

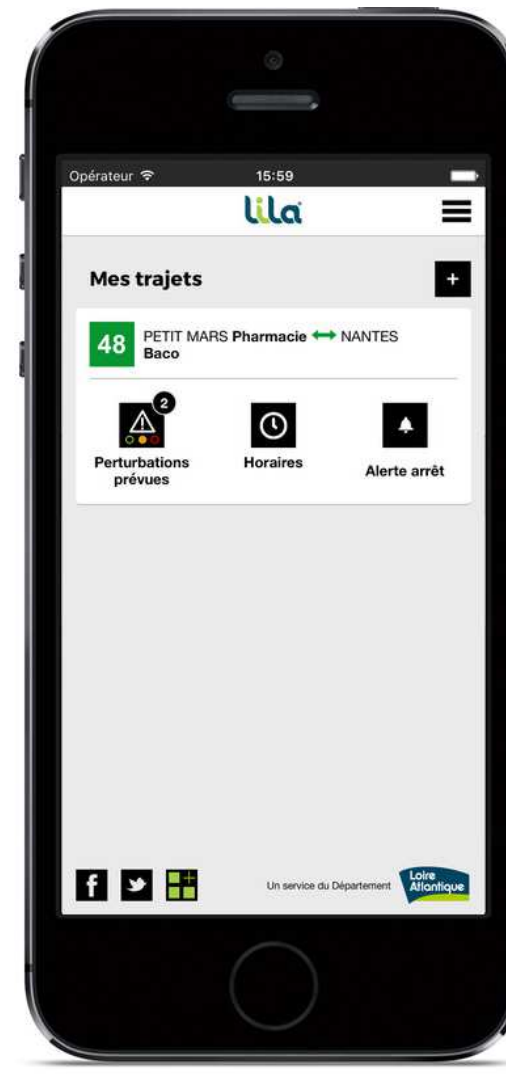
Construction d'une application mobile avec les Lilanautes

Service transport – Pôle innovation multimédia

L'appli Lila dans les stores depuis le 15 mars 2016



Application mobile
à télécharger gratuitement



Bénéfices attendus

- Répondre à la demande d'information des usagers Lila en situation de mobilité

- les horaires à l'arrêt
- les perturbations
- être prévenu à l'approche de l'arrêt



- Lever les freins à l'usage des transports en commun

- d'autres fonctions à l'étude pour la V2 : horaires en temps réel, ...

Les clés du projet

Les usagers demandent une application (enquête de satisfaction 2015)



Un contexte favorable :

- Un taux d'équipement élevé : 71%
- La maîtrise des données Lila
- L'ouverture des données et les logiciels open source
- L'évolution des systèmes numériques
- La maturité des systèmes de géolocalisation
- Le développement des start up / un nouveau modèle économique

Un choix financier contraint pour un service qui a du sens

Mode agile

Sortir de la culture du système tout en un

- étude technique de spécialiste / cahier des charges / appel d'offre / mise en œuvre d'un système global et généralement fermé (systèmes propriétaires)

Aller vers une coproduction plus souple, plus simple, moins coûteuse, plus proche de l'utilisateur final :

- analyse commerciale : qui sont les clients? / quels sont leurs besoins?
- travail brique par brique : un périmètre réduit et simple au départ
- on expérimente / on rencontre les usagers / on corrige
- on ajoute une nouvelle brique, etc...

Pas de révolution mais une évolution

usagers

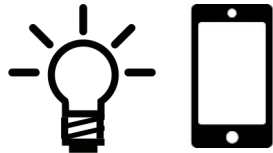
itérations

qualité en continu

tests

Méthodologie orientée utilisateurs

Phase 0 : l'idée



L'appli rêvée

- Est-ce une bonne idée ?
- Structurer ses idées
- Regarder autour de soi

=> Formuler clairement le besoin

Phase 1 : le positionnement



L'appli utile

- Evaluer les besoins réels
- Pour qui ? pourquoi ?
- Une V1 pour les abonnés, puis une V2 plus large

⇒ Formuler la stratégie ou ligne directrice du projet

Phase 2 : les services



Des services simples

- Mise à plat des fonctionnalités souhaitées
- Analyse des données nécessaires

=> Décrire les services proposés par la v1

Méthodologie orientée utilisateurs

Phase 3 : interface



Navigation V1

- Concrétiser l'interface
- Réalisation de zonings en noir&blanc

=> Formaliser et valider les écrans

Phase 4 : graphisme



Habillage

- Reprise de notre charte graphique

=> Maquetter l'écran d'accueil et décliner l'ensemble des écrans

Phase 5: pré-tests



Prototype

- Test et échange avec les utilisateurs
- Ajustements - vérifications

=> Finaliser le cahier des charges

Méthodologie orientée utilisateurs

Phase 6: développement



La concrétisation

- Développements
- Tests fonctionnels et techn
- Publication dans les stores

=> Publication de l'appli

Phase 7 : post-tests



La vérification

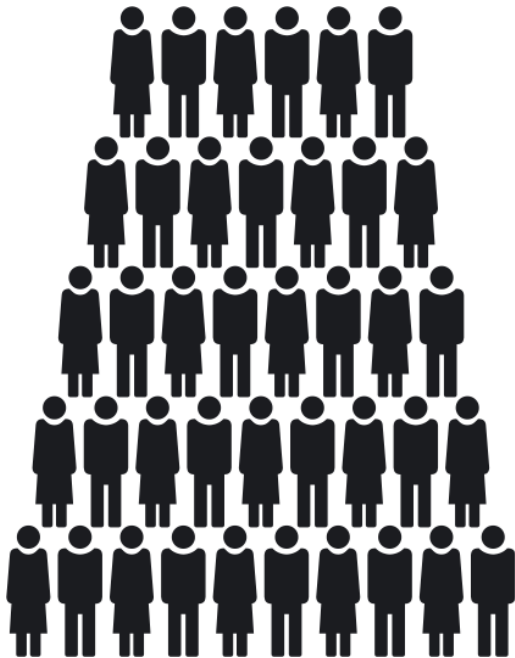
- Tests terrain après la publication dans les stores

⇒ Tirer des enseignements pour la version 2

Enchaînement du même scénario pour la Version 2



Les compétences nécessaires à la réussite du projet



- les « imagineurs »
- les concepteurs
- les maîtres de la data
- les experts développeurs
- les médiateurs
- les critiquesurs

Le coût de la pertinence

- Le questionnement permanent, la remise en question
- La recherche de la simplification extrême confrontée à la complexité du réel
- L'inquiétude générée par les allers-retours
- La nouveauté de cette approche dans les équipes
- Les nouvelles compétences à intégrer
- Le temps : un projet plus chronophage?
- L'économie globale du projet

Bénéfices complémentaires



- Plus de sens
- Emulation générale
- Motivation