

# Dossier de production

## 1. Un nom de projet

Le nom que j'ai choisi est "**TriWallo**".

J'ai fait un mélange de deux mots : "tri" et "Wallonie". Je devais spécifier la localisation car ma webapp est prévue pour la Wallonie uniquement. Je voulais également que le nom de mon application soit en rapport direct avec son but. Le but étant de trier les déchets pour les wallons donc il me fallait au moins des mots en rapport avec ce lexique-là.

## 2. Hypothèses

Je me suis rendue compte que lorsque je voulais jeter un papier ou un emballage, je ne savais jamais où je devais le jeter car les dépliant papier ne sont pas très complets.

Hypothèse principale : « **Je crois qu'une application sur le tri des déchets en Wallonie pourrait améliorer le tri des déchets et je saurai que cela se vérifie si j'observe la capacité à trier les déchets de 20 personnes.** »

## 3. Difficultés rencontrées

Lorsque j'ai commencé mes prototypes papier, j'ai dû réfléchir au contenu avant de les mettre sur Figma.

J'ai analysé les autres applications dont l'application "Recycle!" principalement car c'était la plus complète. Après avoir mis mes éléments de contenu sur Figma, j'ai demandé un premier feedback de mon prototype. Il y avait des problèmes au niveau de l'agencement du contenu, j'avais prévu l'accueil pour la partie "erreurs fréquentes" et "saviez-vous que..." mais cela n'allait pas, puis je me demandais encore s'il fallait un burger menu et si oui, ce que je pourrais y mettre. On m'a donc conseillé de re-réfléchir à mon contenu et à son agencement. J'ai donc fait un tri par carte et j'ai essayé de voir quels éléments pourraient aller ensemble. Je me suis rendue compte à ce moment-là qu'il me manquait des éléments de contenu comme le calendrier. Si je n'avais pas fait le tri par carte, je pense que par après je me serais rendu compte qu'il y a des choses qui

posent problème et j'aurai probablement demandé des avis à des utilisateurs ou fait un tri par carte car cela me semble une bonne méthode pour agencer le contenu.

J'ai dû revoir également ma gamme colorimétrique. En effet, je n'avais que trois couleurs basiques un noir pur (#000000), un blanc pur (#ffffff) et plusieurs teintes de vert. Dans mon prototype, j'utilisais beaucoup de verts un peu partout et donc, j'ai opté pour d'autres gammes de verts mais je les ai utilisées par petites touches (navigation, boutons). J'ai également changé la couleur de fond en optant pour un blanc cassé et pour le texte, je me suis penchée vers un vert très sombre.

Après la première remise, j'ai eu quelques soucis à rectifier lorsque j'ai fait mes user journey et mes tests utilisateurs. En effet, grâce à mes user journeys, je me suis rendue compte que certaines choses manquaient comme la section "verre" dans les types de déchets. Après avoir fait mes tests utilisateurs, j'ai eu aussi des remarques sur certaines choses pas claires ou qui entravaient la compréhension. Par exemple, l'illustration employée dans ma page "recherche écrite" semblait être du contenu pour mes utilisateurs et avaient envie de cliquer dessus. Il y avait également une erreur commise dans mon prototype et des mini problèmes au changement de certains écrans. Sans ces remarques, je n'aurais probablement pas changé/adapté car je n'ai pas le même point de vue que mes utilisateurs.

J'ai eu aussi quelques soucis lors de mon deuxième formulaire... En effet, certains utilisateurs (probablement âgés) n'ont pas compris l'utilité/le fonctionnement du prototype car ils ne connaissent pas ça et préfèrent (pour certains) les dépliants papiers.

#### 4. Techniques utilisées + collecte des résultats

D'abord, j'ai créé un formulaire à l'aide de google form pour avoir un avis global sur le tri de la population. Dans ce questionnaire, j'avais demandé une estimation de leur capacité à trier les déchets, la plupart des réponses se situaient entre 6 et 10 sur 10. J'ai demandé aussi s'ils faisaient le tri et pourquoi. Et après cela, j'ai proposé 16 déchets qu'ils devaient à chaque fois mettre dans la bonne poubelle en choisissant la bonne proposition. J'ai récolté les réponses grâce à un document excel automatiquement généré lorsque le questionnaire fut soumis.

40 personnes ont répondu à mon questionnaire et j'ai appris que 22,5 % font le tri par obligation (pour ne pas payer plus), 62,5% le font pour l'écologie et 15% le font de manière automatique ou par habitude. Pour la partie "tri", j'ai corrigé moi-même chaque réponse pour pouvoir obtenir une cote sur 16. Malgré l'estimation parfois hautement placée (10 sur 10), personne n'a eu tout bon. J'ai finalement fait la moyenne de tous les résultats et obtenu une note moyenne de 9,25 sur 20. J'en ai donc conclu que les gens

pensent parfois bien faire mais ce n'est pas toujours le cas et donc peut-être qu'il y a des problèmes de clarté dans les solutions déjà mises en place pour trier correctement. En plus de cela, j'ai créé un prototype Figma afin de pouvoir tester mon produit minimum viable.

Après avoir corrigé mon prototype à l'aide des remarques des professeurs, j'ai fait un autre formulaire dans lequel je donne le lien de mon prototype afin de le faire tester à des utilisateurs et dans lequel je demande si tout était bien clair pour eux, s'ils ont des remarques à faire ou des améliorations à proposer.

J'ai également collecté les résultats via un google form muni d'un document excel automatique.

D'après les résultats, certains trouvent que tout était clair et rapide. Quelques-uns sont encore attachés à leurs anciennes habitudes et préfèrent ne pas se servir de la technologie pour faire ça. Et d'autres trouveraient vraiment mon application utile dans leur vie de tous les jours.

J'ai également fait trois tests utilisateurs en live qui m'ont permis d'observer le comportement de l'utilisateur lorsqu'il teste mon prototype. Ce fut très enrichissant et intéressant comme expérience. Grâce à ces utilisateurs, j'ai pu faire de petites améliorations sur mon prototype. Ils remarquent des choses que je ne vois pas ou ils ne comprennent pas certaines choses que moi je trouve clair, donc cela m'a beaucoup aidé.

## 5. Conclusions

J'ai pu donc vérifier mon hypothèse grâce à mon premier formulaire et en partie à mes tests utilisateurs. Grâce à mon formulaire, j'ai pu observer que les wallons pensent trier correctement mais ne le font pas très bien en réalité. C'est également en faisant la moyenne (9.25 sur 20) que j'ai pu confirmer mon hypothèse et dire que ma webapp serait vraiment d'une grande utilité pour beaucoup de personnes.

Lorsque j'ai fait mes tests utilisateurs, j'ai pu observer correctement comment agissait l'utilisateur face à mon application et observer son comportement comme s'il était réellement dans la situation. J'ai quand même pu améliorer mon prototype grâce à ces tests.

## 6. Prochaines étapes du développement

Pour le développement, il faudra avant tout trouver des API (bases de données) grâce auxquelles je pourrais obtenir toutes les données nécessaires à la mise en place de mon application. Etant donné que mon application trie les déchets en fonction de la localisation en Wallonie, il faudra trouver un moyen de récolter les bases de données de chaque intercommunale pour pouvoir ramener toutes les données à un seul et même endroit. Il faut aussi se renseigner sur les différents outils mis en place pour chaque intercommunale, par exemple : “Le sac PMC est-il d’office de couleur bleue partout ?” ou “Est-ce que toutes les communes de Wallonie ont fait l’acquisition de nouveau sac bleu PMC+ ? Sinon, comment procèdent-ils ?”.

Il faut aussi savoir où se trouvent chaque bulles à verres, ressourceries, récolte de piles et recyparc en Wallonie. L’application “Recycle!” possède la plupart des données mais ne s’adapte pas en fonction de la localisation lorsque l’on trie. Il faudra aussi veiller à avoir des images avec une licence commerciale et donc changer celles qui n’ont pas cette licence.

Peut-être que je pourrai demander à une intercommunale (BEP, par exemple) s’ils seraient intéressés par ce projet et dans ce cas, proposer une coopération.