

Rapport #5 : Étude des entretiens

Campus du futur - Application facilitant le brainstorming

Dimanche 6 novembre 2016

Enseignants référents :

Anne-Marie Pinna-Dery

Alain Giboin

Equipe :

Julien Carbuccia - Master SETN

Alexandre Cazala - SI5 AL

Théo Donzelle - SI5 IHM

Nicolas Lecourtois - SI5 AL

Fabien Vicente - SI5 AL

Introduction

Suite aux entretiens que nous avons réalisés, nous avons dû revoir notre produit pour qu'il soit plus en accord avec les attentes des utilisateurs. Nous avons décidé d'orienter d'autant plus notre produit vers le brainstorming afin qu'il aide les étudiants à faire ce travail préliminaire de leurs projets. Le but est d'avoir un produit qui simplifie la préparation et la réalisation d'un brainstorming mais aussi qui permettrait de faire évoluer et d'alimenter ces idées tout au long d'un projet.

La révision du produit a entraîné des changements dans notre analyse de l'existant mais aussi de nos différents personas. Nous allons donc vous faire part des nouvelles versions de ces documents. Aussi nous vous présenterons nos scénarios d'usage (actuel et projeté) ainsi que les arbres de tâches (actuel et projeté).

Table des matières

Présentation du groupe	1
Introduction	1
Analyse de l'existant	3
Supports existants	3
Dispositifs existants	3
Personas	4
Présentation du persona étudiant	4
Présentation du persona enseignant	4
Scénarios	5
Scénario d'usage	5
Scénario projeté	5
Arbre de tâches	6
Arbre de tâches actuel	6
Arbre de tâches projeté	6

Analyse de l'existant

Cette section présente notre nouvelle analyse de l'existant. En effet, les différents entretiens ont amené à une légèrement vision différente du produit et par conséquent de ses fonctionnalités majeures.

Supports existants

Une table semblable existe, du nom de la Microsoft Surface Table. Cette table tactile possède un écran tactile ainsi qu'une reconnaissance des objets dessus. Aucune application semblable à celle que nous voulons créer ne semble exister pour le moment. Celle-ci coûte 10 000€, ce qui serait un prix accessible pour équiper une salle de classe si on compte 4 personnes par table.

Dispositifs existants

Voici plusieurs applications semblable à notre projet, des applications aidant au travail collaboratif et principalement au brainstorming :

- généralement les brainstorming s'étaient toujours fait avec des post-it, des stylos et un paperboard. Cette solution est facile à mettre en place et tous les participants peuvent **participer en parallèle**. C'est aussi la solution la plus **intuitive**. Cependant il faudra à un moment **numériser** et **organiser toutes les idées** qui ont émergées si l'on veut pouvoir les réutiliser et les faire évoluer.
- ensuite il les a les solutions informatiques comme Mindmeister ou iMindMap. Elles vont avec quelques inconvénients : elles peuvent être **payantes**, de plus l'édition en ligne par plusieurs personnes n'est pas toujours possible et donc tous les **participants ne peuvent proposer d'idée en même temps**. Mais aussi le faire d'avoir un ordinateur comme intermédiaire peut **limiter les échanges** qui font l'efficacité d'un brainstorming. L'avantage d'une telle solution se base sur le défaut de la solution traditionnelle qui demande un temps considérable d'organisation en fin et en début de séance. Le travail est directement **numérisé, organisé** et **disponible** depuis n'importe quel ordinateur en ligne.
- enfin, en ce qui concerne les **applications de notes** qui peuvent aider à la préparation d'un brainstorming pour ne pas oublier les idées que l'on a en le préparant. Il y en a de nombreuses, comme Google Note ou Evernotes. Elles permettent facilement de **noter ses idées** et de les **organiser** par thèmes ou par projets mais **ne permettent pas de se connecter** directement à des applications de brainstorming pour les proposer plus facilement.

Tous ces dispositifs aident donc à la préparation ou à la réalisation de brainstorming, chacune de ces solutions ont leurs avantages et leurs inconvénients. Nous allons donc proposer un produit en tenant compte de ce qui fait les forces et les faiblesses des solutions existantes.

Personas

Suite aux retours que nous avons eu durant les entretiens. Nous avons revu en partie nos personas. Nous allons donc vous présenter à nouveau César l'étudiant et Oscar l'enseignant.

Présentation du persona étudiant

Identité : César Augusta

Données démographiques : 22 ans, homme, Bac+5

Activités professionnelles : Etudiant en dernière année Sciences de l'informatique du cycle ingénieur de Polytech Nice-Sophia

Activités domestiques : Passionné de cinéma, de foot et par les systèmes embarqués.

But : Concevoir de nouveaux projets en groupe.

Tâches : Effectuer des brainstorming, les numériser pour ensuite les reprendre lors d'une prochaine séance, faire des synthèses des brainstorming sous forme de diagrammes (UML, Notes diverses etc), planifier et répartir des tâches, suivre l'évolution d'un projet via des metrics.

Connaissances et expérience des technologies : Très bonne connaissance des technologies du fait de sa filière (SI).

Usage des technologies : Durant les cours et pour le loisir.

Attitudes à l'égard des technologies : Aime travailler avec les technologies.

Communication : César est social mais ne fait pas forcément le premier pas.

Citation : "S'organiser, partager et travailler efficacement avec mes collègues de projets et le professeur"



Présentation du persona enseignant

Identité : Oscar Wild

Données démographiques : 33 ans, homme, Bac+8

Activités professionnelles : Enseignant de génie logiciel à Polytech Nice-Sophia.

Activités domestiques : Il joue du piano quand il a le temps mais il passe beaucoup de temps à répondre à ses étudiants en dehors de ses heures de travail.

But : Chaque étudiant qui entre dans sa salle de cours ressort en ayant appris quelque chose. Pour faire apprendre il implique les étudiants en groupe de projets.

Tâches : Stocker les rapports de chaque étudiant pour avoir un suivi de l'évolution de leur projet, répondre aux questions des étudiants, donner du feedback.

Connaissances et expérience des technologies : Très bonne connaissance du fait de sa profession.

Usage des technologies : Durant les cours et pour le loisir.

Attitudes à l'égard des technologies : Aime travailler avec les technologies.

Communication : Oscar est dynamique et social aussi bien physiquement que virtuellement sur le réseaux sociaux ou par mail.

Citation : "Mon travail est plus compliqué que simplement enseigner. Mon travail consiste à



faire briller les yeux des étudiants et de les soutenir jusqu'à la sortie de l'école."

Scénarios

Cette section présente les scénarios d'usage (*i.e.*, le scénario d'application d'un brainstorming traditionnel) et les scénarios projeté (*i.e.*, le scénario d'application d'un brainstorming via notre produit). Ces scénarios permettent de mettre en évidence certains avantages et inconvénients d'utilisation des différentes solutions.

Scénario d'usage

Lorsqu'une équipe de projet cherche à stimuler sa créativité, en cas de panne ou pour démarrer un projet de manière efficace, elle peut organiser une réunion de Brainstorming.

Dans un premier temps, les membres de l'équipe sont mis au courant du lieu de la réunion, de sa date, son animateur et de son sujet. Si des idées leurs viennent immédiatement ou pendant la période qui précède la réunion ils peuvent les noter, faire des recherches s'ils souhaitent approfondir leur connaissance du sujet et être prêts à rebondir sur les idées des autres pendant la phase de réunion.

Le jour de la réunion, chacun se place autour d'une table. Les participants proposent leurs idées, quelles qu'elles soient, qui seront notées par une personne désignée précédemment sans les filtrer selon leurs pertinences ou leurs aspects absurdes aux premiers abords.

Lorsque le groupe estime avoir suffisamment d'idées, on entame une phase d'exploitation des idées.

Les propositions sont lues, évaluées, on en discute et on les classe. Les idées non pertinentes sont ré-examinées. Elles sont reformulées si l'on arrive à en tirer quelque chose d'intéressant ou abandonnées.

Scénario projeté

De la même manière, l'organisateur va partager les informations de la réunion aux participants. Ceux-ci vont également faire des recherches, mais les idées qu'ils vont préparer seront stockées sur leur téléphone qu'ils pourront utiliser pendant la session de brainstorming.

Lorsque la réunion commence, les participants peuvent d'un mouvement envoyer certaines des idées qu'ils auront préparées vers la table connectée, à la vue de tous. Libre aux autres de rebondir sur son idée en en écrivant une nouvelle puis en l'envoyant de la même manière, ou directement d'envoyer l'une de celles qu'il a préparé. Là encore, si l'on juge avoir suffisamment d'éléments, la phase d'exploitation des résultats peut commencer.

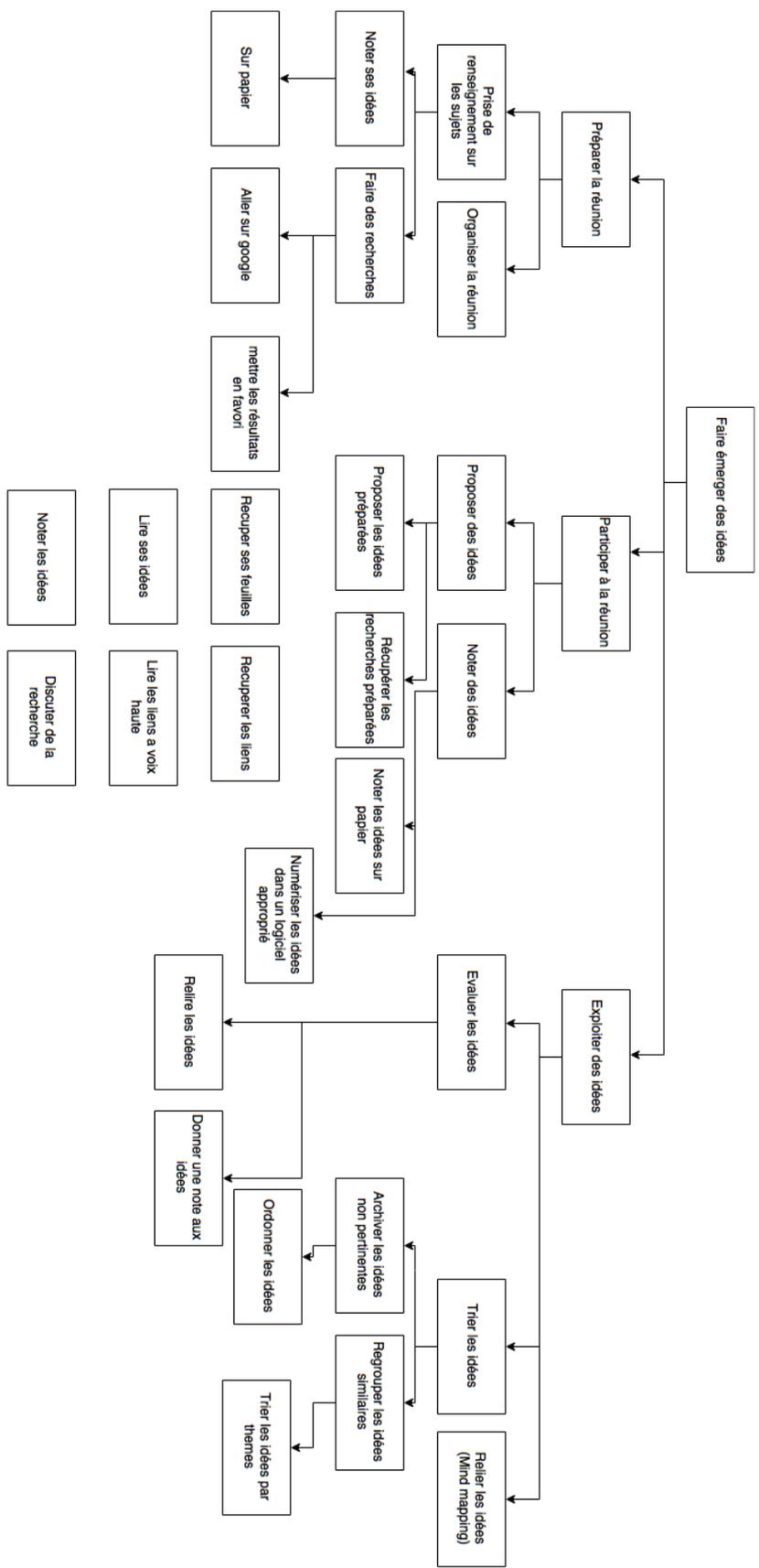
Toutes les propositions de la session apparaissent comme des notes volantes au centre de la table. On en discute, les idées peuvent être glissées vers un utilisateur qui souhaite la reformuler, puis de nouveau vers le centre de la table à la vue de tous. On peut changer la

couleur des notes, les annoter, les relier, les trier, en agrandir la taille, en archiver plutôt que de supprimer. Tout ceci directement sur la table en continuant de parler des propositions.

Arbre de tâches

Nous présenterons dans cette section une modélisation des tâches détaillées de l'utilisation des différentes solutions (*i.e.*, habituelle et proposées). Le premier diagramme présente la modélisation des tâches de comment faire émerger des idées via le brainstorming papier et le deuxième diagramme présente la modélisation des tâches via l'utilisation du produit proposé.

Arbre de tâches actuel



Arbre de tâches projeté

