

Cahier des Charges Urban Sketching



ERGO P3

Stéphane Nyemeck
F.Priscillya Antolinez (Lumbantobing)
23/01/2026
Volée FREYA

Table des matières

1. Méthodologie	3
2. Objectif stratégique	3
3. Public cible	4
4. Synthèse des entretiens d'analyse de l'activité avec les utilisateurs.....	4
4.1 Contexte et déroulement des entretiens.....	5
4.2 Description des personnes interviewées.....	5
4.3 Motivation et rapport à l'activité étudiée.....	6
4.4 Compétences et pratiques personnelles	6
4.5 Attentes	6
4.6 Difficultés.....	7
4.7 Persona	7
4.8 Incidents critiques	8
4.9 Étapes clés de l'activité.....	8
4.10 Carte d'expérience	9
5. Analyse de la concurrence	10
6. Contenu du site	15
6.1 Cas d'usage, contenus et justification des cartes choisies.....	15
6.2 Tri de cartes	17
6.2.1 Méthodologie de passation.....	18
6.2.2 Analyses.....	18
a. Matrice de similarité.....	19
b. Dendrogramme.....	21
c. Analyse Qualitative.....	22
6.3 Synthèse de l'analyse du tri de cartes.....	23
6.4 Architecture	24
6.5 Au niveau du design.....	30
7. Références bibliographiques	32
8. Annexes	33
8.1. Tableau: thèmes abordés lors de l'entretien.....	33
8.2. Analyse de l'activité v1 Béatrice.....	34
8.3. Analyse de l'activité v1 Christine.....	39
8.4. Consignes données aux participants lors de tri de cartes	43
8.5. Cartes pour la méthodes de tri de cartes.....	44
8.6. Synthèses individuelles des tris de cartes Participant 1&2.....	46
8.7. Synthèses individuelles des tris de cartes Participant 3&4.....	54
8.8. Rapport d'analyse de la concurrence : <i>Urban Sketchers London</i>	62
8.9. Rapport d'analyse de la concurrence : <i>Urban Sketchers Switzerland</i>	68

1. Méthodologie

Pour des raisons éthiques, tous les prénoms utilisés dans ce document sont des prénoms d'emprunt afin de garantir l'anonymat des personnes interrogées.

La démarche adoptée pour la réalisation de ce cahier des charges suit une approche centrée utilisateur, inspirée des méthodes d'ergonomie et de design UX de (Lallemand & Gronier, 2016) vues dans le cadre du cours ERGO2526. Elle s'articule en six étapes successives, dont chacune alimente la suivante.

Notre projet porte sur la conception d'un site internet pour l'association *Urban Sketchers Geneva* (USK Geneva), qui souhaite disposer d'un espace d'échange permettant à la fois d'organiser des rencontres (*sketchwalks*, annonces, informations pratiques) et d'attirer de nouveaux adhérents. La logique de conception centrée utilisateur, a nécessité l'implication des utilisateurs tout au long du processus de conception afin de mieux comprendre leurs besoins et de guider les choix de design.

Nous avons mené des entretiens et modélisé des outils selon les six étapes suivantes:

Étape 1 : Analyse de la demande et cadrage du projet (entretiens avec la commanditaire, définition du contexte).

Nous avons commencé par une analyse de la demande à travers un entretien semi-directif, selon la méthode de Lallemand & Gronier (2016), avec la commanditaire *Lara*, membre de l'équipe d'organisation d'USK Geneva afin de clarifier les visions et objectifs du site, définir le public cible, la représentation et leur identité, les moyens, et les approches pédagogiques.

Étape 2 : Analyse de l'activité réelle des utilisateurs (entretiens semi-directifs, incidents critiques)

Dans une seconde étape, nous avons réalisé un entretien avec deux participantes d'*Urban Sketchers* afin de mieux comprendre l'activité réelle (motivations, freins, modalités de participation, besoins d'information, etc.). Nous avons utilisé la technique d'entretien semi-directif qui "permet à l'interviewer d'aborder tous les points qu'il souhaite mais laisse une flexibilité dans la conversation" (Lallemand & Gronier, 2016, p. 51). Nous avons combiné plusieurs approches dont celle du *storytelling*, le pourquoi/comment, et les incidents critiques (Bisseret et al., 1999).

Étape 3 : Modélisation des besoins utilisateurs (persona et carte d'expérience)

Les données récoltées lors des entretiens avec les utilisateurs ont été synthétisées sous forme de persona, qui représenterait le public cible de l'activité finalisée *Urban Sketchers Geneva*. Les personas sont «des archétypes d'utilisateurs créés à partir de données réelles recueillies pendant la phase d'exploration» (Lallemand & Gronier, 2015, p. 194).

Ils permettent notamment d'avoir une image concrète de l'utilisateur cible du projet, de solliciter de l'empathie ou encore de stimuler l'imagination facilitant la conception d'un futur site web. En outre, à partir des incidents critiques et des étapes condensées, liés aux activités en Urban Sketching des utilisatrices interviewées, nous avons élaboré une carte d'expérience.

Étape 4 : Analyse de la concurrence (*benchmark fonctionnel et structurel*)
Nous avons mené une analyse de la concurrence. Celle-ci avait pour objectif d'étudier les sites et applications que l'on juge concurrents ou comparables, afin d'en extraire les points positifs et / ou négatifs ainsi que les conventions d'interface du domaine (Ergolab, parag. 3).

Étape 5 : Structuration des contenus(cas d'usage et tri de cartes)

Enfin, pour construire une structure de contenus nous avons mené quatre passations de tri de cartes en format ouvert avec des membres d'USK Geneva. Le tri de cartes permet de structurer les contenus du site selon la logique mentale des utilisateurs, plutôt que selon une organisation purement institutionnelle (Lallemand & Gronier, 2016). Les cartes ont été modélisées à partir des cas d'usage identifiés dans la carte d'expérience.

Étape 6 : Proposition d'architecture de l'information(arborescence issue du tri de cartes) Grâce au tri des cartes nous avons dégagé une catégorisation des différentes composantes du futur site USK. Cette catégorisation a permis de modéliser une architecture globale de site.

2. Objectif stratégique

Notre projet s'inscrit dans la demande de Lara, commanditaire et organisatrice au sein d'USK Geneva. Elle souhaite renforcer et structurer la communauté genevoise d'Urban Sketchers en proposant un espace centralisé en ligne, permettant aux personnes intéressées de découvrir l'association, d'en comprendre le fonctionnement et d'être informées des événements à venir. Actuellement, USK Geneva organise une sortie mensuelle (le samedi à 11h). Toutefois, de nombreux membres expriment le souhait de se retrouver en dehors de ce créneau, notamment en raison de contraintes professionnelles. Lara met ainsi en évidence un besoin encore non couvert : offrir aux membres un moyen de se connecter entre eux et de proposer des rencontres alternatives, en complément de l'événement principal.

L'objectif du projet est de concevoir un site web qui devra :

- **assurer la visibilité et l'accessibilité d'USK Geneva**, en valorisant l'association comme un groupe de dessin ouvert à toutes et tous, indépendamment du niveau, conformément à l'enjeu exprimé par la commanditaire ;

- **faciliter la participation et favoriser les rencontres** autour d'une passion commune, en répondant à la difficulté exprimée par certains membres à « trouver des choses à faire avec les gens » ;
- **soutenir l'organisation et la diffusion des événements**, en permettant la publication, la consultation et le partage de rencontres proposées par les membres et bénévoles, en complément de la sortie mensuelle ;
- **encourager l'inclusion et l'accueil des nouveaux participants**, en réduisant les freins liés au niveau perçu, en accompagnant les premiers pas dans l'activité et en renforçant le sentiment d'appartenance à la communauté, dans une logique inclusive portée par l'idée que « n'importe qui peut dessiner ».

3. Public cible

Le site devra s'adresser à plusieurs publics identifiés, conformément aux besoins exprimés par la commanditaire :

- **les participants actuels d'Urban Sketchers Geneva**, en leur permettant d'accéder facilement aux informations essentielles (prochains sketchwalks, modalités pratiques, actualités) et de rester connectés à la vie de la communauté ;
- **les futurs participants**, incluant notamment des personnes retraitées (disponibles en semaine), des personnes actives dont les horaires ne coïncident pas toujours avec la sortie mensuelle du samedi, des étudiant·e·s souhaitant pratiquer le dessin, ainsi que des personnes de passage à Genève désireuses de découvrir la ville à travers le dessin et de rencontrer d'autres passionné·e·s.

Le site devra également lever les freins à l'entrée identifiés, en particulier chez les personnes débutantes qui hésitent à participer en raison d'une représentation erronée du niveau requis. À ce titre, il devra contribuer à rassurer et encourager les nouveaux venus en rendant explicites les valeurs d'inclusion de l'association et en proposant des repères clairs et accessibles (par exemple : informations pour une première sortie, matériel nécessaire, déroulement type d'un sketchwalk).

Compte tenu du caractère international de Genève, le site devra être conçu de manière à pouvoir accueillir un fonctionnement bilingue français/anglais. Si un choix devait être opéré, la commanditaire exprime une préférence pour l'anglais. Toutefois, dans le cadre du cours, le projet se limite à la conception d'une version française du site, afin de

respecter les contraintes pédagogiques et de maîtriser le périmètre du projet. Cette décision n'exclut pas l'ajout ultérieur d'une version anglaise.

Enfin, le public cible prioritaire retenu pour le projet est représenté par le persona élaboré à partir de l'entretien et de l'analyse de l'activité. Ce public correspond à un enjeu central de la demande et devra structurer l'architecture du site, en orientant la priorisation des fonctionnalités vers les actions clés de découverte et de participation (comprendre, trouver, rejoindre, revenir).

4. Synthèse des entretiens avec les utilisateurs pour l'analyse de l'activité

4.1. Méthode et déroulement des entretiens

La collecte des données utilisateurs a été réalisée au moyen d'entretiens semi-directifs, conformément aux objectifs d'analyse de l'activité du projet. Deux participantes d'Urban Sketchers Geneva ont été interrogées à partir d'un guide d'entretien structuré par thèmes et préparé en amont (cf. Annexe 8.1).

Les entretiens, menés en présentiel, ont été conçus pour favoriser l'expression d'expériences vécues. Ils ont débuté par une question d'ouverture centrée sur la première expérience de croquis urbain (« Peux-tu me raconter ta première expérience d'Urban Sketching ?»), afin d'initier un récit spontané. Cette approche par storytelling visait à faire émerger des épisodes significatifs de l'activité, complétée par l'usage de la méthode des incidents critiques pour identifier des situations marquantes, tant positives que négatives.

Le guide d'entretien a été organisé autour de thèmes communs, chacun accompagné de relances adaptées (clarification, approfondissement, reformulation, questionnement sur les motivations et les attitudes « pourquoi / comment »). Des techniques d'écoute active, telles que les silences, les relances minimales ou les reprises partielles (« échos »), ont été mobilisées afin de soutenir le développement spontané des récits.

Cette démarche méthodologique visait à produire des données qualitatives riches, permettant d'identifier les pratiques, les besoins, les freins et les leviers d'engagement des participantes, en vue d'alimenter la conception du site et la priorisation des fonctionnalités.

4.2. Description des personnes interviewées

Le profil de la première participante interrogée met en évidence des pratiques et

motivations caractéristiques de l'activité d'Urban Sketching. Béatrice, 51 ans, réside dans le Pays de Gex et pratique des activités artistiques depuis plus de dix ans. Elle a découvert l'Urban Sketching par l'intermédiaire d'une amie, puis via les réseaux sociaux. Elle valorise particulièrement la liberté d'interprétation offerte par cette pratique, ainsi que la convivialité et l'échange de compétences au sein du groupe. L'entretien met également en lumière la satisfaction liée à la perception de sa progression personnelle, tout en soulignant certains freins, tels que la difficulté à dégager du temps pour pratiquer ou la gestion des frustrations inhérentes au médium, notamment lorsque « l'aquarelle fait ce qu'elle veut ».

Le profil de la seconde participante interrogée met en lumière des motivations fortes ainsi que des freins spécifiques à la pratique de l'Urban Sketching. Christine, 67 ans, dispose d'une longue expérience dans les arts manuels et a découvert l'Urban Sketching lors d'un symposium à Amsterdam, expérience qu'elle qualifie de « passionnante » et « accessible à tout le monde ». Elle exprime une volonté de progression, notamment dans la maîtrise de la perspective et le développement de capacités de synthèse graphique. Elle valorise particulièrement la pratique du dessin en groupe, perçue comme une source d'interactions et d'enrichissement mutuel (« plus d'interaction, plus d'enrichissement »). L'entretien révèle toutefois l'existence de situations vécues comme difficiles, en particulier le sentiment d'être « jugée » lors de dessins réalisés en public, constituant un frein potentiel à la participation.

4.3. Motivation et Rapport à l'activité étudiée

Les entretiens révèlent un rapport très positif et engagé à la pratique de l'Urban Sketching chez les deux participantes. Béatrice associe cette activité à un fort sentiment de liberté et à des moments de convivialité, tout en valorisant la progression personnelle et l'échange de compétences au sein d'un collectif perçu comme humble et bienveillant. Christine souligne également la richesse du cadre collectif, qu'elle décrit comme source de « plus d'interaction » et de « plus d'enrichissement », et qualifie l'Urban Sketching d'activité « passionnante » et « accessible à tout le monde », vécue sans contrainte. Elle met en avant la dimension de « parenthèse » ou de « bulle » que constitue cette pratique, favorable à l'observation, au calme et à la création. Toutes deux considèrent l'Urban Sketching comme un moyen privilégié d'améliorer leurs compétences techniques (perspective, observation, aquarelle), tout en vivant des expériences marquantes dans des lieux inspirants. Enfin, elles accordent une importance centrale aux valeurs humaines du groupe, qu'elles décrivent comme fondées sur l'humilité, la bienveillance, la spontanéité et l'inspiration mutuelle.

4.4. Compétences et pratiques personnelles

L'analyse croisée des entretiens met en évidence des apprentissages techniques communs, ainsi que des modalités de pratique différenciées. Les deux participantes développent des compétences essentielles à l'Urban Sketching, en particulier en matière de perspective, d'observation et de maîtrise des médiums. Béatrice souligne avoir travaillé de manière approfondie la perspective et avoir appris à « jongler avec l'aquarelle », un médium qu'elle n'utilisait pas auparavant, tandis que Christine cherche également à progresser en perspective et à produire des dessins plus synthétiques, tout en consolidant sa pratique de l'encre et de l'aquarelle. Toutes deux insistent sur l'importance de l'observation de l'environnement (lumière, contexte, ambiance) et reconnaissent le rôle structurant du collectif dans leurs apprentissages. Béatrice souligne que « l'on apprend beaucoup des autres », et Christine évoque « plus d'interaction, plus d'enrichissement », tout en notant que le rythme du groupe peut parfois être contraignant, ce qui l'amène à apprécier aussi des moments de pratique individuelle ou en petit comité. Enfin, leur pratique s'inscrit dans des rituels personnels distincts, Béatrice décrit le plaisir associé à la préparation de son matériel et à l'usage d'objets « fétiches », tandis que Christine identifie comme limite une tendance à se lancer trop rapidement dans le dessin, sans toujours prendre le temps d'une analyse préalable.

4.5. Attentes

Les deux participantes accordent une grande importance à l'ambiance du groupe et à la convivialité. Béatrice apprécie particulièrement « la liberté d'interprétation » et « les moments très conviviaux », et souligne qu'elle revient surtout pour « le partage d'expériences » et la bienveillance du collectif. Christine met aussi en avant l'aspect social, expliquant que le dessin en groupe offre « plus d'interaction, plus d'enrichissement ». Toutes deux attendent du sketching qu'il reste une activité plaisante et motivante, mais aussi utile pour progresser. Béatrice apprécie de « voir sa progression » et Christine cherche des conseils pratiques pour dit-elle « améliorer ma perspective » et « être plus synthétique ».

4.6. Difficultés

Les entretiens mettent en évidence plusieurs difficultés et freins associés à la pratique de l'Urban Sketching. Béatrice identifie le manque de temps comme la contrainte principale, soulignant qu'« il n'est pas toujours facile de trouver le temps », en particulier le week-end. Elle évoque également des frustrations d'ordre artistique, liées aux aléas de

l'aquarelle ou à des erreurs de perspective. Christine, quant à elle, souligne des situations d'inconfort liées au regard des autres lorsqu'elle dessine en public, exprimant une crainte d'être jugée. Elle mentionne aussi des difficultés à finaliser ses dessins sur place, ainsi qu'une tendance à se perdre dans les détails. Enfin, Christine exprime une préférence marquée pour les ateliers en présentiel, qu'elle perçoit comme plus engageants que les tutoriels en ligne, jugés trop passifs et peu propices au passage à l'action (« on peut scroller toute la journée... après on ne fait rien »).

4.7. Persona

À partir des données recueillies lors des entretiens (cf. annexes 8.2 et 8.3), un persona fictif a été élaboré afin de représenter le public cible prioritaire du site Urban Sketchers Geneva (cf. Figure 1). Les personas correspondent à des archétypes d'utilisateurs construits à partir de données empiriques issues de la phase d'exploration (Lallemand & Gronier, 2015, p. 194). Ils permettent de rendre plus concrète la représentation de l'utilisateur cible, de susciter l'empathie au sein de l'équipe de conception et de stimuler l'imagination, facilitant ainsi la prise de décisions et l'orientation des choix de conception du futur site web.

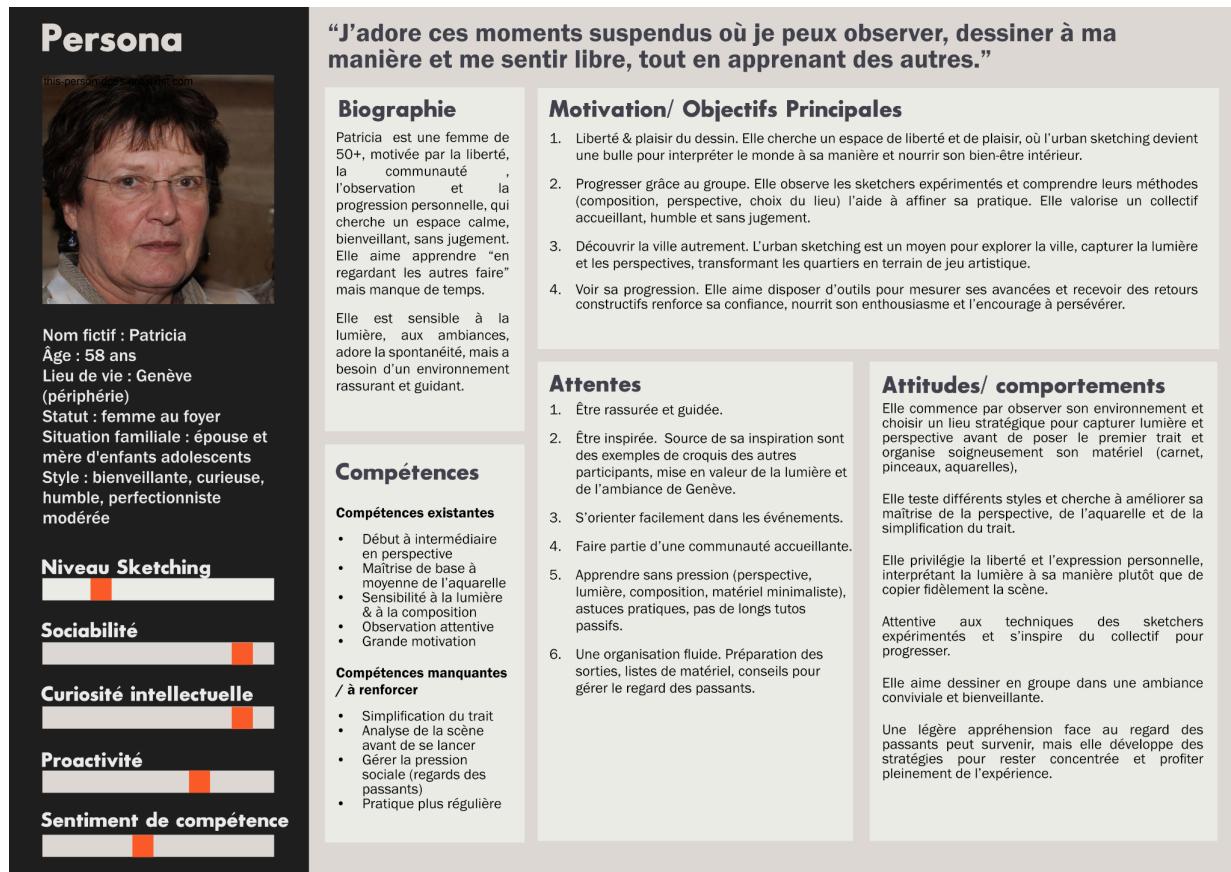


Figure 1 : Persona basé sur les données de Béatrice et Christine

4.8. Incidents critiques

Les récits d'expériences rapportés par les participant(e)s mettent en évidence des incidents critiques, à la fois positifs et négatifs, qui structurent leur rapport à la pratique de l'Urban Sketching. Béatrice évoque notamment une séance marquée par une frustration liée à l'aquarelle, lorsque le médium « a fait ce qu'il a voulu », compromettant le résultat attendu. À l'inverse, elle relate un épisode particulièrement positif lors d'une sortie aux Pertes de la Valserine, qu'elle associe à un sentiment de liberté et de convivialité, renforcé par la dispersion du groupe dans l'espace, permettant à chacune de dessiner à son rythme. Christine décrit, quant à elle, un moment d'inconfort vécu lors de séances de dessin en extérieur, lorsque des passants se sont arrêtés pour observer son travail, générant un sentiment de gêne. En contraste, elle rapporte un souvenir très positif de sa participation à un symposium à Amsterdam, caractérisé par la diversité des styles, des pratiques et des participants, expérience qu'elle décrit comme inspirante et marquante.

4.9. Étapes clés de l'activité

Au cours des entretiens, Christine a décrit les différentes étapes de son activité avant, pendant et après une séance d'Urban Sketching, tandis que Béatrice s'est principalement centrée sur ce qu'elle réalise pendant la pratique. La mise en commun et la synthèse de ces deux récits ont permis d'identifier les étapes clés de l'activité d'Urban Sketching, qui structurent le déroulement de l'expérience utilisateur.

Découverte & Intention de Participer	<p>« ..j'ai une amie qui faisait partie des urban sketchers à Genève et qui m'a invitée à aller avec elle.. »</p> <p>« ..quand je décide d'y aller, c'est qu'il me faut une grande disponibilité parce qu'il faut quand même du temps..»</p> <p>“.. j'aimerais bien pouvoir en faire plus. Mais pour en faire plus, il faudrait déjà être allé en ville »</p>
Préparation avant le Sketchwalk	<p>« ..Ça me demande de l'organisation, de choisir mon matériel que je vais prendre, de rien oublier et après de trouver le lieu de rendez-vous..»</p> <p>« ..Moi, je prends de l'aquarelle, mais je prends des feutres aussi fins, permanents. Et puis, des fois, je peux aussi prendre des crayons aquarellables.. »</p>
Arrivée sur place et installation	<p>« ..Alors déjà, j'essaye de trouver un point, mais je ne suis pas très rigoureuse en fait. Il suffit que j'ai un endroit qui me plaise, je ne vais pas réfléchir.. »</p> <p>« Et j'aime bien ce moment-là où on s'installe, on essaye de, voilà, de prendre, j'adore ce moment-là, je ne sais pas pourquoi, j'ai peur. Voilà, mon petit plaisir avec mes petits objets fétiches. Voilà. »</p>
Processus de dessin	<p>« ..Il faut avoir du temps. Je ne pense pas que c'est quelque chose qu'on peut faire en étant stressé.. »</p> <p>« Mais pour l'urban sketching, c'est ce qui me bloque un peu, c'est qu'il faut tout faire rapidement, sur place. Et je pense que c'est pour ça que je dois travailler le côté plus synthétique, plus efficace, plus rapide. »</p> <p>« ..J'aurais tendance, et c'est ça mon problème, à me lancer directement. Je n'analyse pas assez les choses.. »</p>
Fin de séance et partage	<p>« C'est très inspirant... »</p> <p>«.. je trouve que ça fait du bien d'être face à des gens avec une belle humilité. Je n'ai pas rencontré de personnes suffisantes que j'ai rencontrées dans d'autres pratiques, je dirais. C'est chouette.»</p>
Retour à la maison et progression	<p>« ... Quand je rentre à la maison, de terminer mon dessin parce que je prends une photo. »</p>

« J'ai un compte Instagram, mais je suis nulle. Je mets quelques... Sous l'influence de ma sœur... »

4.10. Carte d'expérience

A partir des incidents critiques et des étapes condensées, liés aux activités en Urban Sketching de Béatrice et Christine, nous avons élaboré la carte d'expérience suivante.

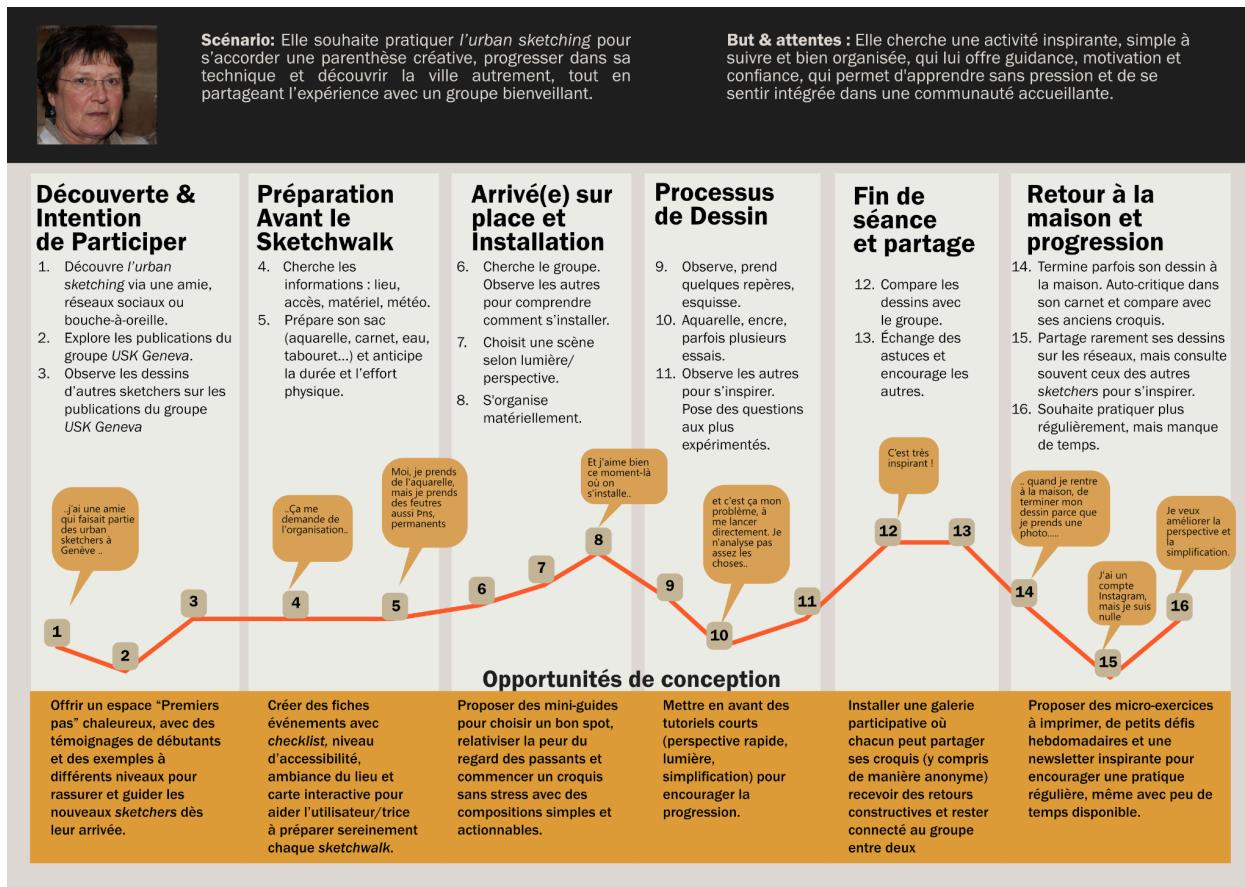


Figure 2 : Carte d'expérience basée sur les données de Béatrice et Christine

5. Analyse de la concurrence

L'analyse de la concurrence a porté sur deux sites de référence au sein de l'écosystème Urban Sketchers, sélectionnés pour éclairer les choix de conception du site USK Geneva. Le site *Urban Sketchers Switzerland* (cf. Fig. 4), géré collectivement par l'association Urban Sketching Switzerland (USkS), vise à fédérer la communauté suisse et à promouvoir la pratique du « sketching in situ ». Il propose notamment des actualités, des événements passés et à venir, ainsi que des croquis réalisés par les membres, et s'adresse

à une communauté nationale élargie. Ce site a été retenu afin d'identifier les standards, contenus et fonctionnalités caractéristiques de l'écosystème USK à l'échelle nationale, auquel USK Geneva appartient. Le site *Urban Sketchers London* (cf. Fig. 3), administré par un groupe local de bénévoles, a quant à lui pour objectif de rassembler les dessinateurs londoniens autour de la pratique du dessin sur le vif, d'annoncer les *sketchwalks* et de valoriser les productions des membres. Il se distingue par une organisation structurée, la mise en avant d'événements mensuels, d'articles thématiques et de ressources dédiées aux débutants (telles que « Your First Sketchwalk » ou un glossaire), et s'adresse à un public local ou de passage. Ce site a été sélectionné à la fois pour la pertinence de son périmètre et parce qu'il a été explicitement recommandé par la commanditaire comme source d'inspiration en termes de structure et d'organisation.



Figure 3: Page d'accueil USK London

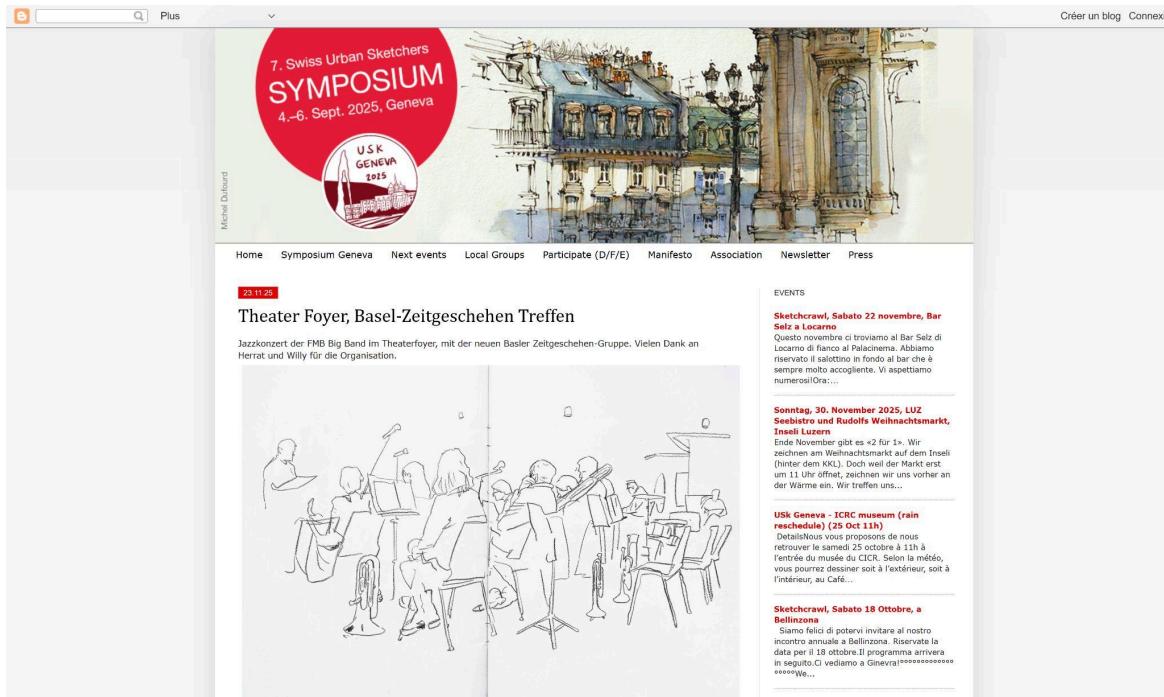


Figure 4: Page d'accueil USK Switzerland

L'analyse de la concurrence menée sur les sites *Urban Sketchers Switzerland* et *Urban Sketchers London* a permis d'identifier des points communs constituant des standards au sein de l'écosystème Urban Sketchers, ainsi que des différences structurantes en termes d'organisation et d'expérience utilisateur. Les deux plateformes poursuivent un objectif commun de fédération de la communauté, à l'échelle nationale ou locale, autour de la pratique du « sketching in situ », et accordent une place centrale à la communication des événements, notamment les *sketchwalks*. Elles privilégient également la mise en valeur des productions graphiques des membres, utilisées comme levier d'inspiration et d'engagement pour les visiteurs. Toutefois, cette analyse met en évidence des différences notables dans la structuration de l'information, l'organisation des contenus et les choix d'expérience utilisateur. Ces éléments sont synthétisés dans le tableau ci-dessous afin d'identifier les bonnes pratiques et les opportunités de différenciation pertinentes pour la conception du site USK Geneva.

Critères	USK Switzerland (National)	USK London (Local)	Contenus à intégrer
Public cible	<ul style="list-style-type: none"> - Communauté suisse nationale. - Tous niveaux, mais peu 	<ul style="list-style-type: none"> - Sketchers locaux ou visiteurs à Londres. - Débutants bien pris en 	<ul style="list-style-type: none"> - Sketchers locaux ou visiteurs à Genève. - Débutants bien pris en compte.

	<p>d'orientation débutants.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objectif : fédérer la communauté. 	<p>compte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Objectif : participation facile aux <i>sketchwalks</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Objectif : participation facile aux <i>sketchwalks</i>.
Contenu thématique	<ul style="list-style-type: none"> - Axé sur les actualités nationales (symposiums, rencontres) et l'archivage d'événements passés. - Blog d'actualités et annonces nationales. - Croquis, événements passés, archives. - Informations générales sur l'association et les groupes régionaux. - Aucun contenu pédagogique structuré. 	<ul style="list-style-type: none"> - Articles récents : <i>sketchwalks</i>, blog d'actualités, événements. - Infos pratiques pour chaque événement (lieu, leaders, horaires). - Sections dédiées aux débutants (« <i>Your First Sketchwalk</i> ») et aux organisateurs (« <i>Leading a Sketchwalk</i> ») - Sections pédagogiques : <i>Glossary</i>. - Contenus multimédias (photos, croquis). - Absence de parcours pédagogique, de modules vidéo, ni de plateforme interne pour partager les dessins. 	<ul style="list-style-type: none"> - Articles récents : blog d'actualités, sorties : <i>sketchwalks/ rencontres à venir et passés</i> (archives), récapitulatifs et événements pour guider et rassurer les sketchers. - Infos pratiques pour chaque événement (lieu, leaders, horaires). - Guides pour débutants : contenus d'accompagnement pour favoriser l'inclusion et faciliter les premiers pas. - Présentation des organisateurs : section dédiée aux leaders pour renforcer la confiance. - Contenus pédagogiques : conseils (glossary, matériel, techniques, premiers pas) pour faciliter l'accès aux débutants. - Contenus multimédias (photos, croquis, modules vidéo). - plateforme interne pour partager les dessins
Fonctionnalités indispensables	<ul style="list-style-type: none"> - Navigation latérale, défilement vertical. - Articles avec images. - Absence de moteur de recherche ou de fil d'Ariane. - Aucune inscription, ni outils de feedback. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigation latérale: accès rapide aux rubriques clés (<i>Let's Draw London, Subscribe, Manifesto, About, Contact, Blog</i>). - Actualités : bloc « <i>Latest posts</i> » présentant les derniers <i>sketchwalks</i>, événements et articles. - Accès rapide aux prochaines sorties en proposant un calendrier, les lieux, les horaires et l'identité du leader pour chaque <i>sketchwalk</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigation fixe et accès rapide aux rubriques clés. un menu en permanence pour améliorer l'orientation générale. - Accès aux prochaines sorties en proposant un calendrier, les lieux, les horaires et l'identité du leader pour chaque <i>sketchwalk</i>. - Lien Google Maps : pour visualiser immédiatement les lieux de rencontre et faciliter la participation. - Moteur de recherche : aide rapide pour retrouver un événement, un lieu, un article ou un tutoriel. - Newsletter : permet de maintenir un lien avec les visiteurs et d'augmenter l'engagement. - Formulaire de contact : encourage les nouveaux à

		<ul style="list-style-type: none"> - Moteur de recherche. - Newsletter / subscribe - Formulaire de contact. - Feedback via questionnaire. - Liens réseaux sociaux. - Page dédiée aux débutants et aux organisateurs. - Section commentaires (limités) 	<ul style="list-style-type: none"> poser des questions. - Feedback utilisateur : aide à améliorer en continu le site et les activités. - Liens réseaux sociaux. - Page dédiée aux débutants et aux organisateurs. - Section commentaires
Outils de navigation	<ul style="list-style-type: none"> - Menu latéral fixe. - Navigation verticale très longue. - Peu de repères (pas de fil d'Ariane). - Organisation parfois confuse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu horizontal fixe, visible sur toutes les pages. - Flux « Latest posts » pour découvrir les nouveautés. - Navigation séquentielle et structurée. - Icônes sociales, titres et images cliquables. - Pas de fil d'Ariane. 	<ul style="list-style-type: none"> - Menu horizontal fixe : repère constant pour se déplacer sur le site. - Flux « Latest posts » pour découvrir les nouveautés. - Hiérarchie visuelle : titres, sous-titres, blocs aérés pour guider l'œil et faciliter la lecture. Pages structurées en sections faciles à parcourir. - Accès direct au calendrier : pour planifier les sorties régulières. - Icônes sociales, titres et images cliquables. - Fil d'Ariane : pour orienter les utilisateurs dans les pages profondes.
Qualité hédonique & visuelle (Design)	<ul style="list-style-type: none"> - Design simple, statique, peu interactif. - Utilise les croquis pour l'esthétique. - Peu d'identité graphique forte. - Interactions limitées (consultation des informations uniquement). - Aspect visuel inspirant, légèrement daté. - Défilement long 	<ul style="list-style-type: none"> - Grande place aux images, cohérente avec la communauté sketching (croquis + photos). - Design plus moderne. - Utilise une charte graphique. - Ton bienveillant et accueillant. - Expérience active qui sollicite l'interaction et la contribution des utilisateurs: liens sociaux, feedback, commentaires. 	<ul style="list-style-type: none"> - Grande place aux images. Importance donnée au visuel : les croquis et les photos deviennent le cœur du site et constituent une source d'inspiration. Croquis, logo, carnets et photographies valorisent l'identité du groupe et encouragent la participation. - Identité visuelle moderne en utilisant la charte graphique de l'USK Geneva. - Ton bienveillant et accueillant. Ambiance conviviale et humaine : montrer les moments de partage, la diversité des participants et l'esprit communautaire. - Ton accueillant pour débutants : rassurer plutôt que intimider, encourager plutôt que instruire. - Expérience active qui sollicite l'interaction et la contribution des utilisateurs: liens sociaux, feedback, commentaires.

	et navigation linéaire.	- Hiérarchie visuelle.	- Hiérarchie visuelle.
Expérience utilisateur globale	<ul style="list-style-type: none"> - Expérience surtout informative et passive. - Peu d'interactions, pas de guidance. - Navigation parfois laborieuse 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérience informative, accueillante et guidée, plutôt que participative. - Informations pratiques mises en avant (lieux, horaires, <i>leaders</i>). - Contenus pédagogiques pour débutants limités. - Absence d'espace membre, de dépôt de dessins, ni de guidage pédagogique. - Communauté encouragée via réseaux sociaux plutôt que intégrée dans le site. 	<ul style="list-style-type: none"> - Expérience informative, interactive, participative, accueillante et guidée. - Informations pratiques mises en avant (lieux, horaires, <i>leaders</i>). - les questions/ feedbacks des visiteurs pour renforcer l'engagement. - Des contenus inspirants qui donnent envie de dessiner et de rejoindre la communauté pour encourager la participation à la sortie/ <i>sketchwalk</i>. - Des contenus pédagogiques qui renforcent la confiance, surtout pour les débutants. - Refléter la dimension humaine d'<i>Urban Sketchers Geneva</i> (convivialité, partage, spontanéité et sensibilité artistique) : espace membre, dépôt de dessins, interactivité, sections commentaires constructifs

6. Contenu du site

6.1. Cas d'usage, contenus et justification des cartes choisies

La carte d'expérience permet d'identifier les besoins informationnels, les attentes émotionnelles, les points de doute ou de stress, ainsi que les opportunités de conception à chaque étape du parcours. À partir de la carte d'expérience, nous avons reconstruit huit cas d'usage.

Cas d'usage	Verbatim	Scénario	Contenus/fonctionnalités associés
1: Découvrir l'activité et se projeter	« <i>J'ai une amie qui faisait partie des urban</i>	Patricia a une amie qui faisait partie des Urban Sketchers et souhaite comprendre rapidement de quoi il s'agit, si l'activité est accessible aux	(1) Découverte de l'urban sketching,

	<i>sketchers...»</i>	débutants et si l'ambiance est bienveillante pour de nouveaux participants. Elle consulte des exemples de croquis de différents niveaux (pas seulement des experts) sur les réseaux sociaux. Elle veut aussi se faire une idée du type de sortie (la durée, le rythme, l'esprit, les règles, etc.). Patricia se dit : « OK, je peux y aller même si je débute » et décide de les rejoindre.	(2) Première sortie débutant, (3) Exemples de croquis, (4) Ambiance et esprit de la sortie, (20) Présence sur les réseaux sociaux.
2 : Se préparer pour la sortie/ sketchwalk sans stress	<i>« Ça me demande de l'organisation.” / “Moi je prends l'aquarelle...»</i>	Patricia se prépare à participer à une sortie <i>d'urban sketching</i> et anticipe la logistique. Elle voit une publication sur Instagram et Meetup. Elle se repère, cherche le lieu exact, le point de rendez-vous, l'accès (bus ou voiture) et la durée du <i>sketchwalk</i> . Elle choisit ensuite son matériel selon son style et son humeur. Elle se demande si elle doit prendre une boîte d'aquarelle, des feutres, plusieurs carnets et un tabouret pour s'asseoir si le lieu ne propose pas d'assises. Elle regarde aussi la météo pour savoir si elle doit prendre un chapeau ou un parapluie. Son objectif est d'arriver en confiance sur le lieu de sketching.	(5) Fonctionnement des sketchwalks, (6) Lieu et point de la rencontre, (7) Accès et itinéraire, (8) Durée de la sortie, (9) Matériel à apporter, (12) Préparation selon la météo, (11) Confort pendant l'activité.
3: Arriver, trouver les autres et oser s'intégrer	<i>« Et j'aime bien ce moment-là où on s'installe...»</i>	Patricia arrive sur place et cherche à repérer rapidement le groupe pour éviter le stress de “ne pas être au bon endroit”. Elle observe comment les autres s'installent, où ils se placent, et comment l'activité démarre. Elle veut comprendre quoi faire en arrivant, à qui s'adresser et comment s'intégrer naturellement, même si elle ne connaît personne. Son objectif est de se sentir accueillie dès les premières minutes et de trouver sa place dans le groupe.	(6) Lieu et point de la rencontre, (14) Repères visuels du rendez-vous, (4) Ambiance et esprit de la sortie.

4 : Choisir un spot et commencer	« <i>C'est ça mon problème, me lancer directement...</i> »	Une fois installée, Patricia doit choisir une scène à dessiner. Elle hésite. Elle a peur de choisir un sujet trop compliqué (trop de détails, perspective difficile, trop de passants). Elle aimerait être guidée pour repérer un “bon spot” adapté à son niveau (une composition simple, une perspective gérable, une lumière intéressante). Elle veut surtout réussir à démarrer rapidement au lieu de rester bloquée à analyser. Son objectif est de commencer un croquis sans pression et d'avoir une base correcte dès les premières minutes.	(18) Sujets adaptés au niveau, (16) Astuces pour dessiner.
5 : Progresser pendant la séance grâce à des repères concrets	« <i>J'observe, je fais des essais...</i> »	Pendant le dessin, Patricia alterne entre observation et action. Elle fait un croquis, corrige, recommence parfois, puis ajoute l'aquarelle ou l'encre. Elle regarde aussi les autres pour s'inspirer et se rassurer, et ose poser une ou deux questions aux sketchers plus expérimentés. Elle cherche des repères courts et faciles à appliquer (cadrage, simplification, perspective rapide, gestion de la lumière).	(16) Astuces pour dessiner, (17) Progression personnelle, (18) Sujets adaptés au niveau.
6 : Partager en fin de séance et recevoir un retour bienveillant	« <i>C'est très inspirant !</i> »	À la fin, Patricia compare son dessin avec ceux du groupe. Elle aime voir différentes interprétations d'un même lieu et entendre des astuces. Elle apprécie l'encouragement et les retours constructifs, à condition que ce soit bienveillant (pas de jugement). Elle veut pouvoir montrer son travail sans honte, même si ce n'est pas “parfait”.	(10) Partage des croquis, (19) Retours bienveillants.
7 : Continuer à la maison sans se décourager	« <i>Quand je rentre, je termine mon dessin...</i> »	De retour chez elle, Patricia termine parfois son croquis en s'aidant d'une photo prise sur place. Elle compare aussi avec ses anciens dessins dans son carnet et fait une auto-critique (ce qui fonctionne, ce qui est à revoir dans le perspective, simplification, proportions). Elle hésite à publier sur les réseaux sociaux car elle se sent peu légitime, mais elle aime consulter les dessins des autres pour s'inspirer.	(15) Finalisation du croquis à la maison, (17) Progression personnelle, (20) Présence sur les réseaux sociaux.
8 : Pratiquer plus régulièrement	« <i>Je voudrais pratiquer plus, mais je manque de</i>	Patricia aimerait progresser, mais son quotidien ne lui permet pas toujours de participer aux sorties ou de dessiner longtemps. Elle cherche	(17) Progression personnelle,

malgré le manque de temps	temps. »	une façon réaliste de pratiquer, par exemple de petits exercices rapides (5 à 10 minutes), des mini-défis simples, ou des idées de sujets faciles à dessiner près de chez elle. Elle veut une routine motivante, sans que cela devienne une contrainte.	(16) Astuces pour dessiner.
---------------------------	----------	---	-----------------------------

6.2. Tri de cartes

Le tri de cartes est une méthode en conception centrée utilisateur, dont l'objectif est de concevoir une architecture de l'information (menus, catégories d'un site ou d'une application) qui correspond à la logique mentale des utilisateurs, et non celle des concepteurs (Lallemand & Gronier, 2016). Son importance réside dans le fait que c'est une méthode objective et participative : au lieu de demander simplement leur avis, on observe comment les utilisateurs regroupent et nomment spontanément les informations.

Afin de réaliser le tri de cartes, les cartes ont été élaborées à partir des cas d'usage identifiés précédemment. Les vingt cartes conçues représentent les informations et fonctionnalités jugées nécessaires pour accompagner l'ensemble du parcours utilisateur, depuis la phase de découverte jusqu'à la progression post-activité. Elles couvrent notamment les étapes de préparation, de participation et d'arrivée sur le lieu du sketchwalk, le processus de dessin sur place, la fin de la séance et le partage des productions, ainsi que le retour à domicile et la poursuite de la pratique. Ce tri de cartes visait à structurer l'information de manière cohérente avec les usages observés et à orienter l'architecture de l'information du futur site. Les vingt cartes sont présentées dans le tableau suivant.

(1) Découverte de l'urban sketching	(2) Première sortie débutante	(3) Exemples de croquis	(4) Ambiance et esprit de la sortie
(5) Fonctionnement de <i>sketchwalks</i>	(6) Lieu et point de la rencontre	(7) Accès et itinéraire	(8) Durée de la sortie
(9) Matériel à apporter	(10) Partage des croquis	(11) Confort pendant l'activité	(12) Préparation selon la météo

(13) Actualités Urban Sketching Geneva	(14) Repères visuels du rendez-vous	(15) Finalisation du croquis à la maison	(16) Astuce pour dessiner
(17) Progression personnelle	(18) Sujets adaptés au niveau	(19) Retours bienveillants	(20) Présence sur les réseaux sociaux

6.2.1. Méthodologie de passation

Quatre passations de tri de cartes en format ouvert ont été réalisées, conformément au protocole en quatre étapes décrit par Lallemand et Gronier (2016). Chaque passation s'est déroulée selon une séquence structurée comprenant une phase d'immersion, une phase de définition des contenus, une phase de groupement (tri) et une phase de labellisation et de clôture. Le matériel mobilisé était composé de vingt cartes physiques validées (format carte à jouer, police Arial 12 pt en gras), de cartes vierges permettant aux participant(e)s de proposer des contenus supplémentaires ou de dédoubler certaines cartes, de post-it destinés au nommage des catégories, ainsi que d'un enregistreur audio intégré à un smartphone afin de capturer l'ensemble des verbalisations et du débriefing. Conformément aux recommandations méthodologiques, les cartes vierges ont permis aux participant(e)s d'exprimer des besoins non couverts ou d'affiner la structuration de l'information lorsque certaines cartes semblaient relever de plusieurs catégories. Les vingt cartes utilisées étaient strictement identiques pour les quatre passations (cf. annexe 8.5) et les mêmes consignes ont été systématiquement données aux participant(e)s (cf. annexe 8.4). Lors de la phase d'immersion, le contexte de l'étude était présenté et les participant(e)s étaient rassuré(e)s quant à l'absence de jugement porté sur leurs choix. La phase de définition visait à s'assurer de la bonne compréhension de chaque carte. La phase de groupement invitait les participant(e)s à catégoriser librement les cartes en verbalisant leur logique et en nommant les groupes avec leurs propres mots. Enfin, la phase de labellisation et de clôture permettait de faire émerger la sémantique des catégories créées, d'annoncer la fin de l'exercice et de procéder à la documentation du résultat (prise de photographies et débriefing).

Les données sont ensuite analysées avec le logiciel [ProvenByUsers](#) qui fournit une analyse quantitative sous forme de matrice de similarité (voir Fig.5) et de dendrogramme (voir Fig.6).

6.2.2. Analyses

L'analyse des résultats du tri de cartes repose sur une double approche, combinant une analyse quantitative et une analyse qualitative. L'analyse quantitative s'appuie sur les résultats fournis par l'outil, notamment la matrice de similarité et le dendrogramme, qui mettent en évidence les proximités statistiques entre les cartes. Elle est complétée par une analyse qualitative fondée sur les logiques de catégorisation verbalisées par les participantes au cours des passations, permettant d'interpréter les regroupements observés et d'enrichir la compréhension des structures émergentes.

a. Matrice de similarité

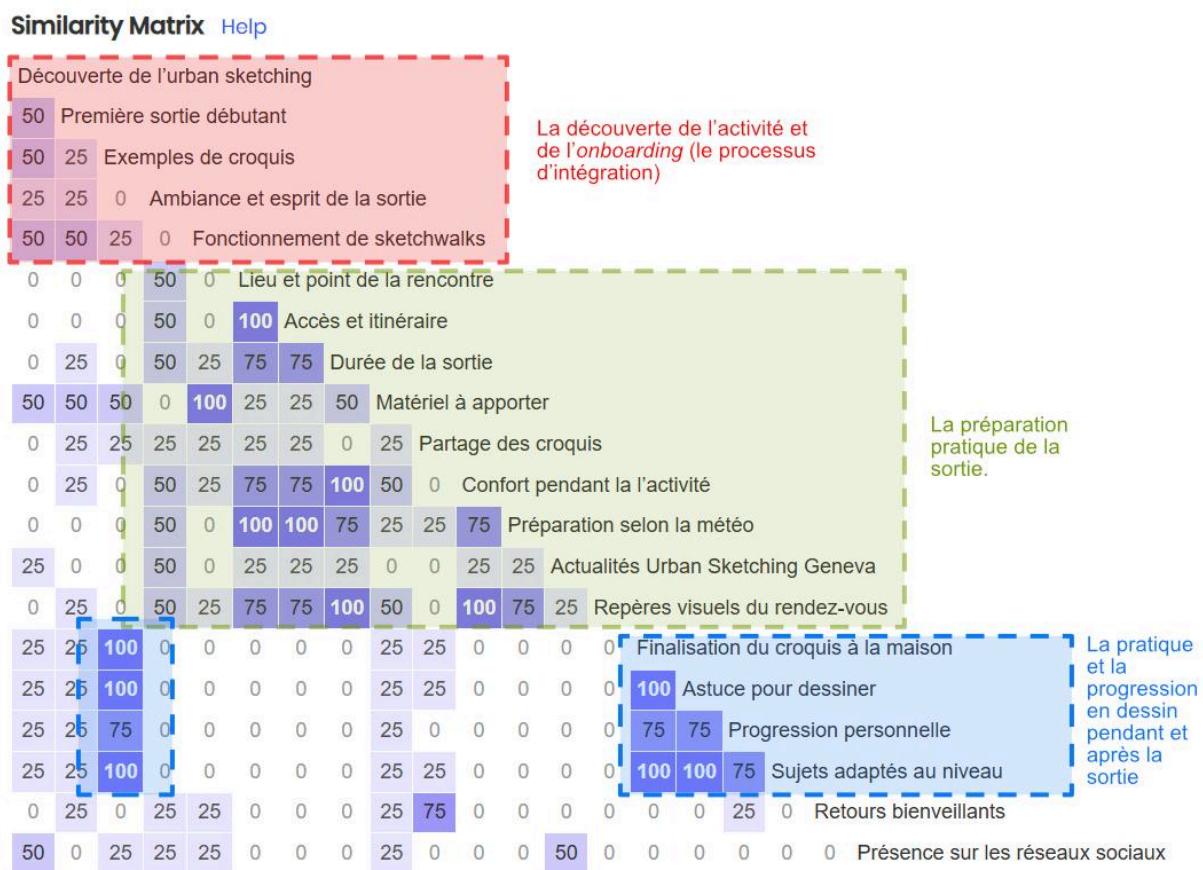


Figure 5: Matrice de similarité

La matrice de similarité met en évidence, pour chaque paire de cartes, le pourcentage de fois où celles-ci ont été regroupées ensemble par les participant(e)s, permettant d'identifier des proximités statistiques significatives entre contenus. L'analyse révèle ainsi un premier ensemble de cartes présentant de fortes similarités, comprenant *Accès et itinéraire*, *Durée de la sortie*, *Matériel à apporter*, *Confort pendant l'activité*, *Préparation*

selon la météo, ainsi que *Lieu et point de la rencontre* et *Repères visuels du rendez-vous*. Ces cartes constituent un cluster cohérent relevant de la **préparation pratique de la sortie** (zone verte). D'autres cartes, telles que *Partage des croquis* et *Actualités Urban Sketching Geneva*, apparaissent visuellement à l'interface de plusieurs ensembles fortement liés, traduisant des similarités modérées avec différents clusters et un rôle transversal dans l'architecture de l'information. Au centre de la matrice, un bloc de similarités très élevées (valeurs comprises entre 75 et 100) regroupe les cartes *Astuces pour dessiner*, *Sujets adaptés au niveau*, *Progression personnelle* et *Finalisation du croquis à la maison*, formant le cluster **pratique et progression en dessin** (zone bleue), qui recouvre les activités réalisées pendant et après la sortie en vue de progresser. Par ailleurs, les cartes *Découverte de l'Urban Sketching*, *Première sortie débutant*, *Exemples de croquis*, *Ambiance et esprit de la sortie* et *Fonctionnement de sketchwalks* sont fréquemment associées entre elles et relèvent d'un cluster centré sur la **découverte de l'activité et l'onboarding** (zone rouge), correspondant au processus d'entrée dans la communauté. Enfin, certaines cartes apparaissent plus isolées dans la matrice, notamment *Présence sur les réseaux sociaux* et *Retours bienveillants*, suggérant qu'elles sont moins directement liées aux autres contenus et pourraient occuper une place plus transversale ou secondaire dans la structure du site.

b. Dendrogramme

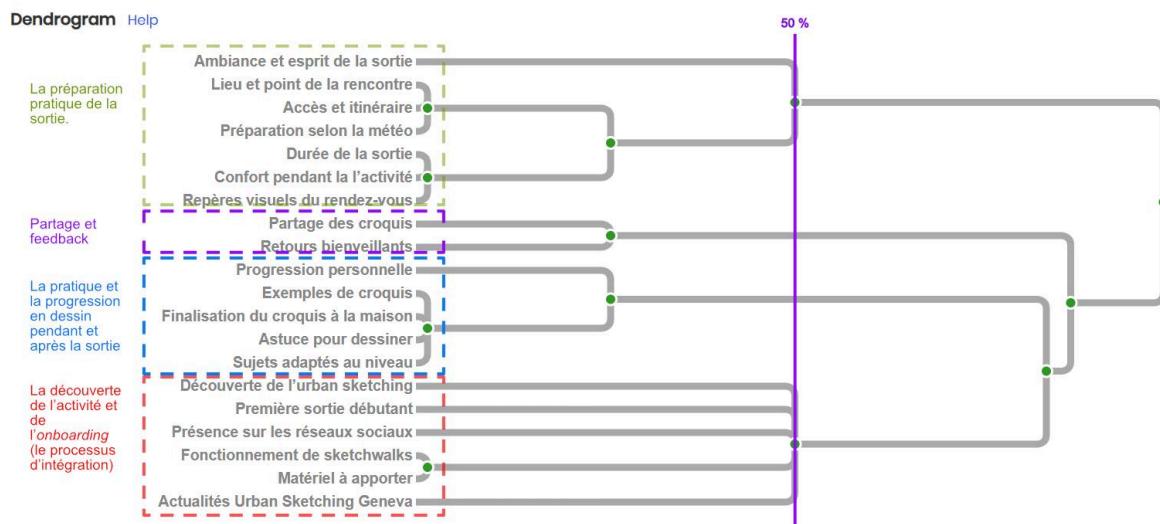


Figure 6: Dendrogramme

L'analyse du dendrogramme, réalisée en fixant un seuil de similarité à 49 % (cf. Fig. 6), permet d'identifier quatre grands ensembles de cartes correspondant à des logiques d'usage distinctes. Le premier ensemble, centré sur la **préparation pratique de la sortie**

(zone verte), regroupe les cartes *Ambiance et esprit de la sortie, Lieu et point de la rencontre, Accès et itinéraire, Préparation selon la météo, Durée de la sortie, Confort pendant l'activité et Repères visuels du rendez-vous*. Le deuxième ensemble, relatif au **partage et au feedback** (zone violette), comprend les cartes *Partage des croquis et Retours bienveillants*. Le troisième ensemble, orienté vers la **pratique et la progression en dessin** (zone bleue), rassemble les cartes *Progression personnelle, Exemples de croquis, Finalisation du croquis à la maison, Astuces pour dessiner et Sujets adaptés au niveau*. Enfin, le quatrième ensemble, lié à la **découverte de l'activité et au contexte du groupe** (zone rouge), comprend les cartes *Découverte de l'Urban Sketching, Première sortie débutant, Présence sur les réseaux sociaux, Fonctionnement des sketchwalks, Matériel à apporter et Actualités Urban Sketching Geneva*. Ces quatre ensembles correspondent respectivement aux dimensions de préparation pratique, de découverte et d'onboarding, de partage, et de pratique-progression, et ont directement orienté la structuration des grandes rubriques de l'architecture de l'information du site.

c. Analyse Qualitative

Le tableau ci-dessous présente les catégories finales proposées par les 4 participantes lors du tri de cartes. Chaque groupe est nommé avec les termes employés par le participant(e)s eux-mêmes. Les noms des cartes sont abrégés comme suit :

DÉCOUVERTE = Découverte de l'urban sketching,
 1ÈRE SORTIE = Première sortie débutant,
 EXEMPLES = Exemples de croquis
 AMBIANCE = Ambiance et esprit de la sortie
 FONCTIONNEMENT = Fonctionnement de sketchwalks
 LIEU RDV = Lieu et point de la rencontre
 ITINÉRAIRE = Accès et itinéraire
 DURÉE = Durée de la sortie
 MATÉRIEL = Matériel à apporter
 PARTAGE = Partage des croquis
 CONFORT = Confort pendant l'activité
 MÉTÉO = Préparation selon la météo
 REPÈRES RDV = Repères visuels du rendez-vous
 FINALISATION MAISON = Finalisation du croquis à la maison
 ASTUCES = Astuce pour dessiner
 PROGRESSION = Progression personnelle
 SUJETS NIVEAU = Sujets adaptés au niveau
 RETOURS = Retours bienveillants
 ACTUALITÉS = Actualités Urban Sketching Geneva
 RÉSEAUX = Présence sur les réseaux sociaux

Participant 1	1. Organisation des sorties : PARTAGE, MATERIEL, FONCTIONNEMENT, RETOURS 2. Activités USK 2.1 Sorties prévues : ACTUALITES, DUREE, METEO, REPERES RDV, ITINERAIRE, AMBIANCE, CONFORT, LIEU RDV
---------------	---

	<p>2.2 J'aimerais apprendre et évoluer : SUJETS NIVEAU, FINALISATION MAISON, PROGRESSION, SORTIE THEMATIQUE, EXEMPLES, ASTUCES, 1ERE SORTIE, DECOUVERTE</p> <p>1.3 Liens / Infos : RESEAUX, LIENS, MAGASINS, PROPOSITIONS</p> <p>1.4 Accueil : DESCRIPTION, ADHESION</p>
Participant 2	<p>1. Philosophy : DECOUVERTE, FONCTIONNEMENT, MATERIEL, RESEAUX, EXEMPLES</p> <p>1.1 Techniques : EXEMPLES, FINALISATION MAISON, PROGRESSION, ASTUCES, SUJETS NIVEAU, MATERIEL</p> <p>2. Valeurs USK : RETOURS, PARTAGE, 1ERE SORTIE (+ACCUEIL 1^{ER} FOIS), AMBIANCE</p> <p>3. Archives / Actualité : ACTUALITES, ARTICLES</p> <p>4. Info Pratiques : LIEU RDV, REPERES RDV, METEO, MATERIEL, CONFORT, ITINERAIRE, DUREE, ACCUEIL 1^{ER} FOIS</p> <p>5. Forum : ECHANGE, VENTE, PROPOSITIONS</p>
Participant 3	<ol style="list-style-type: none"> Organisation concrète sortie USK : CONFORT, LIEU, AMBIANCE, REPÈRES, DURÉE, MÉTÉO, ACCÈS Process découverte <i>Urban Sketching</i> : MATÉRIEL, DÉCOUVERTE, FONCTIONNEMENT, 1ÈRE SORTIE Affect indus par la pratique de l'<i>Urban Sketching</i> : PROGRESSION, RETOURS Côté pédagogique du dessin adapté à l'urban sketching : FINALISATION, SUJETS NIVEAU, PARTAGE, ASTUCE, EXEMPLES Partie Web : ACTUS, RÉSEAUX
Participant 4	<ol style="list-style-type: none"> Accueil : DÉCOUVERTE, RÉSEAUX, AMBIANCE, ACTUS, PORTRAIT URBAN SKETCHERS, ACTU EU/ MONDIALE <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Détail de la sortie : LIEU, PARTAGE, ACCÈS, MÉTÉO 1.2 Bases dessin : ASTUCE, PROGRESSION, SUJETS NIVEAU, FINALISATION, EXEMPLES 1.3 Comment : 1ÈRE SORTIE, MATÉRIEL, CONFORT, DURÉE, REPÈRES, FONCTIONNEMENT, OU ACHETER SON MATERIEL A GENEVE 1.4 Carrousel : PARTAGE, RETOURS

Note : Nouvelles cartes : en **verte**, Carte dupliquée : en **rouge**

Points communs (motifs de classement récurrents):

1. Un bloc “logistique / sortie” très stable : LIEU, ACCÈS, DURÉE, MÉTÉO, REPÈRES, CONFORT sont presque toujours regroupés (souvent ensemble).
2. Un bloc “apprendre / progresser” : ASTUCES, EXEMPLES, SUJETS, PROGRESSION, FINALISATION se retrouvent ensemble chez plusieurs participants.
3. Une dimension “communauté / ambiance” : PARTAGE, RETOURS, AMBIANCE finissent souvent proches, car liés à l’expérience sociale du *sketchwalk*.
4. Un bloc “web / visibilité / actus” : ACTUS et RÉSEAUX sont régulièrement isolés comme “info du site”.

Différences marquantes :

1. Statut d’AMBIANCE est parfois vue comme info de sortie (Participant 1, 3, 4), parfois comme valeur du groupe (Participant 2).
2. Place de PARTAGE et RETOURS est parfois dans “organisation” ou “valeurs”
3. Cartes transversales MATÉRIEL et EXEMPLES peuvent appartenir à la fois à la

découverte, à la technique, et à la préparation, ce qui explique les duplicates (Participant 2) ou des placements différents (Participant 1/3/4).

6.3. Synthèse de l'analyse du tri de cartes

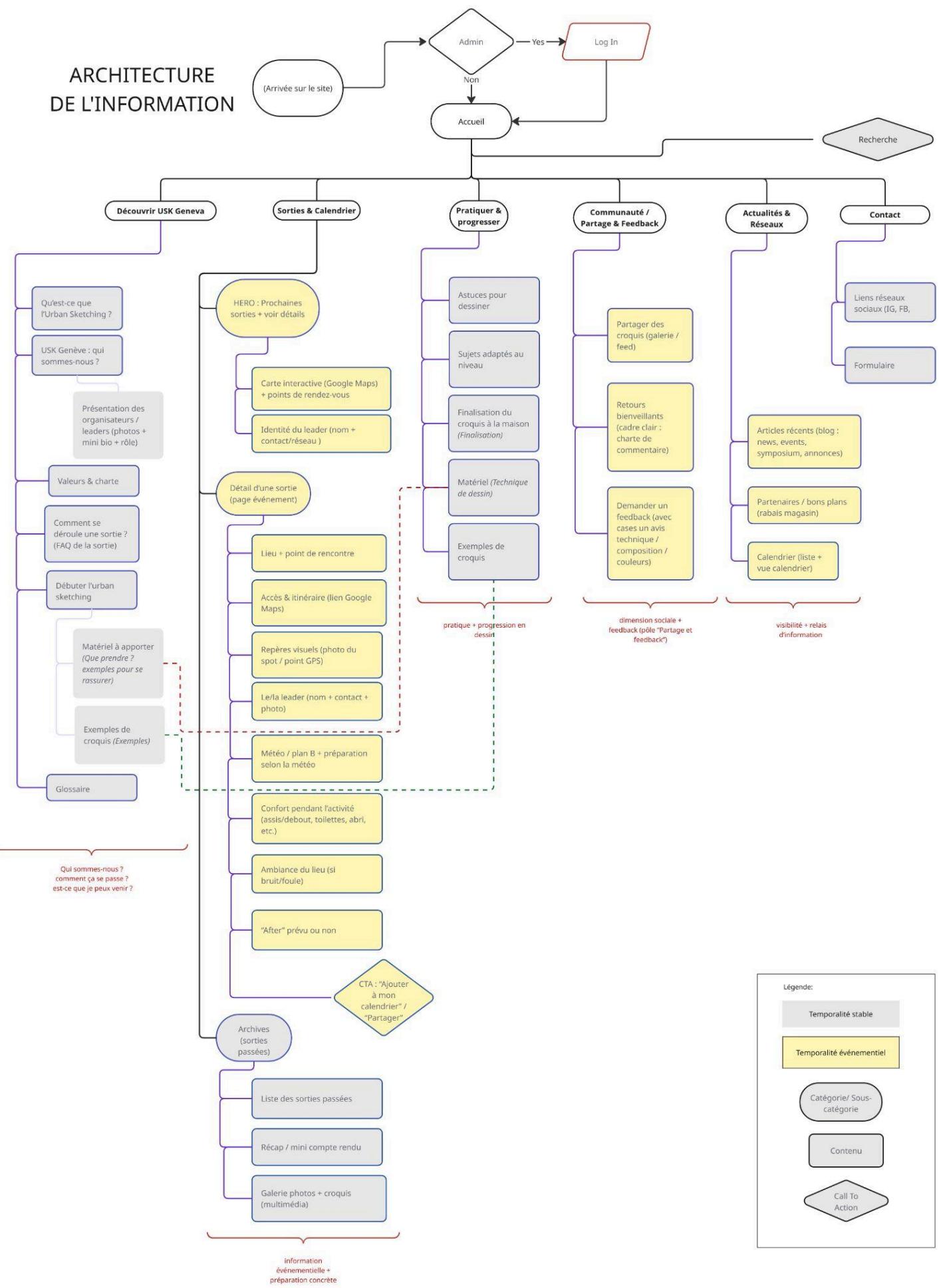
Les noms de groupes issus des analyses quantitative et qualitative (voir annexe) ont permis d'établir la synthèse présentée dans le tableau ci-dessous :

Matrice de similarité	Dendrogramme	Analyse Qualitative
Préparation pratique de la sortie	Préparation pratique de la sortie	Logistique / sortie
Pratique et progression en dessin	Pratique et progression en dessin	Apprendre / progresser
Découverte de l'activité et de l' <i>onboarding</i>	Découverte de l'activité et de l' <i>onboarding</i> au contexte du groupe	Dimension communauté / ambiance
-	Partage et feedback	Web / visibilité / actus comme "info du site"

6.4. Proposition d'architecture de l'information

À partir des analyses menées (matrice de similarité, dendrogramme et analyse qualitative), des entretiens avec la commanditaire, ainsi que de l'analyse concurrentielle, nous proposons l'arborescence suivante pour le futur site d'Urban Sketchers Geneva.

ARCHITECTURE DE L'INFORMATION



a. Page Accueil

La page d'accueil constitue le point d'entrée principal du site et doit permettre de répondre rapidement aux intentions prioritaires des utilisateurs identifiées à partir des quatre groupes issus du dendrogramme. Elle devra ainsi soutenir la découverte de l'activité et l'onboarding au contexte du groupe, la préparation pratique de la sortie, la pratique et la progression en dessin, ainsi que le partage et le feedback. En cohérence avec les résultats de l'analyse qualitative, une section dédiée aux Actualités et aux réseaux sociaux est intégrée à la page d'accueil, ces contenus apparaissant comme une catégorie récurrente et attendue pour l'information et la mise à jour de la vie du site. Par ailleurs, en s'inspirant de l'analyse de la concurrence, une fonctionnalité de recherche est ajoutée afin de faciliter l'accès rapide aux contenus et d'améliorer l'expérience de navigation.

b. Rubrique Découvrir USK Genève

Cette rubrique regroupe les contenus intemporels qui répondent à des questions de base : *Qu'est-ce que l'urban sketching ? Qui est USK Genève ? Comment se déroule une sortie ? Est-ce que c'est pour moi ?* Elle sert à rassurer et à réduire les freins des débutants (niveau, règles implicites, climat bienveillant). Cette rubrique a été identifiée et proposée en premier par la participante Sarah lors de la passation du tri de cartes.

c. Rubrique Sorties & Calendrier (Logistique / Événementiel)

Cette rubrique s'appuie sur le cluster le plus stable identifié par l'analyse quantitative, celui de la préparation pratique de la sortie (lieu, itinéraire, météo, durée, repères, etc.). Elle vise à répondre aux besoins des utilisateurs recherchant avant tout des informations opérationnelles, telles que le lieu, le moment, les modalités d'accès ou le matériel à prévoir. Les passations de tri de cartes mettent également en évidence une distinction de temporalité entre les contenus comme les informations liées aux sorties présentent un caractère événementiel, évolutif et périssable, tandis que les contenus de découverte ou d'apprentissage s'inscrivent dans une temporalité plus stable. Il apparaît dès lors pertinent de regrouper ces éléments au sein d'une rubrique dédiée, à la fois facilement consultable par les utilisateurs et plus simple à maintenir et à mettre à jour pour les gestionnaires du site.

Sous Catégorie : Prochaines sorties

Cette rubrique offre un accès direct aux informations les plus recherchées par les

participants habitués, à savoir la prochaine date de sortie, le lieu et les modalités pratiques. L'analyse concurrentielle confirme l'importance d'un calendrier clairement identifiable, généralement associé à l'affichage du lieu et des horaires. L'objectif est de soutenir un parcours utilisateur rapide et efficace, permettant d'accéder aux informations essentielles sans passer par des pages d'introduction, et de répondre ainsi aux besoins d'un public déjà familiarisé avec l'activité. Cette information est également mise en avant dès l'arrivée sur le site via un *hero* (bandeau d'accroche), inspiré par l'analyse concurrentielle, afin de proposer un accès direct aux utilisateur/trice aux prochaines sorties et au calendrier.

Sous Catégorie : Détail d'une sortie (page événement)

La page événement centralise l'ensemble des informations pratiques identifiées comme fortement associées dans la matrice de similarité et le dendrogramme, notamment le lieu, l'accès, les repères visuels, la durée, les conditions météorologiques et les aspects liés au confort. Cette structuration répond également aux ambiguïtés observées lors des passations de tri de cartes, en particulier concernant la notion d'ambiance, parfois interprétée comme relevant du lieu ou de la sortie spécifique. La page événement apparaît ainsi comme l'emplacement le plus pertinent pour ce type d'information, dans la mesure où l'ambiance dépend du contexte (par exemple un musée ou un espace extérieur) et des conditions spécifiques de la séance, telles qu'un environnement calme ou bruyant.

Sous Catégorie : Archives (sorties passées)

La sous-catégorie *Archives* est proposée afin d'intégrer une logique de structuration observée lors des passations de tri de cartes, notamment celle suggérée par le participant 2 (Jean-Philippe), qui a recommandé de regrouper les photos, les témoignages et les articles relatifs aux événements passés. Cette organisation est également confirmée par l'analyse concurrentielle, où ce type de contenu apparaît fréquemment sous la forme de récapitulatifs ou d'archives d'événements antérieurs. L'intégration de cette sous-catégorie permet ainsi de valoriser la mémoire de l'association tout en facilitant l'accès aux contenus liés aux sorties précédentes.

d. Rubrique Apprendre & Progresser (Pédagogie légère)

Les passations de tri de cartes montrent que ces cartes ne sont pas perçues comme une formation, mais comme un accompagnement accessible. Il s'agit d'observer des exemples, recevoir des conseils, se comparer dans le temps, progresser à son rythme. Ces

contenus pédagogiques répondent particulièrement aux débutants, par exemple pour les techniques, le matériel, ou les inspirations.

e. Rubrique Communauté & Partage

Le dendrogramme fait émerger un groupe distinct autour de “Partage et feedback”. L’analyse qualitative confirme que *Partage*, *Retours bienveillants* et parfois *Ambiance* sont associés à la dimension sociale de l’expérience. Cette rubrique formalise l’identité communautaire du groupe d’*Urban Sketchers* en encourageant le partage des croquis, l’échange et l’entraide. Elle peut inclure des règles simples (charte de bienveillance) pour éviter les dérives de commentaires et préserver l’esprit inclusif souligné par les participants.

f. Rubrique Actualités & Réseaux (Web / Visibilité)

Plusieurs participants ont évoqué l’importance de l’actualité. Elle regroupe les informations vivantes qui montrent que le groupe est actif. Elle est aussi cohérente avec l’analyse concurrentielle. De nombreux sites comparables utilisent un flux *Latest posts* et des liens sociaux visibles pour maintenir l’engagement.

g. Contact

Conformément aux attentes des utilisateurs et en référence au secteur concurrentiel, la mise en place d’un formulaire de contact est nécessaire.

6.5. Au niveau de design

a. Accueil centrale et une barre de navigation principale.

Dès l’arrivée sur le site, l’utilisateur accède à une page d’accueil centrale, qui constitue le point d’entrée vers les grandes rubriques : Découvrir USK Geneva, Sorties & Calendrier, Pratiquer et progresser, Communauté & Partage, Actualités & Réseaux, Contact.

b. Une barre de navigation principale

Une barre de navigation horizontale permet une vision d’ensemble immédiate et limite la profondeur de navigation pour accéder à ces rubriques. Un accès administrateur (log in) est prévu et séparé du parcours utilisateurs afin de ne pas perturber la navigation principale.

c. Mise en avant de l'information clé via un Hero.

Les informations les plus critiques pour les utilisateurs, en particulier les prochaines sorties, sont mises en avant dès l'arrivée sur le site à travers un *Hero* (bandeau d'accroche) qui joue un rôle de point d'ancrage visuel et informationnel, en particulier pour les visiteurs occasionnels.

d. Structuration de la rubrique Sortie & Calendrier

Chaque sortie (*sketchwalk*) dispose d'une page événement dédiée qui regroupe de manière cohérente l'ensemble des informations nécessaires à la participation, telles que le lieu et le point de rencontre, l'accès et l'itinéraire via un lien Google Maps, des repères visuels avec une photo du spot, la météo et un plan B (le plan après), des informations de confort et d'ambiance comme l'affluence ou le bruit, l'identité du ou de la leader, ainsi qu'un appel à l'action, par exemple pour ajouter la sortie à son calendrier ou la partager.

L'information sur le ou la leader a été intégrée à partir de l'analyse de la concurrence, qui montre que les sites comparables mettent en avant l'identité de la personne référente encadrant la sortie.

e. Utilisation du fil d'Ariane pour le repérage.

Afin de faciliter l'orientation dans la hiérarchie du site, un fil d'Ariane sera intégré dans les pages de second niveau, par exemple les pages de sorties et les contenus pédagogiques.

f. Distinction entre temporalité stable et temporalité événementielle

La distinction entre contenus stables et contenus événementiels sera rendue visible grâce à l'utilisation des composants UI différents. Sans cette différenciation, l'utilisateur risque de ne pas savoir si un contenu est durable, valable uniquement cette semaine, ou déjà périmé.

g. Accompagnement de la pratique et de la progression

Cette rubrique propose des contenus pédagogiques structurés à la fois par thématique et selon une logique de progression. Elle sera également reliée aux sorties, en offrant des ressources ciblées sur des situations fréquemment rencontrées lors des *sketchwalks*. Par exemple, dessiner un bâtiment et travailler la perspective, explorer la couleur en fonction des saisons et de l'ambiance du moment, etc.

h. Dimension communautaire et participative

Cette section soutient l'apprentissage par les pairs et renforce le sentiment d'appartenance à la communauté. Les participants peuvent partager leurs croquis via une galerie ou un fil, et demander, s'ils souhaitent, un feedback ciblé sur la technique, la composition, les couleurs, etc. Les retours bienveillants seront encadrés par une charte de commentaire et, si nécessaire, par une validation préalable de la part d'un des administrateurs.

7. Bibliographie

Bisseret, A., Sebillotte, S., & Falzon, P. (1999). La technique des incidents critiques. In *Techniques pratiques pour l'étude des activités expertes* (pp. 123–132). Octarès.

Lallemand, C., & Gronier, G. (2016). *Méthodes de design UX : 30 méthodes fondamentales pour concevoir et évaluer les systèmes interactifs*. Eyrolles.

L'analyse concurrentielle en ergonomie. (2005, 16 août). *L'analyse concurrentielle en ergonomie* [PDF]. TECFA, Université de Genève.

<https://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/Ergo/textes/Periode1/AnalyseConcurrentielle.pdf>

This Person Does Not Exist. (n.d.). *Random face generator (This Person Does Not Exist)*.

<https://this-person-does-not-exist.com/en>

Note : Certaines vérifications linguistiques (orthographe, syntaxe et grammaire) ont été effectuées avec l'aide de ChatGPT (OpenAI, 2025). L'outil a été utilisé à des fins d'apprentissage linguistique et de révision du français écrit. Conformément aux recommandations du [code APA \(7eme édition\)](#), l'utilisation d'une intelligence artificielle est citée.

8. Annexe

8.1 Tableau : thèmes abordés lors de l'entretien et exemple de questions

Thème	Exemple de question	Exemple de relance
Informations personnelles et découvertes du dessin	<ul style="list-style-type: none"> -Est-ce que tu te souviens comment tu as découvert <i>l'urban sketching</i> ? -Depuis quand vous intéressez-vous au dessin ou au croquis urbain? 	<ul style="list-style-type: none"> -Qu'as-tu ressenti lors de ta première découverte ou première sortie de dessin? (contenu) -Très bien (Grommellement) -Ah super (Grommellement)
Activité typique et pratique sur le terrain	<p>Pourrais-tu me raconter les étapes typiques que tu traverses quand tu participes à une séance d'<i>Urban Sketching</i>, depuis le moment où tu décides d'y aller jusqu'à ton retour chez toi ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Et qu'est-ce qui se passe généralement sur place?(contenu) -Peux-tu me décrire la dernière fois que tu as participé à une séance d'<i>Urban Sketching</i>? (contenu) -« Si je vous observais pendant un sketchwalk, qu'est-ce que je verrais concrètement ? » (contenu)
Compétences et progression	<ul style="list-style-type: none"> -Comment décririez-vous votre niveau en dessin ou en croquis? - Depuis que tu as commencé <i>l'Urban Sketching</i>, as-tu l'impression d'avoir développé certaines compétences ? 	<ul style="list-style-type: none"> -Et lesquelles selon toi ? (contenu) -Est-ce que le collectif joue un rôle dans ta progression ? -” ...intermédiaire c'est-à-dire?” (Clarification)
Motivations et buts	<p>Qu'est-ce qui vous attire dans le croquis urbain?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -« D'accord. Et pourquoi ? Parce qu'on est ensemble ? » (Reflet) - Ah super (Grommellement)
Expériences positives et négatives	<ul style="list-style-type: none"> -Est-ce qu'il y a un événement qui t'a vraiment marqué pendant une séance d'<i>Urban Sketching</i> ? -Pouvez-vous me raconter une expérience de croquis urbain dont vous gardez un bon souvenir? 	<ul style="list-style-type: none"> -Qu'est-ce qui vous a plu? (contenu) - Qu'est-ce qui a posé problème? (contenu) -Un moment fort ou satisfaisant pour toi ? (contenu)

Sources de satisfaction	<p>-Avez-vous déjà utilisé un site pour apprendre le croquis?</p> <p>- Quelles sont tes principales sources de satisfaction quand tu pratiques <i>l'Urban Sketching</i> ?</p>	<p>Est-ce que c'est plutôt lié au dessin lui-même, à l'ambiance du groupe ou à autre chose ?</p> <p>(contenu)</p>
-------------------------	---	---

8.2. Analyse de l'activité v1 : Béatrice

1. Introduction

Le projet envisagé porte sur la conception d'un site web pour l'association d'*Urban Sketching Geneva* (USK Geneva). Il n'existe pas encore de site web dédié aux activités de cette association à Genève. A travers ce site, notre Commanditaire aimerait « Que les gens connaissent l'association, qu'ils trouvent le groupe de dessin qui est ouvert à tout le monde, peu importe le niveau et qu'il puisse profiter de partager cette passion ». En effet, selon le commanditaire, l'association voudrait transmettre l'idée selon laquelle « n'importe qui peut dessiner, que le groupe est là pour nous soutenir, pour apprendre à dessiner ». L'association souhaite aussi un lieu central qui donne de la visibilité à USK Geneva et qui permette de créer et partager les événements proposés par les membres ou bénévoles en parallèle de l'événement principal organisé chaque mois par les responsables. L'objectif d'une analyse de l'activité est de recueillir des informations sur l'activité réelle des utilisateurs comme leurs comportements, leurs expériences et connaissances sur le domaine, leurs attitudes, leurs motivations, ainsi que les contextes dans lesquels ils les réalisent. Dans le cadre de la conception d'un site, cette étape permet aux développeurs de connaître les besoins réels des utilisateurs, afin de pouvoir répondre à leurs attentes

2. Les participants

L'interviewée, Béatrice, est une femme au foyer de 51 ans et mère de deux enfants. Elle est très active dans les milieux associatifs. Elle correspond au public cible étant donné qu'elle participe déjà aux activités de l'association USK Geneva depuis plusieurs mois et compte bien continuer à participer aux rencontres organisées.

3. Méthode

L'entretien portait de manière générale sur la participation aux rencontres USK Geneva (Découverte de l'association, des lieux et pratique du dessin). La technique d'entretien employée était celle du « story-telling » dont l'objectif est d'amener l'interviewé à raconter des moments précis qu'elle a accomplis durant l'activité d'USK (Lallemand &

Gronier, 2015). Nous avons ainsi commencé l'entretien en demandant à l'interviewée de nous raconter sa première fois en tant que participante à une rencontre USK Geneva. Ensuite nous l'avons incité à nous raconter d'autres épisodes. Cette technique a été combinée à celle des incidents critiques qui concerne des événements (négatifs ou positifs) qui l'ont particulièrement marqué. A cela, nous avons associé des techniques de relance comme le « pourquoi/comment » qui permet d'orienter la personne sur le pourquoi d'une action, ou inversement sur le comment d'un objectif, ainsi que des questions sur le contenu et le « grommellement », le silence aussi(Lallemand & Gronier, 2015).

a) *Contexte et introduction*

L'entretien avec Béatrice s'est déroulé dans son domicile à un moment où les membres de sa famille étaient absents, donc nous étions dans l'ensemble assez tranquilles. Avant de rentrer dans le vif du sujet, nous avons pris un peu de temps pour simplement faire connaissance (civilités). Lorsque nous fûmes prêts, j'ai d'abord expliqué le but de l'entretien et globalement la manière dont il allait se dérouler. J'ai aussi demandé à ce moment-là si elle était d'accord que j'enregistre l'entretien.

b) *Présentation de l'interviewée*

Je lui ai ensuite demandé de se présenter brièvement dans le but de commencer par une question simple et pour obtenir ses données sociodémographiques. La question posée était la suivante : « Pour commencer, pourriez-vous vous présenter brièvement ? Par exemple, me dire votre prénom, votre âge, votre parcours ou vos activités principales ? »

c) *Questions de l'entretien*

La question d'ouverture que j'ai utilisée une fois que la participante s'est présentée était «Est-ce que tu pourrais me raconter la première fois que tu as fait de l'Urban Sketching? ». Comme relances : « qu'est-ce qui t'a donné l'idée, comment ça s'est passé ? ».

Avant de me rendre à l'entretien, j'avais préparé une liste de questions par thèmes avec des relances possibles

Thème	Exemple de questions	Exemple de relances
Questions globale sur l'Urban Sketching	Qu'est-ce que tu aimes dans l'urban Sketching ?	Pourquoi est-ce que tu en fait ? (pourquoi/comment)
Question sur la découverte de l'urban sketching	Est-ce que tu te souviens comment tu as découvert l'urban sketching ?	Qu'as-tu ressenti lors de ta première découverte ou première sortie de dessin? (contenu)
Activité typiques	Pourrais-tu me raconter les étapes typiques que tu traverses quand tu participes à une séance d'Urban Sketching, depuis le moment où tu décides d'y aller jusqu'à ton retour chez toi ?	-Et qu'est-ce qui se passe généralement sur place?(contenu) -Peux-tu me décrire la dernière fois que tu as participé à une séance d'Urban Sketching? (contenu)
Compétences	Depuis que tu as commencé l'Urban Sketching, as-tu l'impression d'avoir développé certaines compétences ?	-Et lesquelles selon toi ? (contenu) -Est-ce que le collectif joue un rôle dans ta progression ?
Frustration et difficulté	Est-ce que tu vis parfois des moments de frustration ou de difficulté, que ce soit avant, pendant ou après une séance d'Urban Sketching ?	Est-ce que tu trouves facile de concilier ses activités avec ton emploi de temps personnel ? (contenu)
Incidents critiques	Est-ce qu'il y a un événement qui t'a vraiment marqué pendant une séance d'Urban Sketching ?	Peux-tu me parler d'une situation où tout particulièrement tout s'est bien passé ? Un moment fort ou satisfaisant pour toi ? (contenu)
Sources de satisfaction	Quelles sont tes principales sources de satisfaction quand tu pratiques l'Urban Sketching ?	Est-ce que c'est plutôt lié au dessin lui-même, à l'ambiance du groupe ou à autre chose ? (contenu)

Tableau : thèmes abordés lors de l'entretien et exemple de questions

4. Résultats

Béatrice, 51 ans, vit dans le Pays de Gex et est mère de deux adolescents. Active dans la vie associative, elle pratique l'art depuis onze ans et a découvert l'urban sketching grâce à une amie, aux réseaux sociaux puis au groupe des Urban Sketchers Genève. Ouverte, curieuse et bienveillante, elle apprécie particulièrement l'humilité et la dimension humaine de cette communauté. Evelyne pratique l'urban sketching pour la « liberté » qu'elle y ressent et pour apprendre à « regarder son environnement », épurer son trait et jouer avec « la lumière ». Elle y trouve aussi une véritable progression artistique : « voir sa progression... un trait qui va là où on veut ». Cette activité lui permet de « rencontrer du monde » et de bénéficier d'un « échange de compétences » au sein d'une communauté « humble » et profondément bienveillante. Béatrice a développé plusieurs compétences techniques, notamment « un travail sérieux de la perspective » et une meilleure maîtrise de l'aquarelle, un médium avec lequel elle a appris à « jongler ». Sa pratique a affiné son sens de l'observation (lumière, composition) ainsi que sa capacité à choisir et utiliser différents matériels et médiums de manière de plus en plus assurée. Ce qui compte pour Béatrice, c'est d'abord la « liberté d'interprétation » permise par une communauté ouverte à « tous les niveaux possibles », ainsi que la convivialité de moments « très simples... très conviviaux ». Elle attache une grande importance à « voir sa progression », à apprendre des autres : « on apprend beaucoup des autres » et à l'humilité bienveillante du groupe. S'y ajoutent des plaisirs personnels comme le rituel de sortir son matériel et

la découverte des lieux lors de chaque sortie. Les principales sources de satisfaction de Béatrice viennent avant tout du dessin : « En premier lieu, c'est le dessin... » et du plaisir de s'installer avec son matériel. Elle apprécie « de voir sa progression », les rencontres et échanges avec « des gens spontanés », ainsi que l'inspiration offerte par les plus expérimentés : « C'est très inspirant... ». Les « moments suspendus », la cohésion du groupe et la possibilité « d'avoir aidé quelqu'un qui était coincé » renforcent encore ce sentiment positif. Béatrice rencontre surtout des difficultés liées au temps et à la disponibilité, reconnaissant qu'il n'est « pas toujours facile de trouver le temps », notamment les week-ends avec les enfants. Elle vit aussi des frustrations artistiques ponctuelles : « une perspective mal tournée... une lumière qui ne vient pas... l'aquarelle qui fait ce qu'elle veut... » ainsi que quelques fatigues physiques lors de sorties plus exigeantes, comme lorsque « la remontée, on a sué ».

Mots qui reviennent souvent : *Partage, échange, liberté, technique, progression, bienveillant, lumière, groupe, humilité, matériel, pratique, convivialité*

Thème	Expression exacte de Béatrice	Idée associée
Partage/Echange	« Rencontrer du monde » ; « d'échange de compétences » ; « On apprend beaucoup des autres » ; « Partage d'expériences » ; « On met en commun toutes nos œuvres » ; « Temps d'échange » ; « C'est très inspirant » ; « Aider quelqu'un qui est coincé »	Importance du collectif et des interactions
Liberté/vision personnelle	« De la liberté » ; « Regarder son environnement » ; « Épurer son trait » ; « Liberté d'interprétation » ; « on investit la ville de manière humble » ; « c'est la sortie de ma zone de confort »	Le dessin comme espace d'expression personnelle
Progression/Apprentissage	« Voir sa progression » ; « Travail sérieux de la perspective » ; « J'ai appris à jongler avec... » ; « Je progresse » ; « Des objectifs » ; « il nous explique où on a loupé » ; « Chaque seconde, chaque minute, on apprend »	Motivation d'apprendre, améliorer sa technique
Technique (Aquarelle, Perspective, Lumière, Matériel, Observation)	Aquarelle : « Médium que je n'utilisais pas », « J'ai appris à jongler », « L'aquarelle a tout foutu en l'air ». Perspective : « Travail sérieux », « Perspective mal tournée ». Lumière : « La lumière », « La saison, la lumière, les couleurs ». Matériel : « Choisir mon matériel », « Mes petits objets fétiches », « Le pinceau, le trait ». Observation : « Regarder son environnement », « Point de vue que personne n'a vu »	Importance du geste, du matériel et de la vision
Bienveillance/Humilité	« Beaucoup d'humilité » ; « Milieu bienveillant » ; « Gens spontanés » ; « Les gens prennent confiance » ; « Pas de personnes suffisantes » ; « Belle humilité »	Atmosphère respectueuse et encourageante
Convivialité/Atmosphère	« Très relax » ; « Très convivial » ; « Très simple » ; « Comme autour d'un bon café » ; « Des moments suspendus » ; « C'était super chouette »	Ambiance détendue et agréable
Groupe/Communauté	« Tous les niveaux possibles » ; « Tous les regards possibles » ; « Pas de leader » ; « Forte communauté d'échange » ; « Cohésion de groupe » ; « Investir la ville ensemble »	Diversité de profil, sentiment d'appartenance

Tableau des thèmes et expressions clés de Béatrice

5. *Etape de l'activité de Béatrice en Urban Sketching*

Etape 1 : Décision de participer (se libérer, se préparer mentalement)

- Elle choisit d'y aller lorsqu'elle a « une grande disponibilité »
- Elle doit s'assurer qu'elle a « le temps »

Etape 2 : Préparation avant de partir (choisir et organiser son matériel)

- « Ça me demande de l'organisation »
- « Choisir mon matériel, ne rien oublier »
- Elle aime ses « petits objets fétiches »

Etape 3 : Se rendre au lieu de rendez-vous

- Trouver le lieu : « Trouver le lieu de rendez-vous »
- Parfois en milieu urbain, parfois en nature (pays de Gex, Crozet,...)

Etape 4 : S'installer

- Elle décrit ce moment comme son « petit plaisir » : « sortir mon matériel...me mettre bien...mes petits objets fétiches »
- Le groupe « s'installe dans un endroit »
- « On investit la ville de manière humble »

Etape 5 : Observer le lieu

- « Regarder son environnement... »
- « Découvrir un point de vue que personne n'a vu. »
- Sensibilité à la lumière : « la lumière, les couleurs... »

Etape 6 : Dessiner

- Choisir le sujet : un arbre « massacré » à Creusot par exemple
- Dessiner en fonction de ses compétences : « épurer son trait » ; travailler l'aquarelle « j'ai appris à jongler avec »
- Accepter l'imprévu : « l'aquarelle a fait ce qu'elle a voulu et a tout foutu en l'air. »

Etape 7 : Echanges pendant ou après le dessin

- « On met en commun nos œuvre »
- « Temps d'échange »
- « On regarde les techniques, les points de vue »
- « Admiration et inspiration »

Etape 8 : Fin de la séance/Départ

- « On n'a pas envie de repartir une fois qu'on y est »
- Elle garde surtout les « moments suspendus »

6. Partie « autoscopique »

J'ai beaucoup aimé l'entretien avec Béatrice. Elle a été très accueillante et chaleureuse. Elle a montré un intérêt réel pour le projet et l'a manifesté à travers sa parole libre et décontractée. Cependant, ayant préparé une trame d'entretien avec des questions principales et de multiples questions de relance, j'ai eu de la peine à effectuer des relances allant dans le sens de ce que j'avais prévu. Prochainement j'améliorerais mes relances pour une interview plus fluide.

8.3. Analyse de l'activité v1 : Christine

1. Introduction

Dans le cadre d'un projet de conception d'un site dédié à l'accompagnement des participant(e)s aux événements *Urban Sketchers* à Genève, une analyse centrée sur l'utilisateur a été menée pour comprendre la pratique réelle de *l'urban sketching*. Notre commanditaire, Lara (pseudonyme), souhaite créer une communauté locale et un site permettant de découvrir la pratique, d'accéder à des ressources pédagogiques et de s'informer sur les événements et sorties. L'analyse vise à identifier les actions, difficultés, motivations et obstacles rencontrés par les utilisateurs.

2. Participant-es

La participante, Christine (pseudonyme), est une femme de 67 ans. Elle correspond au public cible car elle a découvert *l'urban sketching*, lors du symposium à Amsterdam, et depuis, elle a déjà participé à *sketchwalks* en Suisse. De niveau intermédiaire, elle exprime des difficultés typiques d'un apprenant non expert et souhaite progresser en composition, rapidité et régularité. Elle dessine à l'encre, à l'aquarelle et parfois au feutre fin. Elle aime observer l'architecture et les scènes de rue, ce qui correspond parfaitement à la pratique du croquis urbain.

3. Méthode

L'étude s'appuie sur un entretien individuel et un questionnaire exploratoire à questions ouvertes, complétés par une observation reconstituée où la participante décrit ses actions pendant un *sketchwalk*. Des approches complémentaires, telles que la méthode du « pourquoi/comment » et celle des incidents critiques, ont permis d'explorer les motivations, les choix et les expériences marquantes (positives ou frustrantes).

3.1 Présentation et déroulement de l'interview.

Un entretien semi-directif de 23 minutes avec Christine a été enregistré avec son consentement, dans un café du CERN, à 9 h du matin. Après l'avoir remerciée, j'ai expliqué le but de l'entretien et rappelé les

conditions d'anonymat et d'enregistrement.

3.2 L'entretien et les questions posés

Avant l'interview, j'ai préparé une liste des questions avec des thèmes abordés qui permet d'explorer tous les éléments de la persona.

Thème	Questions
Informations personnelles	« Pouvez-vous me parler un peu de vous ? » « Depuis quand vous intéressez-vous au dessin ou au croquis urbain ? »
Compétences & expérience	« Comment décririez-vous votre niveau en dessin ou en croquis ? » « Qu'aimeriez-vous apprendre ou améliorer en <i>urban sketching</i> ? » « Quand vous dessinez en extérieur, comment vous y prenez-vous ? »
Motivations et buts	« Qu'est-ce qui vous attire dans le croquis urbain ? » « Qu'est-ce qui vous motive à participer à un atelier ou un <i>sketchwalk</i> ? »
Attitudes et comportements	« Préférez-vous apprendre seule ou en groupe ? » « Avez-vous l'habitude de partager vos croquis ? » « Comment choisissez-vous les lieux où vous dessinez à Genève ? »
Expérience positive vs négative / satisfaction vs frustrations	« Pouvez-vous me raconter une expérience de croquis urbain dont vous gardez un très bon souvenir ? » « À l'inverse, avez-vous vécu une expérience où vous vous êtes sentie bloquée, démotivée ou frustrée ? »
Apprentissage collectif	« Avez-vous déjà appris quelque chose en observant les autres <i>sketchers</i> ? » « Lors des <i>sketchwalks</i> ou ateliers auxquels vous avez participé, avez-vous remarqué des difficultés que d'autres débutants rencontrent aussi ? »
Attentes / vision idéale (Information à la demande, story telling)	« Pourriez-vous me montrer ou me décrire un croquis dont vous êtes fière, et m'expliquer comment vous l'avez réalisé, étape par étape ? » « Pourriez-vous décrire un endroit à Genève où vous aimez dessiner »
Fin de l'interview	« Y a-t-il quelque chose d'important à propos de votre pratique du croquis urbain que je n'ai pas abordé ? »

3.3 Type de relance

Type de relance	Exemple
Question sur l'attitude	« Et depuis cette découverte, est-ce que vous décidez de participer plus souvent ? »

Clarification	«..intermédiaire, c'est-à-dire, vous avez déjà des connaissances de base?...»
Echo	« ... Un peu plus technique ? »
Question sur le contenu (approfondissement)	« Si je vous observais pendant un sketchwalk, qu'est-ce que je verrais concrètement ? Quelles étapes suivez-vous depuis votre arrivée jusqu'au dessin final ? »
Reflet	«...D'accord. Et pourquoi ? Parce qu'on est ensemble ?...»
Complémentation	« Intuitive, c'est-à-dire vous vous installez et puis vous regardez autour de vous ?
Interprétation	«..si je comprends bien ce que vous avez dit, ils interrompent le processus ?»
Question sur le contenu	« Et pourquoi vieille ville ? »

4. Résultats

4.1 Profil de la personne interviewée

Christine, 67 ans, est retraitée et passionnée par les activités manuelles. Elle a découvert *l'urban sketching* grâce à une amie et se souvient avoir trouvé cette pratique « passionnante, incroyable de pouvoir être dehors, sans contraintes, sans trop d'académisme, d'être spontanée. Et puis que c'était accessible à tout le monde à partir du moment où l'on avait envie de tenir un crayon entre les mains».

4.2 Motivations et relation à l'activité

Sa motivation principale réside dans le plaisir personnel et la liberté créative : « J'ai bien aimé cette liberté qui était accessible à tout le monde. Il y avait des niveaux très différents. »

Elle considère le dessin comme une bulle relaxante nécessitant calme et temps :

«C'est une parenthèse dont on a besoin, une bulle pour s'accorder un moment d'observation, de dessin et de création.» Ses valeurs importantes incluent la liberté, la spontanéité, l'apprentissage par l'observation et l'interaction dans des environnements collaboratifs.

4.3 Compétences

Elle se considère à un niveau intermédiaire en dessin, avec une bonne maîtrise de l'aquarelle et de l'encre. Elle souhaite s'améliorer sur plusieurs aspects techniques, notamment la perspective et la simplification des dessins, afin d'être plus synthétique et efficace. Bien qu'elle aimeraient dessiner plus souvent, le fait de vivre à la campagne, le manque de pratique et le besoin d'un environnement de groupe constituent des freins. Elle se décrit comme curieuse et ouverte à l'apprentissage, appréciant les échanges en groupe, mais un peu timide lorsqu'elle dessine en public : «J'essaie de me planquer».

4.4 Attentes et besoins

Elle rencontre cependant plusieurs difficultés: le besoin de temps, l'impossibilité de dessiner en marchant avec d'autres, la tendance à se perdre dans les détails, la peur du jugement du public : « ils

viennent voir et puis des fois, ça peut être déstabilisant parce qu'on a peur d'être jugé. C'est surtout ça, toujours pareil », la rareté des sorties urbaines et la difficulté à terminer ses dessins sur place, ce qui entraîne une perte de confiance et d'efficacité. Un incident critique négatif illustre ce point: à Cinque Terre, en tentant de se cacher pour dessiner, elle a été remarquée par des touristes, ce qui l'a mise mal à l'aise. À l'inverse, un souvenir positif reste le symposium d'Amsterdam, où la diversité des participants et l'énergie collective ont rendu l'expérience très enrichissante, avec des croquis à la fois beaux et naïfs.

4.5 Etapes de l'activité

Elle pratique *l'urban sketching* de manière intuitive : elle choisit un lieu qui lui plaît, s'installe, trace quelques lignes, puis peint directement à l'aquarelle et à l'encre. Elle décrit son approche ainsi : « Je suis un peu rapide. Je n'analyse pas assez... Je me lance directement ». Elle préfère dessiner seule ou avec son mari, car le rythme des autres peut être un frein : « Parce que le temps dont on a besoin pour dessiner, on ne peut pas l'imposer aux autres.» En dehors des voyages, elle ne pratique pas régulièrement.

En termes d'habitudes, elle ne pratique pas régulièrement et termine rarement ses croquis sur place, préférant parfois prendre une photo pour les finir à la maison. Elle préfère apprendre via des cours en présentiel et des ateliers collectifs plutôt que des tutoriels en ligne, car ces derniers restent trop passifs : « on peut scroller toute la journée... après on ne fait rien ». Elle valorise l'interaction, le feedback et le partage de techniques avec les autres.

4.6 Sources de satisfaction liée à l'activité et ses conséquences

Ses sources de satisfaction sont la diversité des niveaux et des styles, la surprise de voir un dessin mieux réussir que prévu, malgré des erreurs techniques, ainsi que l'énergie collective des rencontres, comme lors du symposium d'Amsterdam : «..et je me suis dit : oui, quand même, là, il y a une belle énergie. Et puis, ça, c'était un très beau souvenir ». Les éléments récurrents et importants pour elle sont la liberté, l'observation, l'apprentissage en groupe, la perspective, la capacité à simplifier, le fait de ne pas être jugé, l'achèvement des croquis sur place et la gestion du temps et des contraintes.

5. Partie Autoscopique

Au cours de cet entretien, j'ai rencontré certaines difficultés, notamment pour approfondir certaines émotions exprimées par la participante. Lorsqu'elle a évoqué sa peur d'être jugée, j'ai eu tendance à rester à un niveau descriptif sans relancer pour comprendre la manière dont il influence sa pratique.

Ce qui s'est particulièrement bien passé, c'est l'usage de la technique du storytelling, qui a permis à la participante de se raconter avec sincérité et d'évoquer des souvenirs personnels (Amsterdam, Cinque Terre). J'ai obtenu des données riches qui me permettent de comprendre ses besoins au-delà des réponses factuelles. Parmi les éléments surprenants figurent son besoin de feedback collectif après les rencontres *Urban Sketchers*, ainsi que son besoin d'assurance pour surmonter la timidité liée au regard des autres.

J'ai aussi été surprise par son hésitation à partager ses dessins sur les réseaux sociaux, ce qui met en lumière la pression sociale liée à la recherche de perfection. Cette réflexion ouvre une piste intéressante pour la conception : et si l'outil permettait de partager des dessins de manière anonyme ou sous pseudonyme ? Une telle option pourrait encourager les personnes plus réservées à participer, à montrer leurs « croquis imparfaits » et à recevoir du feedback bienveillant, sans la pression du jugement social.

Si j'avais l'occasion de mener un autre entretien, j'aimerais approfondir davantage certains points notamment :

- Explorer plus en profondeur les émotions exprimées, comme la peur d'être jugée, afin de comprendre comment ces dernières influencent la pratique du dessin
- Interroger plus précisément la relation entre la peur du jugement et l'hésitation à partager sur les réseaux sociaux, pour envisager des solutions favorisant un partage plus serein.
- Réfléchir à des mécanismes qui favorisent des retours constructifs au sein de la communauté, par exemple des options de feedback guidé ou des règles de communication bienveillante, afin de limiter les commentaires non filtrés ou inutiles que l'on trouve parfois sur les réseaux sociaux.

8.4 Consignes données aux participantes lors de Tri de Cartes

« *Cette séance sert à mieux comprendre comment tu t'attends à retrouver l'information sur un futur site web pour Urban Sketchers Geneva. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse (Lallemand, 2016). Ce qui m'intéresse, c'est ta logique.*

Étape 1 : Lecture des cartes

Je vais te demander de prendre les cartes une par une et de les lire à voix haute.

Si une carte n'est pas claire, si tu ne comprends pas ce que ça veut dire, ou si tu trouves que ça ne correspond pas à un contenu de site web, dis-le-moi. On peut reformuler.

Étape 2 : Regrouper les cartes

Ensuite, je te demande de classer les cartes en groupes, selon ce qui te paraît aller ensemble.

Pendant que tu fais le tri, essaie de dire ce que tu penses à voix haute. Pourquoi tu mets ces cartes ensemble, ce que tu imagines derrière, etc. Tu peux faire autant de groupes que tu veux, et tu peux changer d'avis à tout moment. S'il y a une carte qui ne va nulle part, tu peux la laisser à part.

Et si une carte pourrait aller dans deux groupes, on peut la dupliquer (je te donne une carte blanche pour la recopier). Si tu penses qu'il manque une info importante, tu peux aussi ajouter une nouvelle carte sur une carte blanche, avec tes mots.

Étape 3 : Nommer les groupes

Une fois que tu es satisfait(e) du classement, tu donnes un nom à chaque groupe, avec tes propres mots.

Etape 4 : Pour finir

Je prendrai une photo du résultat (ou je note les groupes) pour pouvoir analyser ensuite. Est-ce que tu as des questions avant de commencer ? »

8.5. Cartes pour la méthode de tri de cartes

Découverte de l'<i>urban sketching</i> 1	Première sortie débutant 2
Exemples de croquis 3	Ambiance et esprit de la sortie 4
Fonctionnement de <i>sketchwalks</i> 5	Lieu et point de la rencontre 6
Accès et itinéraire 7	Durée de la sortie 8
Matériel à apporter 9	Partage des croquis 10

Confort pendant la l'activité

11

Préparation selon la météo

12

Actualités *Urban Sketching Geneva*

13

Repères visuels du rendez-vous

14

Finalisation du croquis à la maison

15

Astuce pour dessiner

16

Progression personnelle

17

Sujets adaptés au niveau

18

Retours bienveillants

19

Présence sur les réseaux sociaux

20

8.6 Synthèse individuelle des tris de cartes Participant 1 & 2

1. Méthodologie

Deux passations de tri de cartes en format ouvert ont été menées avec des membres *d'Urban Sketchers Geneva (USK)* dans deux cafés différents. Sarah (anonyme) est une femme en activité professionnelle, âgée d'environ 40–50 ans, participante occasionnelle aux *sketchwalks*. Jean-Philippe (anonyme) est un homme en activité professionnelle, âgé d'environ 50-60 ans, participant occasionnel. Il a découvert *Urban Sketchers Geneva* l'année précédente.

Conformément aux recommandations, des cartes vierges étaient disponibles afin que les participants puissent proposer des éléments manquants et/ou dédoubler des cartes lorsqu'elles semblaient appartenir à plusieurs catégories (Lallemand, 2016). Les mêmes consignes ont été données aux deux participants (voir annexe 5.1). Les 20 cartes utilisées étaient identiques pour les deux passations (ou voir annexe 5.2) :

Découverte de l'urban sketching	Première sortie débutante	Exemples de croquis	Ambiance et esprit de la sortie
Fonctionnement de sketchwalks	Lieu et point de la rencontre	Accès et itinéraire	Durée de la sortie
Matériel à apporter	Partage des croquis	Confort pendant la l'activité	Préparation selon la météo
Actualités Urban Sketching Geneva	Repères visuels du rendez-vous	Finalisation du croquis à la maison	Astuce pour dessiner
Progression personnelle	Sujets adaptés au niveau	Retours bienveillants	Présence sur les réseaux sociaux

2. Résultats

2.1 Participante 1 : Sarah

2.1.1 Modèle mentale

Le déroulement a duré environ 56 minutes. Sarah ne classe pas seulement par thème, elle a raisonné comme une personne qui arrive sur le site puis avance étape par étape : Je découvre/ je comprends, je décide de participer, je progresse. Sarah a construit l'information selon un chemin de décision : « *Quelqu'un qui ouvre, qui tape USK Genève, il arrive dessus. Et puis la première page, pour moi, ça devrait expliquer qui sommes-nous et pourquoi est-ce qu'on fait ça.* »

2.1.2 Carte « Découverte de l'urban Sketching » est ambiguë pour Sarah.

Très tôt, Sarah a dit qu'il manque un contenu de type « Qu'est-ce que les Urban Sketchers ? » (Mouvement mondial) vs « Qui sommes-nous à Genève ? » (valeurs, contexte, manière d'être).

« *Alors, c'est peut-être découverte de l'urban sketching. Mais du coup, c'est pas clair pour moi.* »

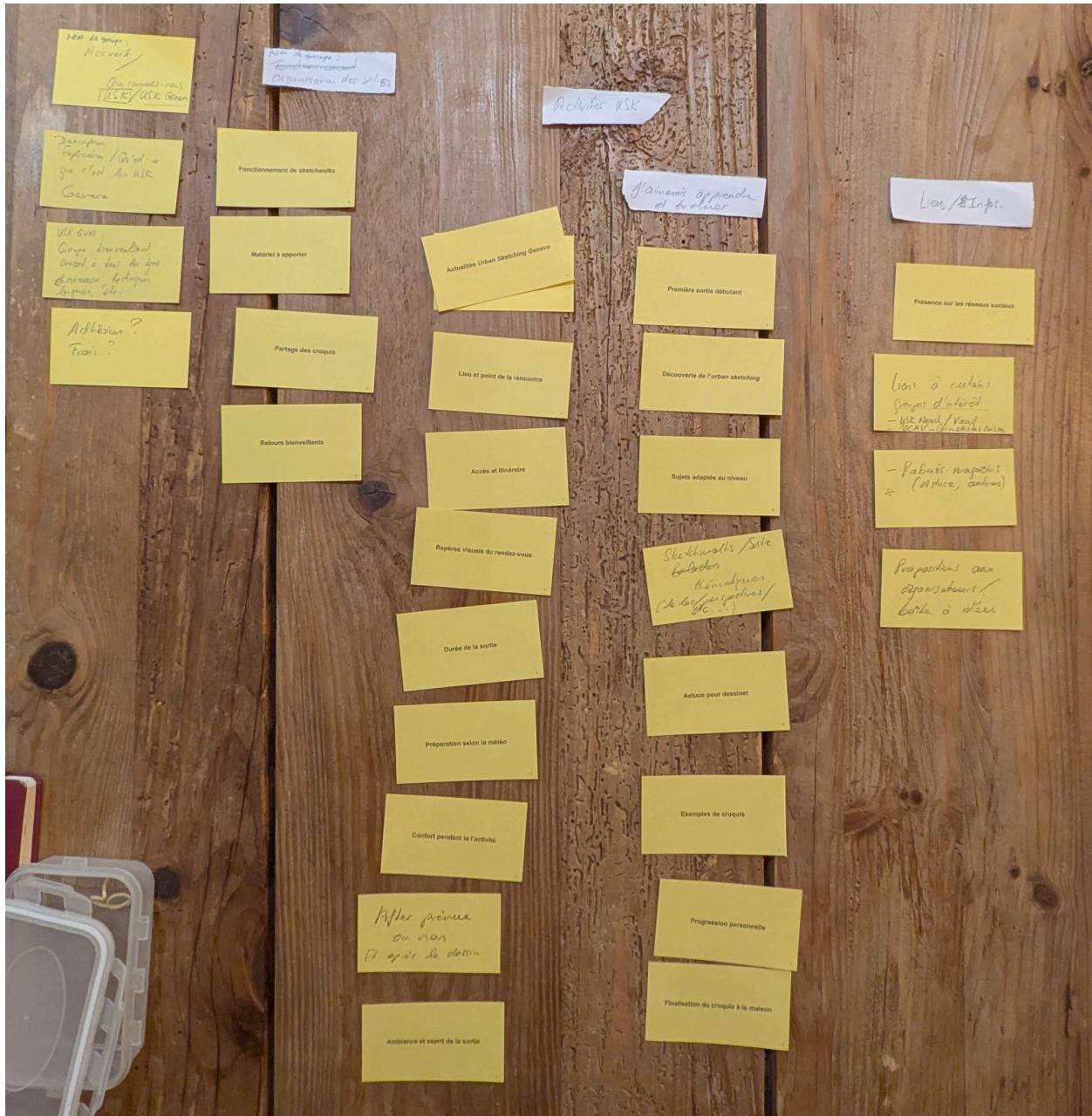
Elle a fait une distinction importante pour la carte « Découverte de l'urban Sketching » :

- Pour quelqu'un qui n'en a jamais fait (une initiation),
- Pour comprendre le mouvement/ valeurs du groupe et pourquoi le groupe existe (une définition).

Elle a recommandé que l'accueil explique rapidement : le mouvement mondial, l'existence de groupes en Suisse, puis la spécificité du groupe de Genève.

2.1.3 Classement général vs spécifique à une sortie

Sarah a regroupé spontanément « Lieu et point de la rencontre », « Accès et itinéraire », « Durée de la sortie », « Repères visuels du rendez-vous » comme un paquet événement (variable). Elle a placé plutôt ailleurs « Fonctionnement de sketchwalks » et « Matériel à apporter » comme un contenu général (stable).



(Fig.1 Tri de carte Sarah)

2.1.4 Hésitation

Plusieurs cartes ont provoqué une hésitation :

1. « Ambiance et esprit de la sortie », elle identifie deux sens possibles :

- Ambiance du lieu (bruit, calme, musée vs extérieur) vs

- Ambiance du groupe (bienveillance, inclusivité) .

Elle a fini par garder une info « ambiance du lieu » dans le groupe Sortie, mais avoir séparément proposé une description globale « groupe bienveillant, ouvert à tous » dans Accueil / Qui sommes-nous.

2. « Préparation selon la météo », elle ne savait pas si cela était une info générale pour se préparer ou un champ lié à chaque sortie.
3. « Confort pendant l'activité », Sarah a demandé ce que cela signifiait et j'ai précisé qu'il s'agit du confort lié à une sortie (ex. tabouret, assis/debout, intérieur/extérieur).

2.1.5 Les règles implicites de la communauté USK

La carte « Finalisation du croquis à la maison » a provoqué un échange riche. Sarah a mentionné que certains groupes USK dans le monde ont des normes plus strictes (dessiner tout sur place). Elle a souligné que, pour Genève, il serait utile d'afficher un cadre souple et bienveillant. Les participants devraient se sentir libres de continuer chez eux si la météo ne permet pas de rester dehors (froid, pluie) ou en cas de contraintes personnelles. Elle a jugé cette information importante pour rassurer surtout les débutants / nouveaux participant(e)s.

2.1.6 La progression associée surtout à l'observation et aux astuces

Sarah a relié la progression : à voir des dessins variés (et comparer les approches), et aussi à recevoir des astuces concrètes (technique, perspective, ombres, etc.). Elle a exprimé, si une fonctionnalité de feedback existe sur le site, elle devrait être encadrée (modération, règles de bienveillance, possibilité de demander un avis de manière explicite, etc.).

2.1.7 Nouvelles cartes ajoutées

Vers la fin, elle a pensé à la vie associative d'USK comme un écosystème. Elle a proposé des nouvelles cartes telles que :

- Liens vers autres groupes (Vaud, Neuchâtel, Carnettistes suisses, etc.)
- Question des frais d'adhésion
- Rabais / partenaires (si ça existe)

- *After / après-sortie* (prévu ou non)
- Boîte à idées / propositions aux organisateurs (lieux, thèmes, activités)

Elle a proposé aussi un nouveau format d'activité comme un moyen de faciliter l'apprentissage par comparaison. Des sorties thématiques (perspective, lac, portraits), selon elle, permettent des échanges plus faciles si tout le monde aborde le même thème.

2.2 Participant 2 : Jean-Philippe

2.2.1 *Modèle mentale*

Le déroulement a duré environ 44 minutes. Jean-Philippe organisait les informations en niveaux :

1. Au début, il a commencé par une couche méta, qu'il place tout en haut : Philosophie et Valeurs (les parents), ce qui définit l'activité, son sens, son esprit.
2. Ensuite, le groupe 2 (intemporel mais pratique/ stable) : ce qu'on fait concrètement (technique/apprentissage).
3. Et le groupe 3 (événementiel / temporel / variable) : le « GPS » (où/quand/comment pour la prochaine sortie).

2.2.2 *Philosophie vs Valeurs*

Il a introduit une séparation conceptuelle entre Philosophie (le sens de l'activité : plaisir, rencontre, pas de performance) vs Valeurs (ambiance, retours bienveillants, partage). Un point critique a été ajouté, selon lui, les Valeurs sont transversales, pas spécifiques à *l'urban sketching*, alors que la Philosophie sert à définir l'esprit propre du groupe. Technique pourrait être une sous-catégorie de Philosophie car selon lui, philosophie est ce qui rend l'activité *urban sketching*.

2.2.3 *Il distingue fortement intemporel vs événementiel (temporalité).*

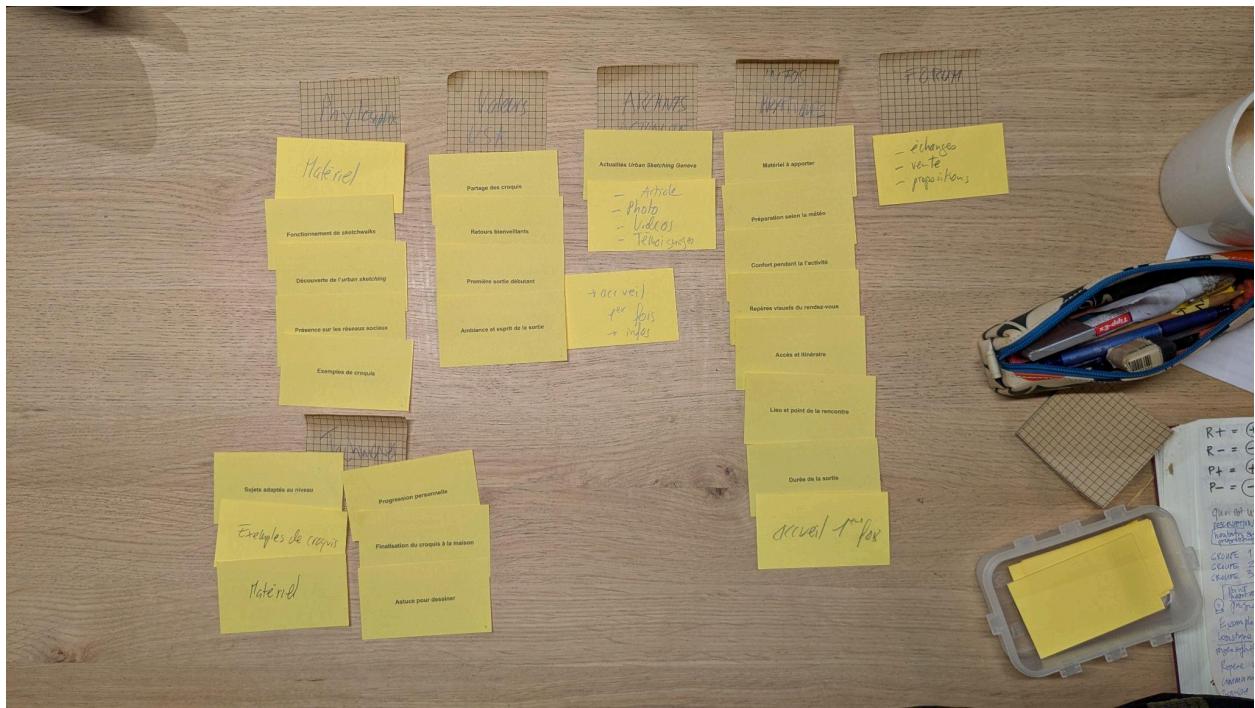
« *Et ça aussi, au niveau de la temporalité... Comme celui-là, à la fois, il va accumuler des informations, mais à chaque fois, il y aura des nouvelles informations* »

À un moment, Jean-Philippe a séparé le groupe « Infos pratiques » du reste, car il considérait que ce type d'information a une temporalité différente (liée à une date, un

lieu, une sortie précise). Selon lui, les infos pratiques nécessitent des mises à jour régulières et deviennent moins pertinentes après l'événement. À l'inverse, les autres contenus sont plus stables et restent pertinents dans le temps.

Il a aussi identifié les contenus qui doivent rester vivants, c'est-à-dire des contenus qui demandent du temps et une mise à jour régulière :

- Lieu/date/heure (agenda / sortie)
- Exemples de croquis (à alimenter régulièrement)
- Potentiellement matériel (si de nouvelles pratiques apparaissent par ex : tablette, dessin numérique, etc.)



(Fig.2 Tri de carte Jean-Phillipe)

2.2.4 Séparation « Technique »vs « Organisation »

Dès le début, il tri en deux blocs « Technique / Dessin » (sujets adaptés au niveau, astuces, exemples, progression, finir à la maison) vs « Organisation / Logistique » (lieu, accès, durée, météo, confort, repères visuels, matériel).

2.2.5 Duplication

Jean-Philippe a identifié spontanément des contenus qui appartiennent à plusieurs catégories :

1. « Matériel à apporter ». Il le voit à la fois comme :
 - organisation (quoi prendre pour venir)
 - technique (outils possibles pour progression)
 - découverte (rassurer, “est-ce que j’ose venir avec des crayons ?”)
2. « Exemples de croquis ». Il le met à la fois dans :
 - découverte (ça donne envie, ça montre le style)
 - technique/progression (se situer, comparer dans le temps)

2.2.6 Nouvelles cartes ajoutées :

1. Archives / Documentation : il a imaginé une section qui accumule : photos, vidéos, témoignages, articles, reportages, exposition. Selon lui, ces éléments sont un hybride du passé et du nouveau.
2. Forum / échanges (cadré) : Il propose un espace d’échanges, par exemple pour partager des idées de sorties, poser des questions, ou échanger/vendre du matériel, etc.

2.3 Les catégories finales

À partir de deux passations en présentiel, voici les premiers éléments de synthèse, avec le nom abrégé des cartes :

	Sarah	Jean-Phillipe	Points communs
--	-------	---------------	----------------

Catégorie Finale	<p>1. Organisation des sorties : PARTAGE, MATERIEL, FONCTIONNEMENT, RETOURS</p> <p>2. Activités USK</p> <p>2.1 Sorties prévues : ACTUALITES, DUREE, METEO, REPERES RDV, ITINERAIRE, AMBIANCE, CONFORT, LIEU RDV</p> <p>2.2 J'aimerais apprendre et évoluer : SUJETS NIVEAU, FINALISATION MAISON, PROGRESSION, SORTIE, THEMATIQUE, EXEMPLES, ASTUCES, 1ERE SORTIE, DECOUVERTE</p> <p>1.3 Liens / Infos : RESEAUX, LIENS, MAGASINS, PROPOSITIONS</p> <p>1.4 Accueil : DESCRIPTION, ADHESION</p>	<p>1. Philosophy : DECOUVERTE, FONCTIONNEMENT, MATERIEL, RESEAUX, EXEMPLES</p> <p>1.1 Techniques : EXEMPLES, FINALISATION MAISON, PROGRESSION, ASTUCES, SUJETS NIVEAU, MATERIEL</p> <p>2. Valeurs USK : RETOURS, PARTAGE, 1ERE SORTIE (+ACCUEIL 1^{ER} FOIS), AMBIANCE</p> <p>3. Archives / Actualité : ACTUALITES, ARTICLES</p> <p>4. Info Pratiques : LIEU RDV, REPERES RDV, METEO, MATERIEL, CONFORT, ITINERAIRE, DUREE, ACCUEIL 1^{ER} FOIS</p> <p>5. Forum : ECHANGE, VENTE, PROPOSITIONS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - On retrouve souvent : ASTUCE, SUJETS NIVEAU, PROGRESSION, FINALISATION MAISON, EXEMPLES dans un bloc apprentissage / technique. - ACTUALITE est perçu comme un contenu à part de type agenda. - LIEU RDV, ITINERAIRE, REPERES RDV, DUREE, METEO, CONFORT sont ensemble dans logistique / info pratique.
------------------	---	--	---

Différences qui divergent	<ul style="list-style-type: none"> -AMBIANCE dans Sorties prévues, donc perçue plutôt comme l'ambiance de cette sortie précise. -PARTAGE et RETOURS dans Organisation des sorties (mélange organisation et relationnel). -RESEAUX seul dans Liens/Infos (rubrique liens). 	<ul style="list-style-type: none"> -AMBIANCE dans Valeurs USK, perçue plutôt comme esprit général du groupe. -PARTAGE et RETOURS dans Valeurs USK (traduit comme culture / esprit). -RESEAUX dans Philosophy (comment on découvre / suit le groupe). 	
---------------------------	--	---	--

Note : Nouvelles cartes : en **verte**, Carte dupliquée : en **rouge**

8.7 Synthèse individuelle des tris de cartes Participant 3 & 4

1. MÉTHODOLOGIE

A. *Présentation de la méthode et du matériel*

La méthode employée est un tri de cartes ouvert et physique, suivant le protocole en quatre étapes (immersion, Définition, Groupement, labellisation) tel que décrit par Lallemand et Gronier (2016). Le matériel utilisé était constitué de 20 cartes physiques validées (format carte à jouer, police Arial 12pt, Bold), de cartes vierges pour d'éventuelles propositions de contenu à rajouter, de post-it pour le nommage des catégories, et d'un enregistreur audio intégré au smartphone pour capturer l'intégralité des verbalisations et du débriefing.

a. *Description des participants*

Deux participantes correspondant au « persona » de la membre active d'Urban Sketching ont été recrutées. D'une part, nous avons Béatrice, 51 ans avec une pratique artistique régulière depuis plus de 10 ans. Elle a découvert l'Urban Sketching via son réseau social.

Ses valeurs clés sont liberté créative, convivialité, progression technique. D'autre part nous avons Christine, 67 ans avec une longue expérience en arts manuels. Elle a découvert la pratique lors d'un symposium. Ses valeur clés sont : accessibilité, enrichissement par le groupe, apprentissage continu.

b. Consigne exacte données lors de la passation du tri de cartes

i. Immersion/Accueil

Objectifs : Présenter le contexte et rassurer sur l'absence de jugement des choix effectués par les participantes.

- **Verbatim (Béatrice)** : « Bonjour. Merci d'avoir accepté de participer. Cette séance sert à mieux comprendre comment les personnes qui pratiquent urban sketching aimeraient retrouver les informations sur un futur site web pour Urban Sketchers Geneva. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, c'est ton point de vue qui m'intéresse. Il y aura quatre étapes »
- **Verbatim (Christine)** : « Bonjour, merci d'avoir accepté de participer. Cette séance sert à mieux comprendre comment les personnes qui pratiquent l'Urban Sketching aimeraient retrouver l'information sur un futur site web pour Urban Sketcher Geneva. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. C'est ton point de vue qui m'intéresse. Alors, il y a 4 étapes ici. »

ii. Définition des contenus

Objectifs : s'assurer de la compréhension de chaque carte.

- **Verbatim (Béatrice)** : « Alors, la première, c'est la lecture des cartes. Je vais te demander de prendre les cartes une par une et de les lire à voix haute. Si une carte n'est pas claire, si tu ne comprends pas ce que ça veut dire ou si tu trouves que ça ne correspond pas à un contenu de site web, dis-moi, on peut aussi reformuler. »
- **Verbatim (Christine)** : « Alors, je vais te demander de prendre les cartes une par une et de les lire à voix haute. Si une carte n'est pas claire, si tu ne comprends pas ce que ça veut dire ou si tu trouves que ça ne correspond pas au contenu du site web, tu peux me dire, demander des questions. On peut aussi reformuler le mot ici. »

iii. Groupement (Tri)

Objectifs : Inviter à catégoriser librement en verbalisant sa logique.

Echange avec Béatrice :

« -Étape numéro deux est de regrouper les cartes. Je vais te demander de classer les cartes en groupes selon ce qui te paraît aller ensemble. Pendant que tu fais le tri, essaie de dire ce que tu penses à voix haute.

-D'accord.

-Pourquoi tu mets ces cartes ensemble, c'est quoi la logique derrière, ce que tu imagines derrière. Oui. Tu peux faire autant de groupes que tu veux et tu peux changer d'avis à tout moment.

-D'accord.

-C'est comme un jeu de société.

-Oui, tout à fait. C'est ce que j'adore.

-S'il y a une carte qui ne va nulle part, tu peux la laisser à part. Ok.

-Il y a aussi des cartes vierges ici, tu peux dupliquer par exemple. Ah, je pense, il peut être dans deux groupes par exemple.

-D'accord. Ok.

-Et si tu penses qu'il manque quelque chose, je peux marquer.

-Tu peux marquer. »

Echanges avec Christine :

« Ensuite, deuxième étape est regroupée les cartes. Je vais te demander de classer les cartes selon ta logique en groupe, selon ce qui te paraît aller ensemble. Pendant que tu fais le tri, essaie de dire ce que tu penses à voix haute et pourquoi tu mets ces cartes ensemble, ce que tu imagines derrière, la logique et tout ça. Tu peux faire autant de groupes que tu veux et tu peux changer d'avis à tout moment. S'il y a une carte qui ne va nulle part, tu peux la laisser à part. Tu peux dupliquer aussi ou proposer nouveau. Il y a les cartes vierges. C'est comme un jeu de société. »

iv. Labellisation

Objectif : Faire émerger la sémantique des catégories créées

- **Verbatim (Béatrice) :** « Alors, l'étape numéro trois est de nommer les groupes après. Ok. Une fois que tu es satisfaite du classement, tu donnes un nom à chaque groupe avec tes propres mots. Ok. Comme si c'était... Ouais. Avec tes propres mots. »
- **Verbatim (Christine):** “Troisième étape, c'est de nommer les groupes. Une fois que tu es satisfaite du classement, tu donnes un nom à chaque groupe avec tes propres mots, selon ta logique”

v. Clôture (Documentation)

Objectif : Annoncer la fin de l'exercice et la prise de documentation

- **Verbatim (Béatrice) :** « Et dernière étape, pour finir, je vais prendre une photo du résultat et je vais noter les groupes pour pouvoir analyser ensuite. Bien. Est-ce que tu as des questions avant de commencer ? »
- **Verbatim (Christine) :** « Et à la fin, pour finir, je vais prendre une photo du résultat et je vais noter le groupe pour pouvoir analyser ensuite avec tous les données. Est-ce que tu as des questions avant de commencer ? »

vi. Liste des cartes utilisées

Les cartes sont disponibles en pièce jointe à ce fichier.

2. RÉSULTATS

A. Déroulement et éléments notables

a. Béatrice

i. Durée et attitude

La passation a duré environ 45 minutes. Béatrice s'est immédiatement montrée enthousiaste (« c'est ce que j'adore »), approchant l'exercice comme un « jeu de rôle de

webmaster ». Sa réflexion a été axé sur l'architecture du site en temps réel.

ii. Eléments marquants

D'abord, elle a eu une **vision holistique** : dès le début, elle a cherché à identifier les « trois catégories qui ressortent » pour structurer le site, pensant directement en termes de page d'accueil, onglets principaux et sous-pages. Ensuite elle a eu une **pensée « interface utilisateur »** : elle a spontanément utilisé des métaphores d'UI comme un « carrousel » pour présenter les croquis et a conçu une structure hiérarchique claire (catégories parentes, enfants). Enfin, elle a adopté une **logique centrée sur l'accueil** : sa première catégorie construite était « Accueil », avec pour objectif de « rassurer » et d' « accueillir les bras ouverts » le nouveau visiteur. Le partage et les retours bienveillants ont été intégrés à cette logique d'accueil et de chaleur sociale.

b. Christine

i. Durée et attitude

La passation a duré environ 30 minutes. Christine a adopté une démarche analytique et réflexive prenant le temps d'interroger le sens des cartes par rapport à sa connaissance de la pratique.

ii. Eléments marquants

D'abord, elle a apporté une **Clarification d'un frein important** : la carte « Finalisation du croquis à la maison » a provoqué une réaction forte. Elle a expliqué que la charte internationale (dessin sur place) la « rebutait un peu » car elle ne sentait « pas assez rapide ». Découvrir que le groupe genevois était plus flexible a été un élément clé, influençant probablement son classement de cette carte dans la catégorie. Ensuite elle a effectué une **catégorisation thématique et affective** : contrairement à Béatrice, elle n'a pas pensé immédiatement à la structure du site, mais a organisé les cartes en thème conceptuels (organisation, découverte, affect, pédagogique). Enfin, elle a laissé transparaître une **séparation nette du « web »** : elle est la seule à avoir isolé une catégorie « partie web » pour les éléments de communication (actualités, réseaux), les distinguant ainsi du contenu lié à l'activité elle-même.

B. Catégories finales

a. Béatrice (Voir annexe)

- **Accueil** : Découverte de l'urban sketching, Présence sur les réseaux sociaux, Ambiance et esprit de la sortie, Actualité Urban Sketching Geneva.

- **Détails de la sortie** (sous « Actualité ») : Lieu et point de rencontre, partage des croquis, Accès et itinéraire, préparation selon la météo.
- **Bases dessin** : Astuce pour dessiner, Progression personnelle, Sujets adaptés au niveau, Finalisation du croquis à la maison, Exemple de croquis.
- **Comment ?** : Première sortie débutant, Matériel à apporter, Confort pendant l'activité, Durée de la sortie, Repères visuels du rendez-vous, Fonctionnement des sketchwalks.
- **Carrousel** : Partage des croquis, Retours bienveillants

b. Christine (Voir annexe)

- **Organisation concrète de la sortie** : Confort pendant l'activité, Lieu et point de rencontre, Ambiance et esprit de la sortie, Repères visuels du rendez-vous, Durée de la sortie, Préparation selon la météo, Accès et itinéraire.
- **Processus découverte Urban Sketching** : Matériel à apporter, Découverte de l'urban sketching , Fonctionnement des sketchwalks, Première sortie débutant.
- **Affect induit par la pratique** : Progression personnelle, Retours bienveillants
- **Coté pédagogique du dessin adapté** : Finalisation du croquis à la maison, Sujets adaptés au niveau, Partage des croquis, Astuces pour dessiner, Exemples de croquis
- **Partie Web** : Actualités Urban Sketching Geneva, Présence sur les réseaux sociaux.

C. Premiers éléments de synthèse

a. Points communs

- **Séparation pratique/pédagogique** : Toutes les deux distinguent clairement les aspects logistiques (lieu, matériel, durée) des aspects d'apprentissage et de technique (astuces, progression, exemples)
- **Place centrale du « débutant »** : La « Première sortie débutant » et la « Découverte » sont catégorisées comme des portes d'entrée essentielle, soit dans un processus initiatique (Christine), soit dans la rubrique dédiée « comment ? » (Béatrice).
- **Valorisation de l'humain** : Les éléments de bienveillance, de partage et d'ambiance

sont présents et considérés comme fondamentaux, bien que placés dans des catégories différentes (Accueil vs Affect).

b. Différences marquantes

- **Approche structurelle vs approche thématique** : Béatrice a une pensée architecturale et hiérarchique de site web (Accueil > onglets > sous-pages). Sa catégorisation est une maquette d'interface. Christine cependant a une pensée thématique et conceptuelle. Sa catégorisation reflète les facettes de l'expérience vécue (Organisation, processus, Affect, Pédagogie), quitte à isoler complètement la « partie web »
- **Traitements du « partage des croquis »** : Pour Béatrice, c'est un élément polyvalent à la fois pratique (détails d'une sortie) et de communication (carrousel d'accueil). Pour Christine, il est strictement rattaché à la pédagogie et l'amélioration de la pratique.
- **Perception de l'information « Actualité/Réseaux »** : Béatrice l'intègre au contenu d'accueil. Christine la considère comme une catégorie à part entière et distincte (« Partie web »), relevant de la communication, et non du contenu de l'activité.

3. AUTOSCOPIE

Cette expérience m'a confronté à une contrainte : n'ayant pas pu mener moi-même les passations à Genève pour des raisons administratives, et ne trouvant pas de participants adéquats au Cameroun, j'ai dû déléguer la réalisation des tris à mon binôme en lui fournissant un protocole détaillé. Nous nous sommes essentiellement basés sur les images et enregistrement audio pour rédiger cette synthèse. Malheureusement cette étude ne nécessite pas un grand nombre de participants pour un recrutement et une passation en ligne. Par ailleurs, nous avons constaté que le profil des participants est déterminant pour l'obtention de résultats cohérents. En effet, les catégorisations recueillies reflètent les activités réelles des participantes en Urban Sketching. Cela nous conforte dans notre décision de recruter des participants correspondant à notre persona.

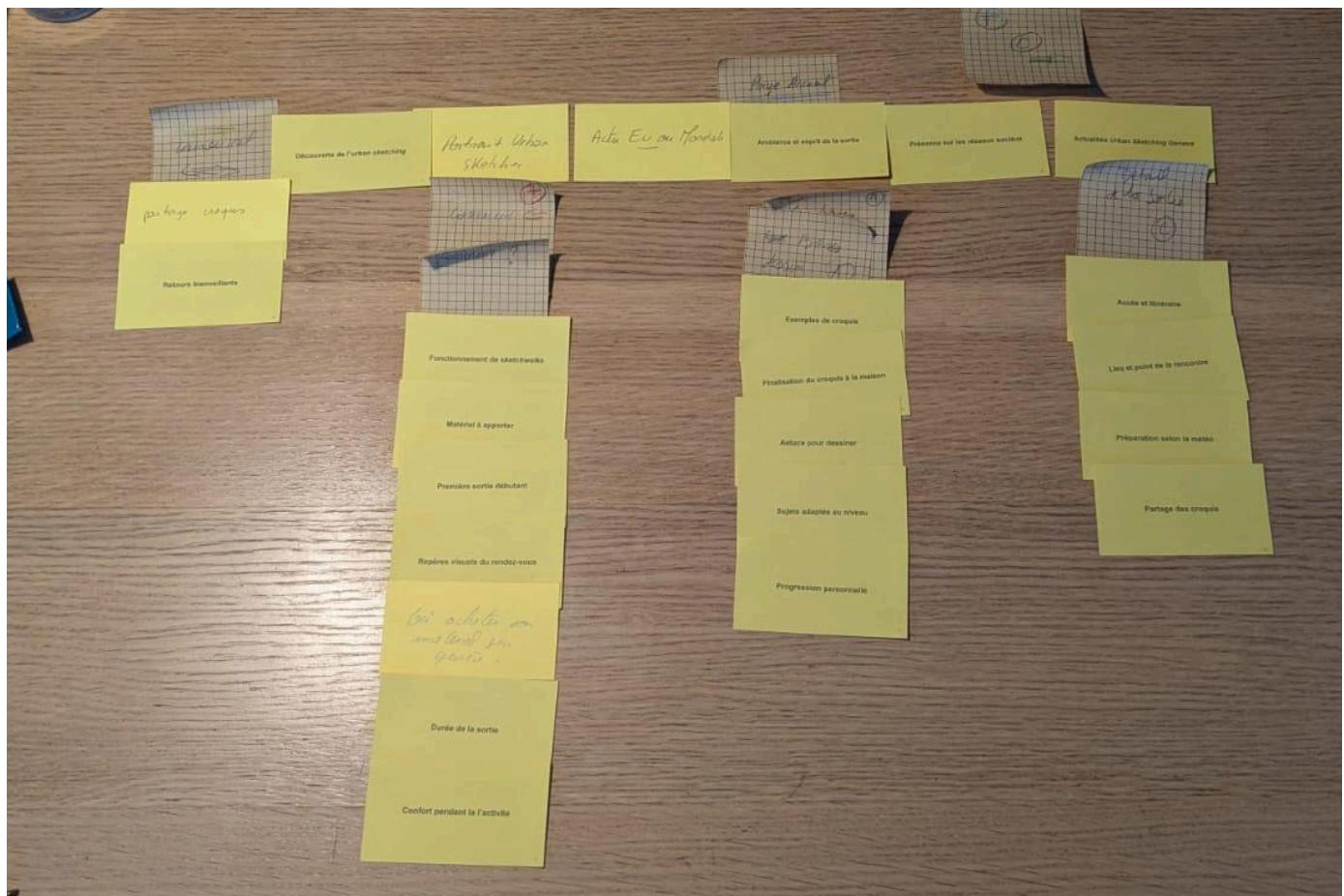
Bibliographie

Lallemand, C. & Gronier, G. (2016). Fiche 20 – Tri de cartes. In Méthodes de design UX: 30 méthodes fondamentales pour concevoir et évaluer les systèmes interactifs, (pp.

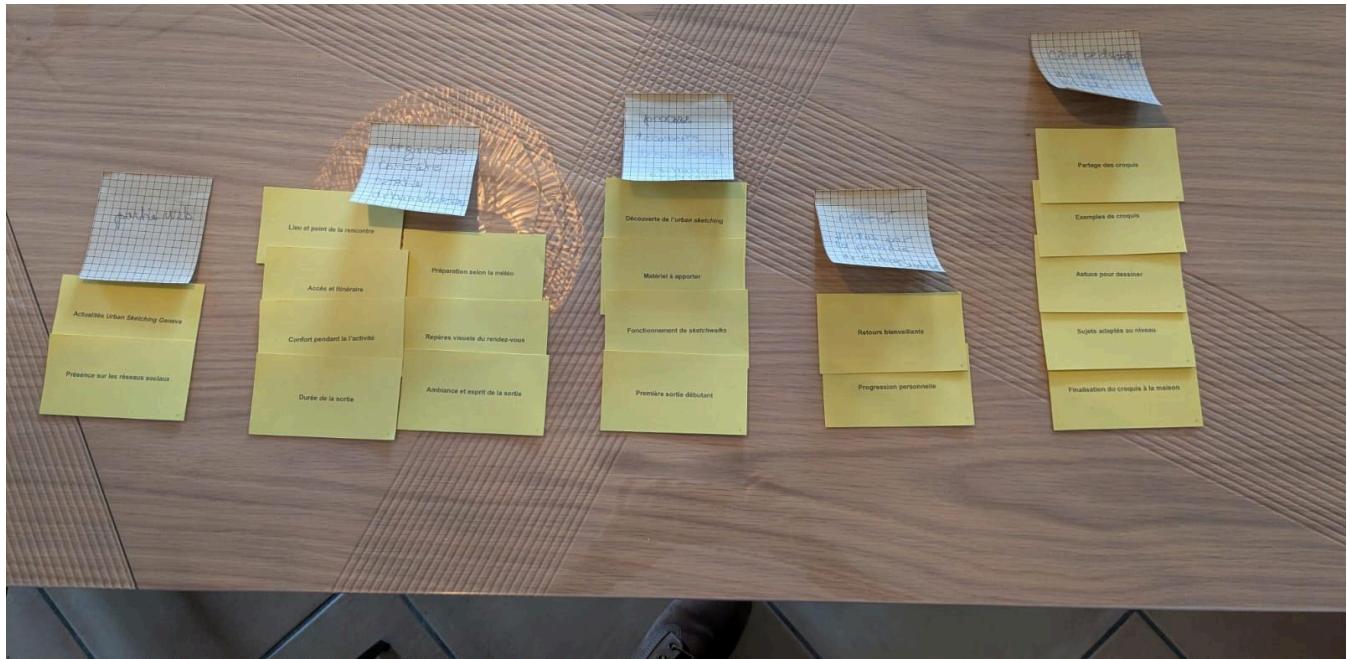
301–320). Eyrolles.

Annexe

Béatrice



Christine



8.8 Rapport d'analyse de la concurrence : Urban Sketchers London

Introduction

Le site existant dans le même domaine a été analysé afin de mieux concevoir un site de découverte et d'apprentissage de l'urban sketching à Genève. L'objectif de cette analyse concurrentielle est d'identifier les standards actuels, les bonnes pratiques, les limites, ainsi que les fonctionnalités et les choix ergonomiques qui influencent l'expérience utilisateur. Elle permet de repérer les éléments à reprendre et les manques à combler pour la conception de notre projet, le futur site des urban sketchers genevois.

Nom, lien et objectifs du site web analysé

Le site analysé est Urban Sketchers London : <https://urbansketcherslondon.co.uk/>. Il est tenu par un groupe local de bénévoles, artistes, et organisateurs. Son objectif principal est de rassembler les personnes qui dessinent la ville de Londres sur le vif, d'annoncer les sorties *sketchwalks* mensuels, et de partager les publications de la communauté. La plateforme met en avant l'actualité du groupe, les prochains événements, des articles sur les lieux à dessiner, et des informations pratiques pour y participer.

Parmi plusieurs sites d'Urban Sketchers (USK Paris, USK Toulouse, USK Seattle, USK Singapour, etc.), j'ai choisi d'étudier *Urban Sketchers London*. Ce site a été également

recommandé par notre commanditaire en raison de sa structure et de son organisation, différentes des autres plateformes *Urban Sketchers*. Bien que le site se concentre principalement sur la participation aux sorties, il propose des sections spécifiques telles que « *Your First Sketchwalk* » et « *Glossary* », offrant de courts conseils pour débuter et découvrir la pratique. Ces éléments sont particulièrement pertinents pour inspirer la conception de notre projet, qui adopte une approche plus pédagogique.

Public cible

Le site s'adresse principalement aux personnes qui pratiquent le croquis urbain à Londres. Il vise un public local ou de passage à Londres qui souhaite dessiner en groupe, découvrir les lieux de dessin, ou suivre les activités d'Urban Sketchers London. Ce public est proche de celui de notre projet, qui vise également des débutants désirant apprendre, mais qui cherchent surtout à progresser et à se sentir accompagnés, et pas seulement participer à des rencontres.

Contenu et fonctionnalités proposés

a. Zonage

Page d'accueil

Logo de l'association
Identité du site

Navigation principale
Sert de repère permanent. Le menu donne accès à :

- Let's Draw London, USK Manifesto
- Subscribe
- Contact us
- About us (Your First Sketchwalk, Leading Sketchwalk, Glossary, Legal pages)
- The book (un livre qui retrace dix années de dessins urbains à Londres)

Le lien "Let's Draw London 2025", placé tout à gauche dans le menu principal, attire immédiatement le regard de l'utilisateur grâce à la technique du "Z" en ergonomie (accès rapide aux informations essentielles). Cette rubrique présente l'agenda des sketchwalks 2025. Chaque session a un leader, un point de départ, un lieu intermédiaire et un point de fin pour partager les croquis en groupe.

Dans la rubrique "Subscribe", Le site propose une fonctionnalité de participation directe à travers un formulaire. Cette rubrique invite les visiteurs à donner leur avis sur l'organisation des sketchwalks (sorties de dessin urbain) et sur la communication du groupe.

Fonction de recherche
Identifiable par une icône de loupe, facilite l'accès direct

Texte + bannière/ image principale
Mise en avant d'un lieu londonien. Fonction d'accueil visuelle : introduit l'identité "Dessiner Londres sur le vif"

Réseaux sociaux liés
Les icônes de réseaux sociaux sont ancrées en bas de l'écran et restent visibles pendant le défilement de la page (visibilité continue)

Blog + Follow
L'icône Blog mène vers les articles, qui constituent le cœur du site (informations sur les événements et les sketchwalks). L'icône Follow (s'abonner) pour fidéliser les visiteurs et de tenir les participants informés des actualités.

Navigation Secondaire (Zone "Latest Posts")

Le ton est communautaire, informatif : présentation des prochaines sorties, description de lieux, contexte.

Cette zone offre des articles de blog avec événements/sketchwalks listés (date, heure, lieu)

Chaque post est contextualisé (lieu, date, organisateurs/ leaders)

Design Visuel
La charte visuelle est moderne et sobre, principalement en noir et blanc, en cohérence avec le logo d'Urban Sketchers International.

Le site utilise des illustrations et photos de croquis en fond, ce qui renforce l'identité artistique du contenu.

La typographie est simple et lisible (Arial, sans serif).

Navigation principale

La barre de navigation est positionnée au même endroit sur toutes les pages (repère visuel constant)

Let's Draw the National Army Museum and Chelsea

by Jimmy Lu - on 1 November 2015



Illustration: Royal Guardsman and Royal Horse Artillery gun by Ian Mingo

Saturday 15th November 2025 - 11:00 - 15:30

Led by Jimmy Lu and Sanna Wikramasinghe

On Saturday 15th November we visit the National Army Museum and Chelsea. This National Army Museum tells the history of the British Army from the Treaty of the English Civil War to modern times through its permanent and temporary exhibitions. Founded in 1990, the museum was re-opened in 2007 in a refurbished venue on Royal Hospital Road.

Adjacent to the National Army Museum, the Royal Chelsea Hospital occupies a 60-acre site. Designed by Webb, with further work by John Soane, the hospital is home to 300 retired servicemen - the Chelsea Pensioners. The newly renovated [Royal Chelsea Hospital](#), located next to the main building, hosts an interactive exhibition and is free to visit.

If the weather allows, other options to see include the dense architecture of the neighbouring Chelsea residential buildings as well as the Chelsea Embankment. The area also offers views of the River Thames, the Peace Pagoda in Battersea Park, and Battersea Power Station on the opposite bank.

The Chelsea Physic Garden will not be open on Saturdays but is highly addictive option to sketch, if you don't mind the £5 entrance fee.

Important points to note on the day

- The museum have organised a short introduction to the museum at 11:00am. This is optional, but if you'd like to attend, please arrive you're at the meeting point by 10:30am sharp.
- Use of waterproofs is not allowed inside the museum.

Key times and meeting points for the day:



Saturday 15th November 2025

Where: We will meet outside the National Army Museum entrance, or Royal Hospital Road.

Google Maps: [SW3 4HT](#)

What/where: [@letsdrawlondon](#)

11:00 am short presentation about the museum, in the British 2nd.

1 pm We will need inside the museum albums to look at the drawings done so far.

3:30 pm Back to the albums to look at drawings and take group photographs.



Practical Information

Travel

The National Army Museum is about 10-minutes' walk from Sloane Square Underground (District and Circle lines). Alternatively, the 179 bus runs from Victoria and stops outside the museum. The National Army Museum is fully wheelchair-accessible.

Toilets

Located inside the National Army Museum.

Weather

The museum collection is entirely indoors. People are welcome to sketch in the area around the museum if the weather allows.

Refreshments

The National Army Museum contains a cafe with a variety of seating and serves a selection of hot and cold food, pastries, and refreshments. The Royal Chelsea Hospital also contains a small cafe. It has a lot of places to sit in the area, but the original concentration of restaurants is located along King's Road, about 10 minutes' walk away.

"After-party"

For those who would like to stay on afterwards, we will go to [Golspies Arms](#) at 87 Fulham Road (SW3 5TE), a short walk from the museum.

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Tags: [1914-1918](#) [1939-1945](#) [London](#) [National Army Museum](#) [Royal Chelsea Hospital](#) [Urban sketching](#) [Urban sketchers](#)

Points importants + horaires clés

Cette page présente un événement spécifique de sketchwalk. Elle fournit toutes les informations nécessaires pour participer : date, heure, point de rendez-vous, description du parcours, et l'équipement recommandé.

Photos et illustrations

Des photos illustratives montrent ce que les participants peuvent découvrir ou dessiner, donnant un aperçu visuel de l'expérience et inspirant l'utilisateur.

Information Pratiques

Section informations pratiques : déplacements, toilettes, rafraîchissements

Des icônes permettent de partager l'article sur Facebook et Twitter, ce qui favorise la diffusion

Auteur + Commentaire

Section "Auteur" et commentaire indiquent qui a rédigé l'article, souvent l'un des leaders du sketchwalk. Les participants peuvent ainsi poser des questions directement à l'organisateur.



Written by
Jimmy Lu

LEAVE A COMMENT

Your email address will not be published. Required fields are marked *

Message:

Name:

Email Address:

Website:

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

POST COMMENT

Read more

b. Fonctionnalités proposées à l'utilisateur/trice :

Page d'accueil

- Accès rapide aux contenus principaux : la barre de navigation supérieure permet d'accéder aux rubriques essentielles : Let's Draw London, Subscribe, Manifesto, About us, Contact, Blog/ posts d'articles.
- Flux d'actualités « Latest posts »: la page d'accueil présente les articles récents (nouveaux sketchwalks, actualités, événements passés), offrant un aperçu immédiat de la vie active du groupe.
- Fonction de recherche : identifiable par une icône de loupe, elle permet à l'utilisateur de retrouver rapidement un article ou un événement spécifique.
- Liens vers les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, X/Twitter) visibles en haut et en bas de page encouragent la continuité entre le site et la communauté.
- Abonnement et feedback : via la rubrique Subscribe, les visiteurs peuvent s'inscrire à la newsletter ou répondre à un questionnaire participatif (QR code) pour partager leur avis et contribuer à l'évolution du groupe.
- Section « Your First Sketchwalk » : ciblages débutants
- Section «Leading a Sketchwalk» : pour organiser / devient un leader de sketchwalk.
- Contenus multimédias : présence de photos et croquis qui illustrent les publications.
- Aucune zone de connexion ni d'espace personnel. Le site reste purement informatif et communautaire, sans fonctionnalités interactives (upload, commentaires sur la page d'accueil).

Page de contenu

- Présentation directe de l'événement : date, organisateurs (leaders), lieu et point de rencontre.
- Lien vers la carte (Google Maps) et coordonnées what3words : facilitent la navigation pratique.
- Boutons de partage sur les réseaux sociaux (Facebook, X) : la diffusion communautaire.
- Section de commentaires (bien que limitée) : une interaction entre utilisateurs.
- On trouve peu d'interactivité en termes de contribution de contenu ou de retour sur les dessins.
- Aucune fonction d'inscription, la participation se fait librement (« just show up », comme indiqué dans la description).
- Absentes de parcours pédagogique structuré, modules vidéo, plateforme de partage de croquis/commentaires, progression personnelle.

Design de l'interaction et de la navigation

- Structure linéaire et hiérarchisée : la navigation se fait principalement de haut en bas,

avec une mise en page claire et aérée. Les articles récents sont affichés par ordre chronologique, invitant à la découverte continue.

- Menu de navigation fixe : placé en haut de toutes les pages, il constitue un repère constant (conforme aux bonnes pratiques ergonomique)s.
- Hiérarchie visuelle claire pour la lecture rapide (*scanning*).
- Interactions simples et directes : clics sur titres, images ou icônes sociales, pas de menus déroulants complexes ni d'animations distrayantes.

Synthèse

Qualités pragmatiques (manipulation)

Contenu et fonctionnalités proposées :

- Le site fournit des informations complètes sur les sketchwalks : dates, horaires, points de rendez-vous, parcours et leaders de chaque session.
- La section Let's Draw London est mise en avant dans le menu principal, facilitant l'accès rapide grâce à la technique du "Z" pour le mouvement oculaire
- La rubrique Subscribe propose un formulaire d'enquête (via QR code) pour recueillir le feedback des participants et renforcer l'implication communautaire. Les résultats sont partagés publiquement.
- Les articles de blog décrivent chaque événement de manière détaillée, avec contexte, lieux et photos illustratives, et permettent aux participants de poser des questions aux organisateurs
- Les informations pratiques (déplacements, rafraîchissements, etc.) sont indiquées pour chaque événement.

Outils de navigation :

- La barre de navigation principale reste fixe sur toutes les pages, créant un repère visuel constant.
- Les sous-sections (Points importants, Horaires clés, Informations pratiques) sont intitulées, facilitant le repérage et le scan rapide de la page.
- La fonction de recherche est accessible via une icône de loupe.
- Liens visibles vers les réseaux sociaux (Facebook, Instagram, X) pour suivre les mises à jour.

Qualité hédonique et attractivité (stimulation, identification, évocation)

Design visuel et interaction :

- Charte graphique moderne et sobre, principalement noir et blanc, cohérente avec le logo USK international.

- Illustrations et photos de croquis en fond : l'identité artistique du site.
- Typographie simple et lisible (Arial, sans serif).

Expérience globale :

- Navigation verticale, progression d'une vue d'ensemble vers le détail.
- Section auteur / commentaire permet l'interaction directe avec les leaders/ organisateurs

Pointes faibles :

- Absence de fil d'Ariane (breadcrumb), ce qui peut réduire la clarté pour l'orientation dans le site et compliquer le retour aux pages d'ensemble.
- La catégorisation des contenus par matériel ou lieu n'est pas claire pour les nouveaux utilisateurs.
- Le titre de la rubrique peut prêter à confusion, car il ne reflète pas directement le contenu. Par exemple, la rubrique « Your First Sketchwalk » laisse penser qu'elle contient des conseils pratiques pour participer à un sketchwalk pour la première fois (matériel à apporter, astuces, etc.), alors que ces informations sont en réalité expliquées dans la rubrique « Glossary ». Le contenu de la rubrique « Your First Sketchwalk » décrit surtout le déroulement général d'un premier sketchwalk : gratuité, équipement minimal, règles de participation, etc. Il serait pertinent de regrouper ou de renommer cette rubrique afin que les utilisateurs trouvent plus facilement les informations.

8.9 Rapport d'analyse de la concurrence : Urban Sketchers Switzerland

Introduction

Notre projet porte sur la conception d'un site internet pour l'association Urban Sketching Geneva (USK Geneva). En effet, les responsables de cette association ont partagé le besoin d'avoir un lieu d'échange où ils pourraient organiser des rencontres et attirer de nouveaux adhérents. Dans les lignes qui suivent, nous allons mener une analyse de la concurrence. Celle-ci a pour objectif d'étudier les sites et applications que l'on juge concurrents ou comparables, afin d'en extraire les points positifs et / ou négatifs ainsi que les conventions d'interface du domaine (Ergolab, 2005).

Nom, lien et objectif du site web analysé

L'association Urban Sketchers de Suisse possède un site web intitulé USK Switzerland. Ce site web a pour objectifs :

- Promouvoir le sketching « in situ », c'est-à-dire le dessin sur place

- Créer et fédérer une communauté locale en Suisse : l'association USkS a été créée pour « mettre en réseau les Urban Sketchers actifs en Suisse » et organiser des rencontres nationales (Sketch-crawls, symposiums)
- Rendre l'activité accessible à tous : Dans la page “Participate”, ils expliquent que la participation aux sorties est gratuite et ouverte à tous, « quel que soit le niveau ».
- Encourager le partage des œuvres et des expériences : Ils invitent les sketchers à partager leurs dessins sur des plateformes comme Flickr ou Facebook, tout en respectant l'esprit du manifeste (dessin “in situ”).
- Soutien mutuel et apprentissage : l'association facilite l'organisation de rencontres, ce qui permet aux membres de se retrouver, d'apprendre les uns des autres et de grandir ensemble.

Cette association fonctionne de façon collective sans indiquer un(e) responsable principal sur le site public. Le point contact est l'email général (usk.switzerland@gmail.com). L'association Urban Sketchers Switzerland structure et coordonne les groupes Urban Sketchers présents dans les différentes villes du pays. Étant donné que USK Geneva fait partie de cet ensemble, il nous a paru pertinent d'analyser ce site afin d'identifier ses fonctionnalités de base et ses standards. Cela permettra au futur site d'USK Geneva de s'intégrer harmonieusement à l'écosystème national et d'éviter toute confusion pour les utilisateurs. Ainsi, les éventuelles fonctionnalités supplémentaires que nous proposerons auront pour unique objectif de répondre aux besoins spécifiques de notre public cible.

Public cible

Le site Urban Sketchers Switzerland s'adresse principalement à une large communauté de personnes intéressées par le dessin “in situ”, qu'elles soient débutantes ou expérimentées, et cherchant à rejoindre des groupes locaux, participer à des sorties, publier leurs croquis ou s'engager dans l'association nationale. À l'inverse, le public cible de notre projet, illustré par le profil de Béatrice, se caractérise par une recherche plus intime de convivialité, de liberté artistique, de progression personnelle et de moments sensibles partagés. Ainsi, alors que le site suisse vise une communauté structurée et nationale, notre projet s'oriente davantage vers des individus motivés par l'expérience humaine, le plaisir du dessin et la chaleur d'un groupe bienveillant.

Contenu et fonctionnalités proposés

Zonage

En-tête



Logo et nom de l'association

Bannière/ Illustration artistique

Barre de navigation principale

Sketchcrawl, Sabato 22 novembre, Bar Selz a Locarno

Incontro
Urban Sketchers
Bar Selz, Locarno,
Sabato 22 novembre
dalle 10.00 alle 11.30

Questo incontro si terrà, al Bar Selz di Locarno, alle 10.00. Atteso il treno si salterà in treno al bar che è sempre molto accogliente. Vi aspettiamo numerosi.

Day: 10.00-11.30
Place: Sabato 22 novembre
Largo: Bar Selz, via Francina Russa 8

Per chi viene in treno, dalla Stazione di Locarno prenderà il bus numero 1, 4 o 7 e scenderà il Piazzale Castello. Il tempo di percorrenza è di 5 minuti.

È consentito di riportare a tutti coloro che arrivano disegnare. Non è necessario iscriversi e non costa nulla. Basta portare il proprio materiale da disegnare e ci siamo.

Per qualsiasi informazione scrivere a neves.miranda@gmail.com o @neves.miranda.

This November we are at Bar Selz in Locarno next to the Politeama. We have reserved the 10:00 bus at the end of the line which is always very easy. We look forward to seeing you there!

Time: 10.00-11.30 a.m.
Day: Saturday 22 November
Place: Bar Selz, via Francina Russa 8

For those coming by train, from Locarno Station take bus number 1, 4 or 7 and get off at Piazzale Castello. The journey time is 5 minutes.

The meeting is open to all those who love to draw. It is not necessary to register and costs nothing. Just bring your drawing materials and off you go.

For any information write to neves.miranda@gmail.com or @neves.miranda.

Trasposto con Disqlo, com (free version)

U. Giannella

Sonntag, 30. November 2025, LUZ Seebistro und Rudolfs

Liens de navigation

Liens vers des événements nationaux

Contenu à la une

Espace contact

Menu

Titre de l'évènement

Principal

Texte introductif

Latéral

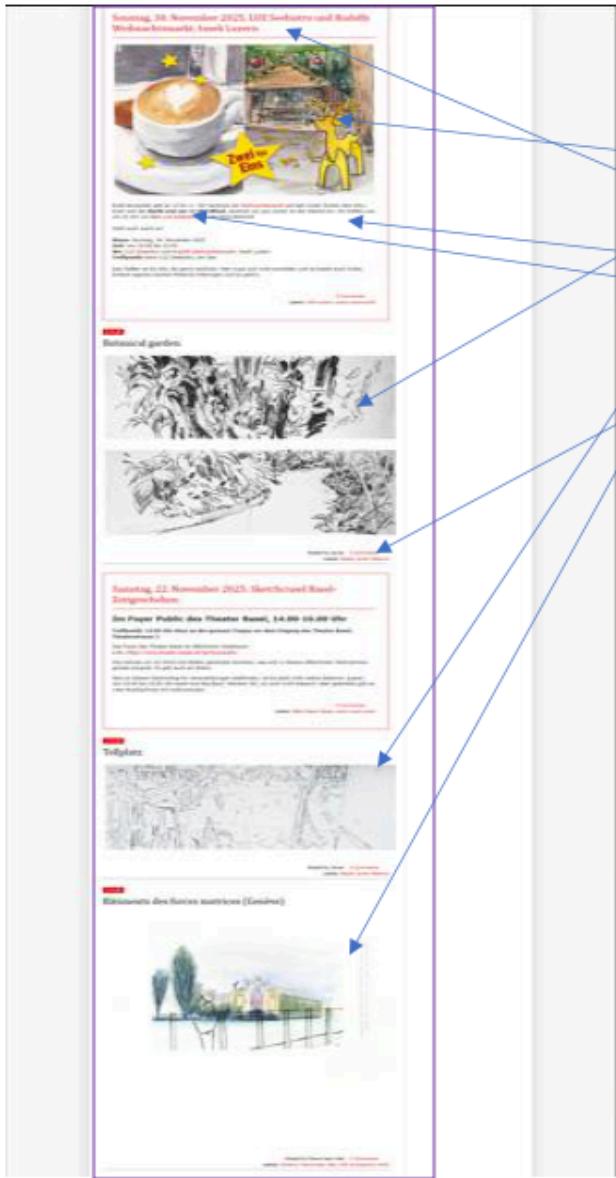
Détails (lieu, horaires, conditions)

Lien vers plus d'information

Commentaires

Archives

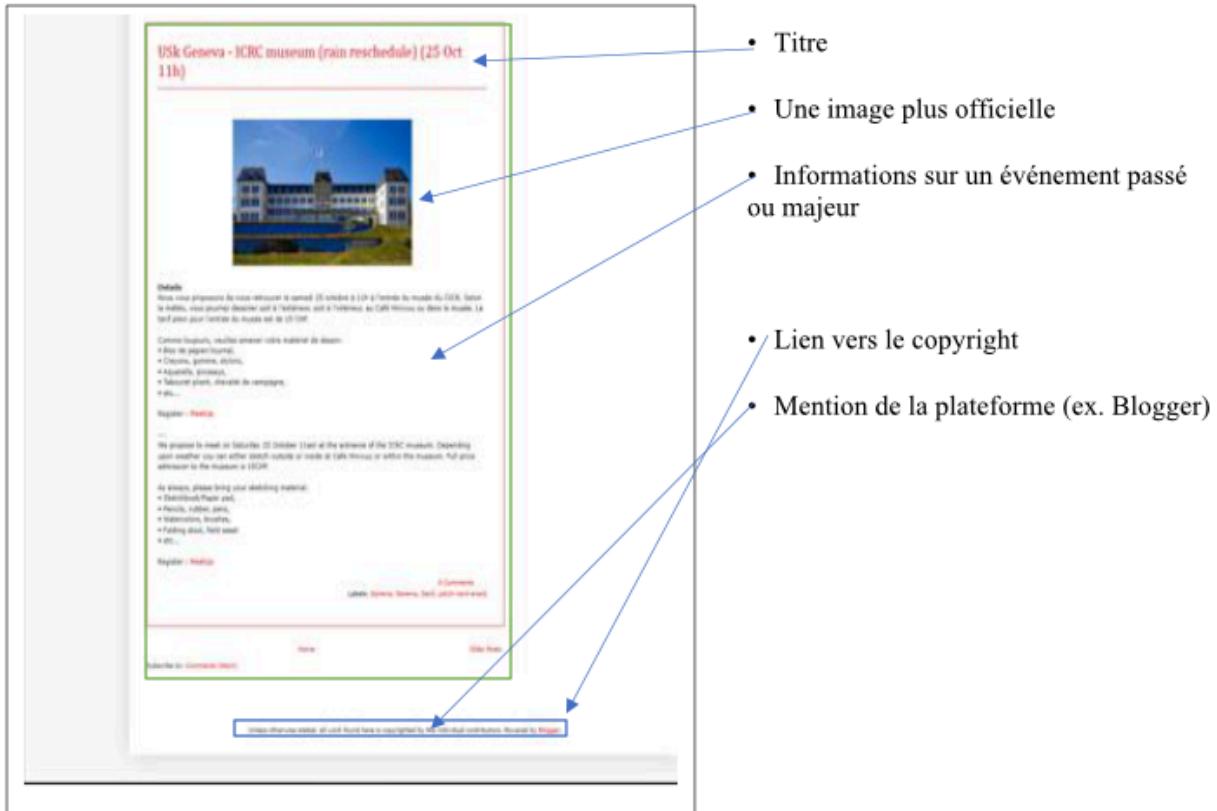
Galerie



Chaque bloc d'article contient :

- Une image ou un croquis réalisé lors d'une sortie
- Le titre de l'article
- Un extrait de texte
- La date de publication
- Le nom de l'auteur

Événement final



Pied de page

Fonctionnalités

Le site Urban Sketchers Switzerland propose principalement des fonctionnalités informatives centrées sur la diffusion d'actualités et la mise en valeur de la communauté. L'utilisateur peut parcourir les articles du site, découvrir les événements à venir ou passés, consulter les croquis réalisés par les membres et accéder aux différentes sections thématiques via un menu latéral fixe. Le site permet également de retrouver les groupes régionaux, d'obtenir des informations sur l'association et de contacter le secrétariat par email. Cependant, les interactions restent limitées : Bien qu'il y ait visiblement des espaces prévus pour les commentaires, il n'existe ni commentaires, ni système de publication de croquis par les utilisateurs, ni formulaire d'inscription aux événements. Ainsi, la navigation se réduit essentiellement à la consultation de contenus, sans possibilité d'agir, de personnaliser son expérience ou de participer activement à la vie du collectif.

Design de l'interaction et de la navigation

La navigation sur le site Urban Sketchers Switzerland repose principalement sur un menu latéral fixe qui structure l'ensemble de l'expérience utilisateur. Ce menu, présent sur toutes les pages, constitue le principal repère de navigation et permet d'accéder directement aux rubriques

essentielles telles que l'accueil, l'association, les groupes régionaux, les manifestations ou les archives. L'exploration est linéaire et la page d'accueil est longue. Les repères visuels reposent essentiellement sur les titres, la hiérarchie textuelle et l'alternance images/texte. La navigation est simple, et le design d'interaction se limite à une lecture passive plutôt qu'à une participation active.

Synthèse

L'analyse du site Urban Sketchers Switzerland montre qu'il s'agit d'un espace principalement informatif proposant des contenus sur la pratique du sketching, mais organisés de manière peu structurée avec des fonctionnalités interactives limitées. La navigation est centrée sur un menu latéral et un défilement vertical. L'absence d'outils d'aide tels qu'un moteur de recherche ou un fil d'Ariane rend l'accès aux informations possible mais parfois laborieux. Sur le plan hédonique, la présence de nombreux croquis offre une expérience visuelle. En termes d'attractivité, l'absence d'interactions réduit la motivation à explorer ou revenir régulièrement. Pour notre projet, ces constats soulignent la nécessité d'une organisation plus claire des contenus, d'une interface plus engageante, d'outils de navigation plus intuitifs et d'une expérience plus interactive et humaine, en cohérence avec les besoins exprimés par des utilisatrices comme Béatrice.