

Feuille de route séance 6 :

Analyse des résultats de l'entretien

Suite aux entretiens, nous avons déduit :

Toutes les personnes interrogées avait à peu près la même utilisation d'un StickyWall classique :

- Ils font une réunion avec l'ensemble de l'équipe pour discuter de certain point. Chacun des participants donne son point de vue et une fois que tout le groupe est arrivé d'accord sur un point, ils collent un post-it correspondant à la solution trouvé sur le tableau.
- Ils ont aussi tendance à réorganiser assez souvent le Sticky Wall.

Cependant, chacun d'entre eux avait un point de vue différent sur un Sticky Wall électronique :

Pour Mr Mosser, la priorité c'était d'avoir accès à un historique et de pouvoir envoyer des fichiers sur le StickyWall.

Pour Nicolas Verdot, la priorité était de rester dans la simplicité et de limiter au maximum les sources de distraction (par l'utilisation de smartphone par exemple).

Néanmoins, ils ont tous les 2 relevés le besoin de pouvoir partager un Sticky Wall, que ce soit en "direct" afin de pouvoir faire une réunion avec une équipe éloignée, ou encore en "différé" pour montrer le résultat d'un mur.

(L'analyse de chaque entretien est disponible ici :

<https://docs.google.com/document/d/1Ggdthnwi2KosBLQ0mSXMILFG7QUEh6VCQNIRpoPyKfw/edit?usp=sharing>)

Analyse de l'existant

Aujourd'hui, le Sticky wall existe quasiment exclusivement sous forme physique ; un pan de tissu tendu, accroché au mur et enduit de colle. Ce dispositif est fastidieux à mettre en place, on ne peut pas persister l'information et donc pas avoir d'historique des modifications (sauf en prenant des photos régulièrement avec son téléphone).

Il existe cependant certains outils en ligne qui représente des murs virtuels pour échanger et partager de l'information.

StormBoard <https://stormboard.com/>

Cette solution ressemble plus à un logiciel qu'à un simple mur, l'interface graphique est découpée en plusieurs espaces d'édition, de visualisation, de menu, etc. L'utilisation semble cependant assez simple. La fonctionnalité mise en avant est de partager facilement des idées en ligne. Chaque "idée" peut être commenté par les autres utilisateurs du mur et également noté par un système de point pour visualiser les idées les plus populaires au sein des utilisateurs. Chaque personne peut choisir de travailler en temps réel sur le mur ou sur une version local de ce dernier qui n'affectera pas la version en ligne. L'application offre des

templates personnalisables pour des usages plus professionnels. Elle fonctionne sur ordinateur, tablette, smartphone, pour pouvoir consulter le mur n'importe quand et les données transitent par une connection SSL sécurisé qui permet de garantir leur sécurité.

Lino <http://en.linoit.com/> (Testé)

Cette application est un vrai mur. Les deux seuls éléments d'interfaces sont petits, dans les coins et sur fond transparent afin de se faire oublier le plus facilement possible lors de la lecture d'information sur le mur. Le premier outil est une miniature de l'intégralité du mur avec un cadre qui représente l'endroit où on se place, le second est une palette avec des post-it de différentes couleurs ainsi que des objets image, vidéo, liens et note transparente. Tous ces éléments s'ajoutent indépendamment les uns des autres, il n'est pas possible de créer des liens ou des groupes. Cette application est disponible aussi bien sur appareil iOS qu'Android pour pouvoir consulter les éléments sur un mobile ou une tablette.

Spaaze <http://www.spaaze.com/home> (Testé)

Ce produit est également semblable à un vrai mur (avec un design discutable). Encore plus épuré que la solution précédente, il n'y a qu'une petite barre en haut de l'écran. Un bouton offre une vue global du mur sur lequel on peut se déplacer. Il est possible de labeliser les groupements d'objet sur le mur pour y accéder rapidement depuis la barre de menu. Enfin l'ajout d'objet est moins complet que dans les outils précédant, il manque notamment la possibilité d'ajouter des images depuis son ordinateur. Cette application se concentre principalement sur le navigateur web, et sur les iPad pour la mobilité. Cette solution s'affiche autant comme un outil de partage collaboratif qu'un outil personnel de gestion de médias.

Popplet <https://popplet.com/> (Testé)

Popplet est la solution la plus légère, la plus épurée, la plus design... Encore plus minimaliste que les précédents au niveau de l'interface. Un objet se crée en double-cliquant sur l'écran, puis on choisit son type (texte personnalisable, image, lien, vidéo...). Quelques petits boutons permettent de voir tous les murs de l'utilisateur, de recentrer la vue pour voir tous les éléments du mur, un zoom et un bouton de paramétrage. Comme la précédente, cette solution est supportée exclusivement par le navigateur web et les appareils de marque Apple.

En conclusion, toutes ces solutions sont destinées à un usage individuel de partage d'informations autour d'un mur virtuel. Notre démarche est plutôt de virtualiser un mur physique, mais en gardant une utilisation de groupe autour de ce mur. Pour ce projet nous voulons donc que les interactions avec ce mur unique soit le plus simple possible et qu'il y ait un historique des modifications pour permettre à n'importe qui de visualiser les informations individuellement en fonction du temps.

Personas

Nom : David Copper

Données démographiques : Homme de 48 ans, Master en management et gestion de projet

Activités professionnelles : Manager d'une équipe de 8 développeurs, a le rôle de chef de projet et est en contact direct avec le client.

Activités domestiques et de loisirs : Aime conduire sa voiture de sport sur des circuits automobiles.

Buts : Partager une vision commune, faire émerger l'intelligence collective

Tâches : Animer des réunions autour du StickyWall, organiser le StickyWall, transmettre des informations présentes sur le StickyWall au client.

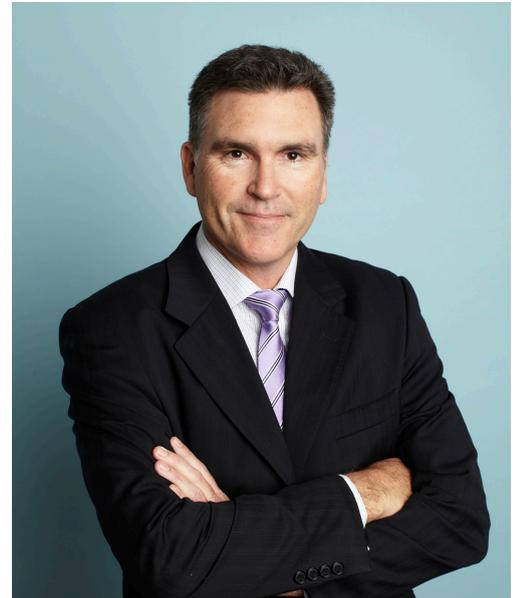
Connaissances et expérience des technologies : Utilisateur régulier dans l'informatique en général et adepte des méthodes agiles.

Usage des technologies : Navigue sur internet, utilise son smartphone pour ses mails et autre, il sait installer des logiciels. A l'habitude de tester les produits créés par son équipe de développement.

Attitudes à l'égard des technologies : A l'aise avec les technologies qu'il connaît, il lui faut cependant un certain temps pour s'intéresser et s'adapter à de nouvelles technologies

Communication : Il est chef d'équipe, il prend la place du leader au sein de son équipe. Il est capable de comprendre son équipe dans un contexte de développement informatique et de retransmettre ses informations, en terme de valeur ajoutée au produit, auprès du client.

Citation : "Peu importe la technologie utilisée, il faut que ça reste simple"



Nom : Anthony Lopez

Données démographiques : Homme de 26 ans, Licence en informatique

Activités professionnelles : Développeur backend, spécialisé SQL

Activités domestiques et de loisirs : Gère son propre site web sur les nouvelles technologies

Buts : Accéder à l'information facilement, envoyer des informations utiles sur le mur, avoir accès à un historique des changements sur le mur.



Tâches : Lecture / récupération d'information. Assiste au réunion autour du dispositif et donne son avis. Il interagit ponctuellement avec le dispositif.

Connaissances et expérience des technologies : Passionné de technologie, il est à la pointe.

Usage des technologies : Tous ses appareils sont connectés entre eux. il ne jure que par Google !

Attitudes à l'égard des technologies : Très à l'aise avec les technologie, il est toujours le premier à tester les nouvelles technologies.

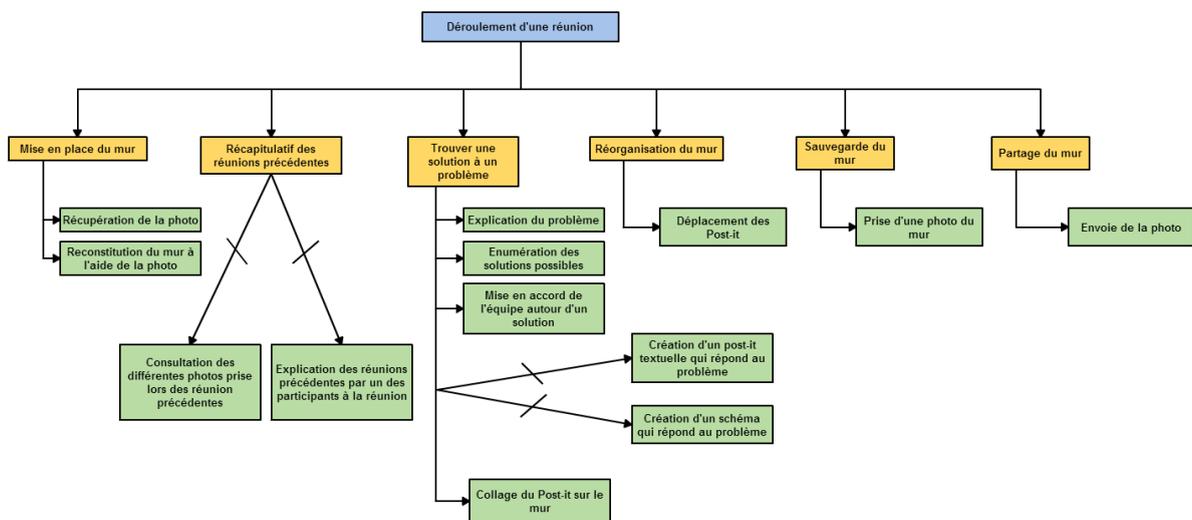
Communication : Il a du mal à communiquer avec les autres lorsqu'il ne s'agit pas de technologie.

Citation : "Le papier et le crayon c'est la préhistoire maintenant le futur c'est comme Minority Report"

Scénario actuel

David, le manager d'une équipe de développement, doit organiser une réunion pour régler un problème posé par son supérieur. La salle de la réunion précédente étant occupée, ils s'installent dans une autre salle. Depuis le début du projet, David utilise un Stickywall pour favoriser l'échange dans son équipe. Dans cette nouvelle salle, il doit donc scotcher son Stickywall et remettre les éléments au bon endroit en utilisant une photo qu'il a pris avec son smartphone. Anthony revient d'une semaine de congé, le mur a complètement changé. Il souhaite alors avoir un récapitulatif de ce qui c'est passé sur ce mur. David lui montre quelques photos qu'il à pris pendant la semaine et lui fait un bref résumé en début de réunion.

Au bout de nombreux échanges, l'équipe tombe d'accord sur une solution pour répondre au problème du jour, David crée un post-it papier avec la solution trouvée et la colle sur le mur. Plus tard dans la réunion, Anthony a gribouillé un schéma de la nouvelle architecture de base de donnée qu'il compte mettre en place. Il se lève et va coller son papier sur le mur. L'équipe se rend alors compte qu'il y a un liens entre ce papier, le post-it précédent et un autre post-it plus ancien. David les décroche et les réorganise sur le mur. A la fin de la réunion, David est content d'avoir pu résoudre le problème rapidement, il prend donc une photo pour pouvoir reconstruire le mur à la prochaine réunion, mais aussi pour l'envoyer à son responsable pour l'informer de leur nouvelle solution.



Scénario de la maquette

David, le manager d'une équipe de développement, doit organiser une réunion pour régler un problème posé par son supérieur. La salle de la réunion précédente étant occupée, ils s'installent dans une autre salle. Depuis le début du projet, David utilise un Stickywall pour favoriser l'échange dans son équipe. Dans cette nouvelle salle, il doit charger son Stickywall et le projeter sur un mur. Anthony revient d'une semaine de congé, le mur a complètement changé. Il souhaite alors avoir un récapitulatif de ce qui c'est passé sur ce mur. Il regarde alors l'historique du mur à l'aide de la télécommande ou sur un outil en ligne.

Au bout de nombreux échanges, l'équipe tombe d'accord sur une solution pour répondre au problème du jour, David crée un post-it sur sa télécommande avec la solution trouvée et l'envoie sur le mur. Plus tard dans la réunion, Anthony a gribouillé un schéma de la nouvelle architecture de base de données qu'il compte mettre en place. Il va alors prendre une photo de son schéma et l'envoie sur le mur grâce à son smartphone. L'équipe se rend alors compte qu'il y a un lien entre ce papier, le post-it précédent et un autre post-it plus ancien. David sélectionne ces post-its à l'aide de la Kinect et les réorganise sur le mur. À la fin de la réunion, David est content d'avoir pu résoudre le problème rapidement. Il envoie alors la sauvegarde ou le lien de son mur à son supérieur.

Maquette

Référence :