe une offre pour entreprise</p> 
<p>ÉMOTIONS</p>		
<p>POURQUOI ?</p>	<p>J'aime partager ma passion pour le volley avec mes amis et collègues</p> <p>2</p> <p>«Géniale, cette plateforme sportive» Impatient de faire partager aux autres</p>	<p>Les collègues semblent motivés mais ont peur que ça soit compliqué à organiser</p> <p>2</p> <p>Voudrait pouvoir proposer au RH et au CE une offre d'activités qui bénéficie à tous les salariés</p>

DÉCOUVERTE	DÉCISION	AVANT SESSION	SESSION	APRÈS SESSION
<p>Découvre All Sessions</p> <p>Voit qu'il y a plusieurs sports disponibles</p> <p>Apprécie la catégorisation des sessions par niveau</p> <p>2</p> <p>Découvre l'offre Entreprises de AllSessions</p> <p>Envoie un email à Isabelle, la DRH, et aux membres du CE pour leur communiquer les informations qu'il a récoltées</p> <p>Il insiste sur l'expérience positive qu'il a vécue avec ses collègues lors d'un match de volley mémorable</p> <p></p>	<p>En parle à ses collègues qui ont déjà fait du sport avec lui</p> <p>Ils décident de s'inscrire pour une session Premium gratuite</p> <p>Ils choisissent une session de volley, organisée dans deux jours, à l'heure du déjeuner, dans un gymnase proche de leur bureau</p> <p></p>	<p>La veille de la session, reçoit un email de confirmation avec les détails de la session (lieu, heure, équipement à prévoir)</p> <p>Prépare ses affaires de sport</p> <p></p>	<p>Une heure avant la session, reçoit un email d'All Sessions (timing de la session avec trajet/repas + encouragements)</p> <p>Se rend avec ses collègues au gymnase, à pied afin de s'échauffer</p> <p>Sur place, une équipe d'une autre entreprise locale leur propose un match</p> <p></p>	<p>Après une défaite cinglante (et la promesse d'une revanche), prend une douche à la salle et retourne au bureau</p> <p>Reçoit un email d'All-Sessions (félicitations / encouragements + prochaine session ?)</p> <p>Déjeune avec ses collègues/coéquipiers et commente le match</p> <p></p> <p>Challenge «compétition» (battre la même équipe de 5 points)</p> <p></p>
				
Rassuré par la notion de niveaux	« J'espère que ça sera au niveau, mais au moins, je n'ai rien à organiser ! »	« Très bien, le gymnase est accessible à pied depuis le bureau »	« Très bien organisé, nous n'avons pas attendu et nos adversaires du jour étaient sympas »	« Très bien organisé, nous n'avons pas attendu et nos adversaires du jour étaient sympas »

LE MODÈLE CONCEPTUEL



Le modèle conceptuel nous montre les avantages et inconvénients liés à l'activité sportive, pour soi et pour la société. AllSessions répond à ces freins et renforce ces avantages.



LE CONCEPT

AllSessions a d'abord été envisagé comme une plateforme gratuite de mise en relation de sportifs, leur permettant d'organiser ensemble des sessions de sports de plein air.

Plus tard, une offre payante à destination des entreprises a été développée et la mission principale confiée par AllSessions était de faire cohabiter ces deux systèmes au sein d'une plateforme unique.

Les sessions de sport

Dans la formule gratuite (« Free »), les utilisateurs s'occupent d'organiser eux-mêmes leurs sessions de sport. Le site web (www.allsessions.club) n'est utilisé que pour rechercher des participants aux sessions que l'on organise ou, à l'inverse, pour trouver des sessions auxquelles participer.

Le service payant proposé par AllSessions aux entreprises consiste à organiser des sessions de sport pour les collaborateurs et à prendre en charge tous les aspects de cette organisation : réservation de salles / terrains, matériel, assurance, etc.

Les formules

Lors de la phase de découverte, et plus particulièrement des interviews, il est apparu qu'une offre complémentaire, entre la formule gratuite et celle réservée aux entreprises, serait pertinente.

Sur le modèle d'une offre Premium, payante mais ouverte à tous, elle permettrait d'accéder aux services d'AllSessions à forte valeur ajoutée, initialement uniquement réservés aux entreprises.

L'ajout de cette offre présente plusieurs avantages :

- **élargir le public cible** à d'autres types d'utilisateurs (personnes non salariées, travailleurs indépendants...),
- **recruter des « ambassadeurs »** qui pourront promouvoir le service auprès d'entreprises (leur employeur par exemple),
- **identifier des « profils leader »** qui seront capables de participer à l'animation de la plateforme.

La gamme des formules d'abonnement se décline donc en 3 offres : free, premium et premium entreprise.

Les crédits

En complément de l'abonnement, les utilisateurs des formules Premium et Premium entreprise doivent s'acquitter d'un paiement de quelques euros pour participer à chaque session.

Sur la plateforme, le système monétaire en euros est remplacé par des crédits prépayés qui sont acquis par l'utilisateur, en lots, via un paiement par carte bancaire. Le paiement des sessions est donc acquitté avec ces crédits.

L'utilisation de ce système de crédits vise à :

- fluidifier les transactions (l'acte de paiement réel n'est pas réalisé à chaque transaction),
- améliorer l'immersion de l'utilisateur au sein de la plateforme (cf. la gamification, pages suivantes),
- gérer plus facilement les outils marketing (réductions, récompenses, etc.).

La présentation des formules sur la page d'accueil du site

FREE	PREMIUM	PREMIUM ENTREPRISE
Trouvez les partenaires parfaits pour vos sessions	Des sessions adaptées à vos attentes, votre niveau et vos disponibilités	Vous souhaitez promouvoir le sport et ces bénéfices au sein de votre entreprise ?
Créez et organisez vos sessions	Accès à l'ensemble des sessions : sport individuel et collectif, en intérieur et extérieur, avec ou sans coach	Une offre adaptée à votre organisation, des tarifs et services spécifiques pour vos collègues et salariés
Des alertes personnalisées, l'information en temps réel, sur le site ou par email	L'équipement, le lieu, le coach... tout est préparé pour vous	Entreprise, comité d'entreprise, contactez-nous !
S'ABONNER GRATUITEMENT	TESTER LE PREMIUM	NOUS RENCONTRER

LA GAMIFICATION

Le contexte

Lors de la phase de recherche, les entrevues menées auprès d'un échantillon d'utilisateurs ont permis d'identifier :

- des **motivations** ou raisons, qui incitent les personnes à pratiquer une activité sportive,
- plusieurs **freins** relatifs à la pratique d'une activité sportive, que ce soit dans le milieu professionnel ou personnel.

Les motivations

Les motivations identifiées comprennent :

- l'évacuation du stress, le besoin de détente, de bien-être,
- le plaisir de partager une activité avec ses proches, ses amis,
- l'attrait de découvrir un nouveau sport, une activité insolite,
- la performance, le dépassement de soi,
- la compétition, l'envie de se mesurer aux autres.

Les freins

Parmi les freins identifiés, on peut retenir 3 notions :

- le manque d'envie, la « difficulté à se bouger », mais aussi à persévérer, à maintenir un effort sur le moyen/long terme,
- la difficulté à partager une activité avec des personnes non proches (collègues notamment),
- la pudeur, le manque de confiance en soi, le complexe par rapport à son apparence physique ou à son niveau sportif.

Pour apporter des solutions aux freins identifiés, mais également pour encourager les aspects ressentis comme positifs de la pratique d'une activité sportive, il paraît pertinent de proposer aux utilisateurs du site AllSessions une expérience ludique.

Basée sur des éléments et des mécaniques empruntés au monde du jeu vidéo, ce type d'expérience utilisateur est habituellement qualifié de **ludification** ou **gamification**.

La gamification, c'est quoi ?

Selon Wikipédia⁽¹⁾, la ludification se définit comme « (...) le transfert des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. Son objet est d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de ces applications en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu. (...) ».

Depuis le début du XXI^e siècle, les chercheurs et les professionnels s'intéressent au potentiel du jeu vidéo et à en appliquer les mécanismes à d'autres domaines.

« Mais les jeux vidéo, ça concerne surtout les jeunes hommes urbains sédentaires (... amateurs de pizzas), non ? »



Quelques chiffres...⁽²⁾

- 30,1 millions de français (61 %) jouent aux jeux vidéo (tous supports et tous âges)
- 68,6 % dans la tranche d'âge 15-44 ans
- 52 % de ces joueurs sont des joueuses

En France, le profil-type d'un joueur est **une femme de 45 à 64 ans !**

Deux exemples de gamification réussie

Nike+

L'application mobile Nike+, associée au bracelet Fuelband, permet de contrôler son activité physique et de gagner des NikeFuel points. Les points accumulés débloquent des « succès », font gagner des niveaux et des médailles (« badges ») qui peuvent être partagés et comparés avec les autres utilisateurs.

Une autre application accessible via Nike+, **Zombies Run!**



est à utiliser lors d'un footing.

Elle plonge l'utilisateur dans une ambiance sonore musicale, entrecoupée de flashes d'information signalant des attaques de zombies. Pour y échapper, l'utilisateur doit alors accélérer son rythme de course pour atteindre la « zone de sécurité ». S'il réussit, l'utilisateur remporte des récompenses qui lui permettent d'équiper son « abri anti-zombie » virtuel.

Le nombre d'utilisateurs enregistrés par Nike est passé de 500 000 (2007) à 11 millions (2013).

L'année du lancement du Fuelband (2012), Nike a enregistré une croissance de 18 % (contre - 1 % l'année précédente).

Starbucks

Lancé en 2009, le programme de fidélité My Starbucks Rewards est associé à une application mobile et à une carte de paiement Starbucks.

Il permet de gagner des étoiles à chaque visite dans un point de vente de la marque. Ces étoiles permettent d'atteindre des niveaux (Green, Gold), chacun associé à des récompenses.



En 4 ans, le nombre de membres du My Starbucks Rewards a atteint 6 millions et le CA de la marque représentait, en 2013, 6,5 fois celui de son principal concurrent (Krispy Kreme).

1. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludification>

2. « GameTrack - Q1 2016 » (ISFE & Ipsos Connect) in European market (UK, Germany, France and Spain)

LA GAMIFICATION DANS ALSESSIONS

Les objectifs et comportements cibles

Conformément aux observations faites lors de la phase de découverte, les objectifs du système de gamification sont principalement :

- de motiver la participation à des sessions de sports,
- d'encourager la persévérance dans la pratique sportive,
- de favoriser les comportements sociaux et une participation active à la plateforme,
- de définir des objectifs de performance physique et de compétition.

Les utilisateurs cibles et les groupes d'appartenance

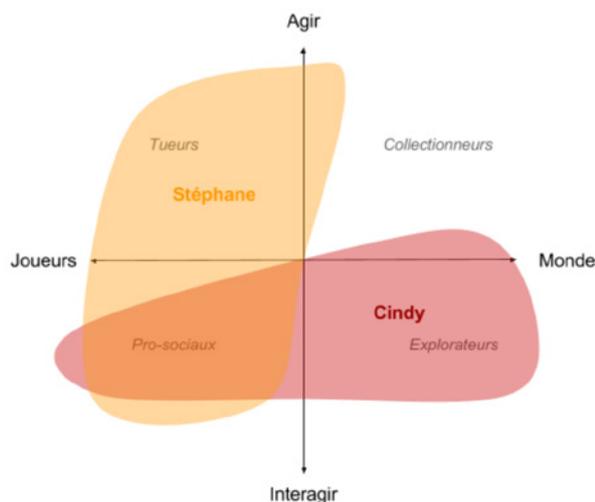
Les utilisateurs cibles correspondent aux persona principales identifiées lors de la phase de découverte :

- *la dilettante du sport* (Cindy) qui a besoin d'être motivée dans sa pratique sportive,
- *le sportif leader* (Stéphane) désireux de partager son goût pour le sport et de jouer un rôle d'organisateur.

En reprenant la classification de Bartle⁽¹⁾, nos utilisateurs pourraient être incorporés aux groupes suivants :

- Cindy, **Pro-sociale et exploratrice**,
- Stéphane, **Pro-social et tueur**.

Potentiellement, s'ils adhèrent au système de jeu à moyen terme, ils pourraient également tendre vers le groupe **Collectionneurs**.



1. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs*, Richard Bartle (1996)

Les éléments de jeu

Les points

Les points sont gagnés en participant aux sessions sportives. Le nombre de points attribués par session dépend de la durée de la session, sur la base 1 heure = 100 points.



Des bonus de points peuvent également être obtenus en réalisant des défis.

VALIDÉ

Sur les chapeaux de roue !

Participe à une 1ère session moins de 7 jours après t'être abonné(e)

🏆 100 points

Les badges

Les badges sont automatiquement attribués à chaque fois que le total des points atteint un certain niveau.

Petit Scarabée

Atteindre 500 points

Le classement

Le classement affiche la position de l'utilisateur en fonction de ses points, comparés aux points de ses coéquipiers.

Stéphane M	niveau 8	4.800 points	🏆 📊 🔄 🌙
Brigitte L	niveau 4	1.200 points	🏆 📊 🔄 🌙
Moi	niveau 2	700 points	🏆 📊 🔄 🌙
Natacha C	niveau 2	600 points	🏆 📊 🔄 🌙
Claire C	niveau 1	100 points	🏆 📊 🔄 🌙

Le fonctionnement des points, défis et badges est expliqué plus en détail dans la partie Les outils et leur mise en œuvre page 25.

Les mécaniques de jeu

Les défis et récompenses

Ils permettent de gagner des points en réalisant une tâche particulière ou une activité prédéfinie. Ils sont validés par l'attribution de médailles.

VALIDÉ



Sur les chapeaux de roue !
Participe à une 1ère session moins de 7 jours après t'être abonné(e)
🏆 100 points

La compétition

La compétition entre les utilisateurs est encouragée par le biais du classement entre coéquipiers.

Les conditions de réussite de certains défis sont également basées sur la participation à des compétitions, en équipe notamment :



Team Player
Participe à ta 1ère session de sport collectif
🏆 200 points

JE CHOISIS

Les dynamiques de jeu

Les éléments et mécaniques de jeu visent à opérationnaliser des dynamiques qui garantissent la cohérence de l'expérience pour l'utilisateur.

Les dynamiques qui sont mises en œuvre dans le système d'AllSessions sont :

- la **progression** (objectifs à atteindre),
- les **relations** (interactivité et dynamique sociale).

Les boucles d'engagement

La progression des utilisateurs est définie dans une temporalité en 3 phases, dans lesquelles sont déterminés les moyens mis en œuvre pour encourager les comportements cibles précédemment décrits.

Phase de découverte

Dès l'inscription au service AllSessions, les éléments et mécaniques de jeu sont présentés aux utilisateurs afin de les inciter à utiliser le système.

Cette présentation est faite via l'email de confirmation d'inscription, ainsi que dans le module d'aide contextuelle (cf. Conception détaillée page 45).

Phase d'apprentissage

Pour aider les utilisateurs à appréhender le système, différents « raccourcis » de fonctionnement sont mis en place. Par exemple, le premier défi est automatiquement attribué pour la participation à la première session.

Phase de maîtrise

Afin de proposer à l'utilisateur une progression continue, des défis adaptés à sa maturité d'utilisation lui sont proposés. De nouveaux défis ou des compétitions ponctuelles sont fréquemment créés, pour favoriser l'engagement de l'utilisateur. Ces éléments, introduits progressivement, doivent répondre aux trois besoins universels de l'utilisateur (compétence, autonomie et relationnel, tels que définis dans la théorie de l'autodétermination⁽¹⁾).

¹ Ryan & Deci (2000) «Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.» *American Psychologist*

Les outils et leur mise en œuvre

La mise en œuvre du système s'appuie sur différents outils, éléments ou mécaniques de jeu, qui permettent d'atteindre les objectifs fixés (comportements cibles), en tenant compte des utilisateurs identifiés (personas).

Mesurer la progression (les points)

La participation à chaque session est sanctionnée par l'attribution d'un certain nombre de points qui dépend de la difficulté de la session par rapport au niveau sportif de l'utilisateur.

Le principe de ce fonctionnement est de récompenser l'effort fourni et pas le niveau de performance atteint. Ainsi, un utilisateur « peu sportif » se verra attribuer plus de points qu'un utilisateur « très sportif » pour une même session.

NB : le niveau sportif est une estimation faite par l'utilisateur et enregistrée dans son profil.

Nombre de points attribués par session, en fonction du niveau sportif de l'utilisateur

Niveau sportif (« je suis... sportif »)	Multiplicateur	Nombre de points de la session		
		75 (45 mn)	100 (1 h)	125 (1 h 15)
Très peu	1,4	105	140	175
Un peu	1,3	98	130	163
Moyennement	1,2	90	120	150
Plutôt	1,1	83	110	138
Très	1,0	75	100	125

Récompenser les comportements cibles (les défis)

Les comportements cibles, cités plus haut, sont encouragés par l'intermédiaire de différentes tâches prédéfinies à réaliser : les défis.

En fonction du comportement cible qu'ils adressent, ces défis peuvent être classés en 4 catégories principales

Comportement cible	Catégorie de défi
Participer à des sessions de sport et persévérer dans sa pratique sportive	Assiduité
S'ouvrir aux autres et découvrir de nouvelles activités	Partage & découverte
Participer activement à l'animation de la communauté	Leadership
Se dépasser physiquement et se mesurer aux autres	Performance

Exemples de défis :

- participer à 2 sessions de sport sur 7 jours glissants (Assiduité),
- participer à la même session de sport 1 fois par semaine, pendant 4 semaines (Assiduité),

- participer à une première session de sport collectif (Partage & découverte),
- participer à 1 session d'un sport « inconnu » (Partage & découverte),
- constituer une équipe et créer son haka (Leadership),
- organiser (et animer) une session (Leadership),
- participer à 3 sessions de suite d'un niveau supérieur (Performance),
- en équipe, être vainqueur 3 fois d'une même équipe (Performance).

Accompagner dans la durée

Pour que le système fonctionne sur une période étendue, l'intérêt des utilisateurs et leur engagement doivent être maintenus à chaque phase de leur expérience.

Les défis doivent donc être adaptés à chaque boucle d'engagement (cf. Les boucles d'engagement).

Définition des catégories de défis à mettre en œuvre à chaque phase de l'expérience des utilisateurs, en fonction des personas identifiées

	Phase de découverte (court terme)	Phase d'apprentissage (moyen terme)	Phase de maîtrise (long terme)
Cindy	Assiduité		
			Performance
	Partage & découverte		
Stéphane	Performance		
	Partage & découverte		
	Leadership		

Répondre aux besoins fondamentaux

Pour renforcer l'intérêt du système pour les utilisateurs, nous devons aussi nous assurer que ces éléments fonctionnent comme des amplificateurs des besoins fondamentaux (ou universels - cf. Les boucles d'engagement) des utilisateurs⁽¹⁾.

La prise en compte des besoins par les éléments du système

Besoin	Éléments
Compétence	Mécaniques de jeu (défis et compétition) Éléments de jeu (points, badges, classement) Module d'aide contextuelle
Autonomie	Contrôle des notifications et personnalisation du profil (cf. Conception détaillée - Les emailings)
Relationnel	Coéquipiers et équipes, parrainage, défis <i>Partage & découverte</i>

¹ Deterding et al. (2011) *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining « Gamification »*

LE 1^{ER} PROTOTYPE

Pour formaliser ces concepts, un prototype interactif est réalisé. Il rassemble les 2 sites, à visée individuelle et « entreprises ». Il met en place les éléments de jeu et répond aux problématiques analysées.

La page d'accueil du site



Le principe du site et les offres décrits et affichés en premier

Les sessions de sport accessibles dès l'accueil

La découverte de nouveaux sports favorisée

Une navigation mettant en avant l'inscription et la connexion

Des boutons répétés pour inciter à la connexion

Les éléments secondaires placés dans le footer, accessibles sur toutes les pages

La page d'accueil quand l'utilisateur est connecté

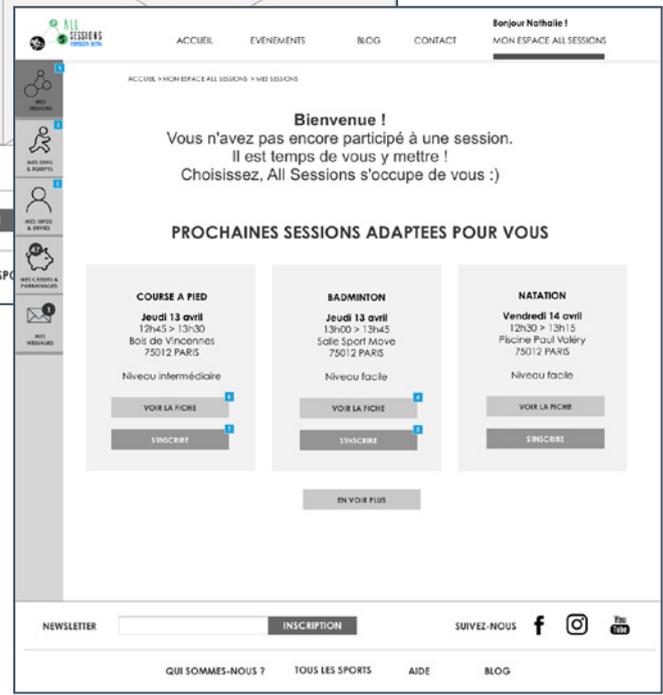
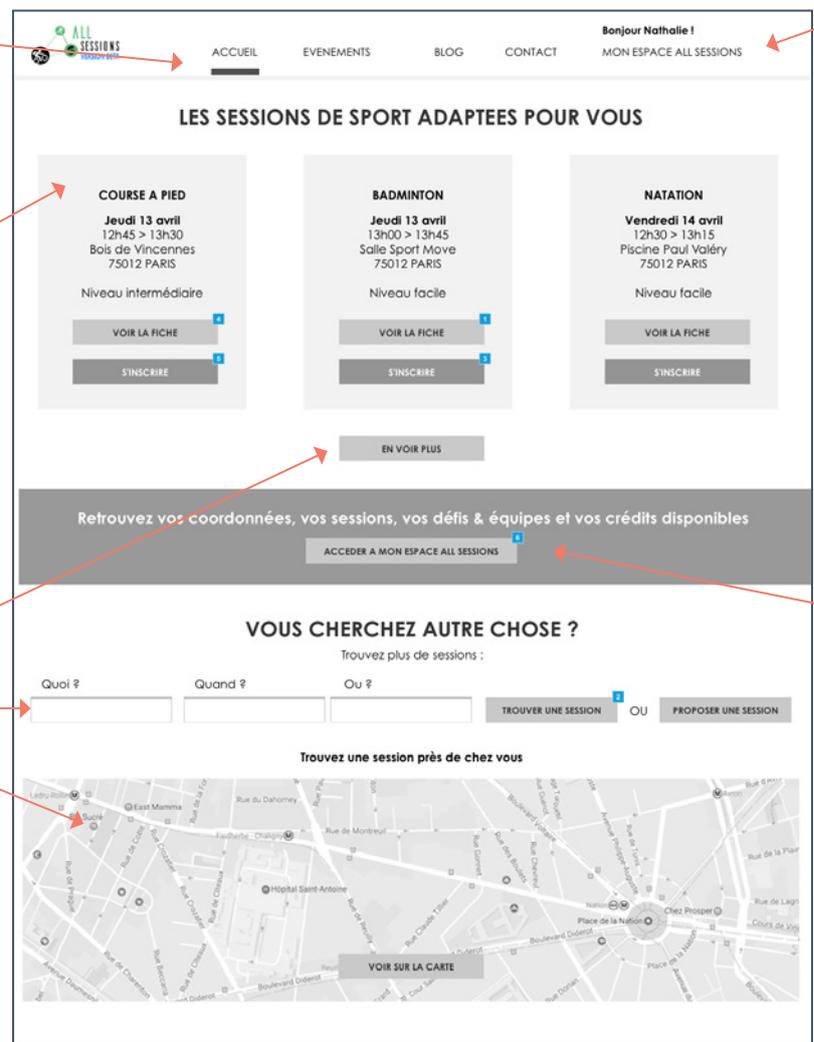
Une navigation adaptée en mode connecté

Les sessions personnalisées (grâce aux informations du profil utilisateur) facilement accessibles

Mon espace personnel accessible à tout moment par un menu déroulant

3 possibilités pour rechercher une session, par liste, moteur de recherche ou localisation

Un raccourci pour accéder à son espace personnel



La page Mes sessions, lors de la 1^{re} utilisation

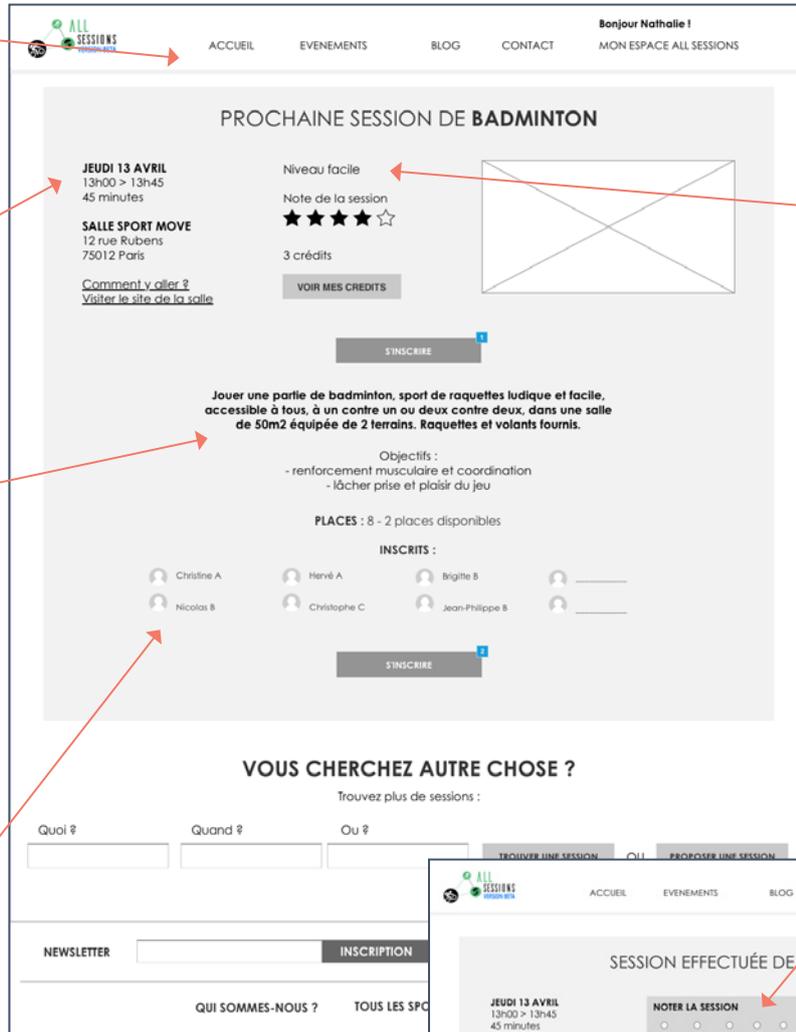
Une page de détails de session

Une navigation adaptée en mode connecté

Les détails pratiques donnés en premier

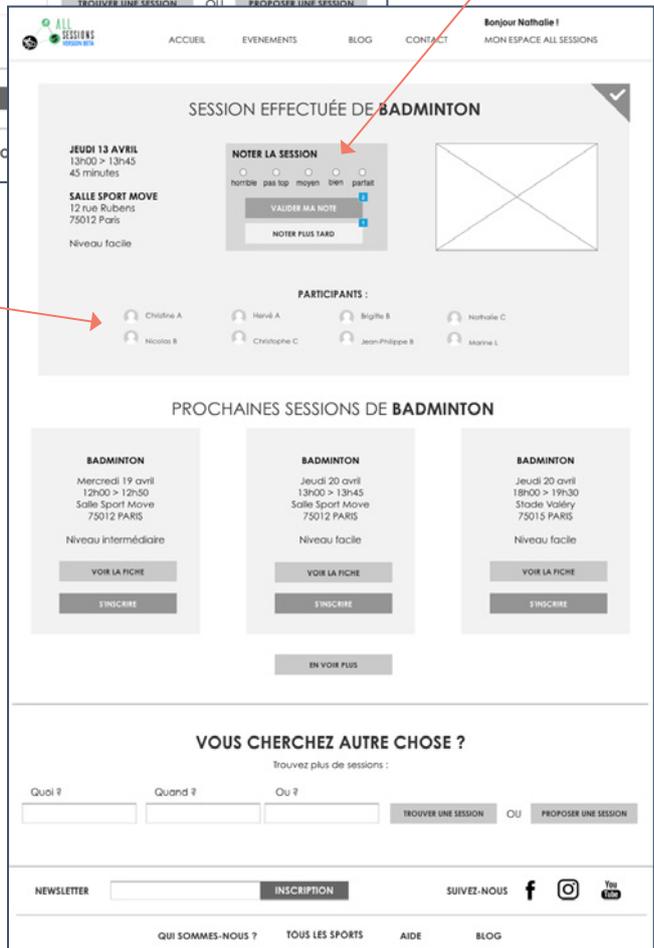
Une description du sport, concise, associée aux objectifs et répondant aux différentes motivations

Le nombre de places restantes et la liste des participants : on y retrouve ses amis. Les noms sont cliquables pour les ajouter à son équipe



Le niveau de sport requis, la note (donnée par les utilisateurs) pour la réassurance. Le prix, en crédit, précisé

La possibilité de donner son avis sur la session passée



La page de détails de sessions, une fois celle-ci réalisée, accessible de la page Mes sessions

La page Mes défis & équipes

Navigation contextuelle à l'intérieure de *Mon espace AllSessions*. Cet espace est traité comme un dashboard

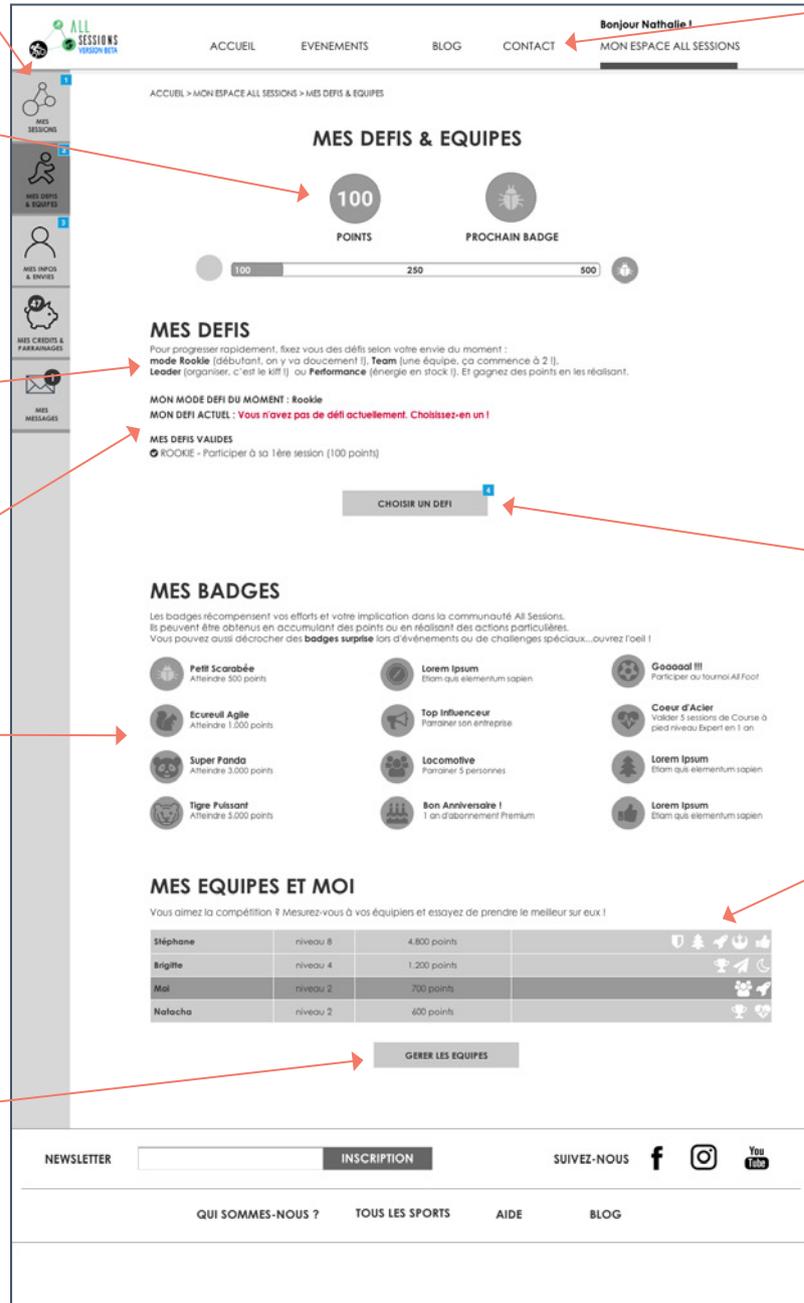
Visualiser en un clin d'oeil le nombre de points acquis et combien manquent avant d'obtenir le prochain badge

Explications sur le système des défis (mode, obtention)

Récapitulatif des défis de l'utilisateur

L'ensemble des badges disponibles, avec leur conditions de réalisation. Les badges déjà obtenus sont affichés en surbrillance

Accéder à la gestion des équipes (ouverture dans un pop-in)



Une navigation adaptée en mode connecté

Accéder à la sélection d'un nouveau défi (ouverture dans un pop-in)

L'utilisateur et ses équipiers, classés par nombre de points, avec l'utilisateur mis en exergue. Les badges obtenus sont également affichés

LA DÉMARCHE ET L'ANALYSE DES TESTS UTILISATEURS

Les objectifs du test sont principalement de :

- valider la pertinence des principaux éléments de l'interface (arborescence, principe de navigation, interactions),
- mesurer l'intérêt du principe de ludification comme levier de motivation à la pratique sportive,
- vérifier la bonne compréhension des mécanismes de ludification mis en oeuvre.

La démarche

Les participants sont salariés du secteur de sociétés de services d'Ile-de-France, peu sportifs, ayant besoin d'une motivation externe pour réaliser une activité sportive. Il n'y a pas de focalisation sur une tranche d'âge particulière, le panel était de 24 à 48 ans. 5 personnes, un homme et 4 femmes, ont testé le prototype interactif en ligne, accompagné de captures d'écran d'emails (cf. Conception détaillée page 37).

Les tests ont eu lieu au laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins, sur ordinateur (PC, windows 7) et ont duré 40 minutes chacun. Un questionnaire pré-test et une mise en situation débutent le test, suivi d'un questionnaire et d'un entretien d'approfondissement. La captation est réalisée avec un écran et un micro (webcam + barre oculométrique Tobii X2-30). La verbalisation durant le test est demandée.

Annexe 5 : le protocole des tests utilisateurs

Les résultats des tests

Les tests nous ont permis de valider plusieurs éléments :

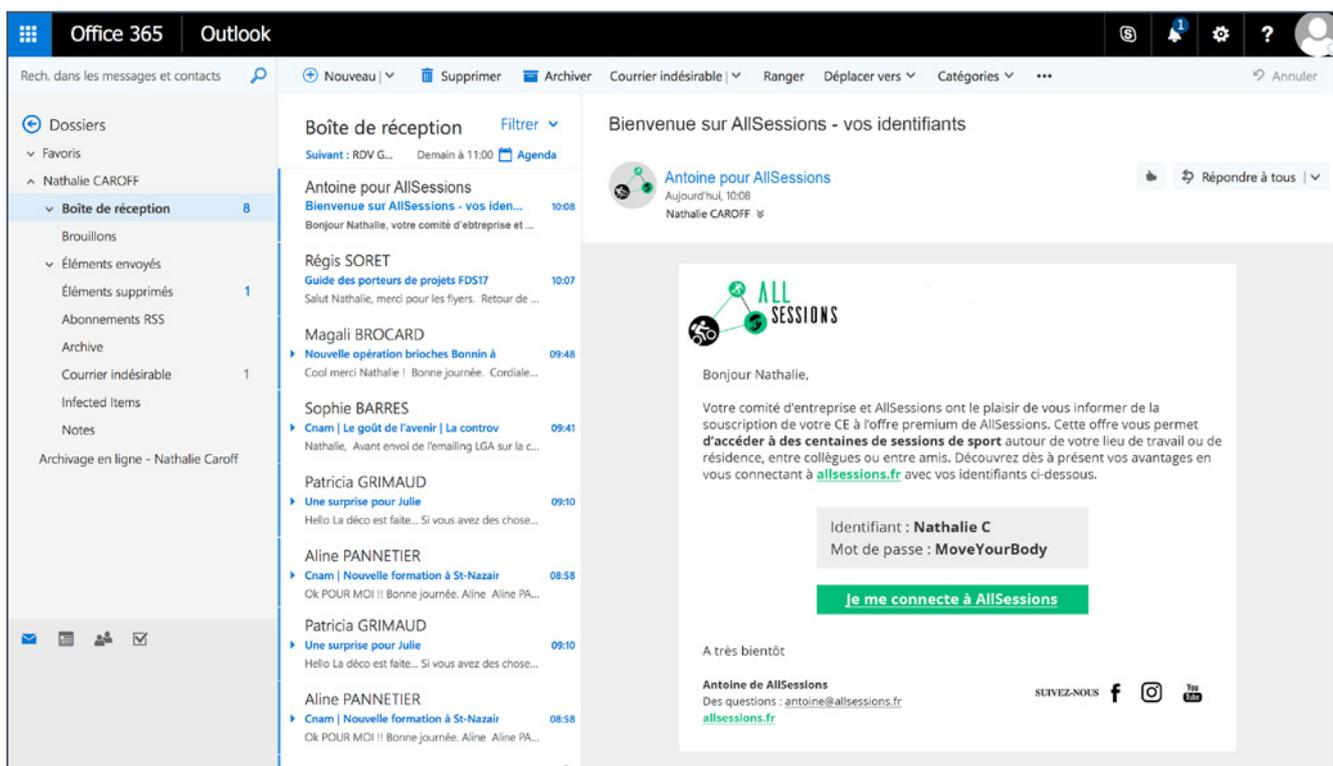
- le concept de AllSessions est bien compris,
- la gamification : le système de défis et la comparaison entre collègues motivent les participants,
- les fonctionnalités sont comprises et toutes présentes,
- la facilité d'utilisation,
- le ton est jugé « sympa ».

Des éléments sont à améliorer ou à modifier :

- l'état connecté et non connecté,
- la lisibilité des défis,
- l'utilité des points,
- l'ajout d'un curseur pour ne pas recevoir trop d'emails et la possibilité de recevoir des textos.

Des principes, particulièrement appréciés, méritent d'être étendus : le graphisme et les visuels peuvent être en adéquation avec le ton éditorial et le côté ludique des défis. La fonction permettant de tester de nouvelles activités sportives est à mettre en avant.

Annexe 6 : le rapport des tests utilisateurs du 04/04/2017



L'email de bienvenue avec les identifiants, donné lors des tests

LES PAGES CONNECTÉES ET NON CONNECTÉES

	HOME NON CONNECTÉE
	<p>Statistiques</p> <p>100 % des utilisateurs ont éprouvé des difficultés à se connecter depuis la page d'accueil (en mode non connecté).</p>
	<p>Citation</p> <p>« Je suis connectée ou pas ? »</p>
	<p>Point identifié</p> <p>Difficulté à localiser le lien de connexion. La page est ressentie comme « confuse » (charge cognitive trop importante). Confusion entre « s'inscrire à une session » et « s'inscrire au site »</p>
	<p>Corrections</p> <p>Réorganiser la navigation (avec footer) et mettre en avant les liens de connexion et d'abonnement. Remplacer le terme « s'inscrire (au site) » par « s'abonner ». Revoir la mise en pages en s'appuyant sur des blocs et ajouter des images.</p>



HOME CONNECTÉE

Statistiques

100 % des utilisateurs ont éprouvé des difficultés à se connecter depuis la page d'accueil (en mode non connecté).

Citation

Point identifié

Confusion avec la home non connectée.
Gamification pas assez présente.

Corrections

Remplacer par la page Mes sessions.
Revoir la mise en page en s'appuyant sur des blocs, ajouter des images, supprimer la carte (non pertinente à ce stade).
Attribuer un gain de points à la participation aux sessions.
Afficher la photo de profil, le badge et les points dans le header.

LA PAGE MES DÉFIS & ÉQUIPES

MES DÉFIS & ÉQUIPES

Bonjour Nathalie !
MON ESPACE ALL SESSIONS

ACCUEIL | EVENEMENTS | BLOG | CONTACT | MON ESPACE ALL SESSIONS

ACCUEIL > MON ESPACE ALL SESSIONS > MES DÉFIS & ÉQUIPES

MES DÉFIS & ÉQUIPES

100 POINTS | PROCHAIN BADGE

100 250 500

MES DÉFIS

Pour progresser rapidement, fixez vous des défis selon votre envie du moment :
mode Rookie (débutant, on y va doucement !), **Team** (une équipe, ça commence à 2 !),
Leader (organiser, c'est le kill !), ou **Performance** (s'engage en stock !). Et gagnez des points en les réalisant.

MON MODE DÉFI DU MOMENT : **Rookie**
 MON DÉFI ACTUEL : **Vous n'avez pas de défi actuellement. Choisissez-en un !**

1

2

Merci d'avoir noté votre dernière session !
 Vous n'avez pas de défi en cours
 CHOISIR UN DÉFI

10 1ère session (100 points)

MES BADGES

Les badges récompensent vos efforts et votre implication dans la communauté All Sessions. Ils peuvent être obtenus en accumulant des points ou en réalisant des actions particulières. Vous pouvez aussi décrocher des **badges surprise** lors d'événements ou de challenges spéciaux...ouvrez l'œil !

Petit Scarabée Atteindre 300 points	Lorem Ipsum Elam quis elementum sapien	Goaaaaa !!! Participer au Tournoi All Foot
Ecureuil Agile Atteindre 1.500 points	Top influenceur Partager son entreprise	Coeur d'Acier Valider 5 sessions de Course à pied niveau Expert en 1 an
Super Panda Atteindre 3.000 points	Locomotive Partager 5 personnes	Lorem Ipsum Elam quis elementum sapien
Tigre Pulsant Atteindre 3.000 points	Bon Anniversaire ! 1 an d'abonnement Premium	Lorem Ipsum Elam quis elementum sapien

MES ÉQUIPES ET MOI

Vous aimez la compétition ? Mesurez-vous à vos équipes et essayez de prendre le meilleur sur eux !

Stéphane	niveau 8	4.800 points	🏆 🚀 🌟
Grigitte	niveau 4	1.200 points	🏆 🚀 🌟
Mai	niveau 2	700 points	🏆 🚀 🌟
Nalacha	niveau 2	600 points	🏆 🚀 🌟

GERER LES EQUIPES

NEWSLETTER INSCRIPTION

SUIVEZ-NOUS [f](#) [📷](#) [📺](#)

QUI SOMMES-NOUS ? TOUS LES SPORTS AIDE BLOG

MES DÉFIS & EQUIPES

Statistiques

60 % des utilisateurs n'ont pas du tout compris le principe des points et des défis (les 40 % restants ne l'ayant que partiellement compris...).

Citation

« 1^{er} défi Rookie, c'est quoi ? »
 « Où sont les points ? »
 « Je suis Rookie, c'est peut-être Ecureuil... »

Point identifié

1. Les principes de points et de défis ne sont pas compris.
2. Cliquer 2 fois sur « Choisir un défi » (depuis la notation).

Corrections

Modifier le format des défis : les représenter sous forme de badges. Revoir le rédactionnel de défis et les placer directement dans la page. Déplacer les équipes dans une page dédiée (Mes coéquipiers).

LES TESTS UTILISATEURS EN MODE GUERRILLA

Suite à l'expérience réalisée au laboratoire ErgoDesign et aux modifications apportées au prototype, il nous a semblé pertinent de réaliser une nouvelle série de tests. Ces expérimentations ont validé les corrections apportées, mais ont révélé de nouvelles difficultés.

Deux modes de tests

Suite à la présentation des 1^{ers} résultats de tests à Antoine, le président d'AllSessions, il a transmis le lien du prototype interactif, version corrigée, à cinq utilisateurs potentiels ou utilisateurs de la plateforme actuelle. Ils correspondent au profil recherché. Ces personnes ont testé le site seules, avec leur ordinateur personnel, sans tâches précises à réaliser. Les commentaires nous donnent des retours sur toutes les pages, et plus uniquement sur les parcours prévus.

En parallèle, nous avons mené deux tests, suivant le protocole et les questionnaires prévus. Ils ont été menés sur le lieu de travail, dans le bureau et avec l'ordinateur professionnel des personnes testeuses. Cette méthode, proche de « Fly on the wall », nous rapproche des conditions « normales » d'utilisation.

Un design agréable

La facilité d'utilisation et le design (icônes, images) sont appréciés. Les boutons attirent le regard et leur but est compris.

« Il est beau ! et il me paraît clair aussi. »

« Les boutons qui m'attirent directement sont ceux pour se connecter ou s'abonner. »

« J'aime bien la forme, les icônes choisies. »

Les fonctionnalités et les informations nécessaires présentes

Comme lors des 1^{ers} tests, le concept AllSessions est compris, les pages des sessions de sport et les emails apportent les informations nécessaires au bon déroulement de l'activité.

« J'aime beaucoup : les prochaines sessions de sport, les nouveaux sports... »

« Partie connectée : très complet »

« Bien les petits conseils, sur les mails. »

Les badges et défis compris mais pas l'utilité des points

Sur la page *Mes badges et défis*, les défis sont facilement vus et sélectionnés. L'obtention de badges aussi. Les points sont bien vus mais leur utilisation n'est pas comprise.

« J'aime bien les badges. Les défis restent accessibles, et il y a un mélange entre sport individuel et collectif. »

« Je ne comprends pas les points... Plus on participe, plus on a de points, moins c'est cher ? »

« Ces points sont traduits en bitcoin, euro versé à l'association x, ou autre chose ? »

La solution est de préciser dans l'interface le bonus gagné (+ 5 crédits) lors de l'obtention de nouveau badge. Sur les défis sponsorisés ou liés à un événement, des cadeaux pourraient également être gagnés.

Un manque de feedback est remarqué sur la sélection des défis. En validant le prochain défi, seul l'élément *En cours* apparaît sur le bloc, mais l'action à réaliser ensuite n'est pas précisée.

« Je cherchais un bouton validation sur les défis/badges (ou un pop-in de confirmation) et que ça m'envoie à l'étape suivante. »

La correction : ajouter un pop-in validant l'action réalisée et contenant un bouton. Ce bouton permet de passer à l'étape suivante : la page *Mes sessions* pour les défis sportifs, ou la page *Mes coéquipiers* pour les défis à caractère collectif.

Ces deux éléments sont aussi un levier de motivation.

Tu as choisi le défi "On ne lâche rien" Bravo !!!!

Il ne reste plus qu'à t'inscrire à 2 sessions d'un même sport sur les 15 jours à venir :

J'Y VAIS !

La page Mes badges et défis après corrections

ALL SESSIONS
ACCUEIL A PROPOS BLOG CONTACT S'ABONNER SE CONNECTER

Move your body !
Faites du sport avec vos amis, collègues ou de nouveaux partenaires, où vous voulez, quand vous voulez... AllSessions s'occupe de tout !
JE TESTE UNE SESSION !

LE CONCEPT
Simplifier l'organisation de sessions de sports entre particuliers, indépendants ou salariés : la team AllSessions trouve les partenaires et les équipes, les lieux et l'équipement, les coaches et les professeurs diplômés. Rester motivé : des défis et challenges ludiques sont proposés.
Nous offrons plusieurs options :

<p>FREE</p> <p>Trouvez les partenaires parfaits pour vos sessions</p> <p>Créez et organisez vos sessions</p> <p>Des alertes personnalisées, l'information en temps réel, sur le site ou par email</p> <p>S'ABONNER GRATUITEMENT</p>	<p>PREMIUM</p> <p>Des sessions adaptées à vos attentes, votre niveau et vos disponibilités</p> <p>Accès à l'ensemble des sessions : sport individuel et collectif, en intérieur et extérieur, avec ou sans coach</p> <p>L'équipement, le lieu, le coach... tout est préparé pour vous</p> <p>TESTER LE PREMIUM</p>	<p>PREMIUM ENTREPRISE</p> <p>Vous souhaitez promouvoir le sport et ces bénéfices au sein de votre entreprise ? Une offre adaptée à votre organisation, des tarifs et services spécifiques pour vos collègues et salariés</p> <p>Entreprise, comité d'entreprise, contactez-nous !</p> <p>NOUS RENCONTRER</p>
--	---	---

LES PROCHAINES SESSIONS DE SPORT ORGANISEES

<p>COURSE A PIED</p> <p>Judi 13 Jun 12h45 > 13h30</p> <p>Bois de Vincennes, 94300 VINCENNES</p> <p>Niveau intermédiaire + 75 POINTS</p> <p>VOIR LA FICHE</p>	<p>BADMINTON</p> <p>Judi 13 Jun 13h00 > 13h45</p> <p>Salle Sport Move, 75012 PARIS</p> <p>Niveau facile + 75 POINTS</p> <p>VOIR LA FICHE</p>	<p>NATATION</p> <p>Vendredi 14 Jun 12h30 > 13h15</p> <p>Piscine Paul Valéry, 75012 PARIS</p> <p>Niveau facile + 75 POINTS</p> <p>VOIR LA FICHE</p>	<p>YOGA</p> <p>Samedi 15 Jun 10h00 > 11h00</p> <p>Salle polyvalente J.-P. Sarle, 75012 PARIS</p> <p>Niveau facile + 100 POINTS</p> <p>VOIR LA FICHE</p>
--	--	--	---

DECOUVREZ DE NOUVEAUX SPORTS

<p>Yoga Ashtanga Une forme traditionnelle de yoga dynamique idéale pour travailler le souffle et la souplesse. JE DECOUVRE</p>	<p>Callisthénie un ensemble d'exercices physiques de gymnastique visant à l'amélioration des capacités physiques et de l'esthétique du corps. JE DECOUVRE</p>
---	--

NOS SPONSORS
DECATHLON MAIRIE DE PARIS Ile de France

NEWSLETTER [input] INSCRIPTION SUIVEZ-NOUS f Instagram YouTube

A PROPOS
Qui sommes-nous ?
Le concept
Les sports proposés
Conditions générales

EVENEMENTS
Les événements proposés
Les prochains événements
Les événements passés

BLOG AIDE CONTACT

LES OFFRES

Retours

3 personnes n'ont pas (ou mal) compris la différence entre les offres Free et Premium.

Citation

« Je ne comprends pas la valeur ajoutée du Premium. »
« J'ai du mal à comprendre les bénéfices entre Free & Premium. »

Point identifié

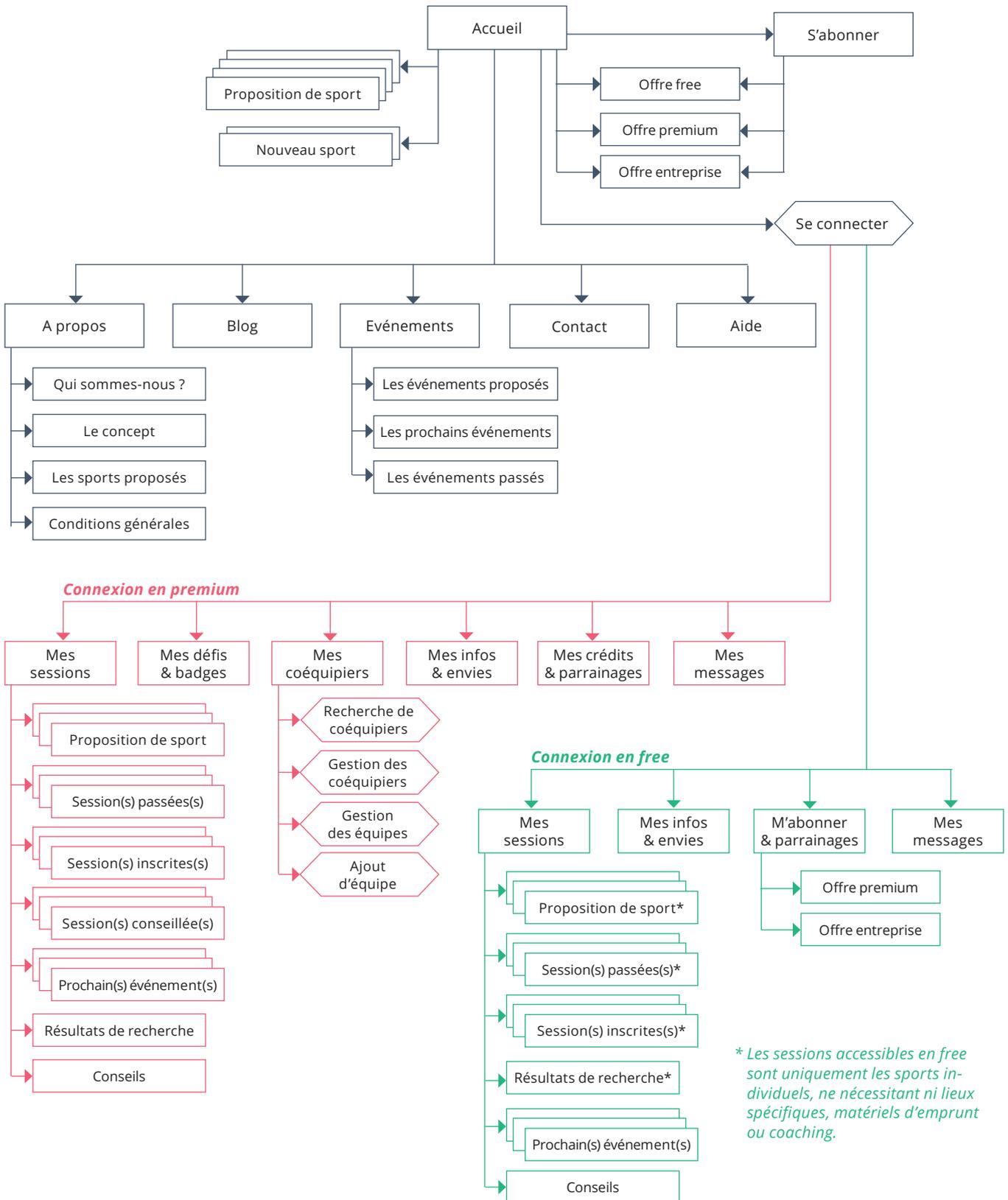
Avantages de l'offre Premium non visibles.

Corrections

Revoir le rédactionnel des offres. Présenter les offres en 2 parties distinctes : l'offre Premium et Premium entreprise groupées. Mettre en avant la gamification accessible en Premium. Séparer les prochaines sessions de sport par offre.

L'ARBORESCENCE DU SITE

Nous avons fait le choix de créer une navigation différente si l'utilisateur est connecté ou non, pour qu'il repère facilement les deux états. Tous les éléments restent accessibles par le footer en mode connecté.



* Les sessions accessibles en free sont uniquement les sports individuels, ne nécessitant ni lieux spécifiques, matériels d'emprunt ou coaching.

LES EMAILINGS

Pour répondre aux besoins d'accompagnement, des relances par email sont mises en place. Ces emails répondent aussi aux questions pratiques de la session de sport en elle-même (accès, temps de trajet...) et apportent des conseils pratiques. Ces relances, sur un ton encourageant, améliorent l'expérience, motivent et assurent le feedback avec le système (confirmation d'inscription).

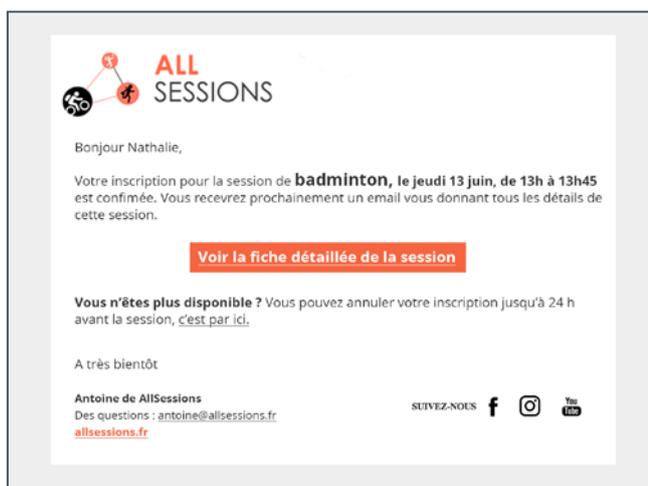
Choisir d'être accompagné

La motivation pour le sport n'est pas la même en fonction des individus. La flexibilité et le sentiment de liberté sont aussi importants pour les utilisateurs. Ils peuvent donc choisir dans leur page profil, *Mes infos & mes envies*, leur préférence de relance (par email ou sms) et sa fréquence.

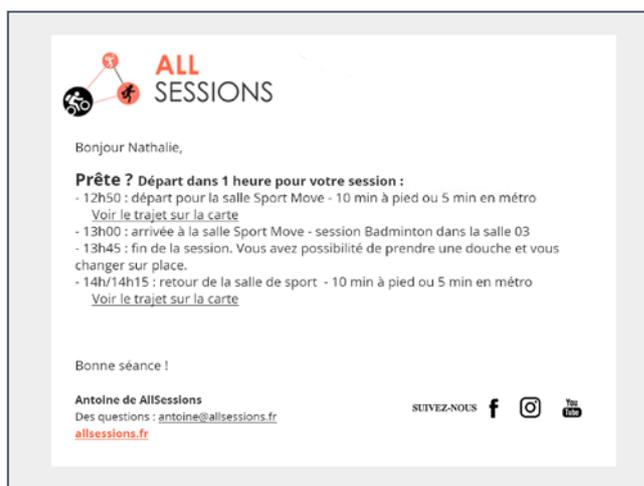
Pour m'encourager il faudra me relancer :)

- Par mail
 Par mail & texto
 Le plus souvent possible !
 Modérément
 Le moins possible

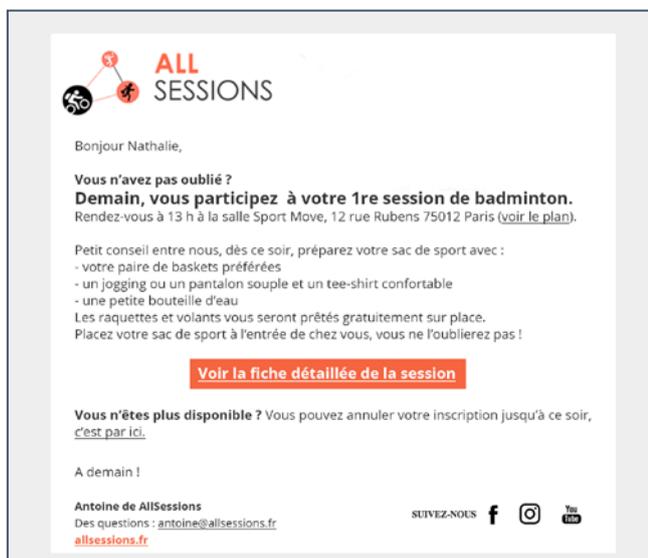
Système de sélection sur la page *Mes infos & envies*



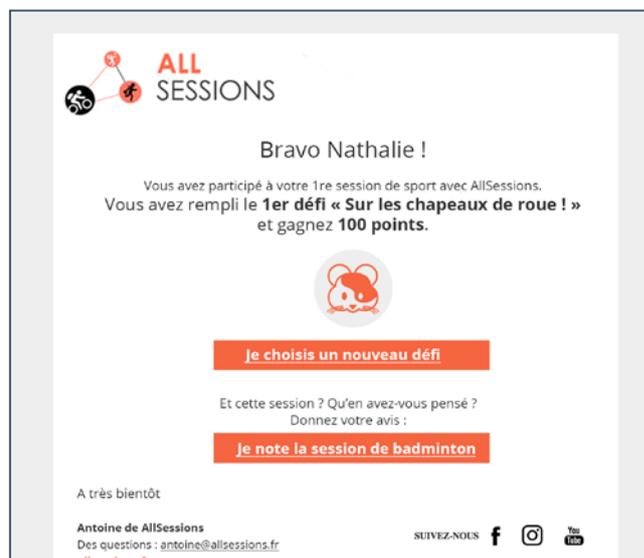
L'email de confirmation d'inscription



L'email reçu 1 heure avant une session



L'email reçu 24 heures avant une session

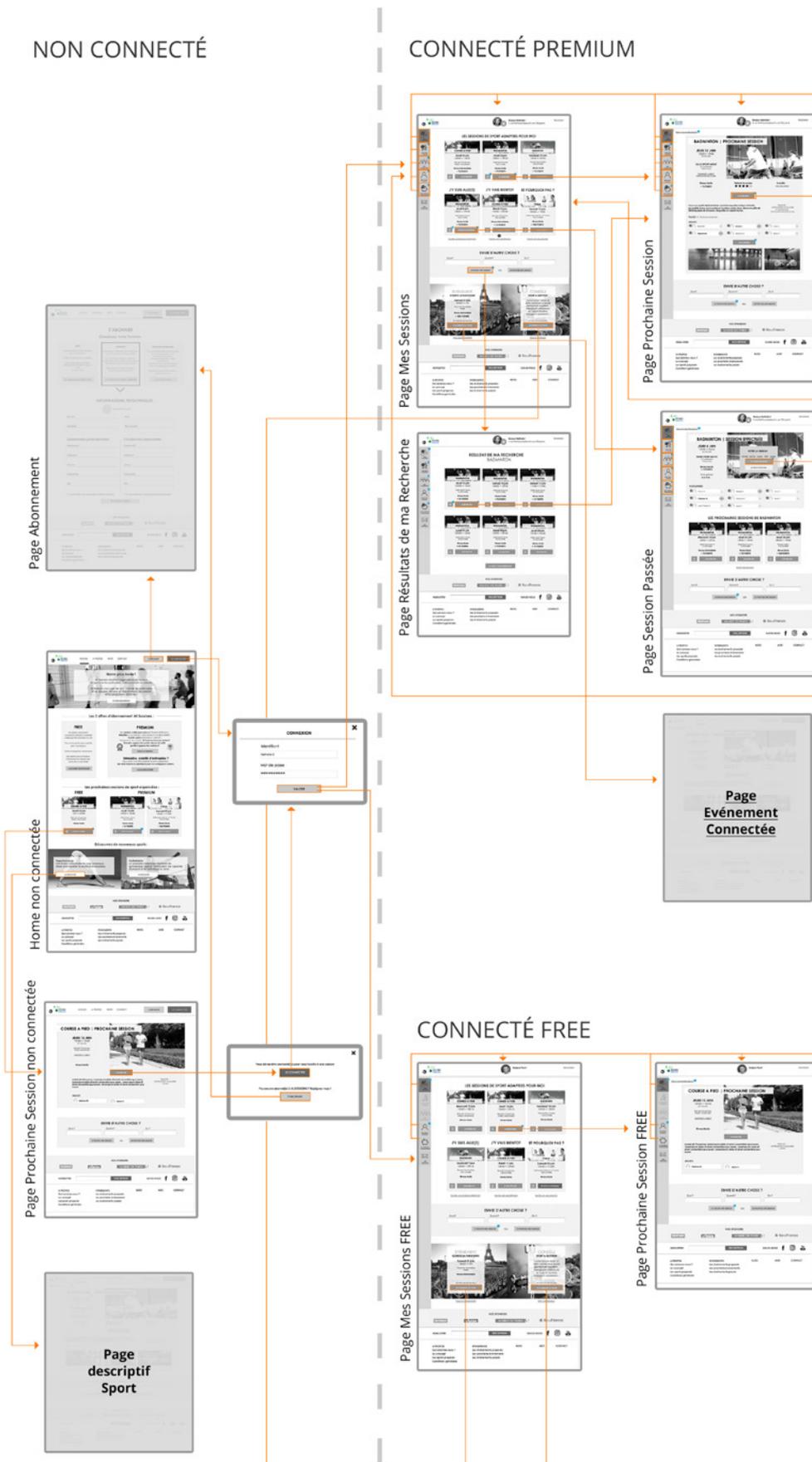


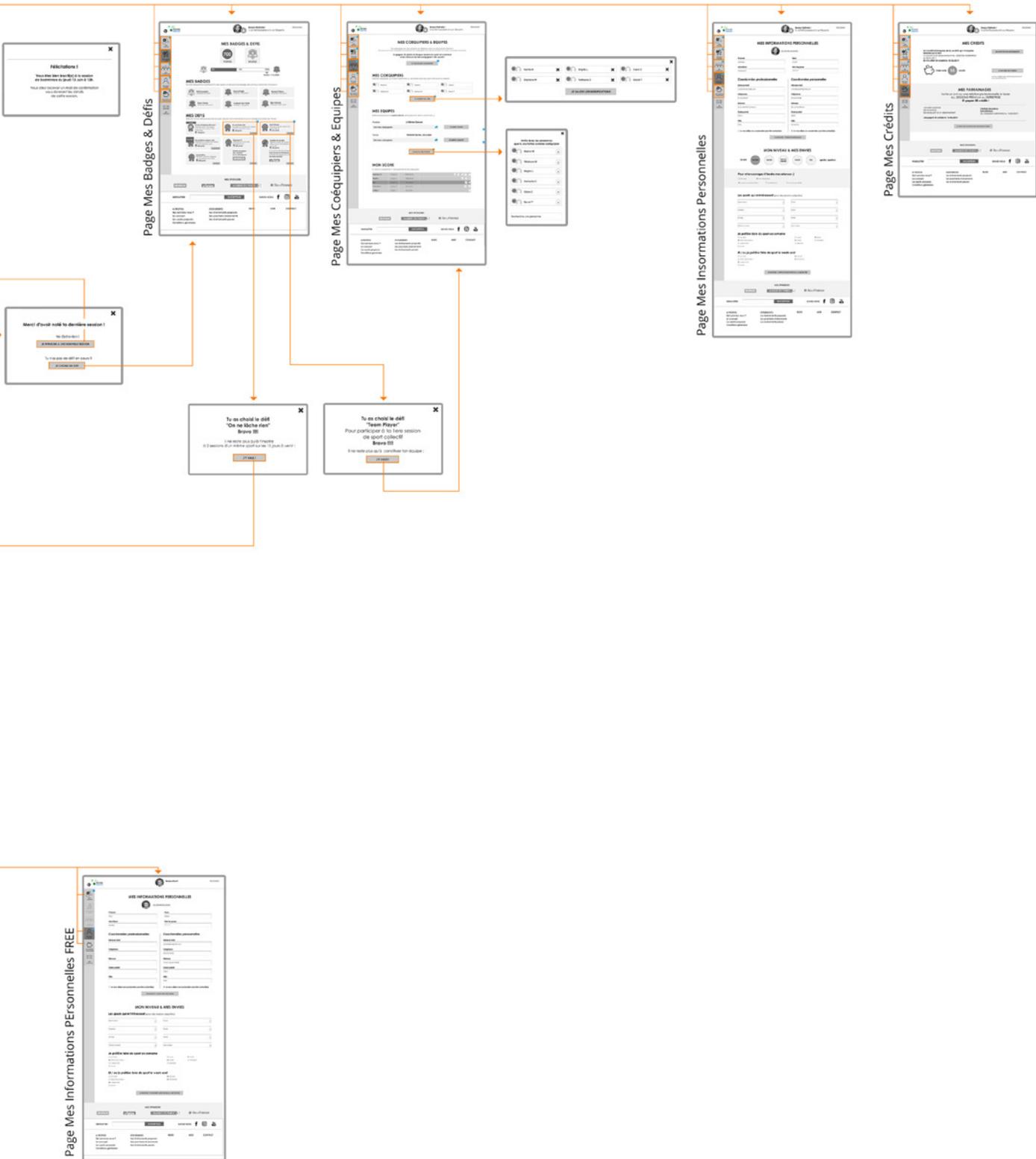
L'email de félicitations, reçu après une session

LE WIREFLOW

Par un système de pop-ins (félicitations, boutons d'inscription) et de liens créés entre les pages de détails de sessions, de défis et d'équipes, nous accentuons la motivation à poursuivre son activité sportive et le plaisir d'utilisation.

Annexe 7 : le wireflow complet

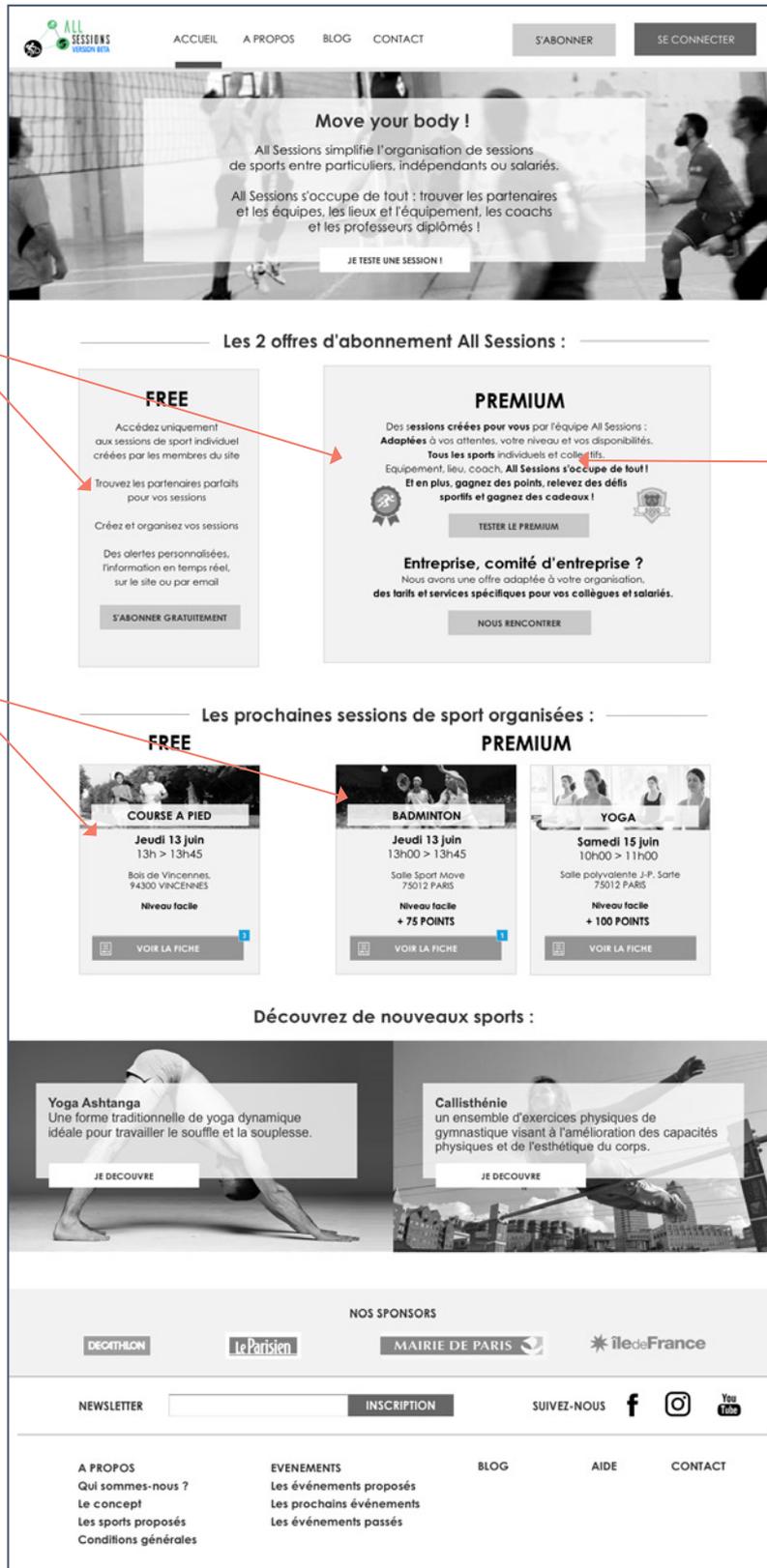




LE 3^E PROTOTYPE

Résultat des différentes étapes de conception et de test, en mode itératif, ce 3^e prototype accompagnera un document de spécifications techniques permettant de développer le site. Il a aussi servi de base pour créer les maquettes. Visualisez-le : <http://rtoo7r.axshare.com/#g=1&p=homepage-non-connectee&c=1>

La page d'accueil du site



Présentation en 2 offres bien distinctes (Free et Premium + entreprise)

Sessions séparées par offre et nombre de points affiché seulement sur la version Premium

Texte revu pour mettre en valeur les avantages de la version Premium. Mise en avant graphique des aspects de gamification

La page Mes sessions, pour les utilisateurs Premium

La page Mes sessions est utilisée comme page d'accueil de la version connectée

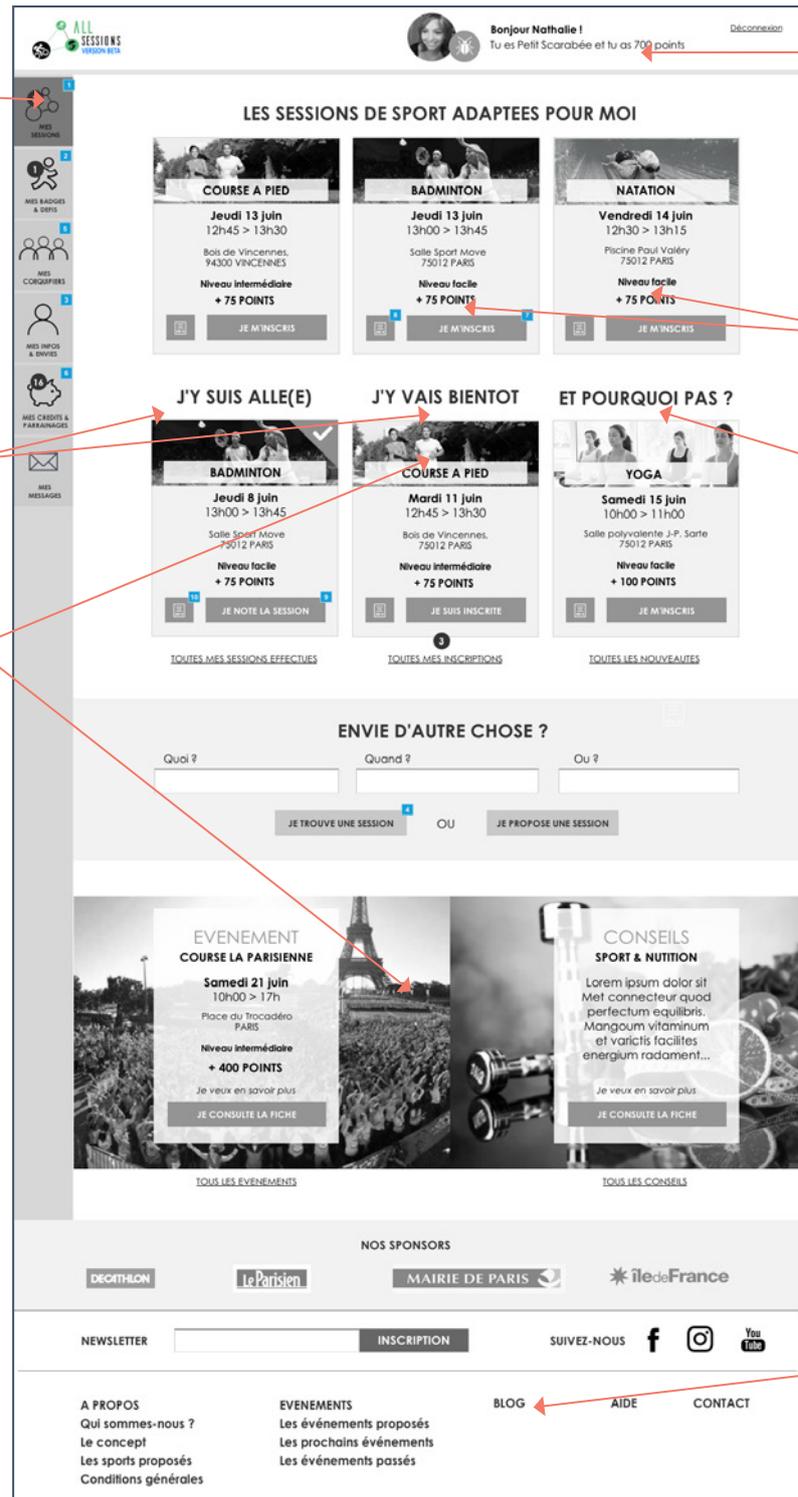
Ajout d'éléments de gamification (badge et points) et de personnalisation (photo) dans le header

Affichage du parcours de sessions de l'utilisateur

Attribution d'un gain de points à chaque session

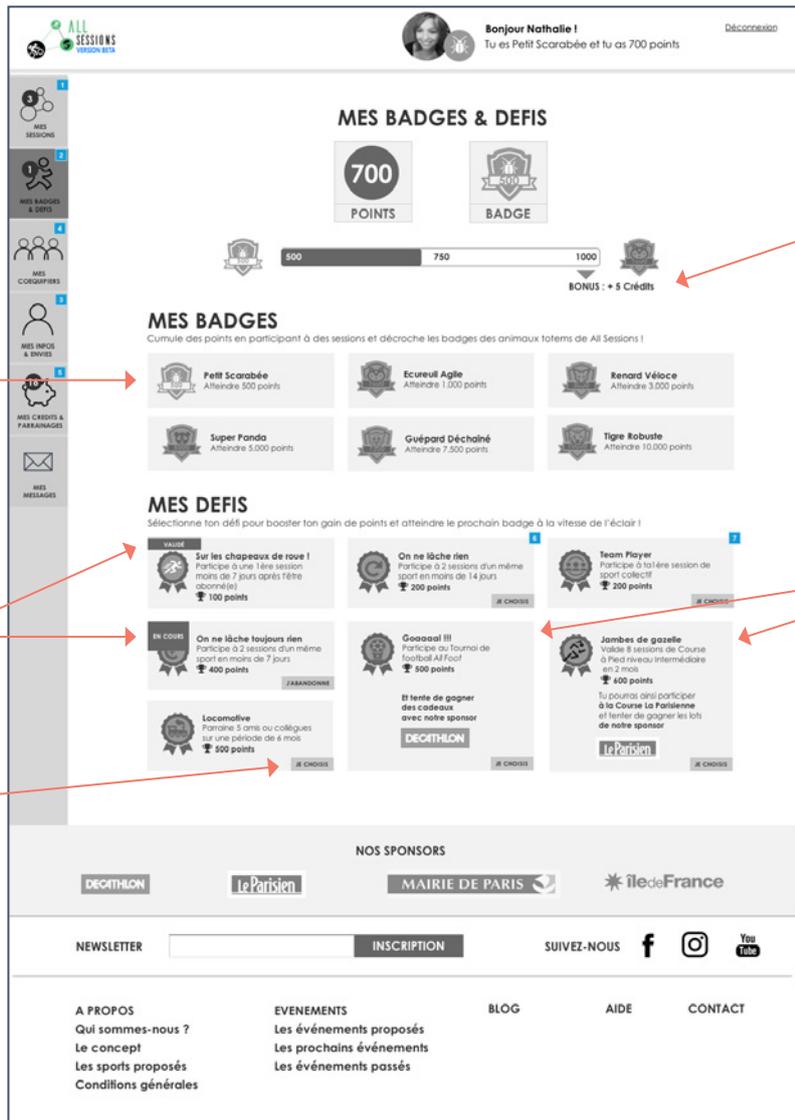
Intégration de photos et suppression de la carte

Proposition de session « Découverte »



Déplacement de la navigation dans le footer

La page Mes défis & badges



Modification de l'ordre d'alignement des badges (vertical vers horizontal)

Amélioration de la visibilité des statuts des défis (« en cours » ou « validé »)

Choix des défis simplifié (par sélection directe)

Valorisation des bonus en crédits

Introduction et mise en valeur des défis en partenariat

La page Mes coéquipiers & équipes

Mise en avant des avantages de la « socialisation »

Affichage des coéquipiers et de leur badge (« niveau »)

Affichage du classement des coéquipiers avec mise en valeur de l'utilisateur

Création d'une page de gestion des équipes et coéquipiers

Gestion des équipes de sports collectifs

MES COEQUIPIERS & EQUIPES

Bonjour Nathalie !
Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

Tes coéquipiers sont des membres de AllSessions avec un abonnement Premium.
Pour pouvoir inviter une personne à devenir ton coéquipier, vous devez avoir fait au moins une session ensemble.

Tu gagnes 20 points à chaque session de sport en commun avec chacun de tes coéquipiers ! Be social !

JE TROUVE MES COEQUIPIERS

MES COEQUIPIERS
Gère tes coéquipiers, qu'ils soient partenaires ou adversaires dans des sports individuels ou collectifs

Marianne M	Brigitte L	Claire C
Stéphane M	Nathacha C	Benoit T

JE MODIFIE MA LISTE

MES EQUIPES
Crée tes équipes pour les sports collectifs, dès 2 personnes (tennis, badminton...).

Football **L'OM de Clamart** **JE GERE L'EQUIPE**

Tennis **Roland Garros, on y sera** **JE GERE L'EQUIPE**

J'AJOUTE UNE EQUIPE

MON SCORE
Tu aimes la compétition ? Sois le premier de tes coéquipiers.

Stéphane M	niveau 8	4.800 points
Brigitte L	niveau 4	1.200 points
Mai	niveau 2	700 points
Nathacha C	niveau 2	600 points
Claire C	niveau 1	100 points

NOS SPONSORS
DECATHLON | Le Parisien | MAIRIE DE PARIS | île de France

NEWSLETTER [] INSCRIPTION SUIVEZ-NOUS f @ You Tube

A PROPOS
Qui sommes-nous ?
Le concept
Les sports proposés
Conditions générales

EVENEMENTS
Les événements proposés
Les prochains événements
Les événements passés

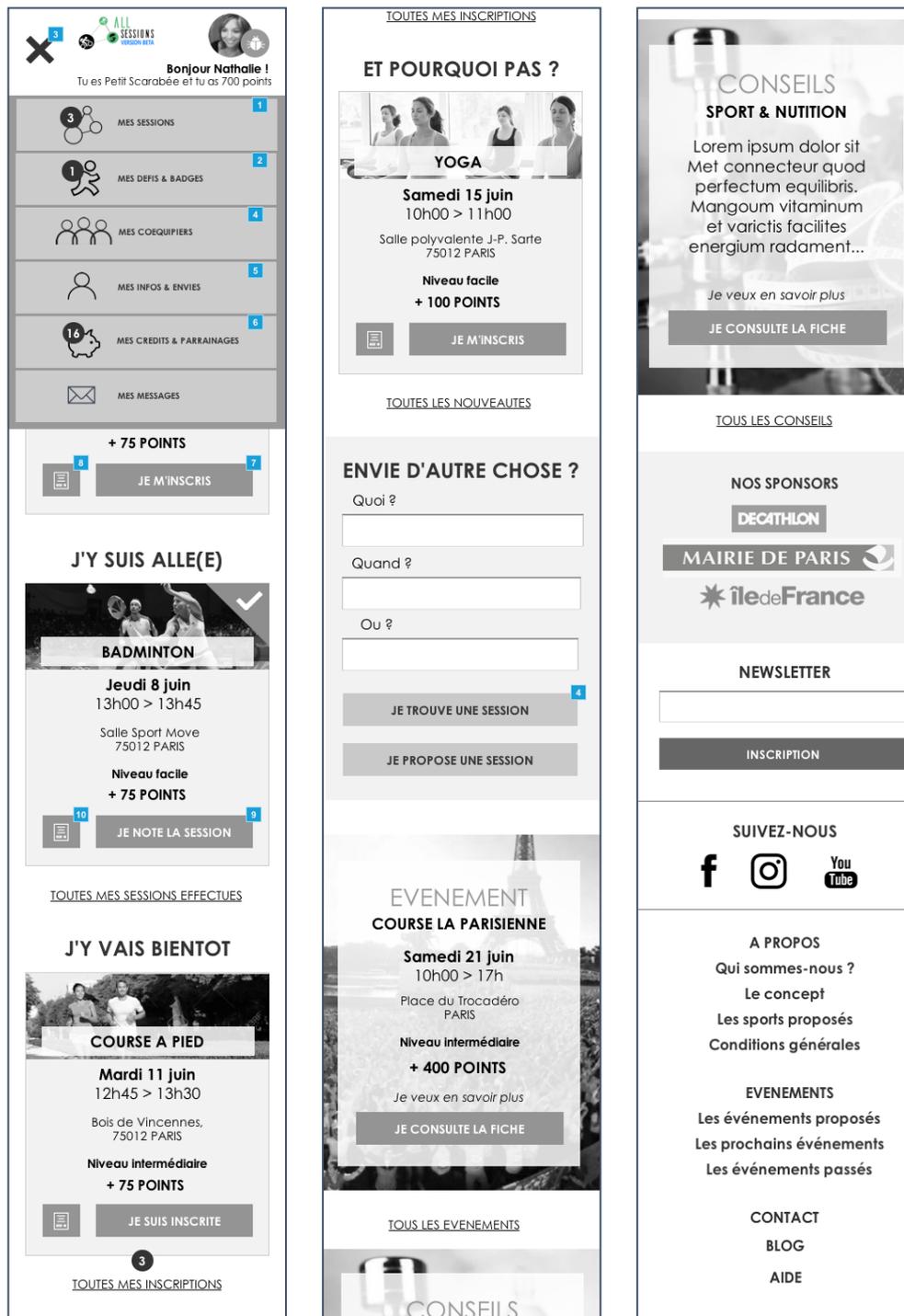
BLOG **AIDE** **CONTACT**

LE RESPONSIVE DESIGN

Les parcours montrent que l'utilisation du système peut se faire dans différents lieux et avec plusieurs dispositifs (au bureau sur ordinateur, à la maison sur tablette ou mobile, et dans les transports).

Une conception voulue en mobilité

La conception du système nécessite une attention particulière, tant sur l'écran d'ordinateur que sur celui du téléphone. La conception n'est pas « mobile first », mais voulue en mobilité. A terme, elle pourra être complétée par une application dédiée sur mobile.

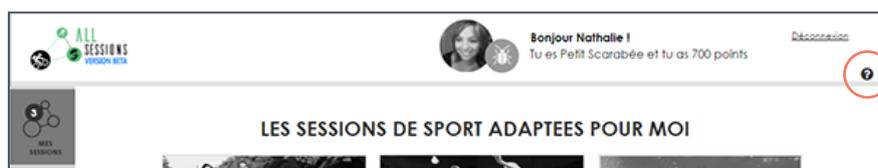


LE MODULE D'AIDE CONTEXTUELLE

Une partie des utilisateurs du service souhaitant un haut niveau d'accompagnement, un module d'aide contextuelle est prévu.

Accès à l'aide contextuelle

L'aide contextuelle est activable depuis la page *Aide* (accessible dans le footer) et n'est pas activée par défaut. Une fois activée, un pictogramme est affiché dans le header, en haut à droite de chaque page :



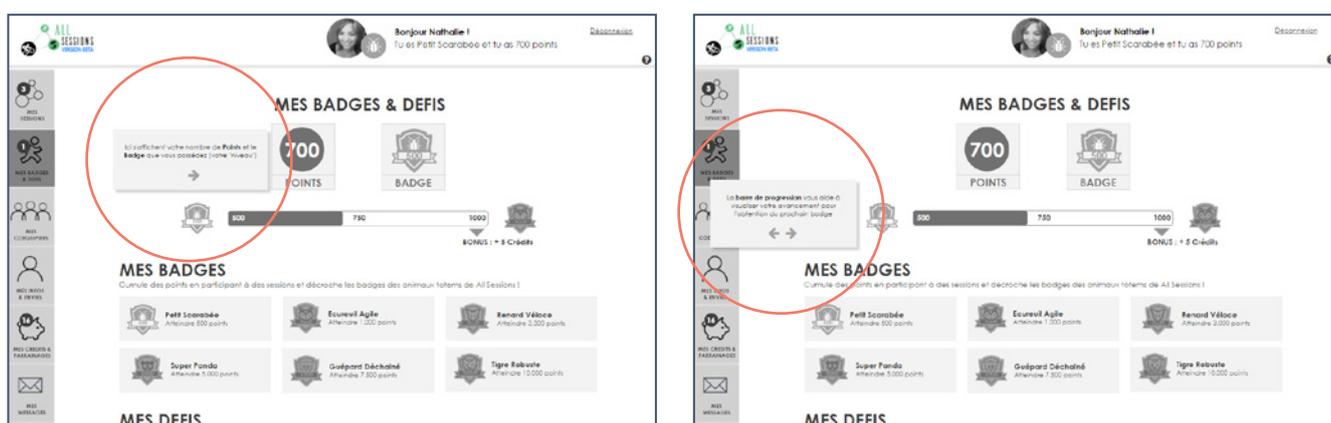
Au survol, le picto affiche un lien « Afficher l'aide sur cette page » :



Fonctionnement de l'aide contextuelle

En cliquant sur le lien « Afficher l'aide sur cette page », une info-bulle est affichée à côté du premier élément (signifiant) de la page, donnant des explications sur l'élément.

Dans l'info-bulle, une flèche vers la droite permet d'afficher une seconde info-bulle qui décrit le deuxième élément de la page.



L'info-bulle affiche une flèche vers la droite qui fait apparaître l'info-bulle du prochain élément de la page et une flèche vers la gauche qui fait apparaître l'élément précédent.

A tout moment, un clic en-dehors des info-bulles supprime leur affichage.

LE TON ÉDITORIAL

All Sessions s'adresse à des profils variés : des premiers utilisateurs de l'offre initiale, aux utilisateurs potentiels caractérisés par les personas ; des profils très indépendants (n'ayant pas ou peu besoin d'accompagnement et d'aide à la motivation pour faire du sport) et peu enclins à s'engager dans cette communauté de sportifs aux expansifs hyper sociaux et meneurs d'équipe.

Le ton éditorial se doit donc d'être toujours attractif mais « progressif », du plus neutre au plus familier.

Les pages non connectées ou connectées

Nous devons par ailleurs bien marquer la différence entre la partie non connectée et la partie connectée, d'un point de vue contenu et offres de services évidemment, pour que l'utilisateur perçoive bien l'intérêt de la formule Premium. Nous avons donc fait le choix de marquer aussi la différence au niveau du ton éditorial.

Dans la partie non connectée, le ton est neutre, direct, invitant à l'action :

- « Accédez », « Trouvez », « Gagnez »... dans les textes explicatifs,
- « Voir », « Découvrir », « Tester » pour les boutons.

Dans la partie connectée, le ton est plus familier. On passe du vouvoiement au tutoiement :

- « Participe », « Cumule », « Découvre »... dans les textes explicatifs,
- « Je m'inscris », « J'y suis allée », « Les sessions adaptées pour moi »... à la 1^{re} personne pour tous les boutons et titres de partie.

J'Y SUIS ALLE(E)	J'Y VAIS BIENTOT	ET POURQUOI PAS ?
BADMINTON Jeudi 8 juin 13h00 > 13h45 Salle Sport Move 75012 PARIS Niveau facile + 75 POINTS JE NOTE LA SESSION	COURSE A PIED Mardi 11 juin 12h45 > 13h30 Bois de Vincennes 75012 PARIS Niveau intermédiaire + 75 POINTS JE SUIS INSCRITE	YOGA Samedi 15 juin 10h00 > 11h00 Salle polyvalente J.-P. Sarte 75012 PARIS Niveau facile + 100 POINTS JE M'INSCRIS
TOUTES MES SESSIONS EFFECTUEES	TOUTES MES INSCRIPTIONS	TOUTES LES NOUVEAUTES

On invite ainsi l'utilisateur à s'appropriier le site, à s'y sentir « chez lui ». Ce ton incite aussi à l'action « J'y vais », et accompagne la gamification.

Le ton des fonctionnalités

Dans la gamification, les badges ont des noms d'animaux, totems sympathiques et encourageants. Les défis affichent des descriptions sous formes d'expressions incitatives.



Ce ton et cet aspect incitatif peuvent être accentués selon l'utilisateur. Ce dernier peut décider d'être plus ou moins accompagné, relancé. Pour ce faire, dans la partie *Mon niveau & mes envies*, il peut préciser le niveau de relance souhaité.

Pour m'encourager il faudra me relancer :)

Par mail Par mail & texto
 Le plus souvent possible ! Modérément Le moins possible

Tu es *Petit scarabée* mais AllSessions ne te lâchera pas sur le chemin du *Tigre robuste* !

Le nom et la baseline

AllSessions propose tous les sports, en sessions qu'il organise et les met à la disposition de ses membres, d'où son nom « AllSessions ». Mais il est aussi plus que cela puisqu'il propose de rencontrer des partenaires, qui peuvent devenir des amis.

Nous avons donc gardé ce nom signifiant, auquel nous proposons d'ajouter une baseline simple : « + de sports, + de choix et + d'amis ». Nous l'avons choisie en français pour accompagner un nom anglais court, à la sonorité efficace.

Nous utilisons parfois l'anglais pour certaines expressions, plus accrocheuses et « tendances » en anglais : « Move your body ! ».



LA CHARTE GRAPHIQUE

La charte existante se compose essentiellement d'un logo, de deux couleurs principales (orange et vert), et d'une typographie : la Open Sans. Elle est aussi composée de nombreux pictogrammes très lisibles et expressifs, dans le style des « silhouettes de signalisation ». Enfin, de grands visuels immersifs et de petits visuels illustrant de manière réaliste (c'est bien du sport amateur), les différents sports proposés.

Les typographies

Le logo est composé de 2 pictogrammes sports reliés par des traits fins (le lien entre les utilisateurs) et du texte ALL SESSIONS en deux parties, dans une typographie étroite. Cette mise en situation et cette typographie n'étant pas très lisibles, nous proposons d'utiliser la typographie Open Sans plus ronde et lisible.



Notre second choix typographique est la Roboto Slab Bold qui a un caractère plus marqué que la Open Sans et que nous avons choisie pour appuyer le ton éditorial assez direct, familier. Nous l'utilisons donc dans la baseline « + de sport, + de choix, + d'amis ».



Bonjour Nathalie !

Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

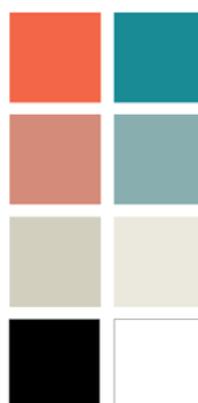
Pour les différents supports de communication (digital et print), nous conservons la typographie Open Sans. Elle est efficace, très lisible et permet une bonne hiérarchisation de l'information en jouant sur les capitales / bas de casse, regular et bold.

Nous l'accompagnons donc de la typographie Roboto Slab (en bas de casse uniquement), utilisée pour tous les titrages. Elle permet elle aussi une bonne hiérarchisation des contenus, et donne du caractère à la charte.

Les tirets colorés, liens pointillés entre les sessions et les usagers, accompagnent ces titres en Roboto Slab et ponctuent visuellement la page.

Open sans / OPEN SANS

Roboto Slab



Les couleurs

Nous avons choisi de conserver le orange, couleur dynamique et qui a l'avantage de n'être pas plus masculine que féminine. Nous l'avons déclinée en 2 teintes.

Un orange vif pour animer la page et mettre en avant certains éléments (onglet sélectionné, badge atteint, session passée) et un orange plus « éteint » (plus ocre) pour tous les éléments cliquables, à l'exception des éléments en cours.

Ces éléments en cours (session inscrite, défis sélectionnés et prochain badge à atteindre) sont, eux, en bleu vert. Nous n'avons pas conservé le vert de la charte initiale, un peu trop franc et « luttant » avec le orange.

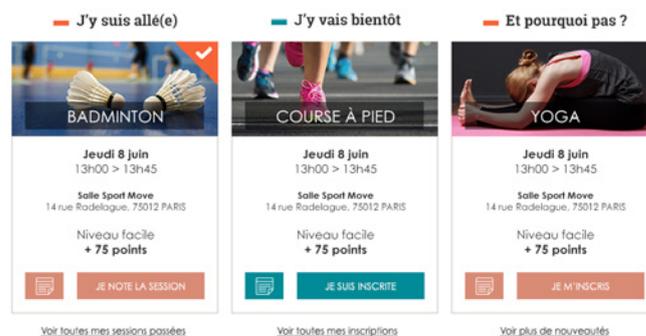
Les pictogrammes

Les pictogrammes sont toujours utilisés, ils animent la charte et sont très parlants, efficaces. Ils sont utilisés pour la navigation de gauche du site connecté. Et nous avons poussé cet aspect illustratif au travers des pictogrammes que nous proposons pour représenter les badges et défis.



L'esprit photographique

Nous conservons les photos de sport, indispensables pour animer visuellement le site, mais surtout pour que l'utilisateur se représente le sport qu'on lui propose et se projette en train de le pratiquer ! Les photos comprenant des personnes, et en couleur, sont à favoriser pour l'esprit collectif.



La page Mes sessions, pour les utilisateurs Premium, en versions desktop et mobile

ALL SESSIONS
+ de sports, + de choix, + d'amis

Bonjour Nathalie!
Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

Déconnexion

Les sessions de sports adaptées pour moi

COURSE À PIED

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

BADMINTON

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

NATATION

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

Voir plus de propositions

J'y suis allé(e)

BADMINTON

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE NOTE LA SESSION

COURSE À PIED

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE SUIS INSCRITE

YOGA

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

Voir toutes mes sessions passées

J'y vais bientôt

Voir toutes mes inscriptions

Et pourquoi pas ?

Voir plus de nouveautés

J'ai envie d'autre chose

Quoi ?

Quand ?

Où ?

JE TROUVE UNE SESSION OU JE PROPOSE UNE SESSION

Les sponsors d'All Sessions

DECATHLON MAIRIE DE PARIS iledeFrance

Je m'inscris à la Newsletter

INSCRIPTION

Je suis All Sessions sur

f i y

Je m'inscris à la Newsletter

INSCRIPTION

A propos
Qui sont-ils ?
Le concept
Les sports proposés
Conditions générales

Evénements
Les événements proposés
Les prochains événements
Les événements passés

Blog

Aide

Contact

ALL SESSIONS
Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

Bonjour Nathalie!
Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

Déconnexion

Les sessions de sports adaptées pour moi

COURSE À PIED

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

Voir plus de propositions

J'y suis allé(e)

BADMINTON

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE NOTE LA SESSION

Voir toutes mes sessions passées

J'y vais bientôt

Voir toutes mes inscriptions

Et pourquoi pas ?

YOGA

Jeudi 8 juin
13h00 > 13h45

Salle Sport Move
14 rue Rodelague, 75012 PARIS

Niveau facile
+ 75 points

JE M'INSCRIS

Voir plus de nouveautés

Voir plus de nouveautés

J'ai envie d'autre chose

Quoi ?

Quand ?

Où ?

JE TROUVE UNE SESSION OU JE PROPOSE UNE SESSION

COURSE LA PARISIENNE

Samedi 21 juin
10h00 > 17h

Place du Trocadéro
PARIS

Niveau intermédiaire
+ 400 POINTS

JE CONSULTE LA FICHE

SPORT & NUTRITION

Est-ce que tu sais ?
Que lorem ipsum dolor sit amet consectetur quod vitaminum et proteinum equilibrium quod siccis rarum predictis qualitem facilites plenum. Equilibrium rarum facilites !

EN SAVOIR PLUS

Les sponsors d'All Sessions

DECATHLON MAIRIE DE PARIS iledeFrance

Je suis All Sessions sur

f i y

Je m'inscris à la Newsletter

INSCRIPTION

A propos
Qui sont-ils ?
Le concept
Les sports proposés
Conditions générales

Evénements
Les événements proposés
Les prochains événements
Les événements passés

Blog

Aide

Contact

La page Mes défis & badges, comportant différents pictogrammes

ALL SESSIONS
+ de sports, + de choix, + d'amis

Bonjour Nathalie!
Tu es Petit Scarabée et tu as 700 points

Mes défis & badges

700 Points / Badge 500

BONUS : + 5 Crédits

Mes badges
Cumule des points en participant à des sessions et décroche les badges des animaux totems de All Sessions !

- Petit Scarabée** (500 points) - Atteindre 500 points
- Ecureuil Agile** (1.000 points) - Atteindre 1.000 points
- Fenard Véloce** (3.000 points) - Atteindre 3.000 points
- Super Panda** (5.000 points) - Atteindre 5.000 points
- Guépard Déchaîné** (7.500 points) - Atteindre 7.500 points
- Tigre Robuste** (10.000 points) - Atteindre 10.000 points

Mes défis
Sélectionne ton défi pour booster ton gain de points et atteindre le prochain badge à la vitesse de l'éclair !

- Sur les chapeaux de roue !** (100 points) - Participe à une 1ère session moins de 7 jours après t'être abonné(e)
- On ne lâche rien !** (200 points) - Participe à 2 sessions d'un même sport en moins de 14 jours
- Team Player** (200 points) - Participe à ta 1ère session de sport collectif
- On ne lâche toujours rien !** (400 points) - Participe à 2 sessions d'un même sport en moins de 7 jours
- Gooooo!!!** (500 points) - Participe au Tournoi de football All Foot et tente de gagner des cadeaux avec notre sponsor **DECATHLON**
- Jambes de gazelle** (400 points) - Valide 8 sessions de Course à Pied Intermédiaire en 2 mois
- Lecomotive** (500 points) - Récupère 3 amis ou collègues sur une période de 6 mois

Les sponsors d'All Sessions
DECATHLON MAIRIE DE PARIS île de France

BADMINTON | PROCHAINE SESSION

Jeu 8 juin
13h00 > 13h45
45 minutes

Salle Sport Move
14 rue Rodolphe
75012 PARIS

Niveau facile +75 points

Note de la session ★★★★★

3 crédits

Objectifs :
- renforcement musculaire et coordination
- lâcher prise et plaisir du jeu

PLACES : 8 - 2 places restantes

INSCRITS

- Agathe M.
- Bigita L.
- Clara C.
- Séghana M.
- Nathacha C.
- Benoit T.

J'ai envie d'autre chose

Quoi ? Quand ? Où ?

JE PROPOSE UNE SESSION OU JE PROPOSE UNE SESSION

Les sponsors d'All Sessions
DECATHLON MAIRIE DE PARIS île de France

Je m'inscris à la Newsletter **Je suis All Sessions sur**

A propos Qui sont-ils ? Le concept Les sports proposés Conditions générales

Evénements Les événements proposés Les prochains événements Les événements passés

Blog **Aide** **Contact**

Une page détails de session de sport

CONCLUSION

AllSessions promeut une vision du sport ludique et collaborative. Cet esprit doit se retrouver dans toute la solution numérique : dans l'interface par le ton éditorial et le graphisme, dans les fonctionnalités par la ludification. La pratique sportive est fortement liée à la motivation. De nombreux éléments répondent à ce besoin : les relances, la constitution d'équipes, les défis et badges...

Les éléments principaux à mettre en œuvre

La question première est de rassembler tous les utilisateurs en un seul site : ceux du site allsessions.club et ceux de l'actuelle offre entreprise. La nouvelle arborescence et la page d'accueil proposées, présentant les différentes offres commerciales, sont à mettre en place en priorité.

La valeur ajoutée du système est la gamification. Les défis & badges favorisent l'engagement avec le système, renforcent la motivation et participent à une expérience positive. La gamification est donc à mettre en œuvre en parallèle.

L'automatisation du système

Les offres Premium et Premium entreprise proposent des sports adaptés aux envies et contraintes des utilisateurs. Ces informations sont renseignées dans la page profil *Mes infos & envies*. AllSessions doit compiler et analyser ces données pour proposer une offre personnalisée, améliorant d'autant l'expérience utilisateur. A terme, cette analyse devrait être automatisée, pour faciliter le travail de l'équipe AllSessions et réduire le temps de réponse du système. Un système de gestion et d'analyse de base de données est à prévoir.

Les relances, par email et/ou sms, peuvent poser de nombreuses questions techniques et juridiques et vite devenir chronophages pour AllSessions. Une solution logicielle, spécialisée dans l'envoi d'emails et de sms de manière automatisée (comme Mailperformance ou Sarbacane), répond à ces contraintes. Un investissement est, à terme, à envisager.

Les défis et les badges dans le temps

Pour être addictifs et donc être adoptés et suivis, les défis et badges doivent être en évolution constante. L'idée pourrait être de faire participer les ambassadeurs de AllSessions, ceux qui déjà participent à l'organisation des sessions et parfois à leur animation.

On pourrait aussi imaginer des ateliers de co-création de défis entre AllSessions, ses ambassadeurs et les sponsors de certains événements pour que chacune des trois parties soit impliquée et propose des défis toujours plus motivants.

Améliorer l'expérience par la surprise

De nouveaux contenus, par exemple liés à des saisons (session « spéciale hiver » de patinage à Charlety sur neige dans le 13^e à Paris ou session « été » de beach volley à Paris plage), et inattendus, comme des fonctionnalités cachées n'apparaissant qu'au bout d'un certain nombre de badges (pouvoir participer à un tirage au sort et gagner des places pour aller voir un match, une compétition, un événement) améliorent l'expérience sur le long terme.

Le caractère exceptionnel de ces nouveaux contenus un peu inattendus y participe fortement. Ces éléments renforcent par ailleurs l'idée de communauté AllSessions. Ils sont à concevoir et « distiller » progressivement, en prenant en compte les différents profils des utilisateurs, les personnes en manque de motivation autant que les plus sportifs.

TO BE CONTINUED

L'application mobile

Avec l'accroissement de la communauté de sportifs AllSessions, une application mobile pourra être créée. L'application offrira de nouvelles solutions :

- de relances, par les notifications,
- de recherche, avec la géolocalisation des sessions,
- de gamification, permettant d'intégrer le son, la photographie ou la vidéo, la réalité virtuelle...
- de fonctionnalités, en créant des liens avec les applications sportives existantes (comme Runtastic ou Nike+).

Pour optimiser l'expérience utilisateur, ce projet nécessitera l'intervention d'UX designers, au vu des spécificités d'une application.

La géolocalisation

Si elle n'a pas été prévue dans un premier temps (pour une question de moyens à mettre en oeuvre), la géolocalisation permettrait aux utilisateurs en mobilité fréquente de trouver rapidement autour d'eux (au dernier moment si l'occasion se présente) une session de sport et des partenaires sportifs, de participer à de nouveaux types d'événements tels que des courses d'orientation sportives. La géolocalisation pourrait également être utilisée pour fiabiliser la validation de participation aux sessions (en vérifiant que l'utilisateur se trouve à proximité du lieu de la session).

L'évolution de l'offre

L'offre d>AllSessions va donc s'enrichir de nouveaux sports, de nouveaux défis et badges, de nouveaux types d'événements. Ces événements pourront être intra ou inter entreprise.

L'idée sera d'organiser des séminaires et team buildings sportifs où AllSessions s'occupera de toute la logistique : réservation des activités, déjeuner, séminaire thématique (intra ou inter entreprise). Cela pourrait aussi être des tournois, marathons, ou challenges sportifs tels que les Olympiades du cœur KSB pour l'association Les puits du désert (intra entreprise) ou Glisse en cœur (www.glisseencoer.com), 24 heures d'affilée de ski, en relais et par équipe, pour l'association ELA (inter entreprises).

Ce type d'événement donnerait à AllSessions de la visibilité mais surtout une vraie légitimité en tant qu'acteur de la vie des entreprises et de la vie associative et caritative.

REMERCIEMENTS

L'équipe UX Design remercie Antoine de nous avoir apporté un projet passionnant, pour la confiance qu'il nous a accordée, son temps et ses retours constructifs. Grâce à lui, on s'est motivé à se remettre au sport !

Nous remercions aussi toutes les personnes, collègues et amis, qui se sont prêtés au jeu de l'entretien, du test utilisateur et de la relecture, nos entreprises (Afnic, Cnam Pays de la Loire, QuatrePointZero) pour le temps accordé sur le projet.

Et également l'école des Gobelins et les intervenants du certificat UX Design, pour leur accompagnement et leurs conseils éclairants.

Et n'oubliez pas, MOVE YOUR BODY!

Annexes

Annexe 1 : le guide d'entretien

Vous êtes

Prénom :
Homme / femme :
Âge :
Avec enfants / sans enfant :

Votre entreprise et poste / ou statut

Entreprise ou statut :
Type de poste :
Secteur d'activité :
Lieu de l'activité :

Si salarié :

Cadre / non cadre :
Taille de l'entreprise :
Secteur d'activité de l'entreprise :

Quelle est une journée-type au sein de votre poste ?
Quels sont vos horaires ?
Utilisez-vous parfois votre pause déjeuner pour d'autres activités ?
Si oui lesquelles (shopping, déjeuner avec des personnes extérieures à l'entreprise, démarches administratives...)?

Pratique du sport

Pratiquez-vous un ou des sports ?
Si oui, quel sport (collectif ou seul) ?
Si non, vous pratiquiez avant ? Quel sport (collectif ou seul) ?
À quelle fréquence pratiquez ou pratiquiez-vous du sport ?
Quel jour ?
À quelle heure ?
Dans quel lieu ?

Qu'est-ce qui vous motive ?
Comment vous organisez-vous ?
Est-ce simple ?

Vous considérez-vous comme sportif ?
Êtes-vous membre d'une association sportive ?

Sport et activité professionnelle

Faites-vous du sport entre collègues ?

Si non, pourquoi ?

Qu'est-ce qui vous motiverait à le faire ?

Connaissez-vous les possibilités sportives dans votre quartier ?

Selon vous, quels sont les avantages à pratiquer sur son lieu de travail ?

Et les inconvénients ?

Est-ce que votre société offre une participation à vos frais sportifs ?

Votre société elle-même ou le CE ?

Et si oui combien ?

Sport et web

Utilisez-vous des sites internet pour votre recherche de pratique sportive ?

Utilisez-vous des applications pour le sport ou le bien-être ?

Utilisez-vous des objets connectés lors de vos pratiques sportives ?

Partie supplémentaire pour les RH et CE

Organisez-vous des activités sport pour les salariés de votre entreprise ?

Si non, pourquoi ?

Qu'est-ce qui vous motiverait à le faire ?

Est-ce que votre société offre une participation aux frais sportifs des salariés ?

L'entreprise elle-même et / ou le CE (s'il y en a un) ?

Si oui, quel montant ?

Connaissez-vous les possibilités sportives (que vous pourriez proposer aux salariés de votre entreprise) dans votre quartier ?

Selon vous, quels sont les avantages pour les salariés à pratiquer sur son lieu de travail ?

Et les inconvénients ?

Comment pourrait-on faciliter l'accès au sport pour les salariés ?

Utilisez-vous des sites internet pour les recherches des activités sportives de vos salariés ?

Pouvez-vous imaginer et me décrire la journée-type d'un salarié souhaitant faire du sport entre midi et 2 ?

Si vous aviez une solution miracle, qu'est-ce-qu'elle vous aiderait à accomplir ?

Annexe 2 : le parcours utilisateur de Cindy, sans AllSessions

Cindy, cycle 1, sans AllSessions

PERSONA	ATTENTES	RECHERCHE
 <p>Cindy La dilettante du sport</p>	<p>Faire du sport pour garder la ligne /compenser les sorties</p>	<p>En parle un peu à 2/3 copines (hors travail).</p> <p>Entend des collègues parler de leurs activités sportives.</p> <p>Sa copine (hors travail) Natacha lui propose de tester un cours qu'elle a trouvé.</p>
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	Pas envie !	Se sent un peu contrainte

Cindy, cycle 2, sans AllSessions

	<p>Que sa copine Natacha la motive !</p> <p>Arriver à tenir</p> <p>Avoir moins de courbatures...</p>	
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	Trouve ça dur...	

Cindy, cycle 3, sans AllSessions

	<p>Que sa copine Natacha ne la lâche pas !</p> <p>Arriver à tenir</p>	
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	Gros effort à fournir	

DÉCOUVERTE	DÉCISION	AVANT SESSION	SESSION	APRÈS SESSION
Va regarder le site web du cours dont lui a parlé sa copine	Se dit qu'elle peut essayer car le premier cours est gratuit et le cours a lieu près de son domicile et de celui de sa copine Natacha	Elles se donnent rendez-vous sur place le jour du cours débutant (jeudi soir)	Natacha arrive en retard ("un travail à terminer !") Elles font le cours d'essai Le cours se passe bien mais Cindy a du mal à suivre le rythme	Elles se disent que ça ne va pas forcément être facile le jeudi soir Cindy pense que le fitness, ça ne dit pas être fait pour elle ("un peu trop speed !")...mais Natacha l'encourage !
	 		 	 
Se dit que ça n'a pas l'air mal	Pas d'engagement direct, dans un premier temps	Contente de ne pas y aller seule !	Bien mais dur !	Se cherche des excuses...
	Natacha prétend qu'elle a une réunion jeudi soir Si elle a des courbatures, c'est que son corps a travaillé...il faut continuer !	Se moque de Natacha et de sa «fausse excuse» Décide d'y aller seule pour (se) montrer qu'elle ne se «dégonfle» pas	Le cours est bien mais toujours difficile à suivre (surtout sans Natacha !) A la fin du cours, paye l'abonnement pour s'obliger / s'engager à y aller	Rappelle Natacha pour lui dire qu'elle est inscrite (et la pousser à la rejoindre...) Natacha lui dit qu'elle sera là la prochaine fois
				
	Sent que sa copine va la lâcher...mais, elle, veut continuer	Dur, dur...	S'accroche, se force...	Contente d'avoir persuadé sa copine
	Dit à Natacha qu'elle ira à la session du jeudi soir, mais celle-ci a un rendez-vous ce soir-là Cindy accepte d'y aller le mardi soir. Propose un resto après la session	Natacha l'appelle le mardi soir, 10 mn avant la session, pour lui dire qu'elle ne se sent pas bien	Va à la session car elle est déjà sur place Ne fait pas la moitié des exercices Demande en fin de session si elle peut annuler son abonnement (ce qui n'est pas possible...)	Sait qu'elle n'ira pas régulièrement car Natacha l'a laissée tomber Continuera parce qu'elle a déjà payé et ne peut pas se faire rembourser Elle ne sait pas qui elle pourrait appeler pour l'accompagner
	 			
	Maintenant, c'est elle qui doit motiver Natacha !	Elle est sûre que c'est faux et se sent un peu abandonnée	Se sent piégée, dépitée	Déçue par son ami, se sent seule et démotivée

Annexe 3 : le parcours utilisateur de Cindy, avec AllSessions

Cindy, cycle 2, avec AllSessions

PERSONA	ATTENTES	RECHERCHE
 <p>Cindy La dilettante du sport</p>	<p>Faire du sport pour garder la ligne /compenser les sorties</p> <p>Continuer l'effort d'une session hebdomadaire</p>	<p>Recherche la session de fitness du jeudi midi pour s'y inscrire</p> <p>Découvre que sa collègue n'y est pas inscrite (elle est en vacances pour 3 semaines...)</p> <p>Recherche une session similaire proche de son domicile pour y aller après le travail (avec Natacha ?)</p> 
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	Motivée (« faire du sport avec une collègue, c'est plus facile »)	Pas envie d'y aller seule... ... mais veut valider son challenge (🏆)

DÉCOUVERTE	DÉCISION	AVANT SESSION	SESSION	APRÈS SESSION
<p>Trouve une session qui convient avec des places disponibles</p> <p>Appelle sa copine Natacha pour lui proposer de s'y inscrire avec elle («allez, tout le monde peut s'inscrire et je peux te parrainer»)</p>	<p>Le soir, elle rejoint Natacha (pour un after-work) qui est d'accord pour essayer All Sessions</p> <p>Ensemble, elles créent le compte de Natacha et s'inscrivent à la session de fitness du lendemain soir</p>	<p>La veille au soir de la session, s'inquiète de ne pas avoir reçu l'email de confirmation d'All Sessions</p> <p>Appelle Natacha qui, elle, l'a reçu</p> <p>Sur son compte All Sessions, s'aperçoit que c'est son email professionnel qui est renseigné</p> <p>Modifie son email et récupère les détails de la session</p>	<p>Apporte son sac de sport au bureau pour aller à sa session directement après le travail</p> <p>Une heure avant la session, reçoit un email d'All Sessions (timing de la session avec trajet et repas + encouragements)</p> <p>Rejoint Natacha devant la salle et elles participent ensemble à la session</p>	<p>Après la douche prise à la salle, va boire un verre avec Natacha au café de leur quartier</p> <p>Elles s'auto-congratulent et se promettent d'y retourner la semaine d'après («il est mignon, le prof, non ?»)</p> <p>Reçoit un email d'All Sessions (félicitations / encouragements + prochaine session ?)</p> <p> + un email de validation du challenge «assiduité»</p>
				
				
<p>«Super, il y a aussi du fitness le soir dans mon quartier !» «Pourvu que Natacha soit d'accord...»</p>	<p>«Yesss, j'ai convaincu Natacha !» Satisfaction d'avoir offert son parrainage</p>	<p>«Ouf !»</p>	<p>«Super de faire du sport entre copines !»</p>	<p>« Hihi, Natacha est jalouse du badge que j'ai obtenu ! »</p>

Annexe 4 : le parcours utilisateur de Stéphane, sans AllSessions

Stéphane, cycle 1, sans AllSessions

PERSONA	ATTENTES	RECHERCHE
 <p>Stéphane Le sportif leader</p>	Partager son goût pour le sport	<p>Essaie de recruter à la machine à café du bureau</p> <p>Recherche sur le Web des possibilités d'activités sportives autour du bureau (associations, mairie,...)</p> 
ÉMOTIONS		
POURQUOI ?	J'aime partager ma passion pour le volley avec mes amis et collègues	Les collègues semblent motivés mais ont peur que ça soit compliqué à organiser

DÉCOUVERTE	DÉCISION	AVANT SESSION	SESSION	APRÈS SESSION
<p>Cinq collègues sont partants</p> <p>Une association locale permet de louer un terrain de volley</p>	<p>Fait un Doodle en proposant plusieurs créneaux horaires</p> <p>Propose d'organiser un covoiturage</p> <p>Appelle l'association pour réserver le terrain</p>	<p>Contacte les collègues pour s'assurer de leur participation et leur communiquer le créneau choisi, le lendemain à l'heure du déjeuner</p> <p>Prépare ses affaires de sport</p>	<p>Deux collègues se désistent (pris dans une réunion qui s'éternise)</p> <p>Arrivée sur place, la session précédente a du retard</p> <p>Le terrain est bien, mais que faire à quatre sur un terrain de volley ?</p> <p>Propose aux gens de la session précédente de compléter leur équipe</p>	<p>Prend sa douche à la salle et retourne au bureau</p> <p>Avec le retard pris, n'a le temps que d'avaler un sandwich</p> <p>Malgré tout, les collègues sont contents et parlent de recommencer</p>
				
<p>«C'est pas loin et pas cher, mais il faut organiser tout ça...»</p>	<p>«Ca prend beaucoup de temps et l'association veut qu'on s'engage sur la durée...»</p>	<p>« Enfin, on va pouvoir y aller ! »</p>	<p>Un peu frustré que l'équipe n'ait pas été au complet Comment réitérer sans s'engager avec l'association ?</p>	<p>« Recommencer, d'accord, mais c'est encore bibi qui va tout faire ! »</p>

Annexe 5 : le protocole des tests utilisateurs

Tests

Objet du test

Site internet allsessions.club de la start up AllSessions via un prototype interactif en ligne

Objectifs

- Intégrer les utilisateurs salariés d'entreprise au sein du site existant
- Amélioration de l'ergonomie
- Donner envie aux personnes de poursuivre leurs activités sportives

Problématiques

- Dimension interactive (sous l'angle de l'utilisabilité)
 - Efficience : compréhension de l'utilité du service
 - Efficacité : recherche d'une session de fitness, puis recherche d'un défi à relever
 - Engagement : inscription à cette session de fitness, puis choix et inscription à un défi
 - Tolérance aux erreurs : inscription à son compte personnel
- Dimension ludique
 - Efficience : compréhension des défis
 - Efficacité : choix et inscription à un défi
 - Engagement : motiver les utilisateurs à l'activité sportive

Participants/panel

- Salariés du secteur secondaire ou tertiaire (sociétés de services), Ile-de-France, peu sportifs, ayant besoin d'une motivation externe pour réaliser une activité sportive
- Focalisation sur les nouveaux utilisateurs de 24 à 55 ans
- Cinq participants dans cette tranche

Hypothèses

- L'ergonomie permet de s'inscrire et trouver facilement et rapidement la session de sport souhaitée, et le défi à relever
- La gamification et l'aspect ludique de l'interface donnent envie de s'engager davantage dans sa pratique sportive

Mesures

Dispositif du test

- Lieu : laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins
- Matériel : Desktop PC (windows 7 ou 8)
- Captation : écran et micro
- Appareils de mesure : barre oculométrique Tobii X2-30
- Mesures particulières : simulation d'une boîte mail professionnelle pour envoi d'email

Méthode d'observation

- Matrice difficultés/participants

Modalités d'accompagnement

- Aide quand demandée
- Intervention si blocage

Indications

- Verbalisation demandée
- Pas de temps limité précisé

Questionnaire pré-test

- Vous êtes un homme ou une femme ?
- Quelle est votre activité professionnelle principale ?
- Quel âge avez-vous ?
- Quelle est votre pratique du numérique ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle)
- Pratiquez-vous du sport ? (oui/non)
- Quelle est la fréquence de votre pratique sportive ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle)
- Pratiquez-vous du sport avec des amis et/ou des collègues ? (oui/non)
- Quel est votre goût pour le sport ? (très importante, assez importante, moyenne, faible, nulle)
- Quel est votre goût pour le numérique ? (idem)
- Quelle est votre pratique des jeux vidéo ? (idem)

Familiarisation

All Sessions est un site qui vous propose des sessions de sports autour de votre lieu de travail et/ou de votre lieu de vie. All Sessions organise les séances en réunissant des utilisateurs, membres d'une même entreprise, d'entreprises multiples et/ou amis, autour d'une activité sportive de leur choix et selon le niveau de chacun.

Mise en situation

Votre comité d'entreprise a souscrit à l'offre AllSessions entreprise. Vous avez reçu un email vous fournissant vos identifiants pour accéder à ce nouveau service. En discutant à votre pause café avec vos collègues, Brigitte vous raconte qu'elle s'est inscrite à une séance de badminton, jeudi midi prochain (jeudi 13 avril). Vous êtes tenté d'aller avec Brigitte à cette séance.

Consignes

• Étape 1

Inscrivez-vous à la même séance de Badminton que Brigitte, jeudi 13 avril à 13h.

Vous recevez un email de confirmation de votre inscription... Puis, la veille, vous recevez un rappel pour votre session... 1h avant la session, vous recevez un email avec le programme de votre session.

• Étape 2

Imaginez que vous faites cette séance de sport... Vous recevez ensuite un email vous indiquant que vous avez remporté votre premier défi (« participer à une première session »). Ce mail vous demande de noter la session et de choisir un nouveau challenge.

Allez noter la session, puis choisissez un nouveau Défi : « Participez à 2 séances de sport sur 14 jours (200 points) »

• Étape 3

2 mois après, vous voulez atteindre le niveau Écureuil agile... Que faites-vous ?

Questionnaire post-test

- Avez-vous globalement réussi à suivre les consignes ? (tout à fait, assez, moyennement, peu, pas du tout)
- Avez-vous réussi à vous inscrire au site ? (idem)
- Avez-vous réussi à trouver la session de sport à laquelle Brigitte participe ? (idem)
- Avez-vous réussi à vous inscrire à cette session ? (idem)
- Avez-vous globalement apprécié la facilité d'utilisation ? (idem)
- Avez-vous apprécié la navigation dans l'interface ? (idem)
- Avez-vous apprécié la présentation des sessions de sport ? (idem)
- Avez-vous réussi à trouver un nouveau défi auquel vous inscrire ? (idem)
- Que pensez-vous des défis ?
- Pensez-vous que cela vous motivera à poursuivre ? (tout à fait, assez, moyennement, peu, pas du tout)

Entretien post-test

- Avez-vous des questions sur le déroulé du test ?
- Comment reformuleriez-vous le concept en quelques mots ?
- Quels points positifs citeriez-vous en premier ?
- Quels points négatifs citeriez-vous en premier ?
- Quelles améliorations demanderiez-vous ?
- Quelles évolutions imagineriez-vous ?

Organisation

Processus de test (40 min.)

- Accueil (3 min.)
- Information sur le processus de test (2 min.)
- Questionnaire pré-test (3 min.)
- Consignes (3 min.)
- Familiarisation (2 min.)
- Calibrage du matériel (2 min.)
- Manipulations (entre 10 et 15 min.)
- Questionnaire post-test (5 min.)
- Entretien post-test (entre 5 et 10 min.)

Calendrier

- Passation : mardi 4 avril, de 9h30 à 13h

Annexe 6 : le rapport des tests utilisateurs du 4 avril 2017

QUESTIONNAIRE PRÉ-TEST										QUESTIONNAIRE POST-TEST							
Participant			Utilisateur							Réussite				Appréciation			
Age	Sexe	Profession	Pratique du numérique	Pratique du sport	Fréquence de pratique sportive	Sport avec amis / collègues	Goût pour le sport	Goût pour le numérique	Pratique des jeux vidéo	Suivre les consignes	Se connecter au site	Trouver session avec collègues	S'inscrire à la session	Choisir un nouveau défi	Facilité d'utilisation	Navigation dans l'interface	Présentation des sessions
P01	24	M	Business developer	5	Oui	3	Oui	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4
P02	31	F	Chef de projet web	5	Oui	2	Non	4	5	1	4	5	5	5	4	5	4
P03	31	F	RH / recrutement	3	Non	2	Non	3	3	2	5	5	5	3	4	5	4
P04	28	F	Chef de projet digital	4	Oui	3	Oui	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
P05	48	F	Chargée de clientèle formation	4	Oui	3	Non	3	4	2	2	5	5	2	2	2	2

PARCOURS						
Étape 1		Étape 2		Étape 3		
Se connecter au site depuis l'email	S'inscrire à une session identifiée	Noter la session	Choisir un nouveau défi	Se connecter au site depuis la page d'accueil non connectée	Trouver la page pour gérer les niveaux et défis	Choisir un défi permettant d'atteindre le niveau supérieur
RAS	RAS	RAS	Les défis ne sont pas clairs. Hésite à cliquer sur Choisir un défi (2 ^e bouton).	Hésitation...	Laborieux	RAS
RAS	RAS	RAS	RAS	Ne comprend pas qu'elle doit se reconnecter.	Considère ne pas avoir bien compris la dernière consigne.	
RAS	RAS	RAS	RAS	Ne sait pas si elle est connectée.	RAS	Hésitation
RAS	RAS	RAS	RAS	Ne voit pas qu'elle n'est pas connectée.	RAS	RAS
RAS	Encore un rappel !	RAS	Difficulté à trouver un défi. Croit que Rookie est un défi.	Ne comprend pas qu'elle doit se reconnecter. Perd ses moyens...	Perdue dans l'interface. Clique sur les badges. Ne comprend pas défis / modes de défi / badges. Doit être guidée pour terminer.	

QUESTIONNAIRE PRÉ-TEST				ENTRETIENS		
Participant						
Age	Sexe	Profession	Questions sur le déroulé du test	Reformulation du concept	Points positifs	
P01	24	M	Business developer	Non	Trouver des séances de sport près de chez soi avec ses collègues / ses amis.	Facilité d'utilisation. Toutes les fonctionnalités sont présentes.
P02	31	F	Chef de projet web	Non	Offre pour les entreprises, faire du sport entre collègues.	Les défis. Le côté ludique.
P03	31	F	RH / recrutement	Dernière consigne un peu longue.	Motiver les gens a priori qui se connaissent à aller faire du sport sous forme de défi ou challenge. Faire du sport dans la continuité.	Le côté jeu / défi. Donner un côté plus ludique au sport, surtout quand on n'arrive pas à se bouger. Ton sympa.
P04	28	F	Chef de projet digital	Pour la 3 ^e consigne, faut-il aller vite ou lire tout ?	Faire du sport avec des collègues ou des personnes autour de soi. Collaborer pour se motiver. Découvrir d'autres sports et d'autres gens.	Proposer des sessions proches. Les emails de rappel. Interface plutôt claire.
P05	48	F	Chargée de clientèle formation	Je m'en suis sortie parce que j'étais bien guidée ! Là, j'étais perdue ! La connexion...	Sert à fidéliser les personnes qui font du sport, à former une communauté.	L'accompagnement par les emails.

ENTRETIENS				
Points négatifs	Améliorations demandées	Evolution imaginées	Concept de défi	Le défi comme facteur de motivation
Interface vieillotte. Rien ne donne envie de se connecter. Cliquer 2 fois pour choisir un défi (3 étapes), manque de fluidité.	Moins de textes et plus de visuels. Mieux organiser la page Défis. En home, ajouter l'image du profil. Interface qui doit plus mettre en valeur la gamification. Gagner des points à chaque session. A quoi servent les points ?	Non	Pas vraiment un « défi ». Préférerait battre des amis dans un sport.	4
La dernière consigne non comprise.	Challenges entre collègues. Se comparer aux collègues.	Fonctionnalités plutôt de téléphone mobile (SMS). Une appli.	Bien, ça motive. Comme un coach.	5
Le système de relance (plutôt SMS).	Voir de manière globale les sports auxquels on peut participer.	Imaginer des visuels pas trop classiques pour que ça corresponde. Diversifier les activités, avec plus de fun. Donner l'occasion de tester des activités.	Bonne idée. Le côté stimulant du jeu est sympa. Donne envie de mettre la barre aussi haute que les autres. La comparaison entre collègues est intéressante.	5
RAS	Que ce soit live !	Aide à la nutrition en parallèle du sport. Conseils pour bien pratiquer (préparation marathon par exemple). Événements.	Ont l'air intéressants, surtout pour découvrir d'autres sports. Les badges sont bien.	5
Présentation confuse. On ne comprend pas trop bien où sont les infos. On n'est pas assisté dans la compréhension.	Clarifier les écrans. Simplifier les défis, les badges...	RAS	Un bon moyen pour dynamiser et inviter à faire davantage de sport.	4

