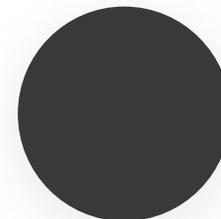




UX DESIGN ●

ENTRETIEN DES RAQUETTES

Thomas Lown ● Master CODUX ● 2024/25



SOMMAIRE ●

01	SOLUTION GÉNÉRALE	p.3
02	BENCHMARK	p.5
03	STORYBOARD	p.7
04	EXPERIENCE MAP	p.9
05	JOURNEY MAP	p.11
06	FICHE D'INTENTION	p.14
07	WIREFRAMES	p.17
08	ATTRAKDIFF	p.20



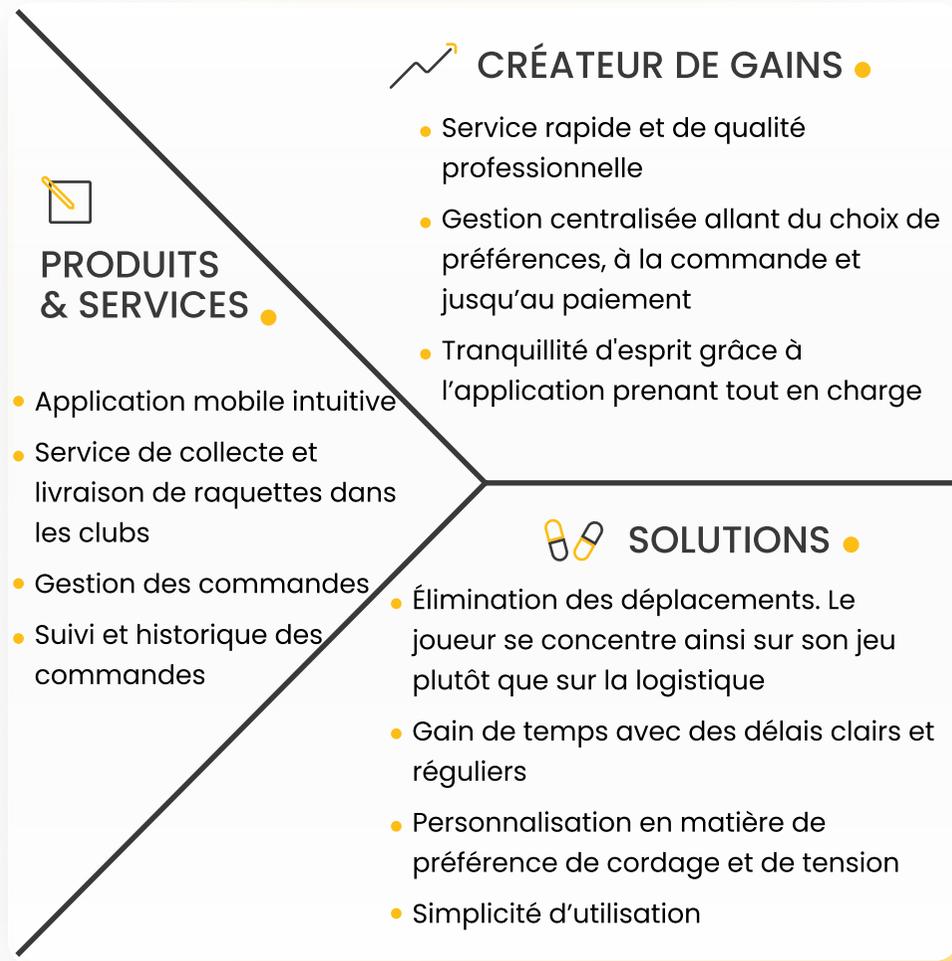
01

SOLUTION GÉNÉRALE.

Proposition de valeur : Simplifiez l'entretien de vos raquettes en profitant d'un service de collecte directement dans votre club

SERVICE / PRODUIT

CLIENT





02

BENCHMARK ●

BENCHMARK ●

A l'heure actuel, dans le domaine du tennis, il n'existe pas encore de service de collecte et d'entretien de raquettes.

En revanche, dans d'autres domaines il existe des système similaire où l'application facilite et gère l'intégralité du service sans intervention physique directe :



BLABLACAR pour le covoiturage, où les utilisateurs organisent des trajets via l'application sans intervention physique grâce à un système de recherche, de messagerie et de paiement

[LIEN ↗](#)



LAUNDRYHEAP pour le service de lavage à domicile collecte le linge, le lave et le livre sous 48h. Il montre comment une application peut gérer efficacement la logistique de collecte, de traitement et de livraison

[LIEN ↗](#)



UBER EATS dans le domaine de la livraison de nourriture à domicile. Ce service montre comment une application peut faire l'intermédiaire entre un magasin et un client tout en simplifiant le processus de commande, de paiement et de livraison. L'application peut inspirer la manière dont les joueurs de tennis peuvent commander des services de cordage, payer en ligne et suivre l'état de leur commande en temps réel

[LIEN ↗](#)

En analysant les services existants, il devient évident que des solutions similaires pourraient être adaptées pour révolutionner et optimiser la manière dont les joueurs de tennis s'occupent de leurs raquettes.

Actuellement, le tennis manque d'un service de collecte et d'entretien de raquettes qui centralise et simplifie l'ensemble du processus.

Cependant, les exemples de ces autres secteurs montrent qu'il est tout à fait possible de créer une application qui gère efficacement la logistique de collecte, de traitement et de livraison.

En s'inspirant de ces modèles, il est possible de développer un service 100% inédit dans le milieu du tennis, permettant aux joueurs de réserver des services de cordage, d'indiquer leurs préférences, de payer en ligne et de suivre l'état de leur commande en temps réel.

Cette approche innovante dans le tennis pourra non seulement faire gagner du temps aux joueurs, mais aussi améliorer l'efficacité et la qualité des services d'entretien des raquettes.

En intégrant des fonctionnalités de personnalisation et de traçabilité, cette application pourrait véritablement transformer la manière dont les joueurs de tennis gèrent l'entretien de leurs équipements, offrant une expérience utilisateur fluide et sans stress.

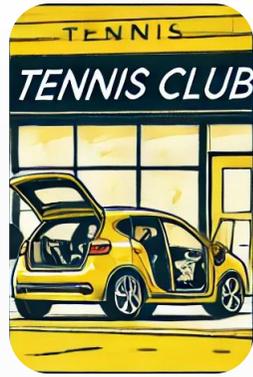


03

STORYBOARD.



Se prépare avant l'entraînement



Se rend dans son club



Joue au tennis



Casse son cordage



Change de raquette et finit
l'entraînement



Dépose sa raquette dans un lieu
sécurisé de son club



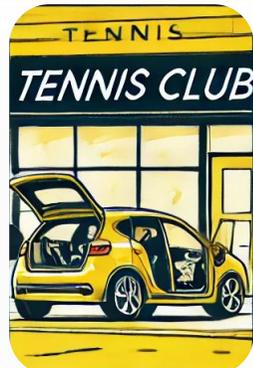
Utilise l'application pour faire
corder sa raquette



Rentre chez lui



Reçoit une notification 3 jours plus
tard



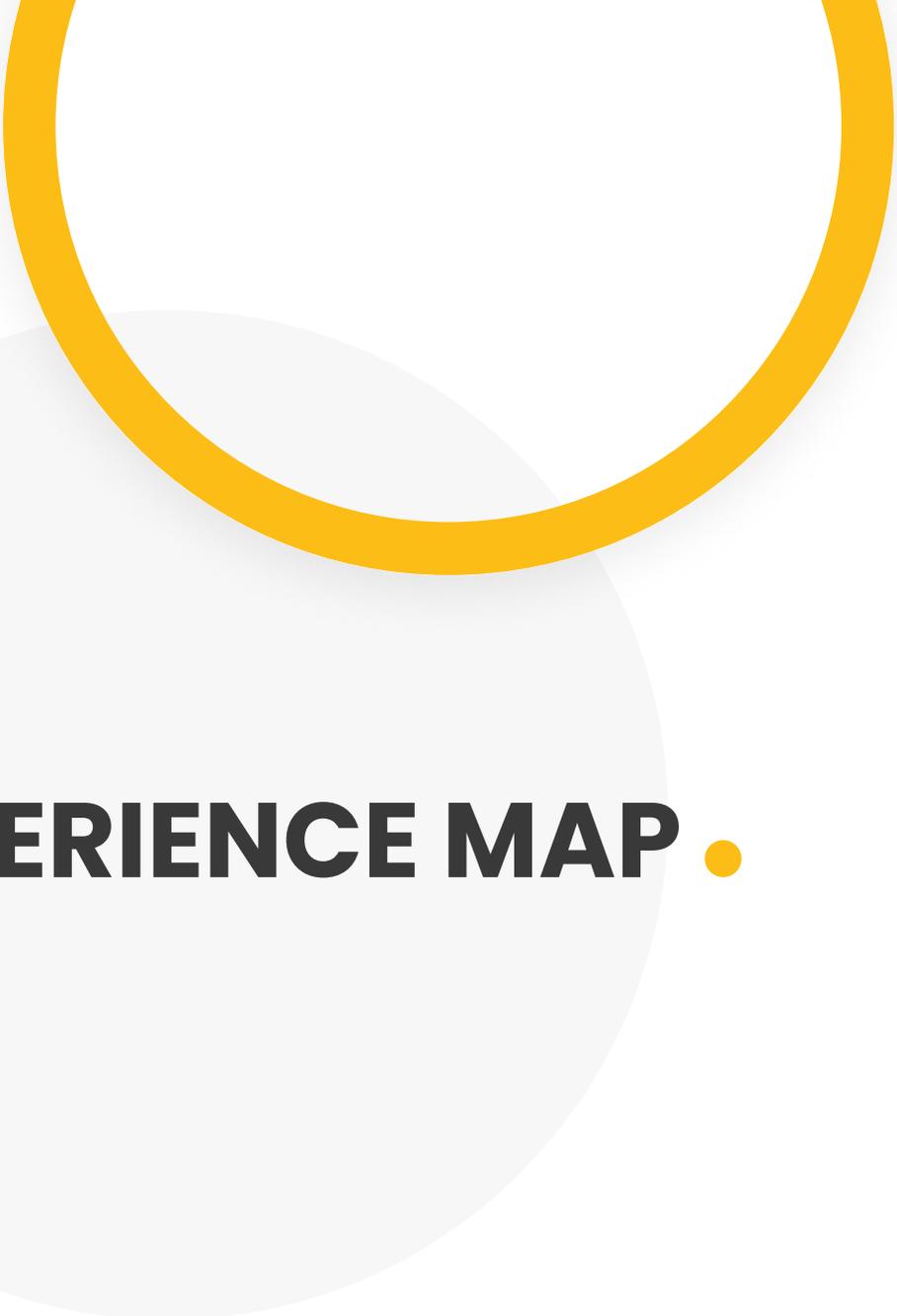
Retourne dans son club



Récupère sa raquette



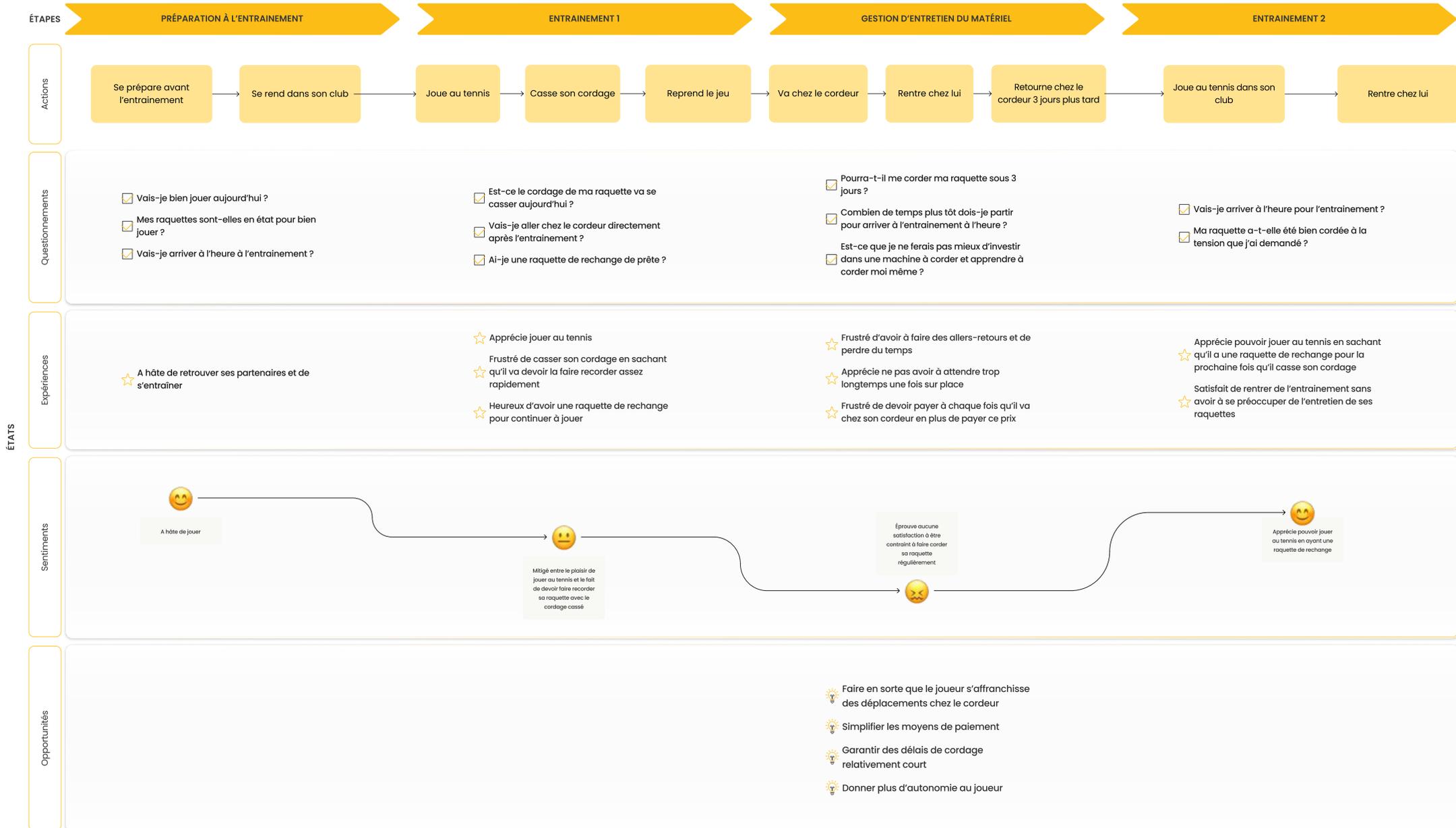
Joue au tennis



04

EXPERIENCE MAP ●

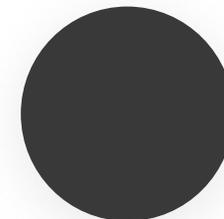
POINT DE VUE DU JOUEUR



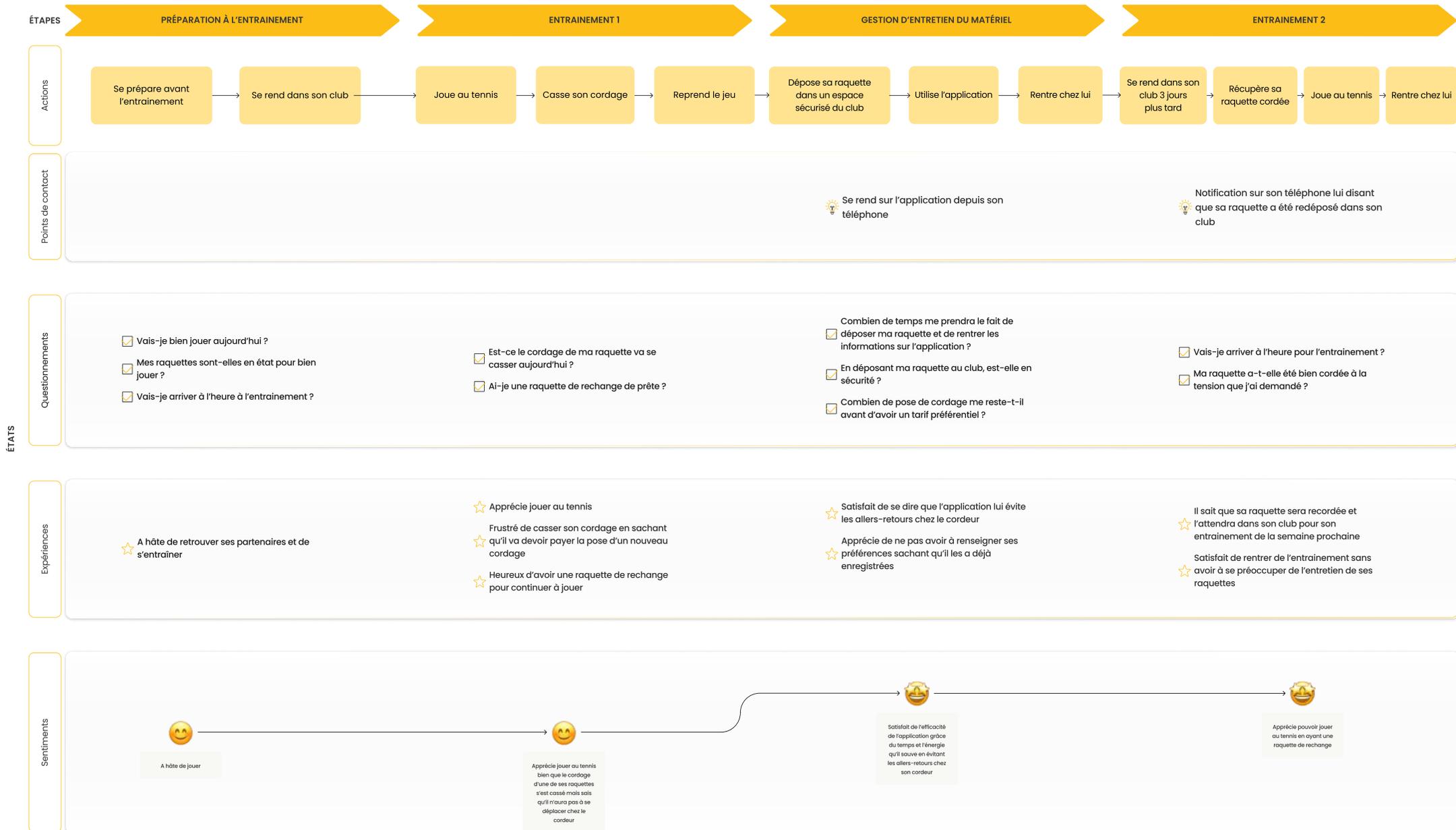


05

JOURNEY MAP.



POINT DE VUE DU JOUEUR



POINT DE VUE DU CORDEUR





06

FICHE D'INTENTION.

FICHE D'INTENTION ●

CONTEXTE & OBJECTIFS ●

L'application a pour but de simplifier et d'optimiser le processus de cordage de raquettes pour les joueurs de tennis et les cordeurs.

Elle permet de répondre aux besoins spécifiques de chaque utilisateur :

- Pour les joueurs : Obtenir un service de cordage de raquette plus accessible, pratique, rapide, et personnalisable, avec la possibilité de suivre l'avancée de leur commande.
- Pour les cordeurs : Accéder à une nouvelle clientèle et leur faciliter la proposition d'un nouveau service de collecte de raquette directement dans les clubs en organisant et en optimisant leurs déplacements tout en fidélisant les clients existants grâce à un service personnalisé.

EXPÉRIENCE UTILISATEUR ●

L'expérience utilisateur est conçue pour être simple et intuitive, permettant à chaque partie de se concentrer sur ses besoins essentiels.

- Fluidité de la navigation : Les utilisateurs doivent pouvoir accéder rapidement à leurs commandes et informations grâce à une interface claire et optimisée pour mobile.
- Transparence et suivi : Le suivi en temps réel, pour les deux parties, assure une transparence dans les délais et l'organisation, réduisant ainsi les inquiétudes et les questions sur les commandes.
- Personnalisation : La personnalisation des préférences de cordage et la possibilité de choisir son cordeur améliorent l'engagement et la satisfaction des joueurs.

FONCTIONNALITÉS CLÉS ●

Pour les Joueurs

- Sélection de cordeurs : Les utilisateurs peuvent choisir parmi une liste de cordeurs locaux disponibles en fonction de leur proximité et des avis laissés par d'autres joueurs
- Enregistrement des préférences de cordage : Les joueurs peuvent sauvegarder leurs préférences (type de cordage, tension, fréquence, etc.), facilitant les commandes futures sans besoin de répéter les mêmes informations
- Suivi de commande : Chaque joueur peut suivre en temps réel l'avancée de son cordage : de la collecte au retour de la raquette au club
- Paiement intégré : L'application propose un système de paiement direct pour régler les frais de cordage, simplifiant les transactions et évitant les paiements en espèces
- Notifications : Les utilisateurs reçoivent des notifications lorsque leur raquette est prête à être récupérée

Pour les Cordeurs

- Visibilité et promotion de leurs services : La plateforme permet aux cordeurs d'élargir leur clientèle et de proposer leurs services en plus d'un nouveau service personnalisé, adaptés aux préférences des joueurs.
- Organisation des collectes : Les cordeurs peuvent planifier les collectes dans les différents clubs pour optimiser leurs déplacements, leur permettant de regrouper les raquettes et de réduire le temps et les kilomètres parcourus.
- Accès aux préférences des joueurs : Ils peuvent consulter les informations de cordage préférées des joueurs avant même de collecter la raquette, assurant un service personnalisé et de haute qualité.
- Historique des commandes : Un historique de commande permet aux cordeurs de garder une trace des travaux effectués pour chaque joueur, facilitant la fidélisation et la personnalisation du service.

FICHE D'INTENTION ●

CONCLUSION ●

Cette application vise à devenir un outil de référence pour le cordage de raquettes en offrant une solution moderne, pratique et performante, adaptée aux besoins des joueurs et des cordeurs. Elle offre une expérience utilisateur fluide et simplifiée, en se concentrant sur la rapidité, la personnalisation et la transparence. En combinant technologie et praticité, cette application propose un service complet qui permet aux utilisateurs de se concentrer sur leur performance sportive sans les contraintes logistiques de l'entretien de leurs raquettes.



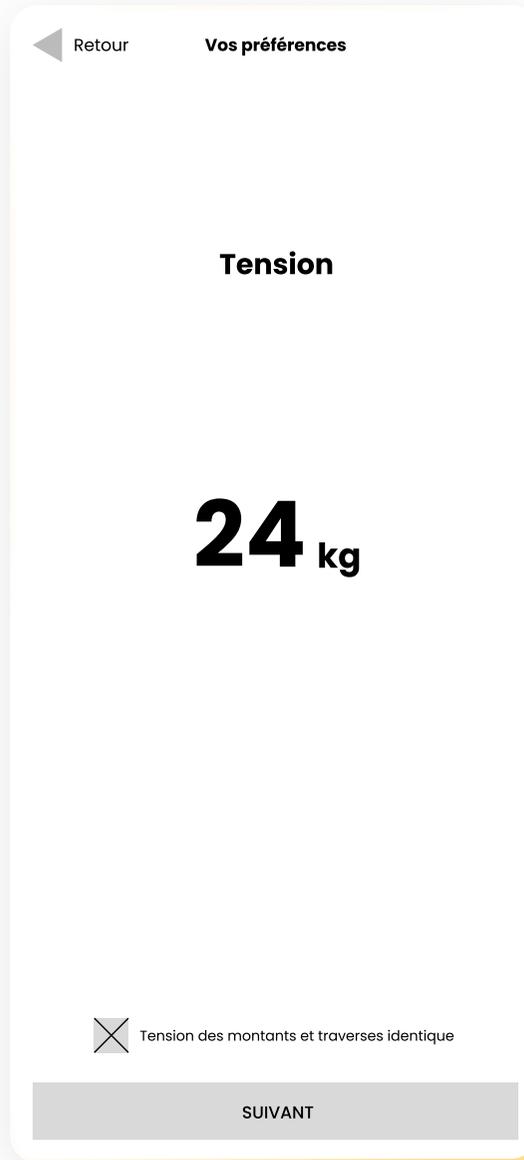
07

WIREFRAMES ●

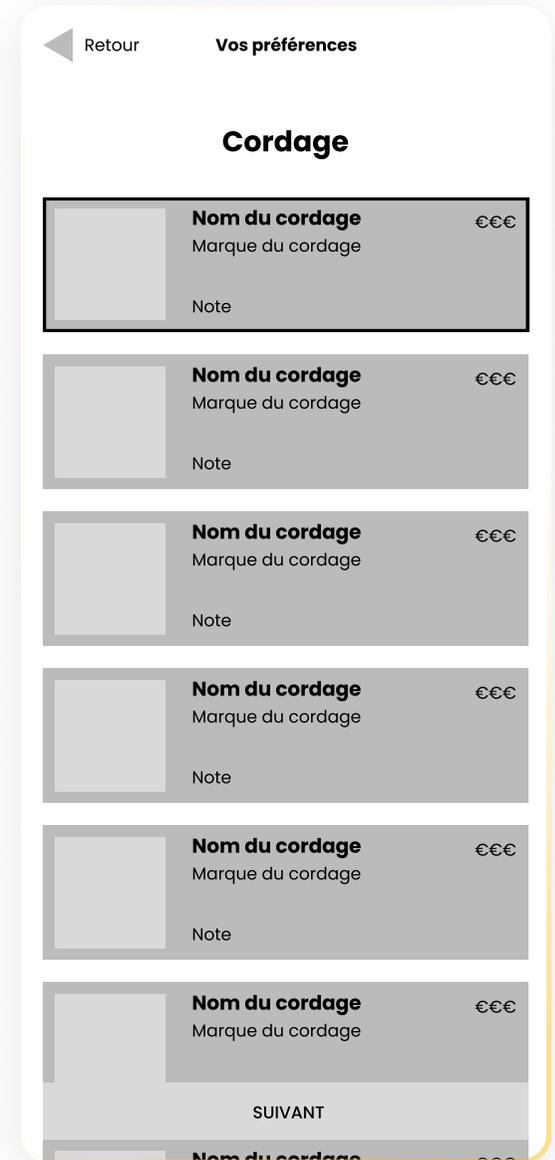
WIREFRAMES ●



SÉLECTION D'UN CODEUR ●



CHOIX DE LA TENSION ●

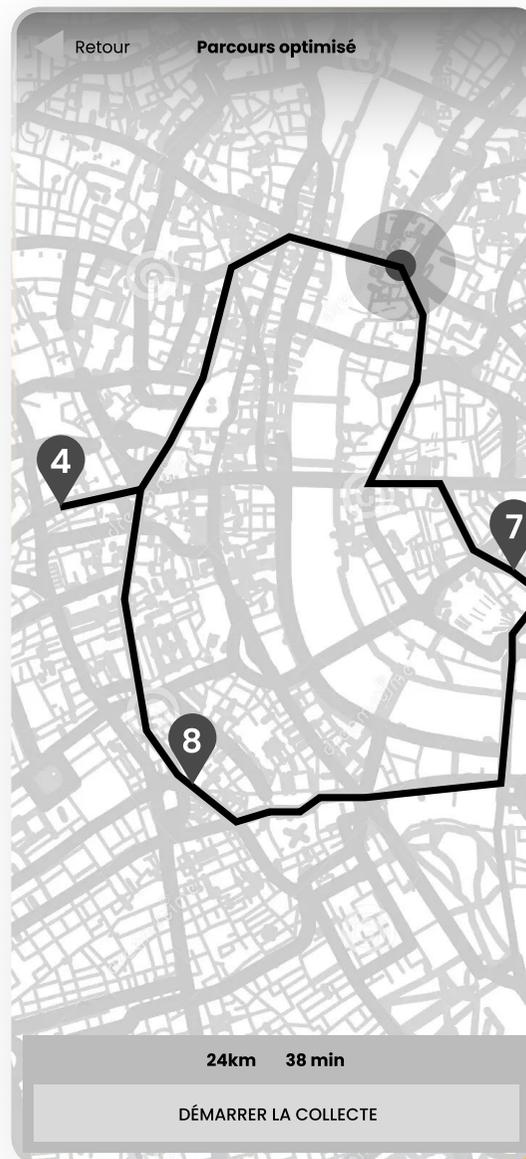


CHOIX DU CORDAGE ●

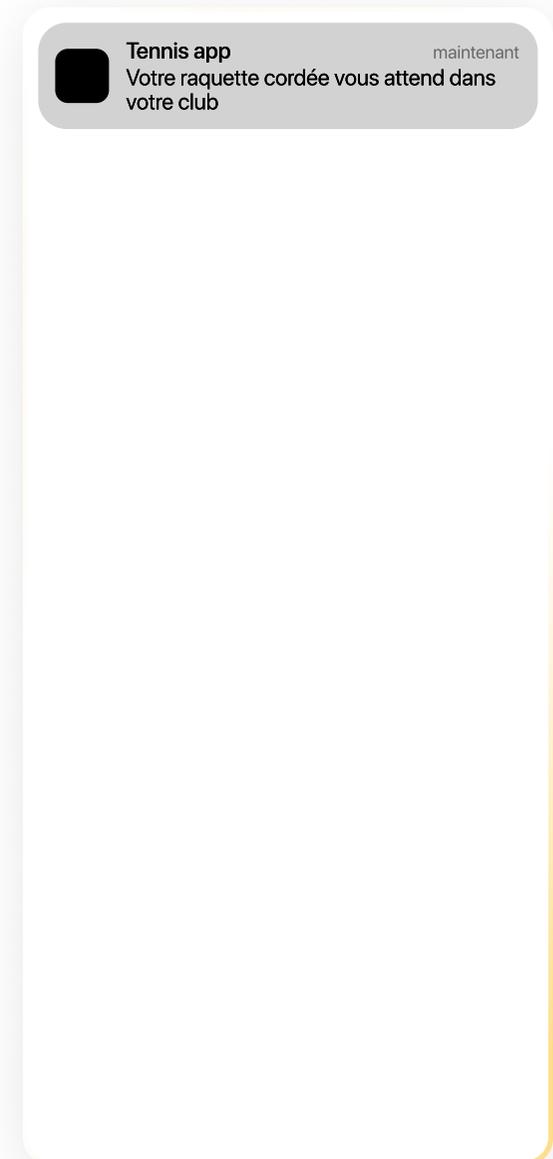
WIREFRAMES ●



RÉCAPITULATIF COMMANDE ●



PARCOURS DU CORDEUR ●



NOTIFICATION ●



08

ATTRAKDIFF.

ATTRAKDIFF ●

L'AttrakDiff est un questionnaire standardisé d'évaluation de l'expérience utilisateur

QP

Échelle de Qualité Pragmatique

Décrit l'utilisabilité du produit et indique le niveau de facilité perçue des utilisateurs à atteindre leurs buts

QHS

Échelle de Qualité Hédonique - Stimulation

Indique dans quelle mesure le produit soutient le besoin de simulation en proposant des contenus, fonctionnalités, styles d'interaction nouveaux, intéressants et stimulants

QHI

Échelle de Qualité Hédonique - Identité

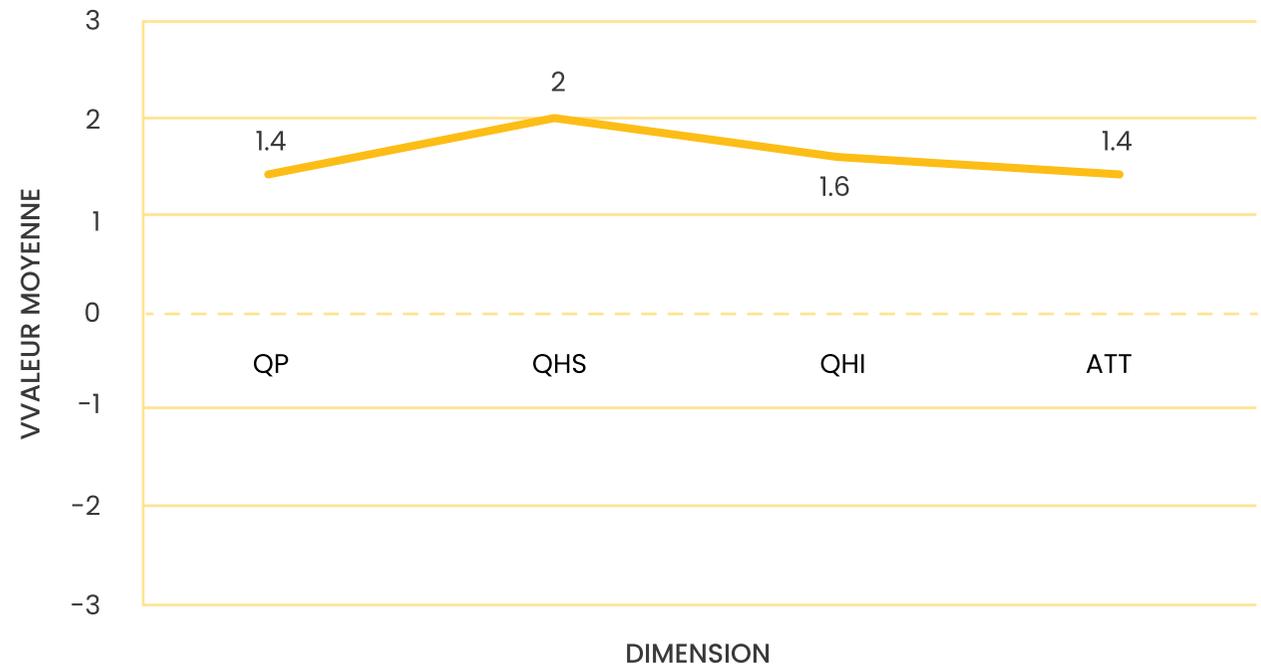
Indique dans quelle mesure le produit soutient une fonction sociale et communique une certaine identité de l'utilisateur

ATT

Échelle d'Attractivité globale

Décrit la valeur globale perçue du produit basée sur la perception des qualités pragmatiques et hédoniques

HISTOGRAMME DES VALEURS MOYENNES ●



ATTRAKDIFF ●

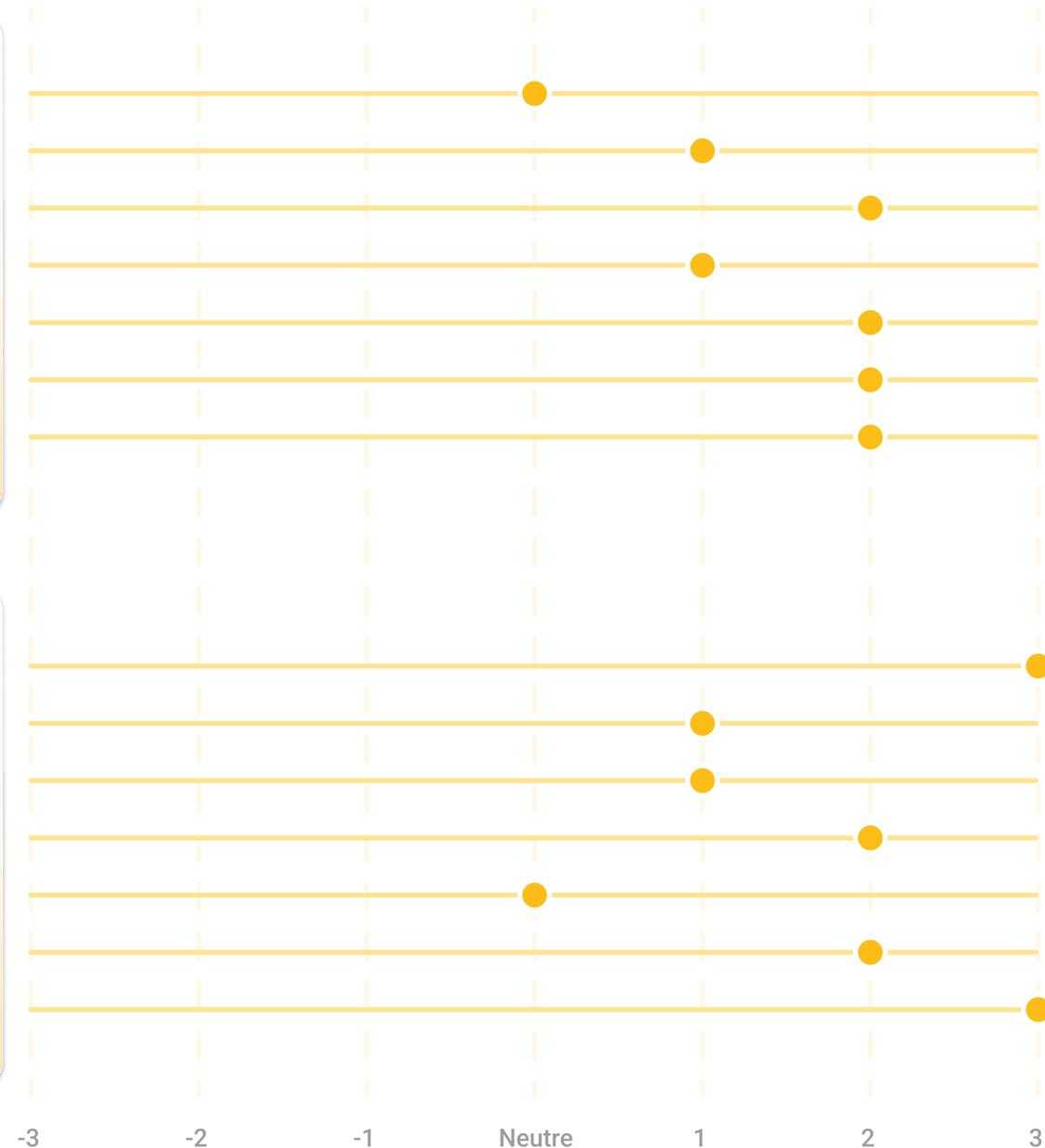
DIAGRAMME DES PAIRES DE MOTS ●

QUALITÉ PRAGMATIQUE

- Technique - Humain
- Compliqué - Simple
- Pas pratique - Pratique
- Fastidieux - Efficace
- Imprévisible - Prévisible
- Confus - Clair
- Incontrôlable - Maîtrisable

QUALITÉ HÉDONIQUE - STIMULATION

- Conventionnel - Original
- Sans imagination - Créatif
- Prudent - Audacieux
- Conservateur - Novateur
- Ennuyeux - Captivant
- Peu exigeant - Challenging
- Commun - Nouveau



ATTRAKDIFF ●

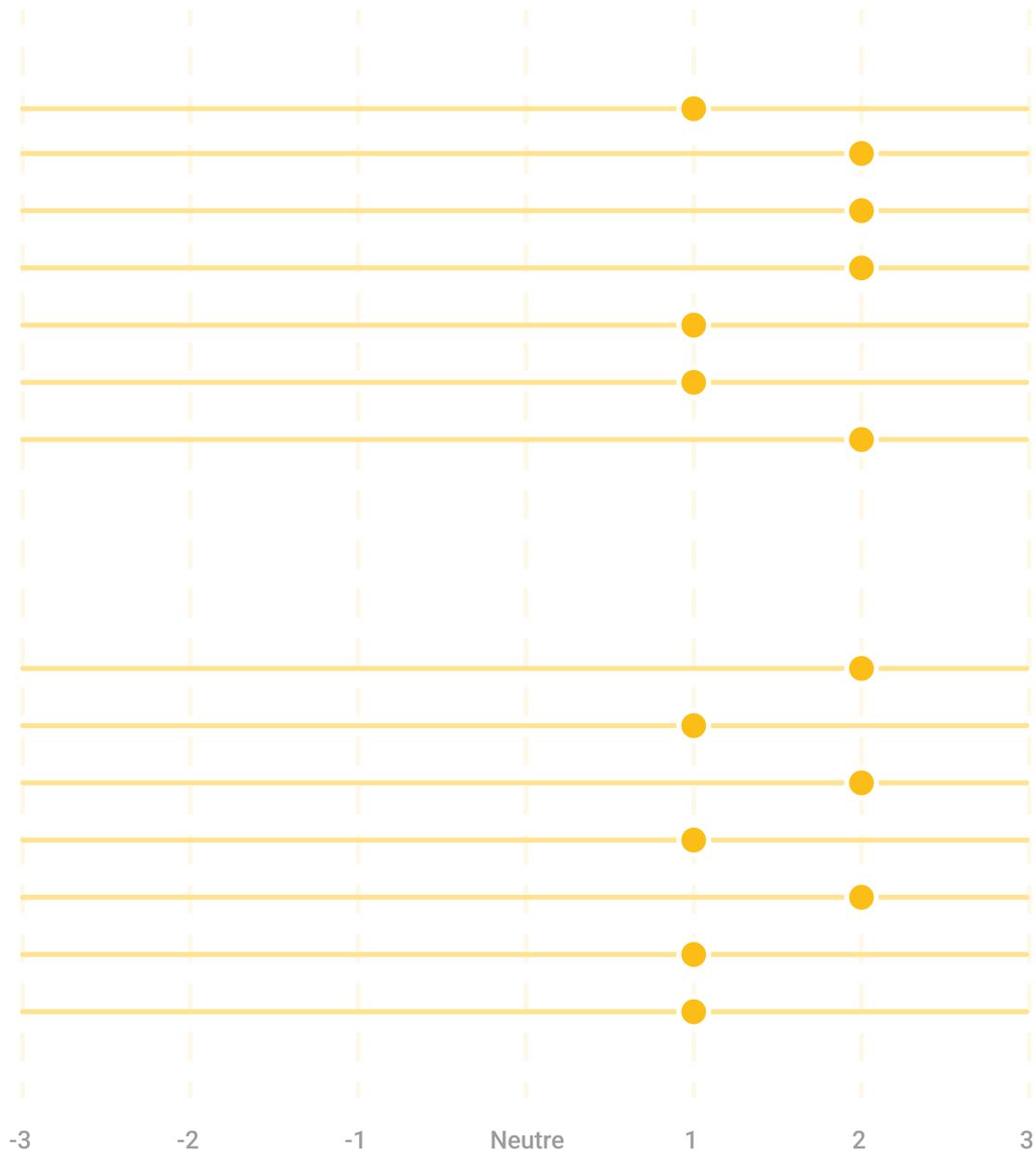
DIAGRAMME DES PAIRES DE MOTS ●

QUALITÉ HÉDONIQUE - IDENTIFICATION

- M'isole - Me sociabilise
- Amateur - Professionnel
- De mauvais goût - De bon goût
- Bas de gamme - Haut de gamme
- M'exclut - M'intègre
- Me sépare des autres - Me rapproche des autres
- Non présentable - Présentable

ATTRACTIVITÉ GLOBALE

- Déplaisant - Plaisant
- Laid - Beau
- Désagréable - Agréable
- Rebutant - Attirant
- Mauvais - Bon
- Repoussant - Attrayant
- Décourageant - Motivant



ATTRAKDIFF ●

PORTFOLIO DES RÉSULTATS ●



LÉGENDE

● Score à l'attrakdiff

■ Intervalle de confiance