




L'animation sociale

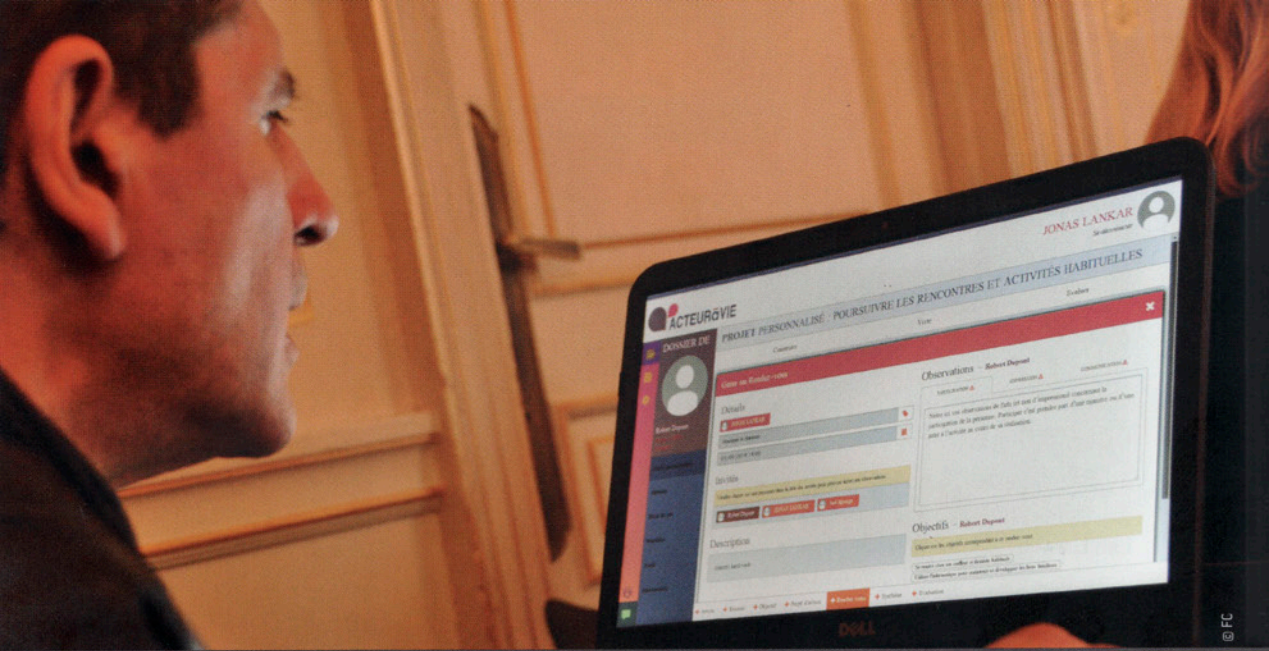
avec LES PERSONNES ÂGÉES
Le hors-série



ACTEURVIE : GUIDE DE L'UTILISATEUR



LA PLATEFORME INTERNET AU SERVICE DES PROJETS PERSONNALISÉS



DERRIÈRE ACTEURÀVIE, IL Y A...

Derrière la plateforme ActeuràVie, se cachent de jeunes concepteurs ambitieux et innovants. Pour mieux les connaître, nous leur avons demandé de quelle manière ils étaient intervenus sur ActeuràVie. Rencontre avec Manuel et Yannick.

MANUEL FERNANDES

Web Design/Ergonomie,
Designer Graphique
MOG DESIGN



Qui êtes-vous ?

Un designer ! Je suis infographiste, je conçois le design de tous types de supports de communication, qu'ils soient imprimés ou numériques. Cela va de la création de logos, au graphisme d'affiches, plaquettes, magazines, jusqu'au design de sites web ou d'application. J'ai pour mission de rendre les informations à la fois accessibles, intuitives et agréables à consulter/utiliser quel que soit le support. La notion d'ergonomie fait clairement partie de la création, c'est pourquoi je préfère souvent l'appellation de designer graphique.

Votre mission pour ActeuràVie ?

Concevoir le webdesign du logiciel. J'ai travaillé en étroite collaboration avec 6TECH et le Gag pour qu'il soit le plus efficace possible en termes

YANNICK DOMENJOUR

Gestion et développement
du projet, IT Director
6TECH



Qui êtes-vous ?

Un geek ! Passionné d'informatique depuis ma plus tendre enfance, je réalise et conçois des logiciels sur mesure, des « plateformes » Internet ou Intranet.

Votre mission pour ActeuràVie ?

Réaliser et organiser le développement du logiciel et réunir les ressources nécessaires.

Nous avons travaillé en étroite collaboration avec Mog Design afin de répondre au mieux aux attentes de ce logiciel.

Les obstacles rencontrés ?

Lors de la création de tout prototype, l'expression du besoin n'est jamais réellement aboutie. Nous savions à peu près vers quoi nous diriger

MOG DESIGN

MOG DESIGN est le pseudonyme de Manuel Fernandes, designer graphique freelance depuis bientôt 10 ans. Après 7 ans d'études dans les arts appliqués, il opte pour l'infographie, le design de tous types de supports de communication.

MOG DESIGN propose des services de création graphique :

- logo, charte graphique ;
- plaquette, brochure, magazine ;
- webdesign site web, logiciel.

site : www.mog-design.com

email : contact@mog-design.com

6TECH

Le projet 6TECH est né en octobre 2004. Après plusieurs évolutions, 6TECH se mue en SAS en 2014 pour répondre aux projets de plus grande envergure.

6TECH propose des développements logiciels sur mesure :

- méthodologie Agile ;
- système de gestion de base de données ;
- langage PHP, Symfony ;
- développement en TDD ;
- intégration continue.

site : www.6tech.net

email : yannick@6tech.net

de style et d'ergonomie... dans le respect des contraintes techniques.

Les obstacles rencontrés ?

La principale difficulté était de créer une interface à la fois facile à utiliser pour la personne, et complète et structurée pour l'intervenant qui doit gérer un nombre important d'informations. Les maquettes d'étude proposées avant notre intervention étaient remplies d'incohérences du point de vue fonctionnel. Nous avons fait un tri et pallié les manques pour créer une plateforme intuitive pour les deux profils utilisateurs.

Les solutions mises en place ?

Nous avons opté pour la création de deux interfaces interdépendantes, une pour chaque type de profil, avec son style et son ergonomie spécifiques.

- Le dossier de la personne est structuré de manière simple, avec un menu et des boutons imposants, des notes d'informations, le tout dans un grand corps de texte pour gagner en lisibilité et facilité d'utilisation.
- L'intervenant, plus averti, jouit d'un compte au design plus moderne qui facilite le multitâche

grâce aux travaux initiaux sur Ari@ne (pas d'installation, accessible de partout, full web...), mais sans savoir comment l'atteindre.

Au-delà de la gestion du projet en lui-même, il y avait également la problématique de la dualité des internautes : d'un côté, les personnes accompagnées, moins technophiles ; et de l'autre côté, les intervenants mieux sensibilisés aux nouvelles technologies.

Les solutions mises en place ?

L'objectif à atteindre étant vague, nous avons décidé de proposer une méthodologie innovante répondant aux caractéristiques de ce projet.

Au lieu de rédiger un cahier des charges pendant 6 mois, puis 6 mois de développement (soit 12 mois d'attente), nous avons proposé de mettre en place la méthodologie Agile.

Cette méthode permet de développer le logiciel brique par brique avec des périodes de livraison assez courtes (2 à 3 semaines). Nous avons ainsi pu faire évoluer beaucoup de fonctionnalités, tout en écartant dès le début les aspects accessoires qu'on retrouve dans tout projet.

et la gestion de nombreux dossiers. L'utilisation de codes couleur rend compte d'une véritable immersion dans le dossier d'une personne. L'emploi de fenêtres popup permet de traiter un grand flux d'informations. Les boutons de bas de page permettent un ajout à tout moment et guident sur l'avancement du dossier concerné.

Tout au long du projet, nous avons été à l'écoute du Gag et de ses acteurs pour mieux comprendre le process du projet personnalisé. Les retours des testeurs collectés lors du 9^e congrès national de l'animation et de l'accompagnement en gérontologie ont aussi permis de faire évoluer le design pour optimiser l'expérience utilisateur. Nous attendons avec impatience le feedback de cette première version pour améliorer encore l'efficacité de ActeuràVie.

Il en résulte une économie de temps substantielle réinvestie en développement pour d'autres fonctions du logiciel.

Concernant la dualité des internautes, nous avons construit le noyau du logiciel autour de ce principe : l'information contenue dans le logiciel doit être accessible par plusieurs endroits et par différents moyens. En passant de la notion d'espace partagé à un système d'information centralisé, nous avons construit un accès spécifique pour la personne, puis un autre accès plus technique pour l'intervenant, compatible avec les terminaux mobiles.

Ce schéma de conception facilitera la connexion dans le futur avec d'autres logiciels, applications smartphones/tablettes, objets connectés... To be continued !

