

Lemon Learning

Design Player

Introduction	2
Préambule	2
Historique de la société	2
Nos besoins	3
Le contexte	4
Notre logo	4
Liste (non exhaustive) de nos clients	4
Le player	5
Qu'est ce que le Player ?	5
Les animations du player	5
Les autres outils de Lemon Learning (Pour information)	8
Le back-office (outil utilisé par les directeurs de projets)	8
L'éditeur (outil utilisé par les concepteurs, chef de projets)	12

Introduction

Préambule

Dans le cadre du développement de la société Lemon Learning nous souhaitons réaliser un travail visuel sur un de nos outils : Le player.

Ce travail nous permettra de proposer à nos utilisateurs finaux un produit en accord avec notre identité visuelle.

Historique de la société

Lemon Learning a été créé par Pierre Leroux en 2014. En tant que fondateur, Pierre est parti d'un constat à la fois simple et difficile à réaliser : *Comment permettre aux utilisateurs une appropriation simple et rapide des leurs outils informatiques ?* Pour y parvenir, il crée une solution informatique permettant de construire en seulement quelques clics des guides interactifs. Ces guides permettent aux utilisateurs d'être accompagnés en toute simplicité dans des processus parfois complexes. C'est ainsi que Lemon Learning est né !

Aujourd'hui, Lemon Learning c'est une équipe de business développeurs en recherche perpétuelle de nouveaux challenges ; une équipe de développeur en recherche d'innovations permanente ; une équipe projet en contact permanent avec ses clients.

Quelques liens pour mieux connaître la solution Lemon Learning	
Interview du CEO	https://www.youtube.com/watch?v=yFoc5SjUWIU
Lemon Learning motion design	https://www.youtube.com/watch?v=TBzpla2yNT0&feature=youtu.be
Démonstration de Lemon Learning	http://presentation-solution.lemonlearning.fr

Nos besoins

Notre objectif est de re-travailler visuellement notre player. Aujourd'hui, l'ensemble de nos clients ne comprend pas de la même façon notre design (par exemple : Certains voient une carotte, d'autres un ananas...). Nous souhaitons que chacun de nos outils face le lien avec le nom de la société : Lemon Learning.

Avec ce design, nous souhaitons véhiculer une image d'entreprise en forte croissance et ainsi nous détacher du terme de Start-up !

Le player est destiné aux directeurs, chefs de projet, concepteurs, utilisateurs finaux : nous souhaitons donner une image sympathique, professionnel, accessible et proche du client.

Vous pouvez ou non reprendre l'idée du citron, ou quelque chose de plus traditionnel (type "bouton aide").

Le player est un outil intégré dans les outils web. Le visuel doit donc être à la fois :

1. **Discret** au niveau de la taille (il ne peut pas être démesurément grand)
2. **Reconnaissable** (Il doit ressortir de la page web dans laquelle il se trouve)
3. **Adaptable** (prendre en compte l'animation de déplacement créé par Lemon Learning)
4. **Déclinable** (peut être décliné tant au niveau de la forme, du contenu que de la couleur)
5. **Scalable** : Ajout de fonctionnalité dans le futur (notamment un chabot)
6. **Visible** : Pour que l'utilisateur soit averti lorsqu'il reçoit un push (notification dans le player) Lemon Learning

Le contexte

Notre logo



Liste (non exhaustive) de nos clients

Nom	Description
Randstad	Conseil en ressources humaines
Gerflor	Spécialiste du sol
Sodexo	Société multinationale française de services
Rise Up	Société de learning management systeme
Renault	Société automobile
PSA	Société automobile
L'Argus	Société automobile
Nexity	Accompagnement dans l'immobilier
SNCF	Société de transport

FDJ	Jeu d'argent
Groupama	Assurance
Vinci	Acteurs mondial des métiers des concessions et de la construction
Banque du Luxembourg	Banque internationale
Martin Brower	Société spécialisé dans la logistique et la distribution
Ouest France	Edition de journaux

Le player

Qu'est ce que le Player ?

Le player est l'outil permettant aux utilisateurs finaux de lire le contenu pédagogique. Il se compose de différents types de contenu pédagogique :

Des guides interactifs : l'utilisateur est guidé pas à pas au travers d'un objectif pédagogique précis. Exemple : Créer sa signature mail dans Gmail...

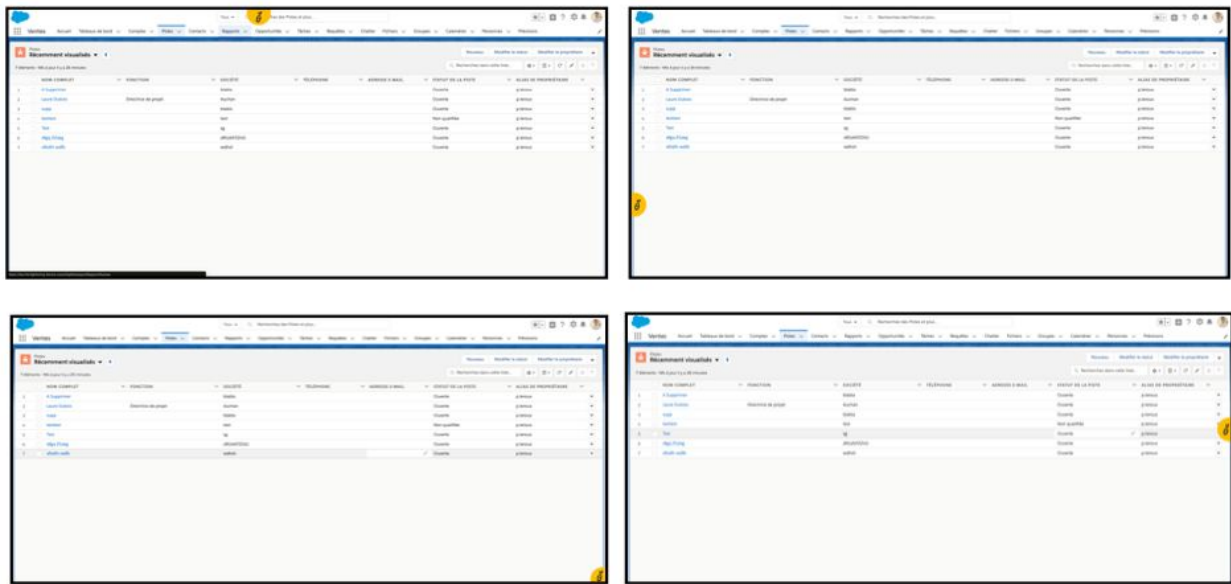
Des pushes : l'utilisateur peut recevoir des notifications directement dans son outil via le player.

Les animations du player

Une attention toute particulière est à noter pour cette section. Il est important de prendre en compte que ces éléments ne sont pas voués à changer dans le cadre de la réflexion menée sur l'identité visuelle du player.

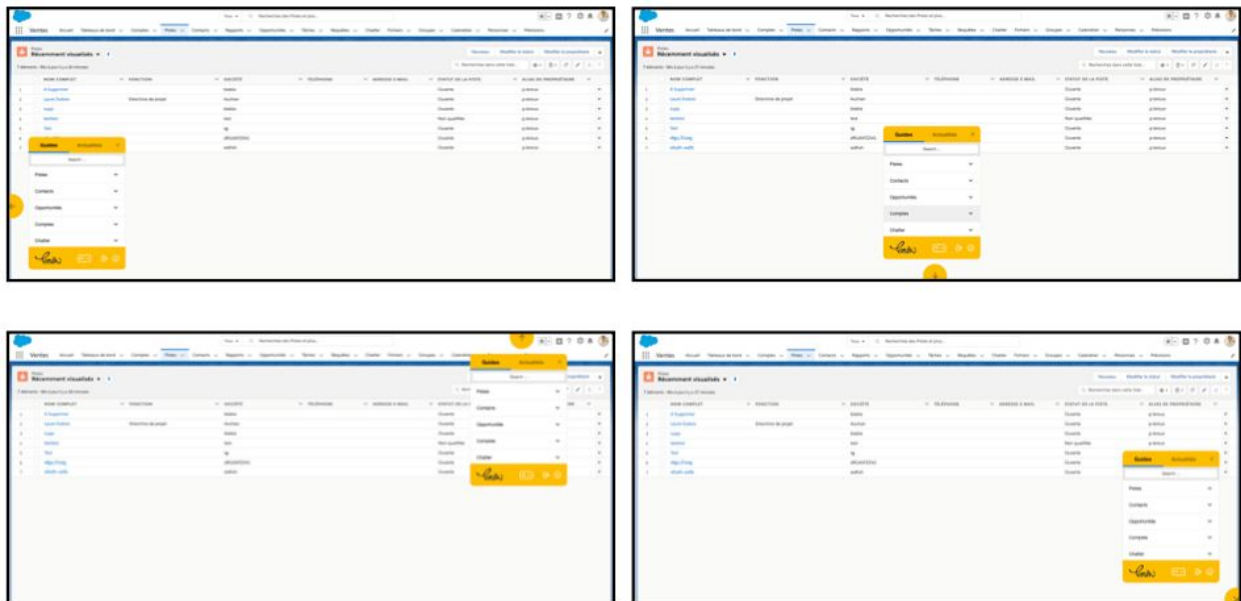
Différentes animations sont actuellement présente pour le player.

1 : Déplacement de l'outil sur les 4 bords de l'écran :



Le player est ici montré dans l'outil Salesforce (Attention Lemon Learning est disponible sur tous les outils disponibles via un navigateur Web)

2 : Ouverture de la page avec le contenu pédagogique :

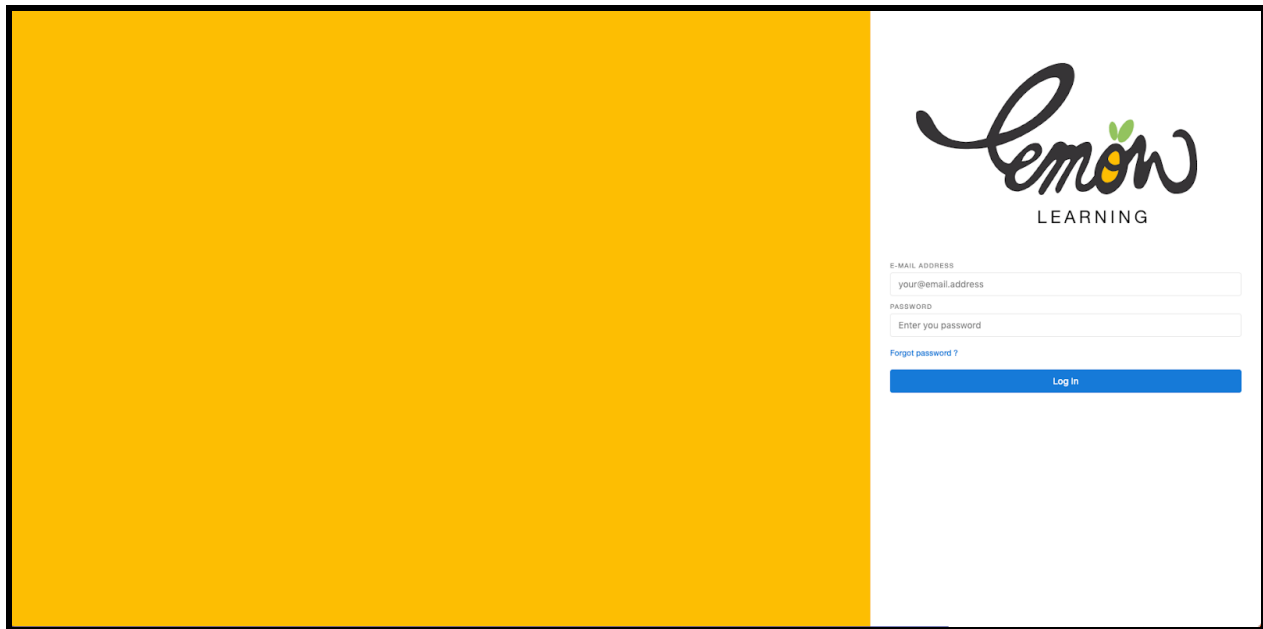


Le player est ici montré dans l'outil Salesforce (Attention Lemon Learning est disponible sur tous les outils disponibles via un navigateur Web)

3 : Push disponible

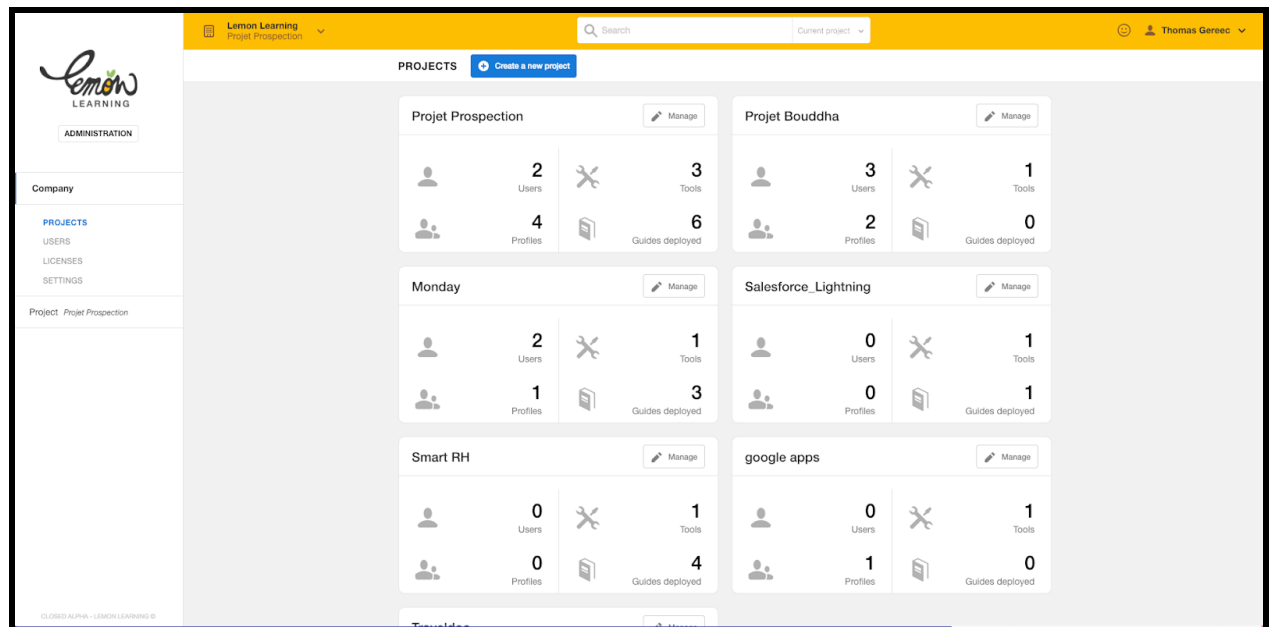
Les autres outils de Lemon Learning (Pour information)

1. Le back-office (outil utilisé par les directeurs de projets)

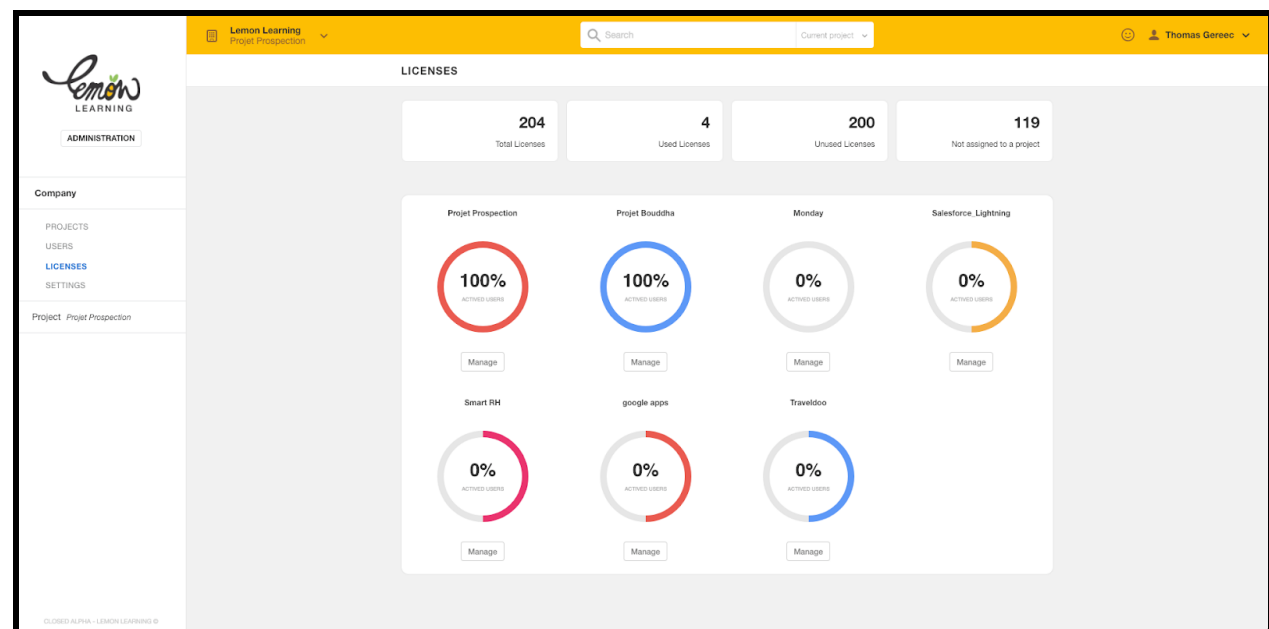


The screenshot shows the back-office login interface. On the left is a large yellow rectangular area. On the right is a white panel containing the Lemon Learning logo (a stylized 'Lemon' with a green leaf and a yellow fruit, above the word 'LEARNING'). Below the logo are two input fields: 'E-MAIL ADDRESS' with the placeholder 'your@email.address' and 'PASSWORD' with the placeholder 'Enter your password'. A blue link 'Forgot password ?' is positioned below the password field. At the bottom of the white panel is a blue button labeled 'Log in'.

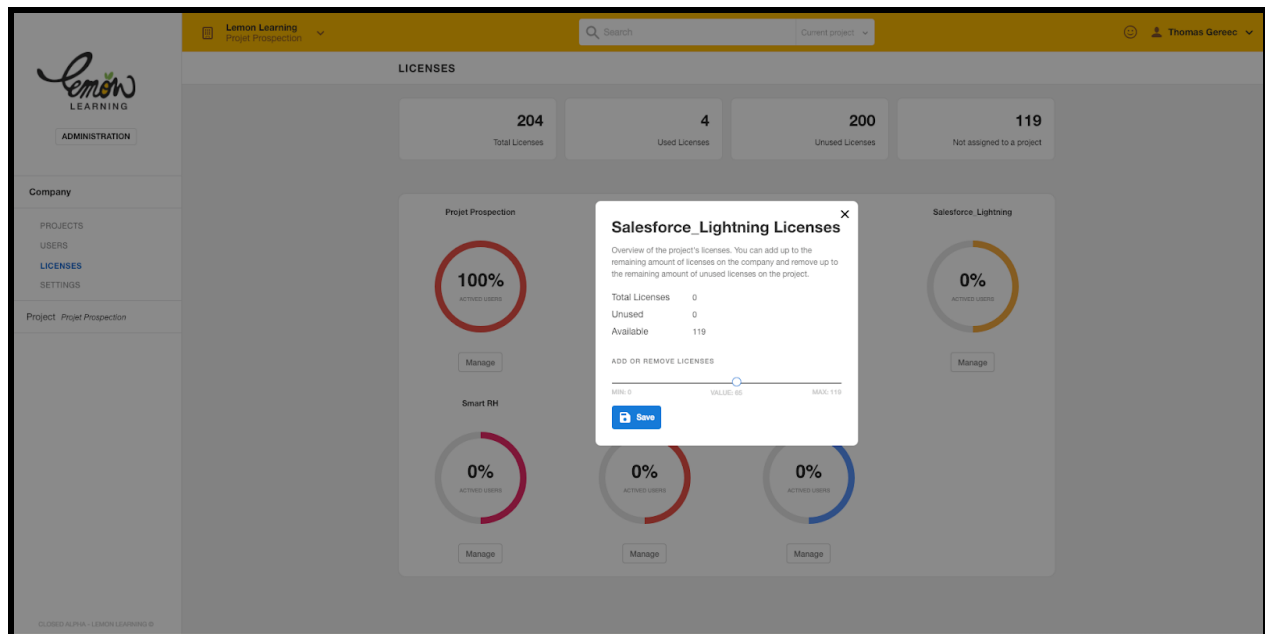
Page de connexion du Back-Office



Page d'overview des projets



Page de gestion des licences pour chacun des projets du client



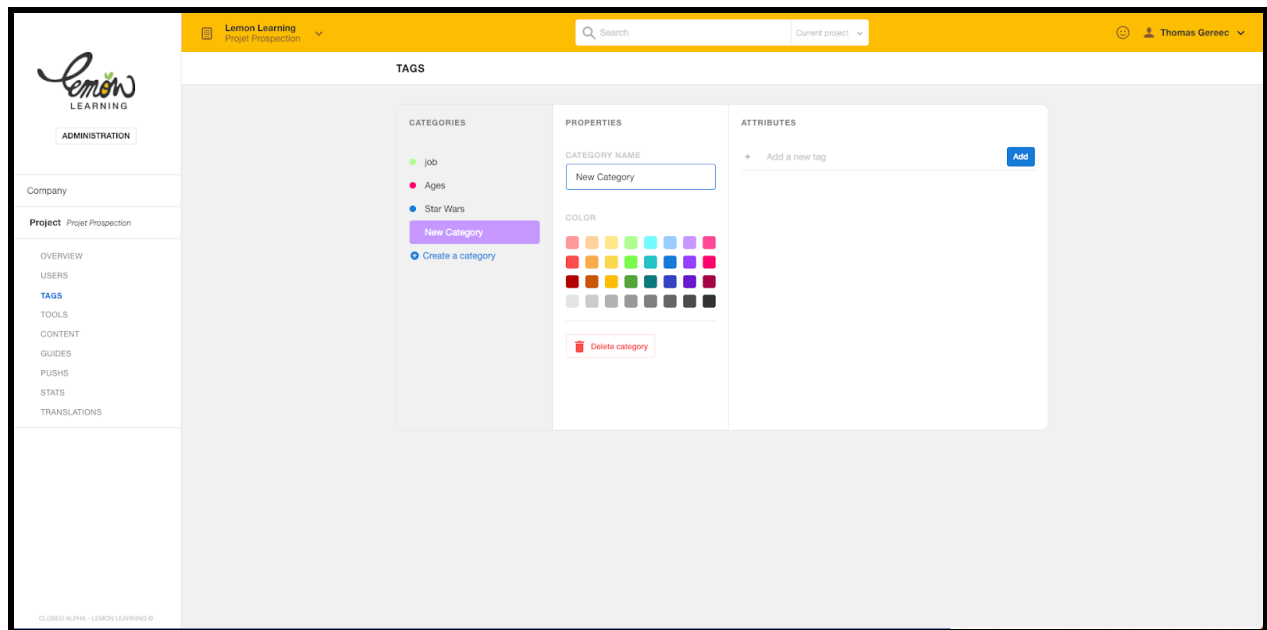
Gestion des licences sur chacun des projets

USERS [Add user](#) [Import users](#) [Export users](#) [Show Filters](#)

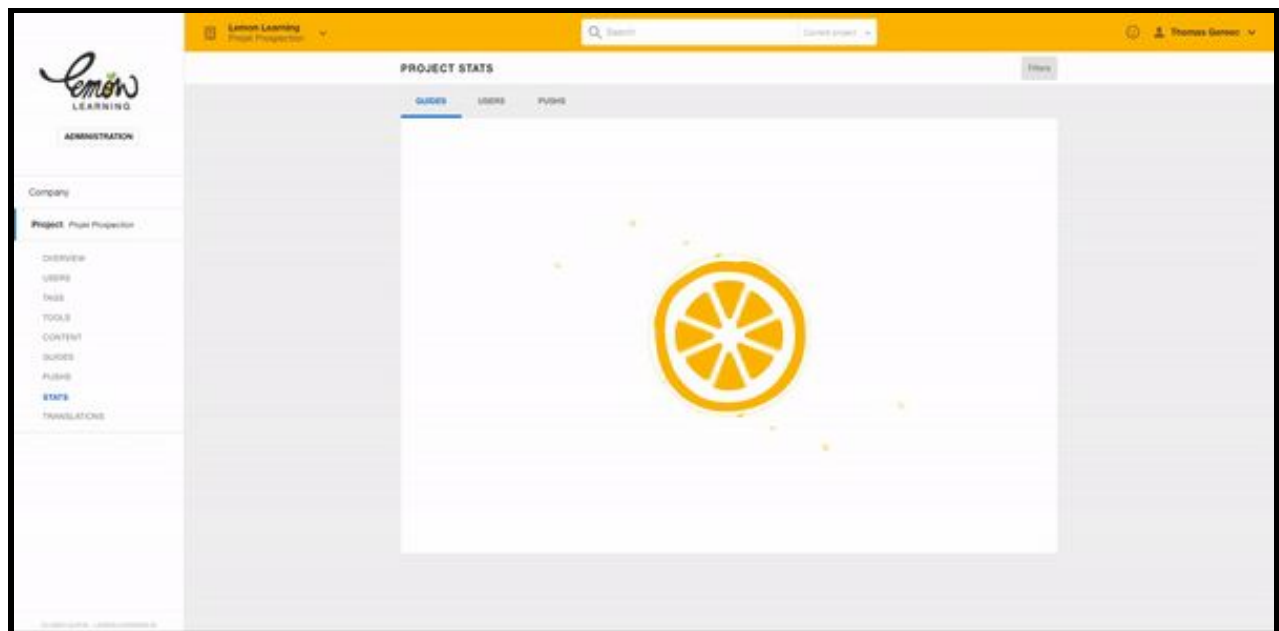
<input type="checkbox"/> NAME	PROJECTS	ROLE	TAGS	ACTIVE
<input type="checkbox"/> Traducteur	Project Prospection	Project Admin		No
<input type="checkbox"/> Elsa	Monday	Student		No
<input type="checkbox"/> Thomas Géréec	Monday	Company Admin		No
<input type="checkbox"/> Pierre Leroux		Lemon Admin	Commercial, Interne	Yes
<input type="checkbox"/> Pauline Faivre		Student	Commercial, Externe	Yes
<input type="checkbox"/> Sabrina		Student	Dev, Interne	Yes
<input type="checkbox"/> Elsa Martin		Student	Dev, Interne	Yes
<input type="checkbox"/> Thomas Géréec		Company Admin	Projects, Interne	Yes
<input type="checkbox"/> Zakaria Benhadi	Project Boudhia	Student	Dev, Interne	Yes
<input type="checkbox"/> Baptiste Chioocca	Project Boudhia	Student	Dev, Externe	Yes

1 2

Gestion des users du projet

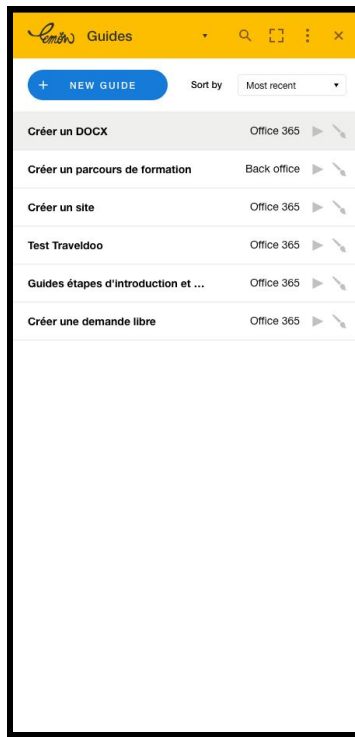
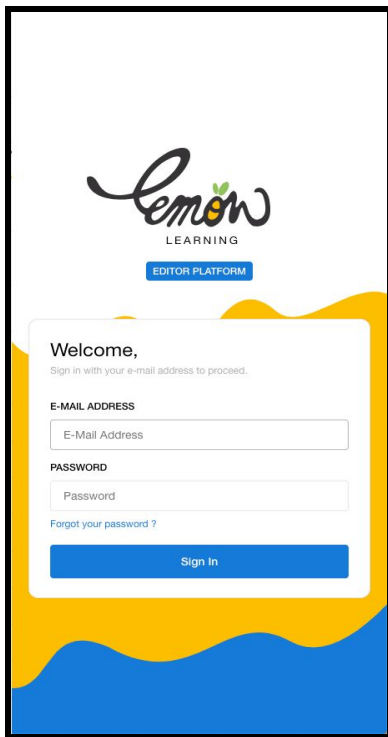


Gestion des tags utilisateurs

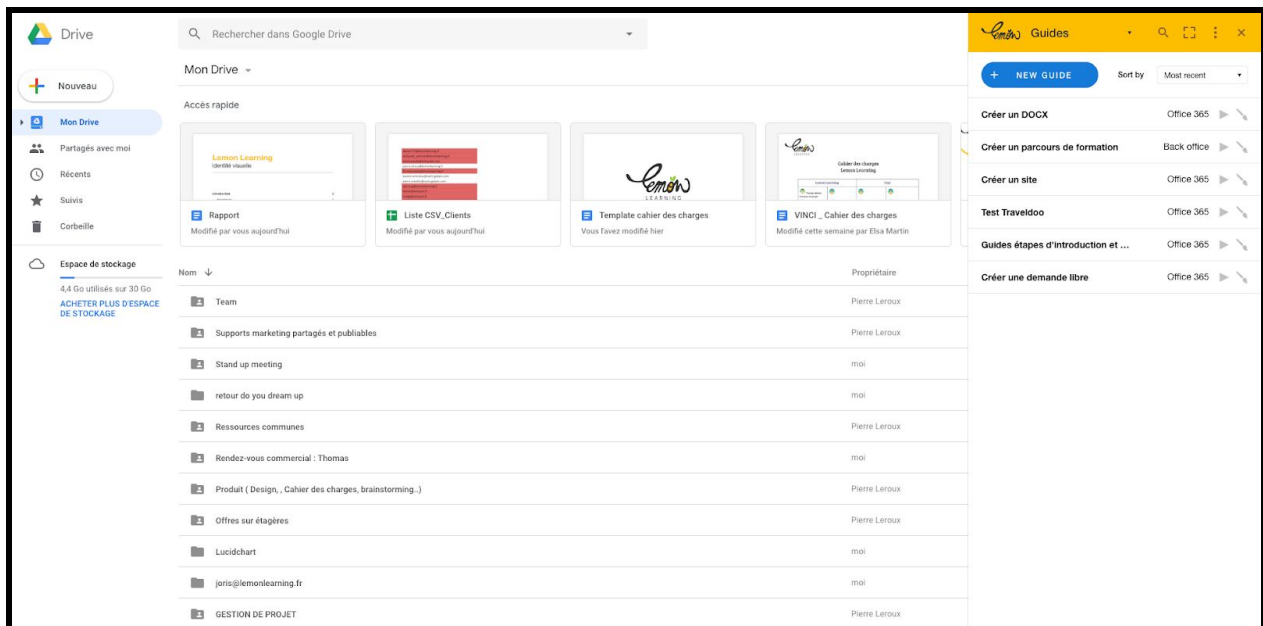


Animation de chargement (présent sur l'ensemble de nos outils)

2. L'éditeur (outil utilisé par les concepteurs, chef de projets)



Page Editeur de gauche à droite : Page de connexion / liste des guides / Les étapes d'un guide



Editeur ouvert

