

BallSpot

Le projet BallSpot est une application de référencement de terrain de basketball public. Son nom est un mélange de Basketball et Spotting vu que le but est de "Spotter" des terrains de Basket.

Hypothèse

L'idée de mon projet m'est venue suite à une expérience sur un terrain de basket public qui était plein et on ne savait pas quoi faire d'autre vu que je ne connaissais pas d'autres terrains. C'est suite à cette situation que j'ai réfléchi à mon hypothèse.

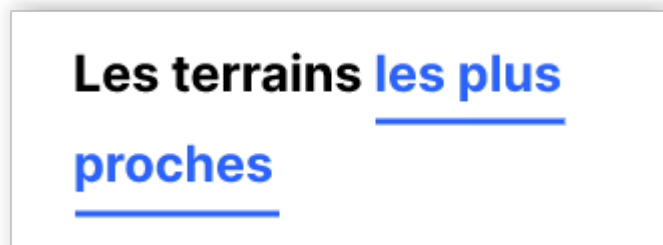
“ Faire une application qui référence les différents terrains de basketball publics et qui donne certaines infos pertinentes sur les terrains qui vont aider l'utilisateur à bien faire son choix. ”

La deuxième partie de cette hypothèse est plutôt importante car même si j'arrive à avoir une base de données remplies de terrains de basketball public je pense qu'il manque plusieurs informations supplémentaires pour que les joueurs puissent faire le meilleur choix de terrains pour leurs utilisations.

Difficultés Rencontrées

Une des difficultés que j'ai rencontrées n'a pas vraiment de solution, c'est à dire qu'avec la situation actuelle et la météo qui change complètement de semaine en semaine c'était difficile pour moi de récolter des informations par rapport à mon application. J'aurais pu faire un sondage mais le soucis avec les sondages c'est que ça a vraiment son sens seulement si on a des questions pour les gens qui ne sont pas forcément concernées par le sujet ce qui n'était pas mon cas. Donc si je voulais vraiment avoir des informations pertinentes sur mon sujet il valait mieux que je fasse des interviews de personnes intéressées.

Une autre difficulté rencontrée est liée à l'expérience utilisateur, j'ai essayé au début de mon application de créer une interaction parce que ça allait plutôt bien avec le design général de la page le problème avec cette interaction est que les gens qui l'ont testés n'ont pas du tout compris que c'était cliquable malgré mes efforts.



Maintenant je me rends compte qu'il ne faut pas mettre des interactions parce que je trouve ça sympa, il faut avant tout que ça ait du sens. J'ai donc mis le filtre qui apparaissait lorsqu'on appuie sur le titre dans l'option filtre pour que ça ait plus de sens.

Les techniques pour tester mon MVP

Pour tester mon MVP j'ai utilisé deux méthodes :

Le test utilisateur :

J'en ai réalisé pour mes deux présentations, je me suis rendu compte pendant que je fixais mes erreurs de la première que la façon dont je faisais des tests utilisateurs n'étaient pas bonne, je faisais des partages d'écran à mes amis et j'agissais comme leur souris ce qui est mieux que rien mais n'aide pas forcément quand il s'agit de tester la lisibilité et l'accessibilité du MVP. Pour la deuxième remise j'ai changé ma méthode de test utilisateur, soit je rencontrais les intéressés en vrai, soit je le faisais à distance mais je leur faisait télécharger l'application Invision sur leur téléphone pour qu'ils essaient quand même mon MVP sur un téléphone. Je me suis aussi dit que quitte à tester dans des situations réelles, autant faire tester mes boutons par un ami qui a des gros doigts et donc du mal à appuyer sur des petits boutons ou bien par quelqu'un qui a des problèmes de vue pour voir s'il arrive à bien lire tous mes textes.

Les User Journey :

Ils ont été très utiles pour trouver des problèmes auxquels je n'aurai sûrement pas pensé. Comme par exemple faire un bouton qui augmente la zone de recherche autour de nous pour ceux qui habitent à la campagne loin de tout. Ou bien encore faire des tooltips pour expliquer les icônes aux gens qui se connectent pour la première fois.

En conclusion

Je pense que je suis bien parti pour mon application car juste pour mon hypothèse intéressait tous les gens que j'ai interviewé ainsi que ceux à qui j'en ai parler qui aiment encore bien le basket ce que je prends comme un bon signe. Je pense aussi être parti dans la bonne direction quand à la réalisation de mon application, je me suis concentré sur la façon de présenter un terrain et ce que les utilisateurs veulent connaître sur un terrain de basket, ce qui est pour moi une base solide pour une application de référencement de terrain de basket.

Cette façon de faire (Tout le temps garder l'utilisateur au centre de notre création) est quelque chose que je garderai en tête pour tous mes futurs projets car je pense que ça m'a pas mal sauvé pour certains aspects de mon app.

Prochaines étapes

Pour les prochaines étapes de mon MVP j'ai déjà une fonctionnalité en tête que j'ai commencé mais qui est encore à améliorer, c'est une fonctionnalité pour essayer de trouver des gens qui veulent aussi jouer sur le terrain en question. J'ai aussi réfléchi à différentes choses que je pourrai rajouter par exemple un système de message et de profil ou une fonctionnalité qui aide les gens avec des idées de petits jeux à faire en groupe sur un terrain de basket-ball (Horse/tour du monde...). Mais tout ça en gardant en tête l'utilisateur et lui demander si ça l'intéresse vraiment pour savoir si je ne perds pas mon temps.