

# Résumé de travaux de recherche - Projet Budg'Air

*Note obtenue : 17/20*

*R403 – Design d'expérience | BUT MMI, IUT de Béziers*

## I) Problématique

Comment pourrions-nous aider les jeunes à avoir une meilleure relation avec l'argent ?

## II) Contexte

Dans le cadre de l'UE Design d'expérience, j'ai travaillé en équipe de cinq sur la relation des étudiants à leur gestion budgétaire. La phase de recherche initiale, menée au premier semestre, a permis d'identifier plusieurs insights clés : les étudiants entretiennent une relation tendue avec l'argent, marquée par des achats impulsifs, un stress post-dépense et une forte influence de l'éducation familiale. Malgré la mise en place de stratégies de contrôle personnelles (budgets, retraits en cash, applications bancaires), la gestion reste compliquée à maintenir sur le long terme.

## III) Phase de tests utilisateurs

Nous avons ensuite mené une phase de tests utilisateurs auprès de 13 participants (étudiants aux profils variés : boursiers, alternants, acheteurs compulsifs). Les sessions combinaient observation directe en présentiel et questionnaires à distance. Les données recueillies étaient à la fois qualitatives (commentaires verbaux, observations comportementales) et quantitatives (temps de réalisation des tâches, échelle CSUQ).

## IV) Solution conçue

Sur la base de ces observations, nous avons conçu Budg'Air, une application mobile de gestion budgétaire gamifiée. L'application permet à l'utilisateur de définir des catégories de dépenses, de saisir ses achats en temps réel et de visualiser son solde restant. Le concept central est une montgolfière dont la hauteur varie en fonction du budget disponible : elle descend à mesure que l'utilisateur dépense et remonte lorsqu'il gagne de l'argent. L'objectif est de garder la montgolfière en l'air pour éviter le découvert, ce qui introduit une dimension ludique dans la gestion financière.

## V) Résultats et enseignements

Le score global CSUQ de 5,6/7 a témoigné d'une satisfaction générale satisfaisante, notamment sur la navigation et la catégorisation des dépenses. Les axes d'amélioration identifiés portaient sur la compréhension du concept de la montgolfière, la densité informationnelle de certains écrans et l'accessibilité visuelle. Cette expérience m'a permis de comprendre l'écart entre la vision du concepteur et celle de l'utilisateur, et m'a initié à l'importance des tests utilisateurs dans le processus de design d'interface.