Axes de recherches créatives

RENDU RECHERCHE GRAPHIQUE
PROJET FIN D'ANNÉE

Henneton Arthur DG3SC — Avril 2025

TYPOGRAPHIE ET COULEURS

DM SANS - Regular
DM SANS - Bold
DM SANS - Black

Dunbar Tall-Light
Dunbar Tall - Bryalex
Dunbar Tall - Bold
Dunbar Tall - Ultra

Acumin Pro - Regular
Acumin Pro - Semibold
Acumin Pro - Bold

DM SANS - REGULAR
DM SANS - BOLD
DM SANS - BLACK

DUNBAR TALL-LIGHT
DUNBAR TALL - REGULAR
DUNBAR TALL - BOLD
DUNBAR TALL - ULTRA

ACUMIN PRO - REGULAR
ACUMIN PRO - SEMIBOLD
ACUMIN PRO - BOLD

Exclusif
(charte ex de la Crédit agricole)

Montserrat - Light
Montserrat - Regular
Montserrat - Bold
Montserrat - Black

Open Sans - Light
Open Sans - Regular
Open Sans - Bold
Open Sans - ExtraBold

COULEURS

Primaire

Secondaire

PERSONA

ARBORESCENCE

QUESTIONS

Le fonctionnement de l'application repose sur un questionnaire initial permettant de personnaliser l'expérience utilisateur. Ce questionnaire de 5 questions a pour but de cadrer au mieux les besoins et attentes, afin de proposer des questions ciblées pour aux recherches.

1_ Quel est votre niveau d'aisance global avec les outils numériques ?
- *Très à l'aise*
- *Plutôt à l'aise*
- *Peu à l'aise*

2_ Combien de temps passez-vous en moyenne sur un appareil numérique par jour ?
- *Moins d'1heure*
- *Entre 2 et 3 heures*
- *Plus de 3 heures*

3_ Pour vos démarches bancaires (virement, gestion de comptes...), vous préférez...
- *De rester en agence*
- *Le faire en ligne*

4_ Avez-vous déjà hésité à utiliser une fonctionnalité de peur de faire une erreur ?
- *Oui*
- *Non*

PICTOGRAMME

CARTE — ÉPARGNE — CONTACT — VIREMENT

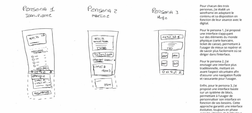
PICTOGRAMME

AJOUTER BÉNÉFICIAIRES — PARTAGER RIB — ASSURANCES — DOCUMENTS — HISTORIQUE — REDIGER MAIL — PRÊT — PROFIL — PAR IA

ONBOARDING #1

Lorsque l'application d'onboarding commence par 5 questions visant à déterminé plus 3D, 3D permettant de cadrer au mieux les besoins et attentes afin de proposer des nouveaux éléments. Et de ne pas noyer l'utilisateur dans un flux d'information trop dense. Ceci que de ses différentes fonctionnalités, cette approche vise à rendre l'expérience d'usage et de gestion un peu plus accessible.

WIREFRAME #1



Pour n'avoir des cries, nous avons choisi de contribuer à développer le prototype 3 en tenant compte du feur attendu avec le client.

Pour le prototype 1, j'ai proposé une interface plus jeune, plus ludique, avec des couleurs vives et des pictogrammes à l'usage de rendre un rapport et une interface plus ludique, dirigée sans interface.

Pour le prototype 2, j'ai proposé une interface plus sérieuse, plus adaptée aux usages plus sérieux, plus adaptée et rassurante pour l'usager.

Enfin, pour le prototype 3, j'ai proposé une interface qui se rapproche de bêta, plus adaptée aux fonctionnalités et aux usages, qui se rapproche gravoir une interface plus adaptée et plus proche avec les attentes de l'utilisateur.

ONBOARDING #2

Telle proposition mêr faisant au Tableau séductrices de la Crédit agricole, nous avons choisi de mettre en place une mise sécurisé la protection des données personnelles. Cette approche vise à rassurer les usagers, l'objectif est de rassurer l'usager à chaque étape de son parcours, en montrant que la banque est de la partie et mettre de sécurisé et de confidentiaires.

WIREFRAME #2

Dans cette proposition, nous avons choisi de mettre en a prioritaire visuelle afin de rendre l'expérience interfaces, tout en maintenant un rendu sécurisé et rassurant d'usage interfaces.

Pour le prototype 1, un rendu plus ludique, avec des couleurs vives et des pictogrammes, nous avons fait des effets de papier ou des effets de pliage, afin de rendre les éléments vivant à l'usager et rendre l'expérience plus ludique grâce à des raptrus visuels. Ludique.

Le prototype 2 explore un design à tendance « Neumorphisme » qui vise à créer un rendu doux et subtil, en utilisant des ombres et des éclairages graphique renforce la sensation de profondeur et une sensation de surface et de relief. Sécurisé.

Enfin, Interface 3 propose une voie plus sobre et épurée, qui vise des effets de transparence. Elle privilégie une hiérarchie structure inspirée de la grille et des espaces négatifs, organisation claire et modulaire des contenus.

ONBOARDING #3

Cet axe s'inscrit davantage dans une démarche de simplicité et de clarté, en proposant des éléments minimalistes, qui visent à éviter la surprise et l'ambiguïté, et rapprocher de l'application.

WIREFRAME #3

Ce prototype propose une approche fonctionnelle et structurée, centrée sur l'efficacité, le gain de temps et la lisibilité des informations. Il s'adresse à un public recherchant une interface claire, rapide et opérationnelle dans un cadre professionnel ou administratif.

L'interface est conçue pour maximiser l'efficacité et le confort d'utilisation, avec des éléments clairement identifiés et une organisation logique des informations. Elle vise à faciliter la prise de décision et l'exécution des tâches dans un environnement exigeant.

L'ergonomie est pensée pour réduire la charge cognitive et optimiser l'expérience utilisateur, en proposant un cadre visuel cohérent et professionnel, adapté aux usages quotidiens et aux contraintes d'un environnement professionnel.

Cette approche s'inscrit dans une démarche de conception centrée utilisateur, visant à rendre l'outil plus intuitif, plus rapide à prendre en main et plus adapté aux usages réels des utilisateurs, tout en conservant un niveau de sécurité et de fiabilité élevé.

REVENIR À L'ACCUEIL ESAAT