

Les pièces de la maison

Rendu de la séance du 10 octobre 2016 (Design Thinking)

I. Objectifs

L'objectif de cette séance était de réfléchir à notre projet dans le cadre de ce cours. Plus précisément de réfléchir dans un premier temps aux différents personas visés par notre application (leurs caractéristiques, leurs tâches, leurs ressentis (émotions)). Puis dans un second temps de commencer à réfléchir au produit que nous souhaiterions réaliser et à son interface, ainsi que la façon dont il répond aux besoins des personas.

II. Méthode

Nous avons donc dans un premier temps cherché à identifier les différents personas que vise notre application. Pour ce faire, nous nous sommes tous séparés et avons écrit nos différentes idées sur des post-its. Une fois nos différentes idées posées, nous les avons mis en commun pour en dégager deux personas : deux patients atteints d'Alzheimer à un stade de la maladie différent, d'âge différent, l'un ayant plus de volonté à être sollicité que l'autre et maîtrisant mieux les technologies actuelles.

Nous avons hésité sur le fait de prendre un aidant (proche ou accompagnant au centre) comme persona, mais comme nous n'avions pas d'idée précise du rôle qu'il pouvait jouer, nous avons préféré nous concentrer sur les patients.

Une fois nos deux personas identifiés, nous devons les rendre plus concret en leur associant des actions et des sentiments. Nous avons donc ré-appliqué la même méthode que précédemment. C'est en mettant nos idées en commun que nous avons réalisé que nous n'avions pas vraiment pris assez en compte les caractéristiques des patients atteints d'Alzheimer, comme le fait de se sentir perdu, souvent triste, d'avoir besoin d'être rassuré... Nous avons donc travaillé ces éléments pour que nos personas soient le plus proche de la réalité possible.

Enfin, nous avons fait une synthèse rapide de nos deux personas et nous les avons présentés aux autres étudiants. Cette synthèse nous a également permis de définir les besoins de nos personas, comme le fait de passer par un moyen ludique, un jeu, pour pallier à la tristesse et stimuler la personne, ainsi que l'importance d'adapter notre solution selon le stade de la maladie. En effet, une personne atteinte d'Alzheimer a besoin d'être encouragée, écoutée et entourée dans la vie de tous les jours. Il est donc important de ne pas mettre une personne en échec ou penser l'application comme étant destinée à être utilisée par une seule personne.

Pour la dernière étape, la méthode reste la même. En effet, pour définir notre futur produit, nous avons chacun de notre côté pris une problématique propre aux deux personas et répondant à un de leurs besoins. Puis nous avons modélisé une solution permettant d'y répondre.

Lors de cette étape, nous avons essayé de mettre en avant l'expérience de l'utilisateur, et non les fonctionnalités proposées. En mettant nos idées en commun, nous avons pu avoir une vision plus claire du produit que nous allons développer.

III. Nos personas

Voici les deux personas que nous avons imaginé :

Georges, un homme de 70 ans atteint d'Alzheimer et qui n'a pas l'habitude d'utiliser les nouvelles technologies. Il entend mal, il voit mal et il se perd souvent. Celui-ci a des difficultés à terminer ce qu'il a commencé. De plus il prend beaucoup de temps pour faire tout ce qu'il entreprend. Il aime passer du temps avec sa famille, mais il n'aime pas les activités. Il aime se sentir écouté mais il se sent souvent perdu et isolé. Il s'ennuie.

Rose, une femme de 50 ans, elle aussi atteinte d'Alzheimer, mais à un degré moins important que Georges. Elle est familiarisée avec les nouvelles technologies. Elle semble être plus autonome que les autres et elle se déplace facilement. Elle a la joie de vivre et cherche à oublier le moins possible. En effet, elle veut combattre la maladie. Contrairement à Georges, elle aime les activités et elle aime bouger. Elle adore les animaux et elle aime discuter avec les autres gens. Elle aime également passer du temps avec sa famille, mais elle n'aime pas l'échec. Elle est toujours motivée.

Ces deux personas ont le même besoin : exercer leur mémoire. C'est pourquoi nous allons proposer un jeu leur permettant d'essayer de se rappeler dans quelle pièce se trouvent les objets du quotidien.

Vous pouvez trouver les deux *Empathy Maps* créées durant cette session de Design Thinking correspondant aux personas dans la partie *Annexes*.

IV. Conclusion

Cette séance nous a permis de réfléchir à nos différents personas d'une façon différente. En effet, chacun a pu exprimer sa propre opinion, et réfléchir sans l'influence des autres membres du groupe. En plus des deux personas trouvés, nous avons aussi commencé à réfléchir au rôle des aidants, ainsi qu'à leurs attentes par rapport à l'application.

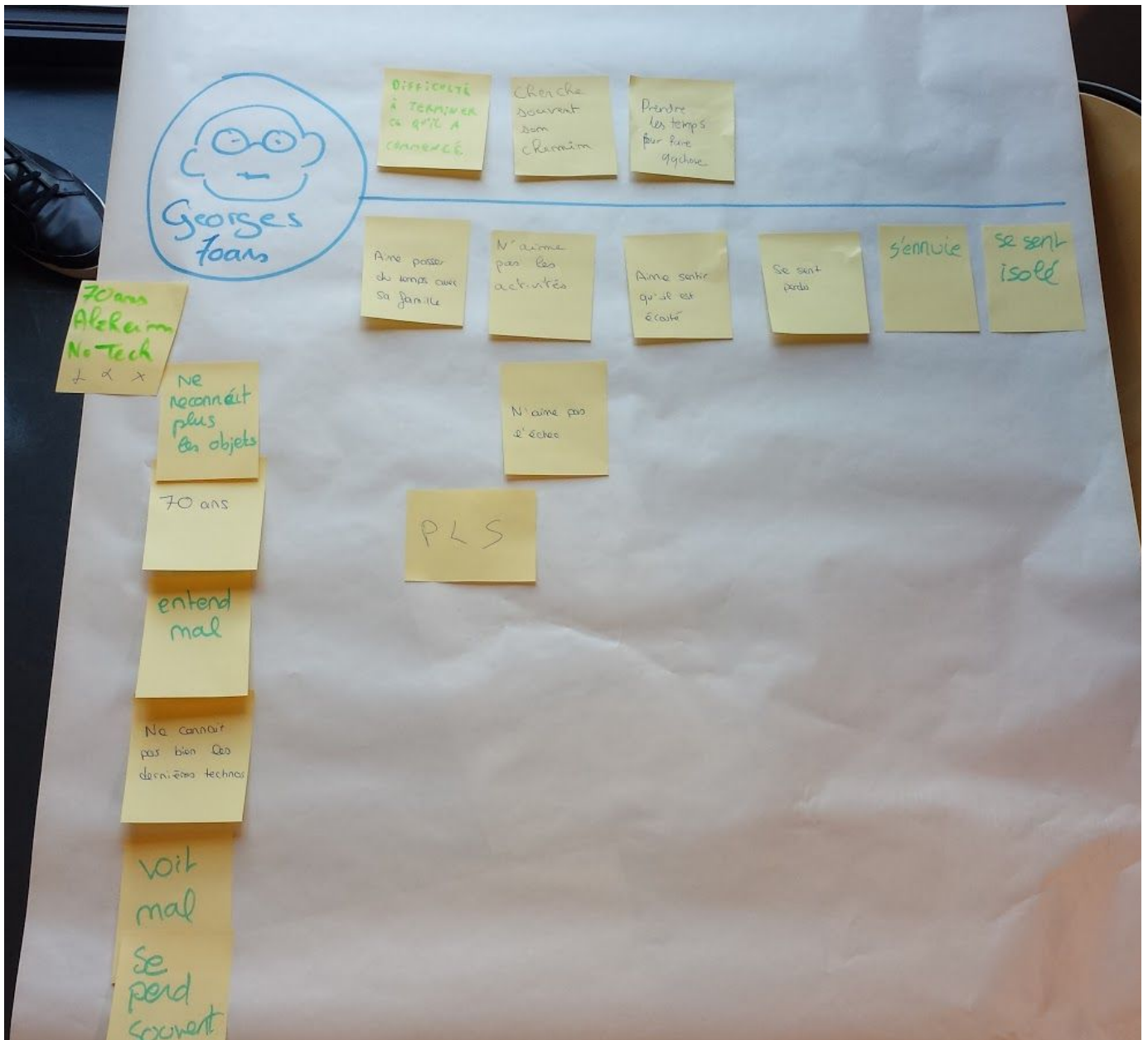
Cela nous a également permis d'imaginer de façon plus concrète notre future application. Elle permettra tout d'abord au patient de modéliser son lieu de vie, afin de le faire réfléchir à la position relative de chacune des pièces de sa maison. Ensuite il aura accès à différentes activités sous forme de jeu. L'utilisateur aura par exemple plusieurs propositions de salles et devra dire dans quelle salle doit se trouver l'objet proposé. Ou inversement, l'utilisateur aura plusieurs objets et une salle proposée, il devra alors éliminer l'objet qui n'a rien à faire dans cette salle. Bien sûr, toutes ces activités, notamment la modélisation du lieu de vie, sont effectuées avec une personne accompagnant le joueur l'aidant durant le jeu.

Il y aura également deux “modes” de jeu, l’un sera destiné aux personas à un stade peu avancé de la maladie, l’autre sera destiné aux personas montrant des troubles plus importants (dont la non reconnaissance des objets par exemple). A ce moment là un rappel de l’usage de l’objet sera fait dans un premier temps, un rappel pouvant être fait via une description écrite, un son ou la présentation physique de l’objet où le patient pourra ainsi toucher ce dernier.

Annexes

Photos de nos résultats du Design Thinking : [Dossier Google Drive](#)

Persona Georges



Persona Rose



