

Projet Clic école

Morgane Cabrol



Qu'est ce que c'est l'application clic école ?

Clic école est une application mobile du gouvernement du Québec, développée avec les écoles et partenaires du réseau éducatif. Elle centralise les communications entre parents et équipes-écoles grâce à une solution numérique adaptée aux besoins réels du terrain.

Les parents peuvent y consulter facilement l'information scolaire de leur enfant : devoirs, résultats, calendrier, absences et retards, messagerie avec le personnel, ainsi que bulletins et relevés fiscaux. L'application a été conçue pour être claire, accessible et simple à utiliser pour tous.

Rôle : Designer UX

J'étais la designer UX principale sur Clic école, en charge de la conception complète de l'application. J'ai mené des ateliers UX et des recherches utilisateurs pour bien comprendre les besoins, réalisé l'analyse fonctionnelle et défini les fonctionnalités clés. J'ai conçu les maquettes finales et accompagné le fournisseur tout au long du développement, tout en organisant et en réalisant différents tests (semi-dirigés, dirigés, A/B). J'ai également rédigé les spécifications détaillées, soutenu le PO dans la priorisation des besoins et collaboré avec l'équipe marketing pour la mise en production. Vous trouverez ci-dessous plus de détails sur mon rôle et mes contributions au projet.

Exemple de commentaires reçus :

"Tu as vraiment ce projet à cœur, probablement comme tout ce que tu fais, et ça se ressent à chaque rencontre. On aimerait bien te cloner. Bravo !"

Directeur marketing

"Toujours souriante, très performante, compétente et également motivée à apporter de la valeur chez le client. Bravo."

Mandataire

"Morgane est une ressource grandement appréciée par tous les collaborateurs pour les projets où elle fournit des livrables. Elle a été impliquée dans des activités à grande visibilité et a réalisé un travail remarquable, encore une fois dans un contexte loin d'être évident. Par ses actions, elle a réussi à sensibiliser l'équipe à l'importance de livrer des solutions non seulement performantes, mais aussi centrées sur l'expérience utilisateur. Appréciation globale : Surpasse les attentes"

Chef de projet

Analyse de l'existant

audit de l'application actuelle,
consultation des commentaires sur les stores, rencontre
des utilisateurs ...

Priorisation des fonctionnalités

Rencontres avec les parties prenantes,
création de wireframes,
discussions sur les contraintes techniques...

Tests utilisateurs

Entrevues avec les utilisateurs, récolte de données,
modification des wireframes ...

Lancement en phase test

Création d'un comité d'utilisateurs intéressés, suivi des
commentaires et demandes d'améliorations

Lancement final !

Clic école

Analyse de l'existant

Pendant cette phase d'évaluation, nous avons étudié l'usage de l'application par les écoles et les parents pour identifier leurs besoins réels. Cela a inclus des questionnaires envoyés à 2000 directeurs et l'animation de 3 ateliers avec des parents, ainsi qu'un audit de l'existant : nous avons analysé plusieurs applications offrant le même type de fonctionnalités que les nôtres, qu'il s'agisse d'applications scolaires ou de messagerie. L'ensemble des résultats a ensuite été exploité pour guider la conception centrée utilisateur.



Priorisation des fonctionnalités

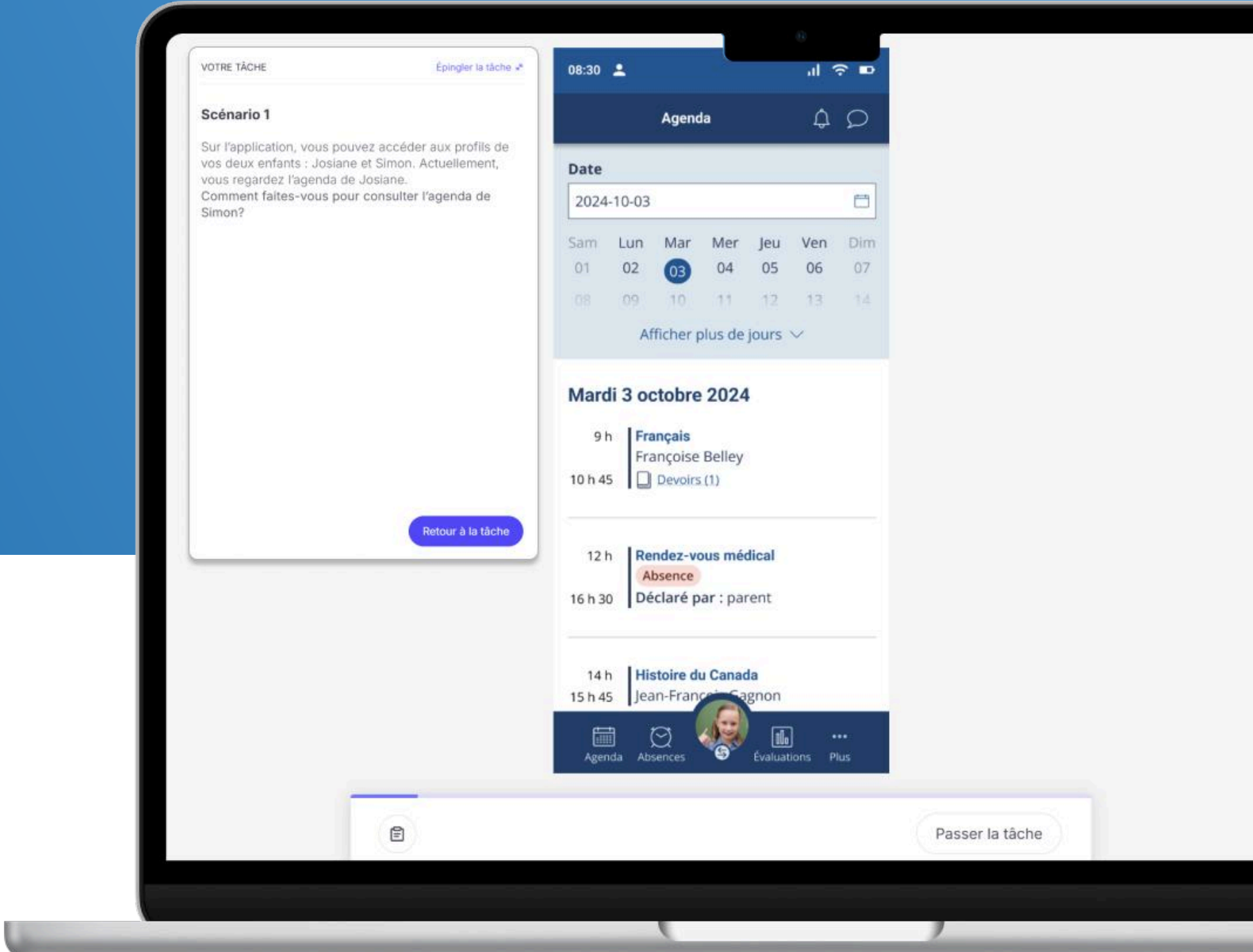
Pendant la phase de priorisation, nous avons créé différents personas qui guideront tout au long du projet. Nous avons défini les fonctionnalités principales et élaboré une première arborescence, testée et révisée à plusieurs reprises. Parallèlement, des premiers fils de fer ont été réalisés pour visualiser les idées et prioriser les besoins des utilisateurs.



Tests utilisateurs

Pendant la phase de test utilisateurs, nous avons commencé par rédiger et corriger les scénarios de test. Des wireframes interactifs ont été créés sur Figma en utilisant le design system du gouvernement. Les scénarios ont ensuite été intégrés dans l'outil Userberry pour organiser les tests.

Les rencontres utilisateurs ont été réalisées sous forme d'entrevues individuelles, puis les résultats ont été analysés pour ajuster et améliorer les maquettes.



Lancement en phase de test

D'avril à juin, nous avons mis en place un processus d'amélioration continue avec les milieux pilote. La version bêta de l'application étant développée, nous avons demandé aux écoles de participer à une phase de test.

Cela nous a permis d'éviter des problèmes potentiels à la rentrée scolaire de septembre.

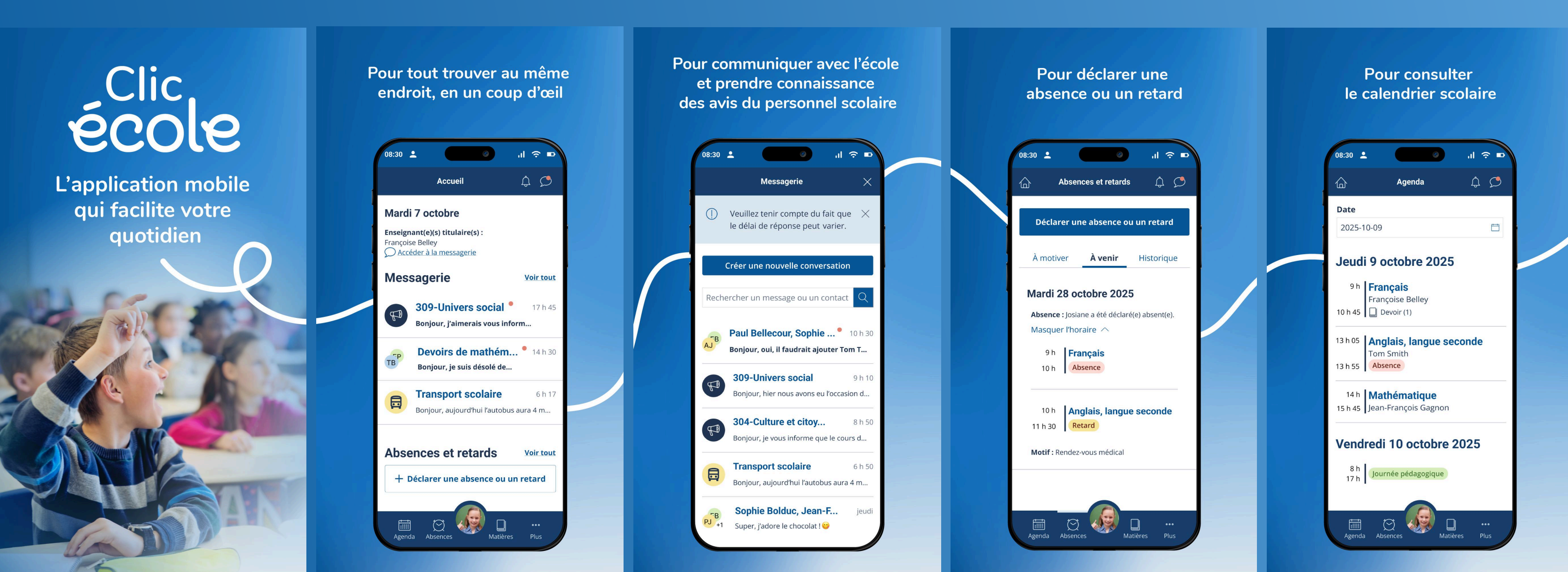
Tous les jeudis, durant cette période de test, nous avons rencontré les utilisateurs

testeurs pour recueillir leurs points d'amélioration et leurs observations sur l'application.

Ces retours nous ont grandement aidés à faire évoluer l'application avant de la présenter à tous.

Lancement final !

Le projet a finalement été déployé progressivement dans toutes les écoles du Québec. Nous espérons maintenant pouvoir lancer une phase 2 afin de développer toutes les autres fonctionnalités mises de côté pour respecter la portée, l'échéancier et les coûts du projet lors de cette première phase.



Merci

Pour me contacter : mcabrol21@gmail.com