

10.12.2023

Les amis des musées de Pully

ArchInfoUX | M50-2

 Vitor Emanuel Pinto Da Silva

Table des matières

Introduction	4
Contexte	4
Objectifs	4
Benchmark	5
Associations existantes.....	5
Analyse ergonomique de l'état actuel	6
Menu en page d'accueil.....	6
Onglets du menu	7
Manque de contraste entre le texte et le fond.....	8
Hiérarchie du texte	8
Footer.....	9
Navigation sur mobile	9
Clarté et Simplicité	10
Onglet et page Evénements	11
Concept.....	11
Structuration de l'information	13
Contenu	13
Attributs	13
Liens entre les contenus	13
LATCH (tri et classification)	14
Ontologie.....	15
Taxonomie.....	15
Chorégraphie	16
Labels	16
User Story	16
Bernard, le passionné :	17
Denis, le curateur :	18
Personas	19
Choix des personas	21
Fonctionnalités	21
Architecture de l'information	22
Sitemap	22
Low-fi.....	22
High-fi	23
Écrans finaux	24

Usability test.....	37
Conclusion	38
Annexes	38
Champ d'information.....	38
System Usability Scale	43
Autres personas.....	46

Introduction

Contexte

Les Amis des musées de Pully est une association fondée en 1957 qui possède deux objectifs. Tout d'abord, récolter des fonds pour les trois musées de la ville de Pully et deuxièmement pour organiser le concours d'art contemporain annuel.

Au niveau des utilisateurs du site web qui nous été fournis par le client, nous savons que durant le concours la plupart proviennent des artistes participant au concours et leurs proches. En période hors concours, les membres de l'association ainsi que les curieux et amateurs d'art contemporain sont les utilisateurs les plus identifiés sur le site web.

Nous pouvons relever également que le client nous a transmis des informations au sujet de leurs problèmes. Il s'agit par exemple de la structure de l'information qui n'est pas claire, la complexité de la navigation, la mise en avant des œuvres qui n'est pas optimale ou encore qu'il figure peu d'interactions.

Ce projet a pour objectif d'appliquer nos acquis en UX (User Experience) dans un cas concret. Ainsi, nous pouvons nous rendre compte plus précisément de nos forces et faiblesses. De plus, notre but dans le cadre de l'Association des musées de Pully est de revoir l'ergonomie de leur site [internet](#) et de proposer des solutions adéquates, répondant à leurs objectifs et qui améliorent la navigation et l'interaction au sein de ce dernier.

Objectifs

Le but est de trouver un moyen de dynamiser le site web et de le rendre plus attractif afin d'acquérir des nouveaux membres dans l'association et d'apporter des connaissances à ses visiteurs.

En début de projet, il nous a été transmis une liste en vrac de problèmes listés par le client qui est la suivante :

- Navigation déficiente
- Les buts ne sont pas clairs
- Difficulté à avoir les œuvres (passées et à venir)
- Structure de l'information pas claire
- Peu engageant, peu motivant
- Difficile de naviguer, pas adapté au mobile
- Il faudrait repenser les textes
- Découpage graphique lourd, couleurs moches
- Trop peu d'interaction avec les images
- Les œuvres ne sont pas assez mises en avant
- Le site est très difficile à mettre à jour (on doit passer par l'agence)
- Peu dynamique
- On ne sait pas où cliquer, le texte en majuscule est horrible

Notre premier objectif est de déterminer quels sont les éléments principaux qui posent problèmes ou qui sont mal pensés afin de les améliorer. Dans notre cas, nous avons décidé de nous concentrer sur une approche mobile first (voir [Personas](#)). Une approche mobile first consiste à se concentrer sur du contenu destiné à des utilisateurs employant leur téléphone portable. Ensuite, nous voulons améliorer l'aspect général du site, ainsi que la lisibilité des informations. Pour finir, nous voulons mettre plus en avant le concours, ainsi que rendre la présentation des parties prenantes plus humaine et moins impersonnelle.

Finalement, nous aimerions obtenir un site élégant sur lequel il soit plaisant de naviguer que ce soit pour des raisons esthétiques tout comme pratiques. Il est aussi souhaité que l'utilisateur puisse obtenir les informations recherchées le plus rapidement possible et de la manière la plus lisible qui soit.

Benchmark

Associations existantes

[Assha](#)

L'Association suisse des historiennes et historiens de l'art ASHHA défend et accompagne les intérêts de ses adhérents dans les divers domaines liés à l'histoire de l'art et aux sciences de l'image.

[Les amis du musée d'Art et d'Histoire et de l'Espace Fribourg](#)

Cette association rassemble des amateurs éclairés d'art et d'histoire et apporte un soutien actif au Musée d'Art et d'Histoire en élargissant ses collections grâce à l'acquisition d'œuvres.

[L'association des amis du Muséum d'histoire naturelle de Genève](#)

L'association des amis du Muséum d'histoire naturelle de Genève a pour vocation d'agrémenter les collections du Muséum en y ajoutant des pièces à valeur scientifique et muséographique.

[Les amis du musée d'art du Valais](#)

Cette association œuvre pour la promotion du musée d'art du Valais et leur engagement se manifeste à travers le soutien de ses activités, et la contribution à l'acquisition ou à la restauration d'œuvre.

<https://amamco.ch/>

L'association des amis du MAMCO apporte un soutien actif au musée d'art moderne et contemporain de Genève. Ils ont notamment pour objectif d'agrandir les fonds d'acquisition pour la collection du musée.

Nous avons également sondé des sites internet d'associations culturelles ainsi que ceux d'associations comportant aussi dans leur nom "ami de". Ce que nous avons pu relever lors de notre analyse est que la majorité de ces sites ont, sur leur page d'accueil, une description de l'association. D'autres préfèrent mettre en avant les événements à venir.

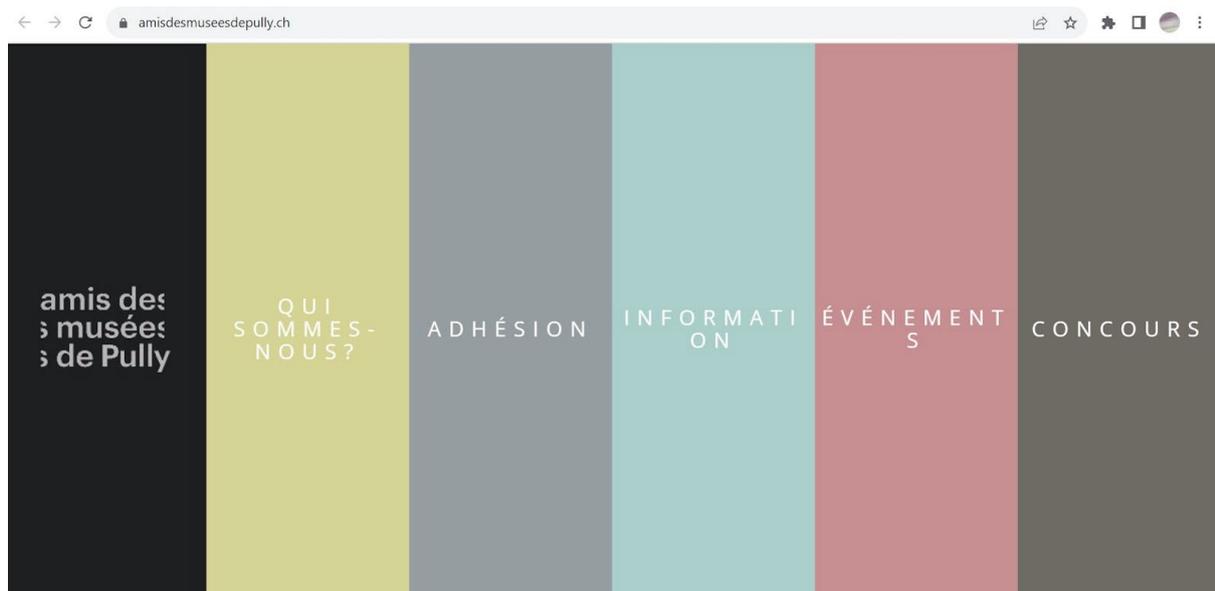
Pour ce qui est des pages existantes, nous retrouvons donc souvent une page affichant l'historique de l'association (son histoire), une page pour devenir membre, une autre pour présenter le comité et un formulaire de contact présent généralement sous un onglet "contact".

Actuellement, sur le site des amis des musées de Pully, il n'y a pas de formulaire de contact et la présentation du comité se trouve sous l'onglet "Qui sommes-nous?". Nous trouvons que la présentation actuelle laisse quelque peu indifférent. En effet, les membres sont présentés sous forme de liste qui rend l'information répétitive et difficile à assimiler. C'est pourquoi, nous pensons qu'un onglet spécialisé pour le comité, présentant des photos des membres, ainsi que leur statut et leur tâche précise au sein de l'association serait bénéfique. Nous estimons que ce changement apportera une proximité ainsi qu'une plus grande crédibilité au groupe.

Analyse ergonomique de l'état actuel

En parcourant le site de l'association, nous avons pu relever quelques problèmes qui sont les suivants :

Menu en page d'accueil



Le premier point que nous souhaitons relever est le menu que vous pouvez observer ci-dessus. Il est possible de voir que cette page n'est pas entièrement responsive (c'est-à-dire accessible et adaptable à différents types de supports tels que sur ordinateurs, tablettes, smartphones, etc.). Nous retrouvons ainsi des mots qui ne sont pas alignés de la même manière sur la verticalité sur nos écrans. De plus, ils se retrouvent coupés de manière illogique, comme nous pouvons le voir avec la partie "événements".

Un autre aspect dérangent dans ce menu est le fait que le logo à gauche ne soit pas cliquable. Cela est un manque de consistance et ne respecte pas des normes auxquelles nous sommes déjà habitués.

Pour finir, sur ce menu, les couleurs sont légion et pour une question de design ainsi que de lisibilité, il serait préférable d'en garder uniquement 2 ou 3 qui seraient utilisées de manière cohérente.

En résumé, nous nous retrouvons en face d'une loi de Hick qui dit que le temps pour prendre une décision augmente avec le nombre de choix et leur complexité. Dans ce cas-là, le nombre de couleurs, suivi du nombre de texte disponible rend le choix plus compliqué en raison des différentes possibilités proposées. Nous pensons dès lors que l'utilisateur lambda aura tendance à fermer la page plutôt qu'à continuer son parcours.

Pour remédier à cela, notre solution est de remplacer ce menu par une page d'accueil qui affiche les divers concours proposés à l'aide d'images illustratives et de contenus textuels plus élaborés. En cliquant sur les images, les personnes pourraient les voir en plus grand ainsi qu'obtenir des informations complémentaires. De plus, selon nous, il serait pertinent de mettre en avant le jury qui change chaque année à l'aide de renseignements supplémentaires (tels que le travail qu'exerce chaque membre du jury par exemple) afin de le mettre en valeur. Cela apporterait une plus grande crédibilité au concours et augmenterait l'intérêt des artistes à y participer.

Onglets du menu

L'onglet du menu change de couleur lorsque nous cliquons dessus. En effet, lorsque nous cliquons par exemple sur "Qui sommes-nous ?", le menu apparaît dans cette couleur :



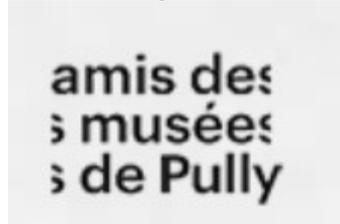
Cependant, si nous nous dirigeons sur "Événements", le menu est désormais en rose



Cela peut être perturbant pour le visiteur. De plus, ce dernier n'est pas informé de l'onglet actif sur lequel il a cliqué.

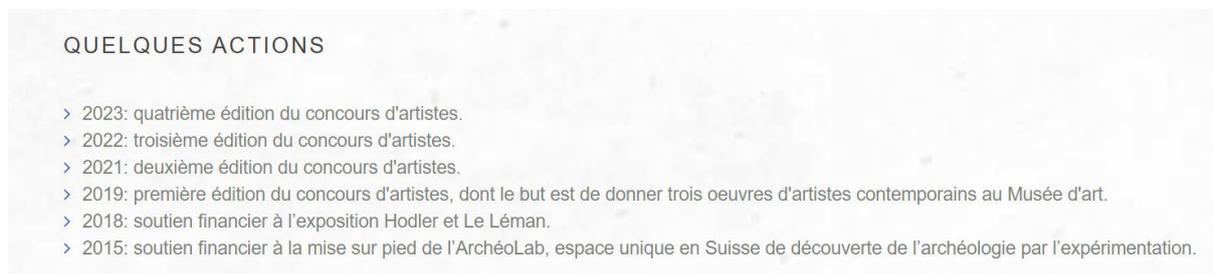
L'onglet actif est visible uniquement par le changement de couleur, ce qui n'est pas conforme aux bonnes pratiques existantes. D'autant plus que l'utilisateur doit se rappeler des couleurs vues sur le menu en landing page, ce qui n'est pas évident. Une fois de plus, l'ensemble des personas pourrait être déstabilisé vu que cela va à l'encontre de l'heuristique

“consistency and standards” de Nielsen.



Pour améliorer cela, nous avons imaginé de souligner l’onglet actif afin d’indiquer à l’utilisateur où il se trouve et d’améliorer le logo pour apporter de la clarté.

Manque de contraste entre le texte et le fond



Ci-dessus, figurent les diverses actions effectuées par l’association apparaissant dans l’onglet “Qui sommes-nous ?”. Lorsque nous cliquons sur la flèche bleue, nous nous attendons à ce que des informations supplémentaires apparaissent. Cependant, rien ne se passe. La répétition est ennuyeuse pour l’utilisateur. L’affordance (c’est-à-dire l’ensemble des informations qui sont communiquées par un objet) par n’est pas réussie.

Hiérarchie du texte

Il est difficile de cerner les différents niveaux de texte. En effet, seule la grandeur de la police l’indique. Les sections sont aussi difficilement perceptibles. Ci-dessous, nous pouvons remarquer que le texte en majuscule prend énormément de place.



Si nous nous référons à ce screen pris sur le site web de l'association, nous pouvons remarquer que le texte ne possède pas une bonne hiérarchie. Tout d'abord, le texte est en majuscule, ce qui rend la lisibilité compliquée, notamment celle des titres et sous-titres. Un utilisateur non expert comme Agathe, bien qu'elle soit habituée au web, ne va pas forcément comprendre la structure d'une page. Il serait utile d'employer une charte graphique et de créer une grille pour définir les règles de structure.

Footer

Le footer change lui aussi de couleur en fonction de l'onglet choisi par l'utilisateur. De plus, généralement, il figure ici les réseaux sociaux et la page Facebook existante ne l'est pas ajoutée.

Il serait plus optimal de supprimer cette couleur et d'ajouter un lien vers la page [Facebook](#). Il pourrait également figurer un lien de contact ici ou un onglet de menu nommé "Contact" pour facilement vous contacter.

Il réside un non-respect de l'heuristique "consistance et normes" de Nielsen. Les utilisateurs peuvent ainsi être déboussolés avec cet aspect du site internet où nous trouvons la majorité du temps les moyens de contact ainsi que les liens vers les réseaux sociaux possédés.

Navigation sur mobile

La structure et la taille du texte ne sont pas optimales. La taille de texte sous l'image ci-dessous prend par exemple énormément de place.

Le principal problème de la navigation sur mobile est l'inconfort dû au manque de la barre de navigation sur les pages. Il est obligatoire de revenir en arrière pour naviguer, ce qui gêne l'expérience utilisateur. Cela l'est surtout pour des personnes comme Denis et Agathe (voir [Personas](#)) qui utilisent énormément leurs smartphones. Cette situation est particulièrement pertinente pour Agathe, dont la patience est limitée et qui éprouve des difficultés à s'adapter à des expériences qu'elle ne parvient pas à saisir.



Il faudrait revoir la structure et la taille des textes pour un meilleur confort de l'utilisateur.

Clarté et Simplicité

Pour visionner le premier concours dans l'onglet "Concours", il est nécessaire de scroller pour le retrouver.

Étant donné qu'il existe des concours chaque année, il risque au fil des années d'avoir un nombre conséquent de contenus dans l'onglet "Concours".

Lorsque l'utilisateur se dirige dans l'onglet "Adhésion" et clique sur le formulaire, il n'existe sur cette page pas de moyen d'annuler le processus.

Agathe ou Dominik, tous deux manquant de patience, pourraient rapidement être énervés s'ils souhaitent chercher d'anciens concours.

La solution pour simplifier la tâche de l'utilisateur pour les concours est de lui proposer un filtre qui lui permette de choisir l'année qu'il désire. Il serait pertinent d'instaurer un moyen

pour annuler le processus d'adhésion à l'aide d'un call-to-action (bouton incitatif) par exemple.

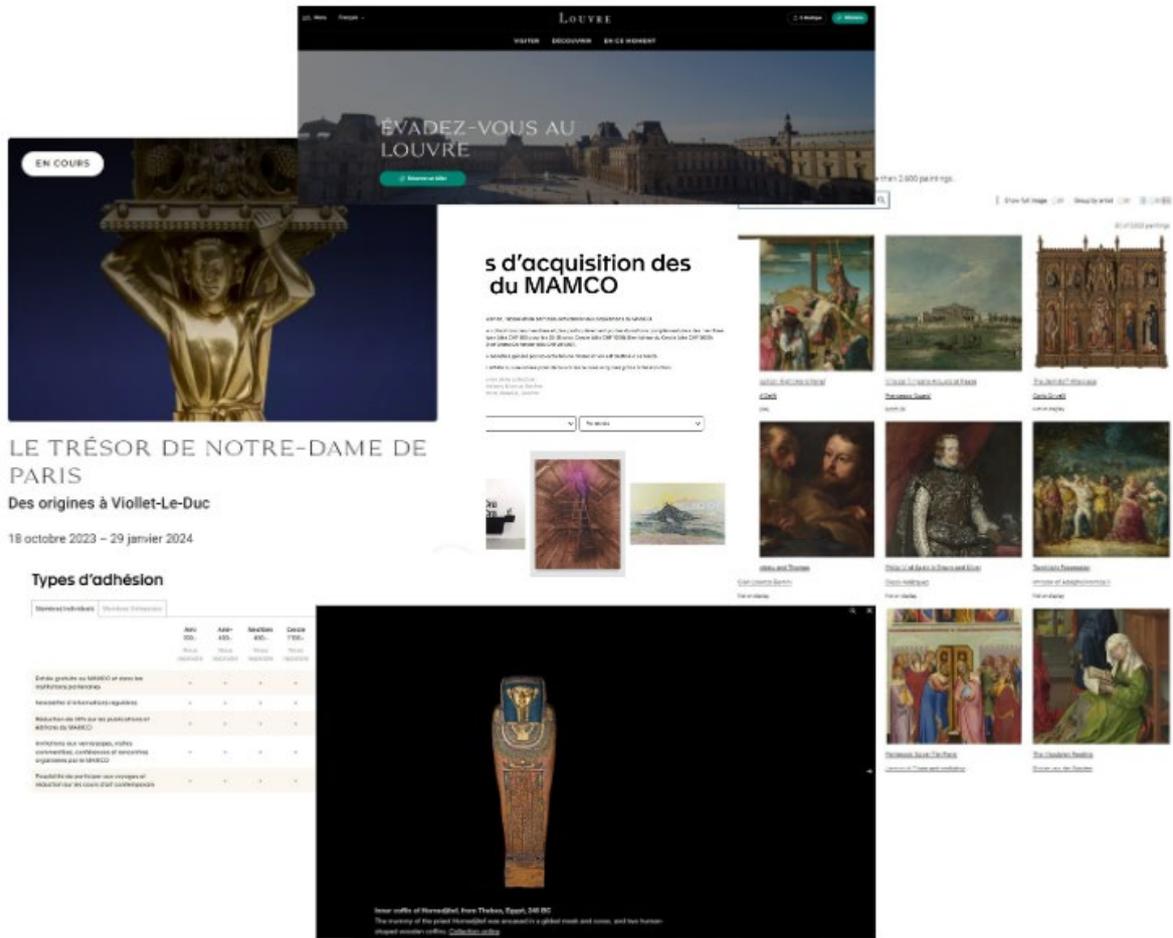
Onglet et page Événements

Actuellement, l'onglet événements ne comporte pas d'informations essentielles à notre sens et pour l'association, il n'y est pas prévu de comporter plus d'événements à ajouter à l'avenir. De ce fait, nous pensons éliminer cette page et l'onglet prévu à cet effet.

Concept

Après avoir réfléchi à la nature du site web et les diverses options d'interaction, nous avons conclu que ce qui suscitait le plus d'intérêt était l'organisation de concours suivi de l'adhésion à l'association. C'est la raison pour laquelle nous envisageons de mettre l'accent sur leur visualisation et sur la manière dont ils pourraient être présentés de manière plus optimale sur le site web. Nous souhaitons notamment valoriser les œuvres des artistes ainsi que les parties prenantes de l'association à l'aide de photos (comité, artiste, juré, ambassadeurs) et de descriptions.

Par conséquent, nous nous sommes également inspirés de sites web de musées d'art car ces derniers se distinguent de par leur capacité à mettre en avant leurs collections artistiques.



Nous pouvons citer le [Musée du Louvre](#) dont le site web est sobre et optimal. La manière dont ils informent qu'une exposition est en cours, en insérant le "en cours" en blanc en haut à gauche de l'image, a retenu notre attention. Nous avons décidé de l'appliquer au niveau de nos concours afin d'avertir clairement les utilisateurs de l'existence du concours actuel. Le site web [British Museum](#) nous a également appris qu'il était essentiel d'offrir à nos utilisateurs la possibilité de visualiser les œuvres des artistes en agrandissant l'affichage. De plus, leur site est également sobre ce qui nous a conduit à opter pour un site web comportant cette caractéristique.

Il existe notamment sur les sites web de l'association [Les amis du MAMCO](#) et [The National Gallery](#) des fonctionnalités intéressantes telles que le tableau d'adhésion pour l'association et le tri en matière des œuvres. Nous avons également trouvé pertinent que les œuvres soient arrangées selon une disposition similaire à celle d'une galerie photo sur nos téléphones, étant un affichage familier pour un utilisateur.

De plus, nous désirions apporter plus d'interactions à l'aide notamment de boutons incitatifs. A noter qu'il existe également des liens internes afin de créer des liens entre les pages (par exemple la page Prix renvoie un lien vers la page Concours actuel) et améliorer le référencement sur Google. La structure de l'information a également été repensée pour optimiser l'expérience utilisateur.

Structuration de l'information

Contenu

Le site web de l'Association des musées de Pully se concentre sur la présentation du concours d'art contemporain qu'elle organise et des parties prenantes, sur l'inscription pour l'adhésion de l'association et la demande de fonds pour les musées de Pully.

Les utilisateurs peuvent :

- Voter pour une oeuvre d'un artiste du concours actuel
- Adhérer à l'association
- Effectuer une donation
- Voir les parties prenantes (Comité, Ambassadeurs, Jurés)
- Obtenir des informations sur l'association et ses actions (Historique, Prix, Actions, Concours, Statut)
- Contacter l'association

Le site web est divisé en plusieurs pages et onglets afin d'y apporter de la clarté et faciliter la navigation :

- Adhésion
- Concours (sous-menu : Oeuvres, Jurés, Ambassadeurs, Prix)
- Qui sommes-nous ? (sous-menu : Historique, Comité, Actions)
- Accueil

Attributs

Au niveau des attributs, nous pouvons citer pour :

- Avantages, coûts, formulaire (pour Adhésion)
- Photo, titre, artiste, descriptif, genre, courant artistique, format, année, emploi, biographie, portfolio, réseaux sociaux, formation, prix AMP, prix Jury, prix Public (pour Concours)
- Photo, nom, prénom, rôle, dates, titre, description, images, date, lieu, description (pour Qui sommes-nous?)
- Photo, titre, ecphrase (description détaillée d'une oeuvre), artiste (pour Accueil)

Liens entre les contenus

L'utilisateur interagit principalement avec le contenu en effectuant des choix au sein des concours, en naviguant à travers les onglets du "sous-menu" dédiés, tels que "Œuvres" et "Jurés". Cette approche permet à l'utilisateur de sélectionner précisément le contenu qu'il souhaite explorer, favorisant ainsi une navigation plus personnalisée. En optant pour cette sélection spécifique, l'utilisateur bénéficie d'une expérience de consultation plus fluide et distincte, facilitant l'assimilation des informations de manière plus ciblée et accessible.

LATCH (tri et classification)

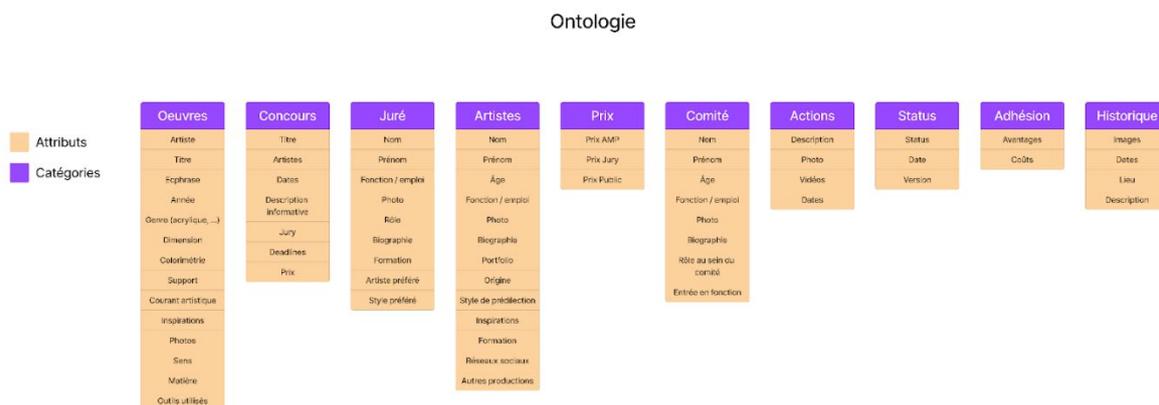
- Location : Bien que la location soit pertinente dans certaines situations, elle n'a pas été prise en compte pour ce projet. Nous aurions pu par exemple l'employer pour trier nos artistes en se basant sur l'emplacement où ils ont créé leurs œuvres.
- Alphabet : Malgré son utilité dans certains contextes, la méthode alphabétique n'a pas été retenue comme critère principal d'organisation. Néanmoins, elle aurait pu être utilisée pour filtrer les noms des artistes dans l'ordre alphabétique. Nous avons choisi de disposer leurs œuvres dans les concours actuels de manière aléatoire pour ne pas en favoriser un en particulier plus qu'un autre.
- Time : Le tri basé sur le temps est un critère que nous avons retenu. En effet, nous l'appliquons notamment lors de la page Anciens Concours où figure le concours terminé le plus récent (Concours 2023) au moins récent (Concours 2019).
- Catégorie : Nous avons fait usage de la classification par catégorie pour ce projet. Il existe notamment des pages Concours, Juré, Prix, Comité. Nous pouvons prendre l'exemple de Concours qui contient Artiste et Oeuvres. Ainsi, les utilisateurs ont accès à des informations plus précises et claires sur chaque catégorie s'ils le souhaitent.
- Hiérarchie : Ce critère d'organisation n'a pas été pris en considération. Néanmoins, il aurait été envisageable de privilégier la pertinence, en favorisant les œuvres les plus plébiscitées sous forme de classement avec le nombre de votes par exemple, pouvant accroître leur nombre.

Ontologie

Dans notre contexte, l'ontologie regroupe :

- **Les catégories** : Chaque catégorie est définie par une série d'attributs tels que artiste, titre, nom, prénom
- **Les relations entre les pages et les catégories** : Chaque page est considérée comme catégorie et possède des attributs qui font référence à leur contenu tels que photos, dates, textes, etc.
- **Les relations entre les parties prenantes et le site web** : Les parties prenantes concernent toutes celles en lien avec le concours et l'association. Elles possèdent des attributs spécifiques communs tels que le nom, prénom, photo, biographie, etc.

Vous trouverez ci-dessous une ontologie que nous avons élaborée à l'aide de [Figma](https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1) (<https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1>) :



Taxonomie

Concernant la taxonomie, elle porte sur :

- Les catégories : Chaque catégorie contient des attributs
- Les attributs : Chaque catégorie est associée à des attributs tels que le nom, l'artiste, l'année

Vous trouverez ci-dessous une ontologie que nous avons élaborée à l'aide de [Figma](https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1) (<https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1>) :

Taxonomie



Chorégraphie

- Filtre pour grouper par artiste : Ce filtre permet à l'utilisateur de voir les 3 œuvres de l'artiste portant sur le concours actuel pour faciliter sa recherche.
- Action de glissement pour voter : Cette fonctionnalité a pour objectif de rendre l'action de vote plus significative et donc plus réfléchie qu'un simple clic sur un bouton.
- Barre de recherche : Grâce à cette fonctionnalité, l'utilisateur trouve facilement sa requête concernant le concours actuel.
- Catégorie (onglet et pages) : Oeuvre, Jurés, Ambassadeurs, Prix, Historique, Actions, Concours, Qui sommes-nous ?, Adhésion et Contact sont utiles pour préciser sa recherche
- Carrousel pour visualiser les œuvres d'art : Cette fonctionnalité qui est tirée d'Instagram et disponible sur la page d'accueil permet de voir différentes œuvres de manière interactive.

Labels

Afin de décrire le contenu, plusieurs labels ont été utilisés, à savoir :

- Fonctionnalités spécifiques (ex : Filtrage, Barre de recherche, Glissement pour voter)
- Informations sur les concours (ex : Artiste, Titre) ou sur les oeuvres (Artiste, Année, Format)
- Catégories (ex : Oeuvres , Jurés, Ambassadeurs, Prix)

A noter que les labels ont été sélectionnés pour être descriptifs et concis.

User Story

Concernant l'utilisation du site web, nous avons réfléchi à deux parcours d'utilisateurs de nos deux personas (mettre note de bas de page). Chacun de ces parcours a été pensé en fonction de leurs spécificités.

Bernard, le passionné :

Bernard, un habitué des musées de Pully, affectionne particulièrement ces espaces artistiques et souhaite contribuer à leur cause. Dans cette optique, il entreprend des recherches en ligne pour trouver l'association affiliée aux musées. C'est en explorant le site du musée d'art de Pully qu'il découvre finalement le nom de l'association "Les Amis des musées de Pully".

Après avoir effectué une recherche sur Google, il atterrit sur la page d'accueil du site. Sur cette page, il constate que l'association organise un concours d'art. Intrigué, il décide de consulter le concours en cours. Pendant sa visite sur cette dernière, il examine les œuvres participant au concours, puis se dirige vers la section présentant les membres du jury. Il observe attentivement les profils de ces personnes.

À ce stade, son intérêt grandissant le pousse à en savoir davantage sur l'association. Il se rend sur la page "Qui sommes-nous ?" où il se plonge dans les détails de l'histoire de l'association. Sa visite se conclut par l'exploration des actions entreprises par l'AMP. Convaincu par ce qu'il a pu voir et lire sur le site, ainsi que par son désir de soutenir les musées qu'il affectionne, Bernard se rend sur la page d'adhésion. Il y saisit ses informations, sélectionne le type d'adhésion qui lui convient, puis finalise le paiement.



Figure 1: <https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7qG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1>

Denis, le curateur :

Denis, un passionné d'art, trouve un véritable plaisir dans la découverte de nouveaux artistes et de nouvelles œuvres. Un jour, au cours d'une conversation avec un ami, celui-ci évoque un concours organisé par une association baptisée "Les Amis du musée de Pully". Intrigué par l'idée de ce concours et animé par son désir de dénicher de nouveaux talents artistiques, Denis entreprend une recherche Google sur le terme "Concours Amis des Musées de Pully".

Cette recherche le conduit sur la page dédiée aux concours sur le site de l'AMP. Là, il constate qu'un concours est en cours, offrant la possibilité de participer en votant ainsi que la chance de découvrir les lauréats des éditions précédentes. Il décide donc d'entreprendre sa visite par le concours actuel. Après avoir parcouru plusieurs créations, il se dirige vers l'onglet "Jurés" pour en apprendre davantage sur ceux qui auront la responsabilité de décerner les prix. Intrigué par l'un des jurés, il clique sur le profil pour obtenir plus de détails sur la personne, et après avoir lu les informations, il agrandit la photo pour mieux voir le juré.

Après avoir examiné tous les jurés, Denis retourne à l'examen des œuvres et prend la décision de voter pour l'une d'entre elles. Il clique sur une œuvre pour ouvrir les détails, les lit attentivement, puis fait "glisser pour voter" en faveur de l'œuvre qui a captivée son attention.



Figure 2: <https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1>

Personas

Persona 2: Bernard, 75 ans, le passionné



Objectifs

- Apprendre
- Faire des liens entre ses différentes passions
- Échanger avec des gens de son profil
- Assouvir sa curiosité
- Liens avec l'innovation

Super-pouvoir

- Il a du temps et de la patience
- Forte capacité de concentration
- Capable de digérer bcp de contenus
- Aime expérimenter, tester
- Grande culture générale
- « Beta testeur »

Frustration principale

- Est vite agacé / lassé par les conversations mondaines
- Difficile de trouver des contenus qu'il ne connaît pas
- Il trouve qu'il n'y a souvent pas assez d'innovation
- Demandeur de qualité

Profil

- Ingénieur retraité
- Formation académique / chercheur
- Habite au Mont sur Lausanne
- Revenu confortable
- Passionné par son métier même à la retraite
- Abonné à diverses revues scientifiques
- Donne des conférences, écrit des articles

Limitations

- Les déplacements le fatiguent
- Il n'aime pas rester debout trop longtemps
- Il n'aime pas la foule
- Certaine lenteur

Maturité numérique

- « Early adopter »
- A une tablette ReMarkable vue sur Instagram
- Travaille et soutient des projets dans le numérique
- A une pensée scientifique et comprend rapidement les enjeux techniques
- N'a pas de problème avec des technologies qu'il ne maîtrise pas
- Consomme des contenus sur les réseaux sociaux

Persona 4: Denis, 46 ans, le curateur



Objectifs

- Satisfaire sa curiosité
- Découvrir de nouveaux artistes ou propositions artistiques
- Briller en société
- Faire évoluer son personnage

Super-pouvoir

- Agnostique: il s'intéresse a priori à tout ce qui semble pertinent
- Grande culture artistique
- Réseau important national et international
- Expérience du monde des entreprises « corporate »
- Se bat pour les artistes

Frustration principale

- Jamais assez de vernissages
- S'ennuie très vite
- S'énerve quand ses interlocuteurs ne suivent pas la conversation
- Trouve que les propositions culturelles locales ne sont souvent pas assez radicales
- Ne pas en être / précarité matérielle

Profil

- Formation universitaire en Histoire de l'art
- Professionnel de la culture, travail pour une grande entreprise internationale du luxe
- Expérience dans d'autres contextes culturels
- A un grand réseau dans le domaine
- Va à tous les vernissages et à l'opéra s'il a entendu parler du metteur en scène
- L'art contemporain est sa raison d'être

Limitations

- Son emploi du temps est trop chargé
- Egocentrique
- Opportuniste: roule pour eux
- Peut fatiguer ses interlocuteurs
- Pense que tout le monde a les mêmes connaissances que lui

Maturité numérique

- Geek mais pas toujours à jour
- Son smartphone est sa maison
- Critique la technologie pour mieux l'utiliser
- Utilise intensivement les réseaux sociaux

Choix des personas

Il nous a été donné, au début du projet, deux personas qui sont celles des musées de Pully. Après réflexion, nous avons décidé de les utiliser aussi pour les Amis des musées de Pully.

En effet, nous sommes convaincus qu'elles peuvent être également des personas importantes dans l'association

Fonctionnalités

- Glisser vers la droite pour voter : Cette fonctionnalité permet à l'utilisateur de s'engager dans le vote de l'œuvre qu'il préfère et de bien comprendre son importance. De plus, ce geste de glissement lui est intuitif et provoque une action conviviale et accessible
- Affichage aléatoire des oeuvres de concours actuel : Cela permet ainsi de ne pas favoriser une oeuvre en particulier et de proposer un affichage différent aux utilisateurs pour ainsi découvrir de nouveaux artistes
- Glisser vers la droite pour visionner les différentes œuvres des concours en cours sur la page d'accueil : Cette fonctionnalité est inspirée d'Instagram (Carrousel Instagram) et est donc intuitive pour eux. Elle permet aussi de s'aligner avec les tendances actuelles
- Filtrer par artiste : En offrant aux visiteurs la possibilité de filtrer par artiste sur la page des concours actuels, cette fonctionnalité vise à leur offrir un moyen alternatif d'affichage (contribuant à la personnalisation de son expérience), facilitant ainsi la découverte et la localisation plus efficace de toutes les oeuvres d'un artiste spécifique
- Barre de recherche : Elle permet de saisir le nom de l'artiste qu'elle recherche pour ainsi lui faire gagner du temps et de le trouver directement
- Sous-menu de catégories (ex : Oeuvres, Jurés, Ambassadeurs, Prix) : Ce sous-menu sert à l'utilisateur de trouver facilement ce qu'il recherche

Architecture de l'information

Sitemap

Le site web se concentre principalement sur la page d'accueil comportant les concours passés et le concours actuel, la page d'adhésion à l'association ainsi que la page de concours actuel. A noter que la page d'accueil peut ne contenir que les concours passés dans le cas où il ne figure pas encore de concours actuel (ici, nous avons choisi d'être dans une période de l'année où le concours actuel est en cours).

Low-fi

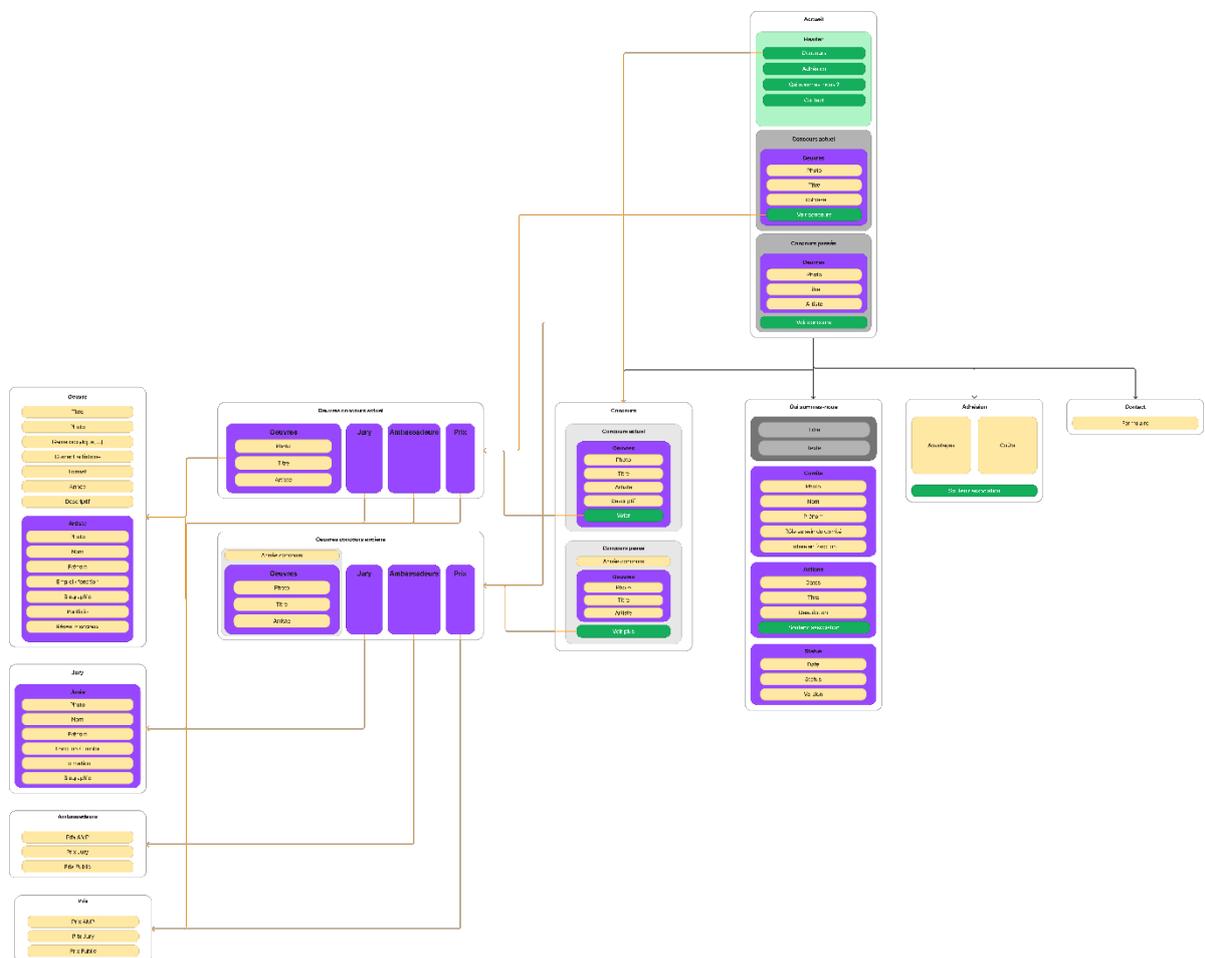


Figure 3: <https://www.figma.com/file/bOzU2uQHzkAQ92Q62Bz7gG/ArchInfoUX-AMP?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=x4R8WzZO2AouV6zV-1>

Écrans finaux

Dans notre conception finale, nous avons introduit des éléments inédits par rapport au site web actuel, tels que les descriptions d'œuvres, les biographies et les photographies. La création de ce contenu requiert des compétences spécifiques, et pour cela, nous allons identifier ci-après les responsables chargés de cette tâche.

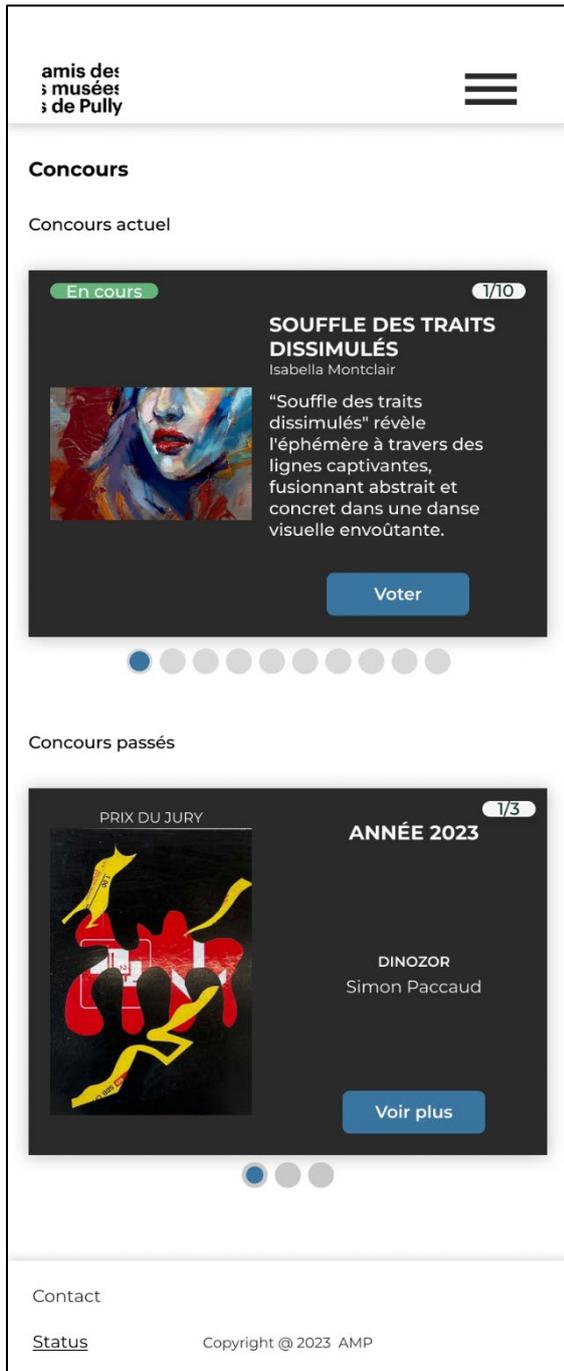
Artistes : il est prévu qu'ils fournissent personnellement les informations les concernant, notamment leur photo, biographie, et tout lien pertinent (comme les réseaux sociaux ou leur portfolio) pour leur page dédiée sur le site.

Œuvres : elles seront désormais accompagnées de détails plus spécifiques tels que le support ou la taille, fournis par les artistes eux-mêmes lors de la soumission de leurs œuvres au concours. La rédaction des descriptions des œuvres, en revanche, sera confiée à une personne désignée au sein du comité de l'AMP.

Comité : la procédure est similaire à celle des artistes : chaque membre devra fournir sa photo et sa biographie. De plus, la description des rôles des membres du comité devra être fournie par le président ou la présidente de l'association.

Vous pouvez retrouver les maquettes ci-dessous réalisées sur Figma (<https://www.figma.com/file/6wo60ZKsxNjBq6suptxxUy/ArchInfoUX---pr%C3%A9sentation?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=CMOgm1iYYftXCZbd-1>).

Vous pouvez également tester notre prototype interactif via ce [lien](https://www.figma.com/proto/6wo60ZKsxNjBq6suptxxUy/) (<https://www.figma.com/proto/6wo60ZKsxNjBq6suptxxUy/>).



Voulant mettre l'accent principalement sur le concours organisé par l'association, nous avons voulu les afficher (concours en cours et fini) sur la page d'accueil.

amis des musées de Pully

Concours

Concours actuel

Chaque année, l'Association des Amis des Musées de Pully organise un **concours** mettant en lumière **neuf artistes**, chacun présentant trois de leurs œuvres.

Nous vous invitons à explorer le concours de cette année et à exprimer **votre préférence en votant pour l'œuvre** qui vous touche le plus, contribuant ainsi à accroître ses chances de remporter le **Prix du Public**. Le concours se termine le 15 mai 2024.

En cours
1/10

SOUFFLE DES TRAITS DISSIMULÉS
Isabella Montclair

"Souffle des traits dissimulés" révèle l'éphémère à travers des lignes captivantes [...]"

Voter

Concours passés

Lors du concours annuel, **trois prix** sont attribués aux diverses œuvres. Il s'agit du **Prix de l'association**, décerné par ses membres, du **Prix du Jury**, attribué par un jury diversifié et du **Prix du Public**, résultant de vos votes. Depuis 2019, **12 artistes** ont été récompensés pour leurs **œuvres**. Découvrez-les.

PRIX DU JURY
1/3

ANNÉE 2023

DINOZOR
Simon Paccaud

Voir plus

Contact

[Status](#) Copyright © 2023 AMP

Nous avons gardé le design de la page concours similaire à celle de l'accueil tout en rajoutant des informations supplémentaires.



amis des musées de Pully
☰

Concours actuel

Oeuvres
Juris
Ambassadeurs
Prix

← Retour

Oeuvre



Éclats Rosés et Bleus
Isabella Montclair

Caractéristiques :
Année : 2023
Genre : acrylique sur toile
Format : 54 x 49 cm

Des touches audacieuses de rose et de bleu s'entremêlent, créant un tableau éclatant où les couleurs semblent danser librement sur la toile.
Les tâches de peinture, soigneusement étalées, révèlent un équilibre subtil entre le chaos et l'harmonie. Le rose, doux et expressif, contraste avec la vivacité du bleu, créant une tension visuelle captivante. L'artiste utilise habilement la texture et les formes fluides pour évoquer une sensation de mouvement dynamique.
"Éclats Rosés et Bleus" transporte le spectateur dans un monde où la spontanéité de la créativité rencontre la maîtrise artistique. Chaque éclat de couleur semble avoir été déposé avec une intention délibérée, créant une œuvre qui célèbre la beauté éphémère de l'art abstrait.

Artiste



Isabella Montclair

Portfolio
[@isabelle.montclair](#)

Réseaux sociaux




Isabella Montclair, diplômée de la Haute école d'art et de design de Genève (HEAD), nous livre une œuvre vibrante intitulée "Éclats Rosés et Bleus". Cette composition abstraite capture l'essence même de la spontanéité artistique.

Voter

Inscrivez votre adresse e-mail pour voter pour cette oeuvre.
A noter que vous ne pouvez voter **qu'une seule fois**.

✉

> Glissez pour voter

Contact
Status Copyright © 2023 AMP

Notre objectif était de fournir pour chaque œuvre un descriptif détaillé, accompagné directement sur la page de la présentation de l'artiste qui l'a créée. De plus, pour renforcer le contrôle sur les votes, nous avons introduit une vérification par e-mail nécessaire pour voter, ajoutant ainsi une couche de validation. Nous avons également souhaité rendre l'interaction de vote plus engageante en remplaçant le bouton traditionnel de vote par un bouton à glisser, plus interactif.

amis des musées de Pully

Concours actuel

Oeuvres Jurés Ambassadeurs Prix

Chaque année, la composition du jury évolue, regroupant actuellement **cinq membres** renommés dans leurs domaines respectifs pour l'édition en cours du concours.



Camille Leclercq
Présidente de l'AMP



Jean Pierre Dubois
Membre du comité de l'AMP



Sophie Lambert
Historienne de l'art



François Moreau
Collectionneur



Isabelle Rochat
Galeriste

Contact

[Status](#) Copyright @ 2023 AMP

Nous avons accordé une importance particulière à la mise en valeur des jurés des concours, en rendant leur présentation plus identifiable. Pour cela, nous avons opté pour un changement d'affichage, notamment en ajoutant des portraits photographiques des jurés.

amis des musées de Pully

Concours actuel

Oeuvres
Jurés
Ambassadeurs
Prix

[← Retour](#)

Isabelle Rochat
Galeriste

Isabelle Rochat, renommée pour son expertise exceptionnelle dans le domaine de l'art, est une galeriste suisse de renom.

Sa carrière remarquable, marquée par une passion inébranlable pour la promotion des artistes contemporains, l'a conduite à fonder sa propre galerie à Lausanne, où elle continue d'apporter une contribution significative à l'épanouissement de la scène artistique suisse.

Isabelle Rochat a débuté son parcours académique en étudiant l'histoire de l'art à l'Université de Lausanne. Fascinée par la diversité des mouvements artistiques et des expressions créatives, elle a approfondi ses connaissances en suivant des cours axés sur l'art contemporain et la gestion culturelle.

Contact
[Status](#)

Copyright © 2023 AMP

Poursuivant dans cette direction, nous avons créé une page de présentation dédiée à chaque membre du jury, permettant ainsi aux visiteurs d'obtenir plus d'informations à leur sujet.

amis des musées de Pully

Concours actuel

Oeuvres
Jurés
Ambassadeurs
Prix

Annuellement, **trois ambassadeurs** sélectionnent individuellement trois artistes chacun, contribuant ainsi à la désignation de **neuf artistes** au total. Ces neuf artistes présenteront respectivement trois œuvres pour le **concours en cours**.

Alice Morel
Conservatrice en chef du Musée d'Art Contemporain de Pully

Samuel Dupuis
Artiste plasticien

Laura Rochat
Responsable des parterriats culturels au Musée de l'Elysée à Lausanne

Contact
[Status](#)
Copyright @ 2023 AMP

amis des musées de Pully

Concours actuel

Oeuvres
Jurés
Ambassadeurs
Prix

← Retour

Samuel Dupuis
Artiste plasticien

Samuel Dupuis, artiste plasticien émérite basé en Suisse, puise son inspiration dans ce qui l'entoure.

Détenteur d'un diplôme en Beaux-Arts de l'École des Arts de Genève, Samuel a affiné son talent artistique à travers un parcours académique solide. Son langage artistique, caractérisé par l'utilisation habile des couleurs et des textures, transcende les frontières conventionnelles de l'art contemporain.

En tant qu'artiste engagé, Samuel Dupuis continue d'explorer de nouveaux horizons, marquant de son empreinte créative chaque projet. Son dévouement à l'expression artistique et sa capacité à traduire des émotions complexes en œuvres visuelles font de Samuel une figure incontournable de la scène artistique suisse contemporaine.

Contact
[Status](#)
Copyright @ 2023 AMP

Vitor Emanuel Pinto Da Silva

31/50

amis des
musées
de Pully

☰

Concours actuel

Oeuvres Jurés Ambassadeurs **Prix**

Chaque année, l'Association des amis des musées de Pully met sur pied un concours destiné à donner de la **visibilité aux jeunes artistes**, à encourager leur créativité et à contribuer au rayonnement et au développement du Musée d'art de Pully.

Trois prix sont décernés:

- le **Prix du jury**
- le **Prix du public**
- le **Prix de l'AMP (Amis des Musées de Pully)**

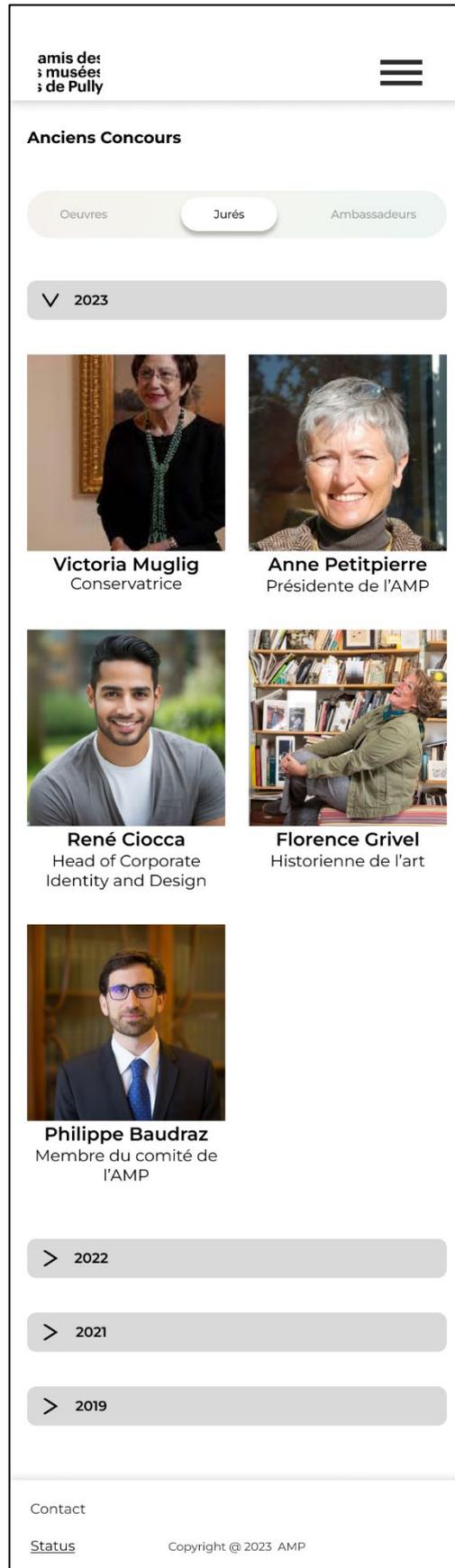
Les œuvres primées sont cédées par les artistes et offertes au Musée d'art de Pully pour étoffer ses collections.

Si vous désirez vous aussi **voter** pour le **Prix du public**, n'hésitez pas à aller dans l'onglet oeuvres!

Contact

Status Copyright @ 2023 AMP

Dans cette section, nous détaillons les différents prix disponibles pour les artistes, dans le but d'apporter plus de clarté et de compréhension au sujet du concours.



amis des musées de Pully

Qui sommes-nous ?

Historique Comité Actions

L'Association des Amis des Musées de Pully, une belle histoire de plus de 70 ans. Fondée en 1947 avec le soutien de la Commune de Pully, sous le nom d'Association du Vieux Pully, dans un but de conservation du patrimoine pullésien à un moment où le monde était en plein changement, notre Association s'est d'abord employée à réunir des objets anciens en relation avec Pully (objets anciens du quotidien, souvenirs de Ramuz, souvenirs du Général Guisan, mais aussi quelques œuvres de Marius Borgogno).

Des années cinquante aux années deux mille, grâce à l'engagement des amis, le musée de Pully est passé de vitrine locale à un musée d'art reconnu. A cela s'est ajouté, dans les années septante, la découverte de la villa romaine (aujourd'hui ArchéoLab). A la même époque, notre Association change de nom et devient l'Association des Amis des Musées de Pully (AMP), nom qu'elle conserve encore aujourd'hui. Rarement une association d'amis a pu s'enorgueillir d'être à la base d'une aventure muséale, nous en sommes fiers.

En 2008, avec la nomination d'une nouvelle directrice, les Musées de Pully prennent un nouvel essor et notre Association apporte un soutien adapté à la vision et aux missions des deux institutions. Aujourd'hui, sous des formes diverses, l'AMP contribue à l'élaboration de divers projets, tant pour le Musée d'art que pour l'ArchéoLab, comme par exemple le concours annuel des jeunes artistes.

Le musée d'art de Pully



« Le Musée d'art de Pully est un lieu culturel consacré à la présentation et à la promotion engagée de l'art visuel régional et national. Dans le domaine des beaux-arts, il se démarque en proposant une offre culturelle variée et complémentaire à celles des autres institutions de la région. » (sic: site du Musée d'art de Pully). En savoir plus : www.museedartdepully.ch

Archéolab



Propose un programme, unique en Suisse, d'ateliers élaborés spécifiquement pour les enfants. En savoir plus : www.archeolab.ch

Espace Ramuz



La Muette - espaces littéraires, nouvelle institution culturelle dédiée à C. F. Ramuz et à la littérature, inaugurée le 23 septembre 2023. En savoir plus : www.lamuette.ch

Contact
Status Copyright © 2023 AMP

amis des musées de Pully

Actions

Historique Comité Actions

Ci-dessous figurent quelques actions effectuées par l'association des Amis des Musées de Pully.

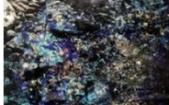
Le cinquième concours d'artistes est en cours, votez pour l'œuvre que vous préférez !

2023



Pour la quatrième édition du concours d'artistes, le Prix du Jury a été attribué à Simon Paccaud, le Prix du Public à Alix Debraine et le Prix AMP à Laura Thuong-Toye

2022



La troisième édition du concours d'artistes a récompensé Maya Rochat, Jessica Russ et Malgorzata Stenkiewicz pour leurs œuvres

2021



Noémie Doge, Mina Albespy et Andreas Hochuli sont les heureux gagnants de la deuxième édition du concours d'artistes

2019



La première édition du concours d'artistes s'est tenue en 2019. Félicitations à David Weishaar et Rosanna Kapela pour leur victoire

2018



Soutien financier à l'exposition Hadler et Le Léman

2015



Soutien financier à la mise sur pied de l'ArchéoLab, espace unique en Suisse de découverte de l'archéologie par l'expérimentation

Contact
Status Copyright © 2023 AMP

amis des musées de Pully

Adhésion

Plongez dans l'action en rejoignant notre association dynamique !

- Donnez vie aux musées de Pully en contribuant à leur élan
- Soutenez la créativité en rejoignant notre cause et en appuyant nos artistes
- Participez à l'achat d'œuvres exceptionnelles
- Profitez d'activités exclusives

TYPES D'ADHÉSION

	AMI* 25.-	AMI + 50.-
Entrée libre au Musée d'art de Pully et à l'ArchéoLab	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Entrée libre accompagnée		<input checked="" type="checkbox"/>
Invitation aux vernissages		<input checked="" type="checkbox"/>
Rencontres avec les artistes		<input checked="" type="checkbox"/>
Visites commentées		
Réduction de 15% sur les livres de la librairie des Musées de Pully		
Visite d'ateliers, de collections privées ou d'institutions partenaires		

* ce type d'adhésion n'est possible que pour les moins de 25 ans

Devenir Membre

Contact
Status

Copyright @ 2023 AMP

amis des musées de Pully

Formulaire d'adhésion ✕

Madame
 Monsieur
 Institution/Société

jj.mm.aa

▼

▼

Si vous désirez effectuer un don supplémentaire pour l'Association, veuillez inscrire le montant ci-dessous:

Procédez au paiement

Contact
Status

Copyright @ 2023 AMP

The image shows a mobile contact form for 'amis des musées de Pully'. At the top left is the logo 'amis des musées de Pully' and a hamburger menu icon. The form is titled 'Contact' and contains four input fields: 'Nom*', 'Prénom*', 'E-mail*', and a large text area for 'Message'. A blue 'Envoyer' button is positioned at the bottom right of the form. Below the form, the text 'Contact' is visible, followed by a link for 'Status' and the copyright notice 'Copyright @ 2023 AMP'.

Nous avons choisi d'intégrer directement un formulaire de contact sur le site. Bien que cette fonctionnalité soit courante sur de nombreux sites que nous avons examinés, celle-ci manquait sur le site actuel de l'AMP.

Usability test

Même si nous avons envisagé des améliorations de l'interface en nous appuyant sur des recherches centrées sur nos personas, les problèmes identifiés (fournis par le client) et le benchmarking, une part d'incertitude subsistait quant à l'efficacité de notre solution. Il était donc crucial de procéder à des tests pour valider notre approche. Ainsi, dès que nous avons eu l'opportunité d'accéder à un dispositif d'eye tracking (technologie permettant d'enregistrer les mouvements des yeux d'un utilisateur lorsqu'il interagit avec une interface), nous n'avons pas hésité à saisir cette chance.

Il convient de noter que notre test a été réalisé avec un unique participant, qui possédait déjà une certaine familiarité avec le site web des Amis des musées de Pully. Toutefois, l'intégration de ce test a été considérée comme un atout précieux à notre analyse.

Dans le cadre de notre test, nous avons opté pour une approche de test A/B (deux versions différentes du site de l'AMP) afin d'identifier et de comparer les problèmes potentiels du site existant avec les solutions que nous proposons. Cependant, il n'a pas été possible de tester tous les aspects du site, ce qui nous a amené à sélectionner un ensemble restreint d'éléments pour notre évaluation. En conséquence, nous avons établi trois tâches spécifiques à accomplir durant la phase de test, chacune ciblant des éléments que nous jugions essentiels à analyser.

Les éléments que nous avons testés ont été la manière de contacter l'association, la visualisation des membres et pour finir la page d'adhésion. L'utilisateur nous fournissait à chaque fois son ressenti et sa pensée à voix haute lorsqu'il naviguait sur le site ou sur nos maquettes. En ce qui concerne la manière de contacter l'association, les retours obtenus ont été que sur le site actuel l'emplacement n'était pas intuitif. En effet, l'utilisateur s'attendait à retrouver un onglet contact dans le menu ou retrouver les informations sur le footer (partie située en bas de page). La liste des membres, bien que facile à localiser, posait des défis en termes de rétention d'information en raison de son format en liste. Enfin, la page d'adhésion était accessible, mais la présence de liens redondants vers le formulaire d'adhésion créait de la confusion.

D'après les retours de notre utilisateur, il apparaît que nous avons significativement amélioré la qualité du site web initial. Cette amélioration est particulièrement évidente à travers les résultats obtenus lors d'un test System Usability Scale (SUS) que nous avons administré en fin de session de test. Ce test permet d'évaluer la convivialité d'un site web à l'aide de questions posées à l'utilisateur. Les scores obtenus sont les suivants :

- Score SUS pour le site existant : 45
- Score SUS pour les maquettes : 70

Ce progrès, passant d'un score qualifié de "terrible" à "bon", est notable. Bien que des tests avec un plus grand nombre de participants auraient été idéaux pour des résultats statistiques plus robustes, nous considérons que ces résultats sont déjà indicatifs d'une amélioration tangible grâce à nos propositions.

Conclusion

Dans ce rapport, nous avons exposé en détail notre travail sur le site de l'Association des Amis des musées de Pully, avec l'ambition de le transformer en un espace plus intuitif, accessible et visuellement attrayant.

Notre approche a été guidée par une stratégie axée sur l'optimisation mobile, accompagnée d'une attention rigoureuse à l'architecture de l'information. Cette démarche nous a permis de fluidifier la navigation et d'enrichir la présentation du contenu. Les tests d'usabilité que nous avons menés ont été essentiels pour mesurer l'impact de nos modifications et pour déterminer les ajustements nécessaires.

Le résultat est une refonte profonde du site web, qui incarne désormais plus fidèlement les buts et les principes de l'association. Ces améliorations permettent au site web de mieux captiver les visiteurs, de valoriser les activités de l'association et de se positionner comme une plateforme vivante au service de la communauté artistique et culturelle.

Annexes

Champ d'information

Oeuvre anciens concours	12
Oeuvre concours actuel	27
Oeuvre présente sur le site (pendant le concours)	39
Artiste ancien concours	11
Artiste concours actuel	9
Artiste présent sur le site (pendant le concours)	20
Juré ancien concours	20
Juré concours actuel	5
Juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Ambassadeur anciens concours	12

Ambassadeur concours actuel	3
Ambassadeur présent sur le site (pendant le concours)	15
Membre comité	9
Action	6
Concours ancien	4
Concours actuel	1
Concours présent sur le site (pendant le concours)	5
Type d'adhésion (actuel)	2
Type d'adhésion (refonte)	4
Titre oeuvre ancien concours	12
Titre oeuvre concours actuel	27
Titre oeuvre présent sur le site (pendant le concours)	39
Ecphrase oeuvre ancien concours	12
Ecphrase oeuvre concours actuel	27
Ecphrase présente sur le site (pendant le concours)	39
Année oeuvre ancien concours	12
Année oeuvre concours actuel	27
Année oeuvre présent sur le site (pendant le concours)	39
Genre oeuvre ancien concours	12

Genre oeuvre concours actuel	27
Genre oeuvre présent sur le site (pendant le concours	39
Inspiration ancien concours	12
Inspiration concours actuel	27
Inspiration présente sur le site (pendant le concours)	39
Photo ancien concours	12
Photo concours actuel	27
Photo présente sur le site (pendant le concours)	39
Titre (concours)	5
Prix	15
Nom juré concours passé	20
Nom juré concours actuel	5
Nom juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Prénom juré concours passé	20
Prénom juré concours actuel	5
Prénom juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Fonction juré concours passé	20
Fonction juré concours actuel	5
Fonction juré présent sur le site (pendant le concours)	25

Photo juré concours passé	20
Photo juré concours actuel	5
Photo juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Biographie juré concours passé	20
Biographie juré concours actuel	5
Biographie juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Formation juré concours passé	20
Formation juré concours actuel	5
Formation juré présent sur le site (pendant le concours)	25
Nom artiste concours passés	11
Nom artiste concours actuel	9
Nom artiste présent sur le site (pendant le concours)	20
Prénom artiste concours passé	11
Prénom artiste concours actuel	9
Prénom artiste présent sur le site (pendant le concours)	20
Fonction artiste actuel	9
Photo artiste concours actuel	9
Biographie artiste concours actuel	9
Portfolio artiste concours actuel	9

Réseaux sociaux artiste concours actuel	9
Prix AMP	4
Prix Jury	4
Prix Public	4
Nom (comité)	9
Prénom (comité)	9
Photo (comité)	9
Rôle	9
Fonction	9
Description (action)	6
Date (action)	6
Avantage (adhésion)	4
Image (historique)	3
Date	3
Lieu	4
Description	4

System Usability Scale

WEBS

System Usability Scale

	Pas du tout d'accord						Tout à fait d'accord
1. Je pense que je vais utiliser ce service fréquemment	X						
	1	2	3	4	5		
2. Je trouve ce service inutilement complexe				X			
	1	2	3	4	5		
3. Je pense que ce service est facile à utiliser			X				
	1	2	3	4	5		
4. Je pense que j'aurai besoin de l'aide d'un technicien pour être capable d'utiliser ce service	X						
	1	2	3	4	5		
5. J'ai trouvé que les différentes fonctions de ce service ont été bien intégrées			X				
	1	2	3	4	5		
6. Je pense qu'il y a trop d'incohérence dans ce service.				X			
	1	2	3	4	5		
7. J'imagine que la plupart des gens serait capable d'apprendre à utiliser ce services très rapidement.		X					
	1	2	3	4	5		
8 J'ai trouvé ce service très lourd à utiliser.			X				
	1	2	3	4	5		
9. Je me sentais très en confiance en utilisant ce service.		X					
	1	2	3	4	5		
10. J'ai besoin d'apprendre beaucoup de choses avant de pouvoir utiliser ce service.	X						
	1	2	3	4	5		

Impair : $1 + 3 + 3 + 2 + 2 = 11$

$11 - 5 = 6$ Ti

pair : $4 + 1 + 4 + 3 + 1 = 13$

$25 - 13 = 12$ TP

Score SUS = $(6 + 12) \cdot 2,5 = 45 \rightarrow$ Awful!

System Usability Scale

	Pas du tout d'accord				Tout à fait d'accord
1. Je pense que je vais utiliser ce service fréquemment	X				
	1	2	3	4	5
2. Je trouve ce service inutilement complexe		X			
	1	2	3	4	5
3. Je pense que ce service est facile à utiliser				X	
	1	2	3	4	5
4. Je pense que j'aurai besoin de l'aide d'un technicien pour être capable d'utiliser ce service	X				
	1	2	3	4	5
5. J'ai trouvé que les différentes fonctions de ce service ont été bien intégrées			X		
	1	2	3	4	5
6. Je pense qu'il y a trop d'incohérence dans ce service.		X			
	1	2	3	4	5
7. J'imagine que la plupart des gens serait capable d'apprendre à utiliser ce services très rapidement.				X	
	1	2	3	4	5
8. J'ai trouvé ce service très lourd à utiliser.		X			
	1	2	3	4	5
9. Je me sentais très en confiance en utilisant ce service.				X	
	1	2	3	4	5
10. J'ai besoin d'apprendre beaucoup de choses avant de pouvoir utiliser ce service.	X				
	1	2	3	4	5

Impair : $1 + 4 + 3 + 4 + 4 = 16$

$16 - 5 = 11$ Ti

Pair : $2 + 1 + 2 + 2 + 1 = 8$

$25 - 8 = 17$ TP

Score SUS : $(11 + 17) \cdot 2,5 = 70 \rightarrow \text{Good!}$

Calculer le score d'un questionnaire SUS

1. Additionnez le score total pour toutes les questions impaires (1, 3, 5, 7, 9), puis soustrayez 5 du total pour obtenir TI
2. Additionnez le score total pour toutes les questions paires (2, 4, 6, 8, 10), puis soustrayez ce total de 25 pour obtenir TP
3. Additionnez le score total des nouvelles valeurs (TI+TP) et multipliez par 2,5

EXEMPLE

- Impair : $5+5+2+4+2 = 18 - 5 = 13$
- Pair : $1+2+3+2+1 = 25 - 9 = 16$
- Score SUS : $(13+16) \times 2.5 = 72.5$



Autres personas

Persona 1: Agathe, 55 ans, la sociale



Objectifs

- Socialiser
- Se divertir intelligemment
- Prendre une part active aux activités culturelles locales
- Briller en société
- Éduquer ses enfants

Super-pouvoir

- Elle a du temps
- Elle aime lire
- Elle n'a pas de problème financier
- Elle a de la facilité à parler aux gens
- Aime organiser des petits events

Frustration principale

- Pas d'expérience vraiment pour elle
- Pas à l'aise avec l'élitisme culturel
- Se sent parfois trop passive pendant les visites
- Elle a le sentiment de ne pas avoir les connaissances pour tout comprendre
- Son manque de culture numérique l'empêche parfois de mieux profiter

Profil

- Enseignante à mi-temps
- 2 enfants jeunes adultes
- Habite à Pully
- Revenu familial confortable
- Aime recevoir des amis
- Abonnée à Marie-Claire Maison et Milk que sa fille lui a fait découvrir

Limitations

- Elle n'a pas beaucoup de patience
- Elle n'aime pas trop la technologie qu'elle ne comprend pas
- Elle fait très attention à son status et à son look

Maturité numérique

- Utilise un grand smartphone et une tablette (aime les interactions tactiles)
- Utilise son email, Wikipédia et globus.ch
- Ne sait pas la différence entre le Web et Internet
- Est sur Facebook, Instagram, LinkedIn et WhatsApp. Consomme plus que ne diffuse (elle ne sait pas trop quoi montrer)

Persona 3: Dominik, 23 ans, l'étudiant-e-x



Objectifs

- Trouver sa place dans la société
- Se construire un personnage
- Ne pas rater une bonne idée
- Développer son réseau
- Se positionner par rapport à ses amis

Super-pouvoir

- Rapide, agile
- Confiance en lui
- A l'aise avec des contenus protéiformes
- A l'aise dans les lieux underground
- S'entend bien avec Agathe
- Bénévole

Frustration principale

- Angoisse de ne pas être au bon endroit au bon moment
- Ne comprend pas la culture suisse
- Est dans une constante compétition d'attention
- Ramuz, c'est quoi? Un groupe de techno turque ?

Profil

- Étudiant à l'Ecal
- Vit en colocation
- Originaire de Nice
- Travaille pour payer ses études
- Hésite en graphisme et art plastique
- Se sent « non binaire »
- Papillonne entre ses activités, ses envies et ses fréquentations
- Fréquente le musée de la photo, l'Arsenic, le Bellevaux et les fêtes intelligentes

Limitations

- Ne connaît pas du tout la culture suisse
- A peur de passer pour un has-been
- Une certaine arrogance
- Tout le temps fatigué (ou est-ce juste un genre?)
- Aucune patience à part pour ses travaux

Maturité numérique

- Génération Z
- A l'aise avec l'idée que le numérique est partout
- A fond dans les NFT
- A créé sa chaîne sur Discord
- Gros gamer mais ne le dit pas trop
- Aime secrètement Pokemon Go
- Est sur tous les réseaux, consomme et diffuse des contenus (il vient de passer les 500 abonnés sur son Insta)

Persona secondaire 1: **Bénédicte, 42 ans, l'admin**



Objectifs

Qu'on ne puisse rien lui reprocher
 Être efficace et « faire le job »
 Prouver qu'on peut mener carrière et famille en étant une femme
 Faire évoluer sa carrière

Super-pouvoir

Connaît les règlements et la loi liés à la culture cantonale par coeur
 Aime les rapports, les chiffres, les données quantitatives
 Word et Excel n'ont plus de secret pour elle.
 Endurance infinie face à la lecture des budgets
 Poids politique / financier

Frustration principale

Pas assez de contrôle
 Aimerais être invitée au vernissage
 Pas à l'aise avec les artistes
 Aimerais comprendre l'intérêt de réciter du Ramuz à haute voix

Profil

Formation Sawi en administration
 Vit à Etagnières
 1 enfant adolescent hyperactif
 Cheffe de projet adjointe au Canton de Vaud (vise la place de cheffe)
 Organisée, ponctuelle et méthodique
 Membre du conseil de fondation / conseil communal
 Défend la place des femmes dans les postes de direction

Limitations

A de la peine à s'intéresser à la culture autrement que par le biais du nombre d'entrée
 N'arrive pas à juger de la pertinence artistique des projets culturels
 Envie de prendre part aux activités culturelles

Maturité numérique

Aime son PC IBM avec Excel et Word à jour
 Connait tous ses mots de passe par coeur
 Utilise les outils que l'administration lui met à disposition
 Peu curieuse des outils numériques autres
 N'est pas utilisatrice des réseaux sociaux

Persona secondaire 2: les parents culturos



Profil

Père et mère de deux enfants de 12 et 15 ans

Travail à 100%

Formations universitaires ou équivalentes

A déjà entendu parler de Ramuz

Objectifs

Gérer au mieux la famille

Offrir de bonnes conditions de travail à leurs enfants

Comprendre les besoins de leurs enfants

Que leurs enfants réussissent des études universitaires mais aussi qu'ils se sentent bien et qu'ils fassent du sport et de la musique, qu'ils aient des ami-e-s bien sous tous rapports, qu'ils partagent des valeurs familiales mais qu'ils développent aussi leurs propres personnalités... etc.

Super-pouvoir

Motivation et patience

En contact avec d'autres parents

8 mains à deux

Limitations

Temps limité

Énergie et espace mental

Connaissance du sujet

Ne comprend pas le métier d'enseignant-e

Frustration principale

Découvre que l'âge adolescent n'est pas si simple

Ont de la peine à comprendre les réactions de leurs enfants

Difficulté à s'intéresser à la matière

Maturité numérique

Connaissance de base

Utilise Wikipédia et les sites de e-commerce

Oublie souvent leurs mots de passe

Persona secondaire 3: l'enseignant



Objectifs

- Partager son amour de la langue française
- Tenir le programme
- Que ses élèves passent leur année
- Donner le goût de lire

Super-pouvoir

- Connaît très bien son métier et sa matière
- Motivée à essayer d'autres moyens didactiques

Frustration principale

- La littérature suisse a une mauvaise image auprès des ses élèves et elle ne sait pas trop pourquoi
- Les élèves préfèrent Tik-Tok à Ramuz
- Sentiment d'être larguée quand il s'agit de numérique par rapport aux élèves

Profil

38 ans

Master HEP après une licence en français

Enseigne le français à l'établissement secondaire de Béthusy à Lausanne

Travaille à 65%

Limitations

Le programme est chargé

Faire face à la fatigue et au désintérêt des élèves

Pas très agile sur le web: à de la peine à optimiser son utilisation et perd souvent du temps

Maturité numérique

Connaissances de base

Utilise les outils de l'école (Cyberlearn) et a commencé à utiliser un tableau interactif

Ne sait pas vraiment comment utiliser powerpoint

Utilise son smartphone pour lire le 24H, WhatsApp et Facebook.