

Projet L'École ouverte

L'École ouverte est une plateforme éducative du gouvernement du Québec qui réunit une grande bibliothèque de ressources pédagogiques gratuites pour accompagner les élèves, les parents et les enseignants. On y trouve des outils pour apprendre, réviser, s'exercer, développer des compétences numériques, ainsi que des contenus variés (exercices, stratégies, livres audio, balados, etc.) adaptés à différents besoins éducatifs et niveaux scolaires. Toutes ces ressources sont offertes sans frais, conformes aux programmes et accessibles en ligne pour faciliter l'apprentissage à l'école ou à la maison.

Lien : <https://ecoleouverte.ca/>



Rôle : Designer UX

J'étais l'unique designer UX du projet. J'ai conçu l'ensemble des maquettes web et mobile en respectant le système de design gouvernemental et les normes d'accessibilité. J'ai participé activement aux ateliers de cocréation et à plusieurs sessions de brainstorming afin de définir les besoins utilisateurs et d'affaires. J'ai rédigé différents scénarios de tests et accompagné le développeur tout au long du projet, en testant les fonctionnalités et en assurant la cohérence de l'expérience utilisateur. J'ai également animé des rencontres clients et contribué à la coordination interéquipes dans le cadre de la création de ce site Web de bibliothéconomie.

Exemple de commentaires reçus :

"Morgane est une professionnelle compétente et appliquée. Elle se montre disponible, même lorsque son emploi du temps est chargé. Toujours dynamique, souriante et positive, sa présence au sein d'une équipe de travail est grandement appréciée. Elle s'adapte avec aisance aux règles des projets qu'elle réalise, par exemple à l'application du système de design gouvernemental, qu'elle maîtrise bien. Sa connaissance des règles UX est vaste et communiquée avec simplicité. Morgane est un réel atout."

Product owner

"Je tiens à souligner à quel point j'ai été satisfait de ton travail dans le cadre du projet L'École ouverte au cours de la dernière année. Tes compétences en UX sont solides, tu démontres une excellente compréhension des besoins et tu sais proposer des solutions claires et bien adaptées. J'apprécie aussi beaucoup ta rigueur, ton professionnalisme et la qualité de tes livrables."

Au-delà de ton savoir-faire, ton attitude positive, ton sens de la collaboration et ton savoir-être apportent une réelle valeur ajoutée à notre équipe. C'est toujours agréable de travailler avec toi.

Bonne continuation et bravo pour le chemin parcouru !"

Chef de projet

Analyse

Compréhension des besoins et définition des enjeux

Durant la phase d'analyse, j'ai cherché à bien comprendre le mandat, les objectifs du MEQ et les besoins des différents utilisateurs, soit les élèves, les parents et les enseignants. J'ai participé aux ateliers de cocréation afin de recueillir les attentes, analyser les enjeux et définir les parcours utilisateurs. Cette phase m'a permis d'identifier les problématiques UX et de poser des bases solides pour la conception du site.

Conception

Transformation des besoins en solutions UX

La phase de conception a consisté à transformer les besoins identifiés en solutions concrètes. J'ai mené des sessions de brainstorming, structuré l'architecture de l'information et conçu les wireframes ainsi que les maquettes haute fidélité web et mobile. Tout le travail a été réalisé en respectant le système de design gouvernemental et les principes d'accessibilité, en collaboration étroite avec le développeur pour assurer la faisabilité et la cohérence de l'expérience.

Tests

Validation et amélioration de l'expérience utilisateur

Lors de la phase de tests, j'ai rédigé des scénarios et réalisé des tests d'utilisabilité et d'accessibilité afin de valider les parcours et les fonctionnalités. J'ai analysé les retours, identifié les points d'amélioration et effectué des itérations sur les maquettes. Cette phase a permis de s'assurer que l'expérience utilisateur était claire, efficace et adaptée aux besoins avant la mise en ligne.



Merci

Pour me contacter : mcabrol21@gmail.com