

Création d'un nouveau mode de jeu



Française des jeux

Creative tech for Better Change



En synthèse

Contexte

Confirmer l'hypothèse d'un succès d'adaptation des mécanismes d'une grande loterie sur celle française. La fonctionnalité Flash est la plus cliquée sur l'ensemble des pages jeux tirages. (environ 60% sur les jeux Loto et Euromillions)

Demande et objectifs

Proposer aux joueurs une nouvelle manière de jouer en s'alignant sur la data, les retours qualitatifs et les bonnes pratiques du marché.

Faire augmenter le nombre de grilles jouées par les joueurs (2,5 grilles/joueurs)

Mon intervention et les résultats

Benchmark, analyse des données, prototypes, prototype interactif Figma Make
Recrutement et réalisation au total de **29 tests utilisateurs**

"Franchement c'est fluide, facile d'utilisation et de compréhension et très intuitif"

"Très intuitif et moi j'ai compris comment ça fonctionne. Le fait de défiler ça correspond aux usages d'aujourd'hui"

"J'aime beaucoup, on a l'impression d'être dans l'expérience du tirage"

"Oui, j'ai hâte de pouvoir y jouer"

Environnement

Découpage en verticales puis équipe par devices

Méthode agile, daily, cérémonies et design sprint

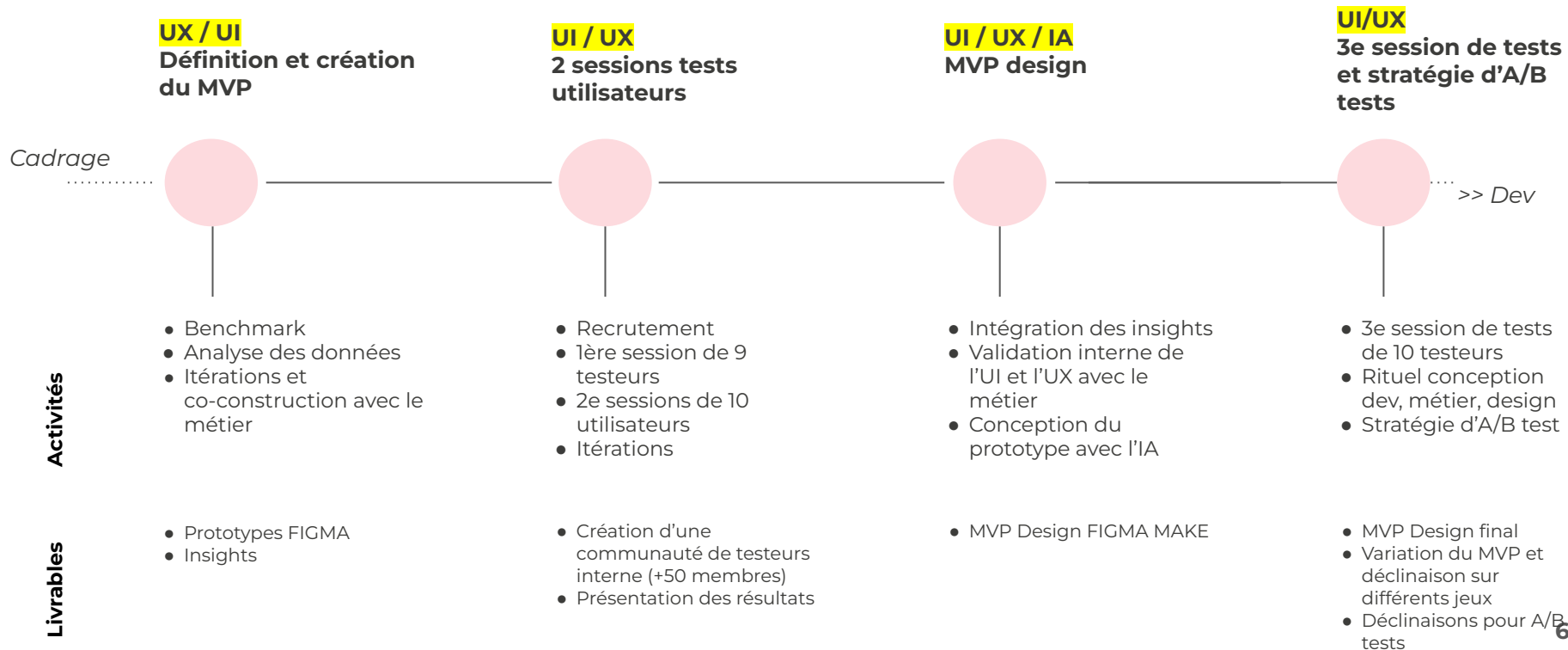
Interlocuteurs au quotidien

Développeurs
PO/PM

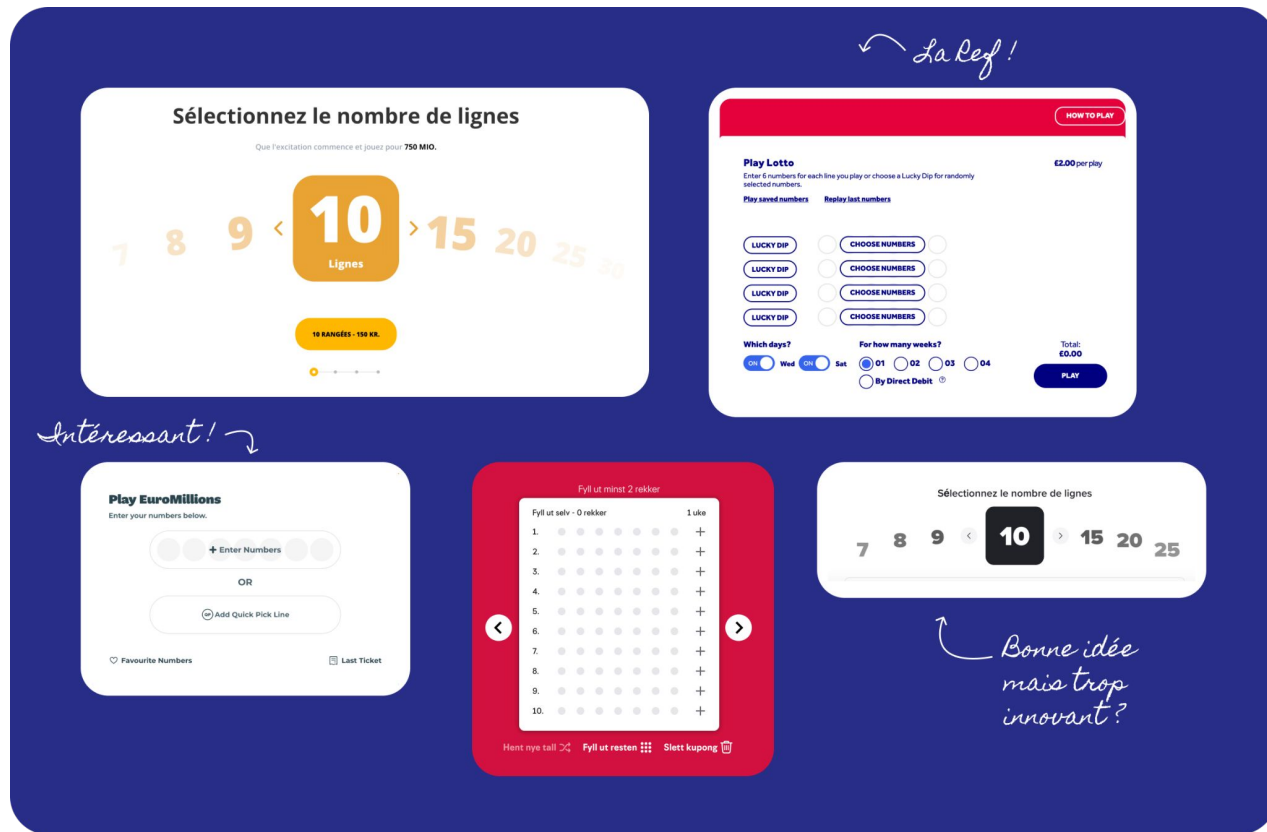
Outils utilisés

- FIGMA
- FIGMA MAKE
- JIRA

Mise en place



Benchmark et data



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Benchmark et data

60%

de clique sur l'action Flash
dans les prises de jeux
tirages Loto et EURL



**Cible privilégiée
joueurs Flash**

Entre

73 et 112%

de clique sur l'action reflash
dans le mode de jeu flash
rapide



**Hypothèse : l'action
précise de choix des
numéros importe peu**

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2ème session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3ème session de test

Courbe de progression



**Crainte : Est-ce que les joueurs
français sont attachés à la
présentation en grille des numéros ?**

↖ C'est ce que l'on va aussi tester

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

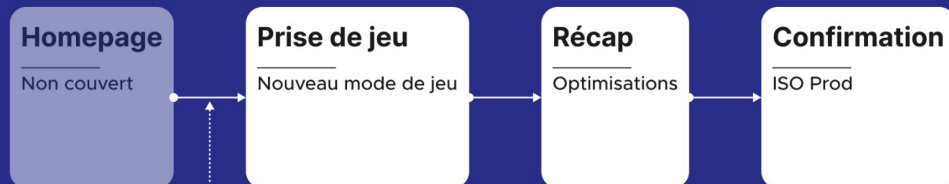
Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Parcours



*Comment rediriger une
partie de la population sur
le nouveau mode ?*

*95% des joueurs jouent sur
le mode classique*

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

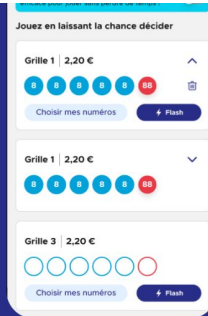
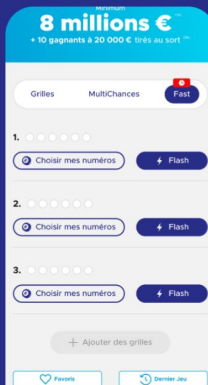
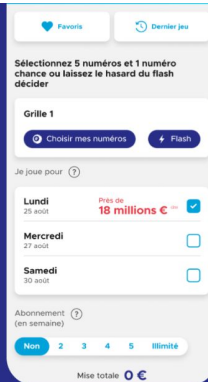
3è session de test

Courbe de progression

Explorations

Prise de jeu

On explore !



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

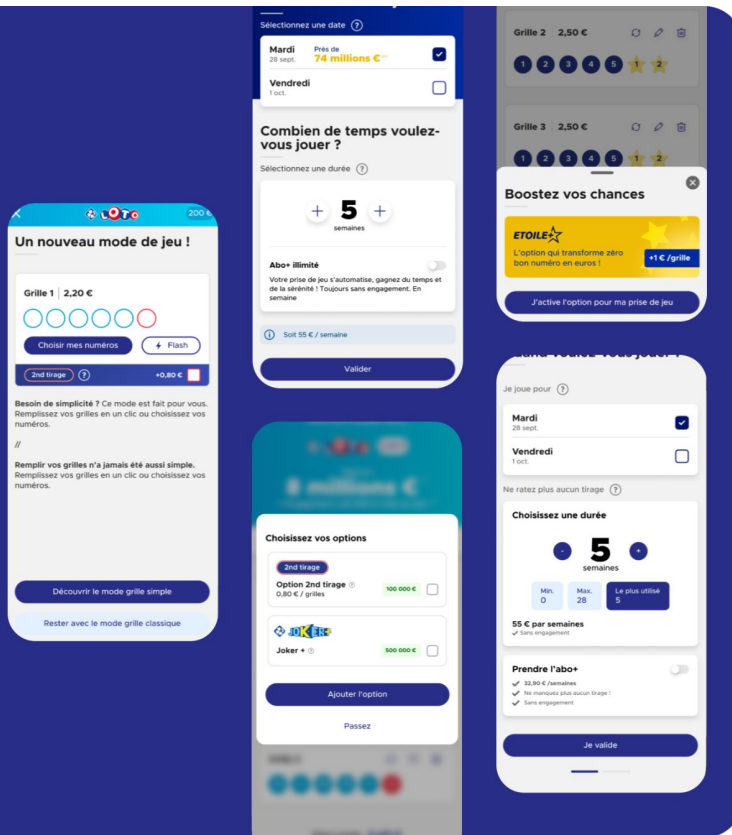
3è session de test

Courbe de progression

Explorations

Options, récap, onboarding

*On explore
vraiment beaucoup*



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression



Création d'une communauté de testeurs en interne.

↖ On économise 3000€ sur chaque profil.
Plus de 70 membres. Attention aux biais
tout de même !

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

1ère session de tests utilisateurs

MR PROBLEMES

MISS SOLUTION

→ 6 profils joueurs occasionnels ou nouveaux
2 profils joueurs réguliers

Compréhension	→ 6 testeurs sur 8 ne comprennent pas une partie du parcours (6 nouveaux joueurs) • <i>"Pourquoi on me laisse choisir si au final c'est que des tirages automatiques ?"</i>
Compréhension	→ 4 testeurs sur 8 ont des incompréhensions de wording (3 nouveaux joueurs, 1 régulier) • <i>« Flash... je comprends pas trop ce que ça a fait. »</i>
Utilisabilité	→ 8 testeurs sur 8 trouvent l'interface simple à utiliser (6 nouveaux joueurs, 2 réguliers) • <i>"Le côté express, ça résume bien."</i>
Valeur	→ 6 testeurs sur 8 rejettent le nouveau parcours (4 nouveaux joueurs, 2 réguliers) • <i>« Si je devais jouer, je prendrais le premier mode proposé (mode classique), sans vraiment comprendre la différence. »</i>

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

1ère session de tests utilisateurs

MR PROBLEMES

MISS SOLUTION

“

- “Je comprends pas la différence avec le flash normal.”
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)
- “C’est quoi qui est amélioré ?”
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)
- « Je n’ai pas compris la différence entre grille simple et grille classique. »
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)
- “Pourquoi je choisis celui-là si c’est aléatoire de toute façon ?”
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)
- “Si je fais un Flash, je reste sur cette même page, je vois directement le numéro, je peux le modifier.”
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)

”

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

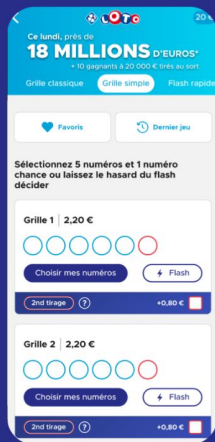
Courbe de progression

2e session de tests utilisateurs

MR PROBLEMES

K.O.O.O.O.O.O!!!!
BIM

MISS SOLUTION



- 3 profils non joueurs
- 3 profils joueurs occasionnels
- 4 profils joueurs réguliers

Compréhension → 5 testeurs sur 10 ne comprennent pas une partie du parcours
(1 non joueur, 2 nouveaux joueurs, 2 réguliers)

- « J'ai compris après coup, mais au début j'étais un peu perdu. »

Compréhension → 5 testeurs sur 10 ont des incompréhensions de wording
(2 non joueurs, 1 nouveau joueur, 2 réguliers)

- « J'ai pas compris ce qu'était le nouveau par rapport au reste. »

Utilisabilité → 9 testeurs sur 10 trouvent l'interface simple à utiliser
(3 non joueurs, 2 nouveaux joueurs, 4 réguliers)

- « Ça me simplifierait ma pratique de jeu, mais ça me donnerait pas plus envie de jouer. »

Valeur → 2 testeurs sur 10 rejettent le nouveau parcours
(1 non joueur, 1 régulier)

- « Je préfère quand même la grille classique, c'est beaucoup plus rapide et clair. »

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

2e session de tests utilisateurs

MR PROBLEMES

MISS SOLUTION

“

- « Je comprends directement ce que je dois faire. »
(Non joueur)
- « Je sais toujours pas c'est quoi la différence exactement entre classique et nouveau. »
(Non joueur)
- « Le bouton Flash, c'est pas mal... ça fait gagner du temps. »
(Non joueur)
- « Je préfère le synthétique [parcours nouveau], je vois toutes les infos d'un seul coup. »
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)
- « Flash... je comprends pas trop ce que ça a fait. »
(Nouveaux joueurs / Joueur occasionnel)

”

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Consolidation et évolution

MR PROBLEMES



MISS SOLUTION



Ajout d'un slider intuitif et mobile friendly

Minimisation de l'option



Ajout du badge Nouveau

Grilles simplifiées

Guidage à l'action

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2ème session de tests

Consolidation et amélioration

Prototype x IA

3ème session de test

Courbe de progression

Consolidation et évolution



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

**Consolidation et
amélioration**

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Consolidation et évolution



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

**Consolidation et
amélioration**

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Prototype x IA



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

3e session de tests utilisateurs

MR PROBLEMES

FATALITYYY

MISS SOLUTION



- 2 profils non joueurs
- 4 profils joueurs occasionnels
- 4 profils joueurs réguliers

Compréhension → La majorité des 10 testeurs trouvent l'expérience plus que satisfaisante !

- « Franchement c'est fluide, facile d'utilisation et de compréhension et très intuitif »

Compréhension → Une majorité de 9 testeurs apprécie le slider.

- « Très intuitif et moi j'ai compris comment ça fonctionné. Le fait de défiler ça correspond aux usages d'aujourd'hui »

Guidage → L'animation est perçue très positivement par une majorité de testeurs.

- « J'aime beaucoup, on a l'impression d'être dans l'expérience du tirage »

Valeur → 9 testeurs sur 10 prennent le nouveau parcours

- « Oui, parce que ça va plus vite et que c'est le mode de jeu que je choisis habituellement »

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2ème session de tests

Consolidation et amélioration

Prototype x IA

3ème session de test

Courbe de progression

3e session de tests utilisateurs



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression

Courbe de progression & enseignements



Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et
amélioration

Prototype x IA

3è session de test

**Courbe de progression &
enseignements**

Courbe de progression & enseignements

Habitude

La population française est à l'aise avec le fait de ne pas avoir visuellement de grilles pour jouer

Expérience

Les animations favorisent l'interaction et le nombre de prise de jeux (+1)

Benchmark et data

Parcours

Explorations

1ère session de tests

2è session de tests

Consolidation et amélioration

Prototype x IA

3è session de test

Courbe de progression & enseignements

Migration et refonte des composants



Creative tech for Better Change



En synthèse

Contexte

Dans le cadre de la conception de 2 nouveaux jeux tirage, la problématique de dette design du fichier principal est apparue. Un fichier devenu difficilement exploitable par le métier et le design. L'occasion de réduire la dette.

Demande et objectifs

Rendre le fichier exploitable pour les équipes métiers pour fluidifier et simplifier la communication.

Réduire la dette design pour être iso Design System et gagner en productivité.

Mon intervention et les résultats

Mapping des composants
Suppression des composants obsolètes
Amélioration des composants existants
Création de nouveaux composants
Amélioration du poids du fichier

Dette design réduit de 90% : 0 composant obsolète, 10 composants mis à jours, 1 composant push Design System

Environnement

Équipe Design : DSM, Product Designer

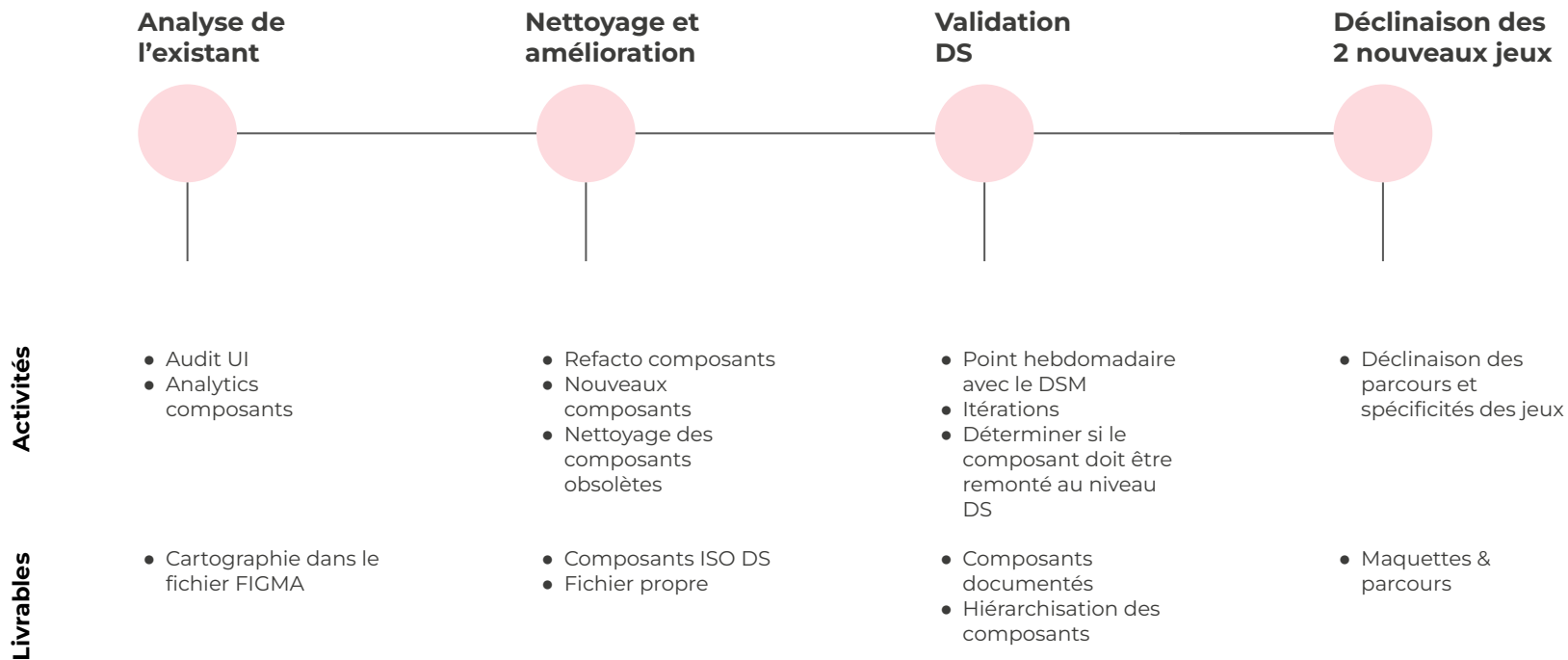
Interlocuteurs au quotidien

- Design System Manager
- UX designer
- Product Designer
- PM

Outils utilisés

- FIGMA
- JIRA

La méthode



Cartographie des éléments

60
composants locaux

 **16** composants à supprimer

 **4** composants ok

 **15** composants à remonter dans le DS

 **25** composants obsolètes

Un fichier victime de la succession des designers...

Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Refacto des composants

Capitaliser sur les parcours existants, implémenter les différences liées aux jeux, alimenter le DS en composants et réaligner ceux obsolètes.

Sauvegarde du fichier (branche figma)



Nettoyage de l'existant



Création et amélioration des composants



Déclinaison des parcours



Cartographie des éléments

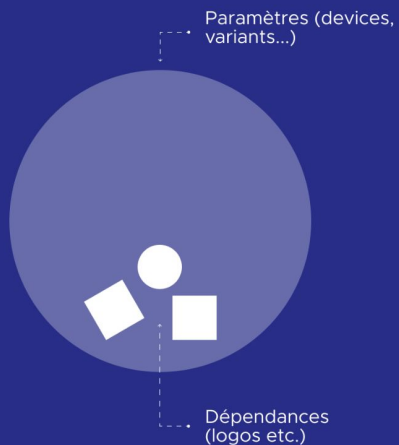
Refacto des composants

Résultats

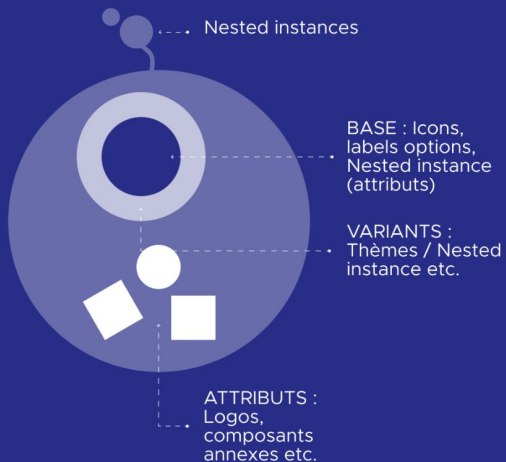
Enseignements

Refacto des composants

 AVANT



 APRES



Cartographie des éléments

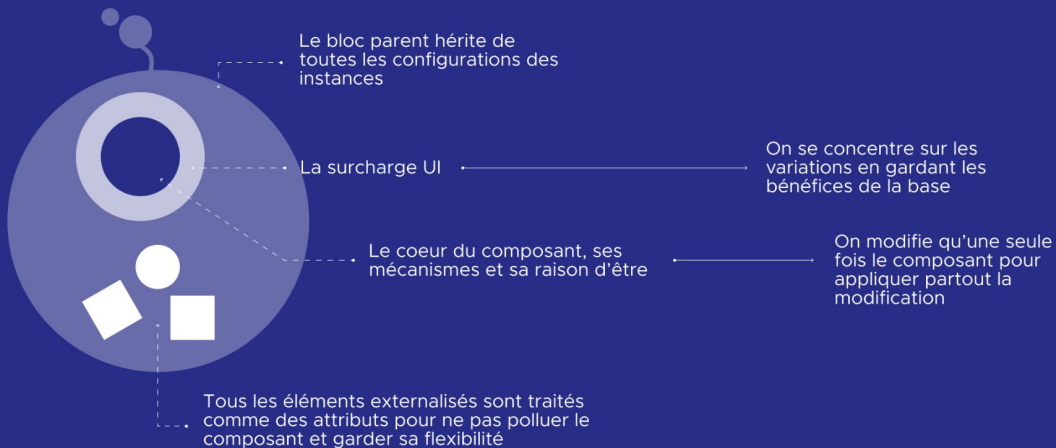
Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Refacto des composants

En détails



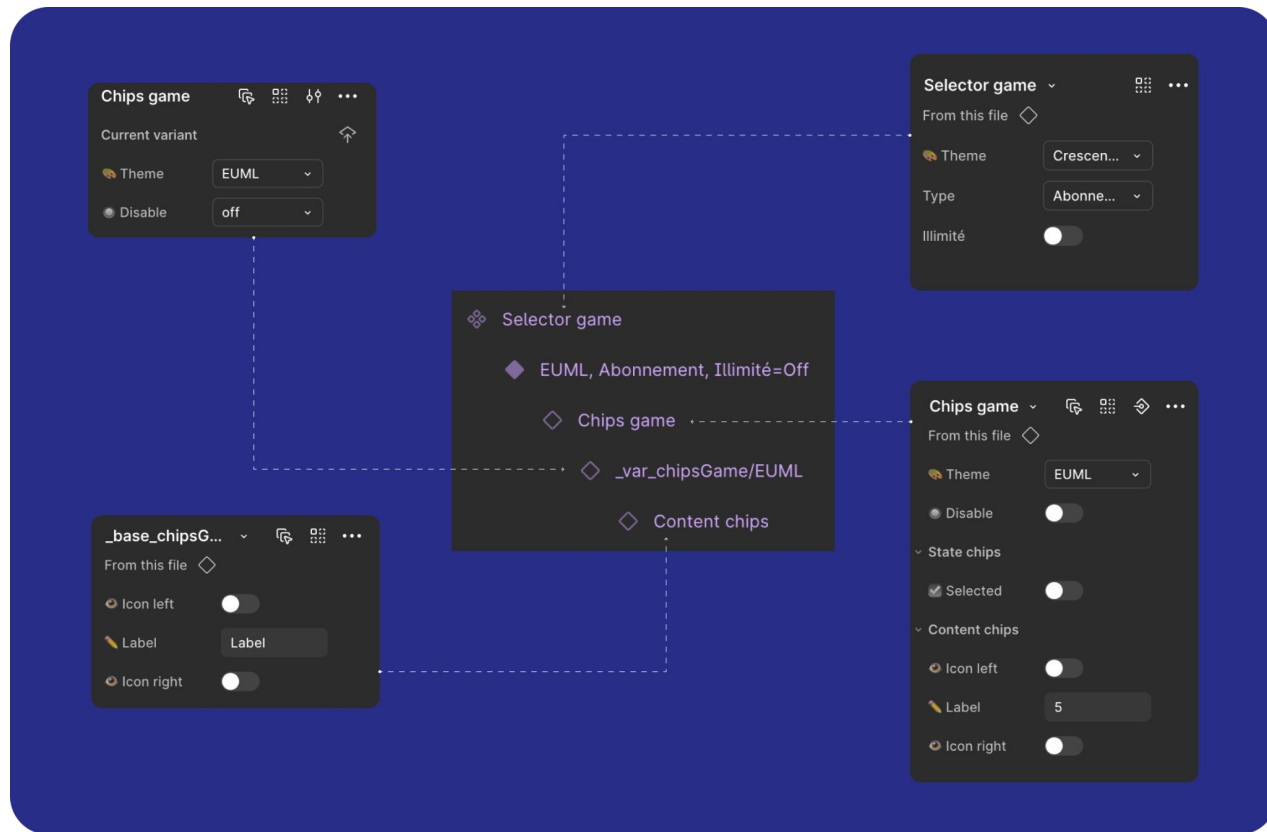
Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Refacto des composants



Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Refacto des composants



Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Résultats

28

composants locaux



14 composants ok



10 composants refait



32 composants obsolètes supprimés

Un fichier enfin utilisable.

Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Résultats

**Appliqué sur
les projets**

216

nouveaux écrans

 **2** nouveaux jeux

 **3** mois

Le métier était content 

Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Enseignements

Collaboration

Communiquer souvent, montrer beaucoup, agir vite

Expérience

Un fichier est un livrable et consommable. Il doit être traité comme tel

Cartographie des éléments

Refacto des composants

Résultats

Enseignements

Amélioration du parcours de paiement



Française des jeux

Creative tech for Better Change



En synthèse

Contexte

Améliorer le parcours de paiement déjà satisfaisant (97% satisfait, 2022) avec les standards du marché puis libérer la FDJ de son partenaire MONEXT. Les moyens de paiement les plus utilisés sont 1.CB(MONEXT) - 2. Apple Pay (MONEXT) - 3. Paypal (MONEXT) - 4.Virement bancaire (MONEXT)

Demande et objectifs

Optimiser la page de paiement pour pouvoir ajouter des psp à convenance et coller aux standards du marché en terme de bonnes pratiques.

Résoudre un problème économique avec l'UX

Mon intervention et les résultats

Amélioration UX du parcours -> MONEXT réduit au strict nécessaire
Ajout de la fonctionnalité "dernier moyen de paiement utilisé" -> expérience utilisateur + fluide et engageante

Une économie réalisée de 1,11 millions d'euros par an

Environnement

Silo

Chef de projet, expert paiement, partenaires et lead développeur

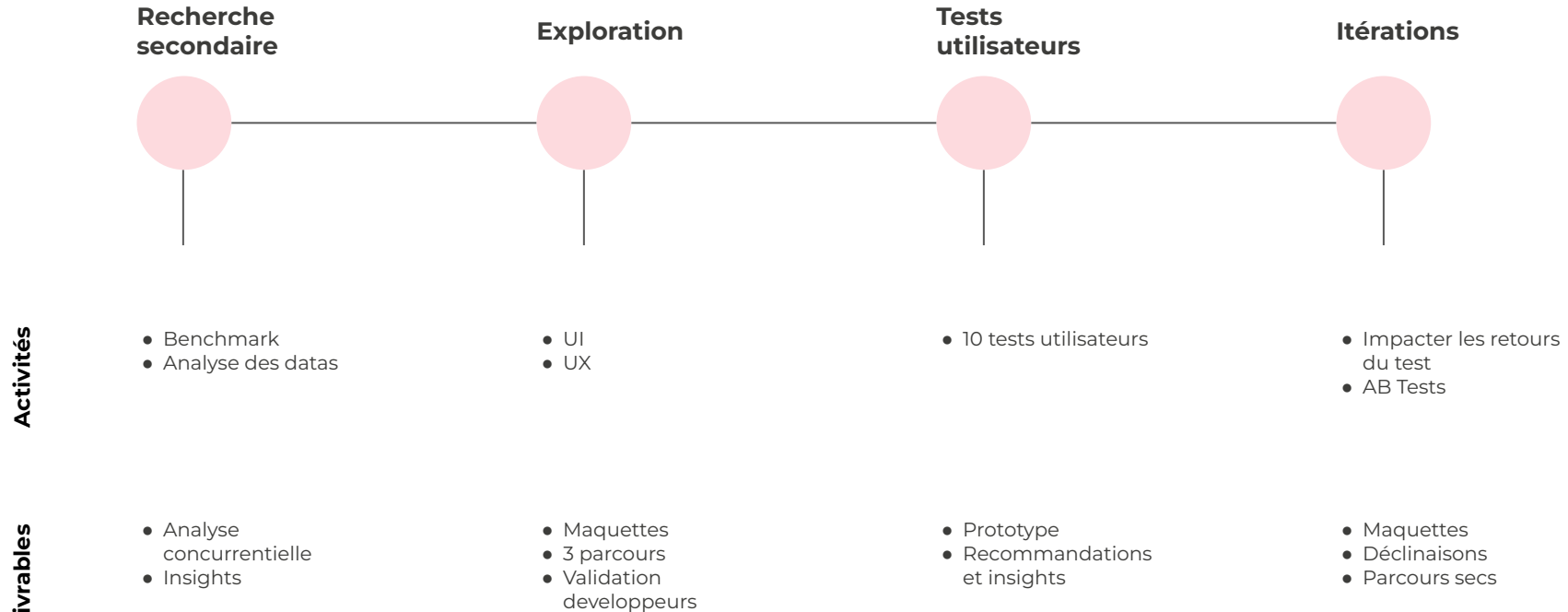
Interlocuteurs au quotidien

- Expert paiement
- Chef de projet
- Lead dev

Outils utilisés

- FIGMA
- JIRA

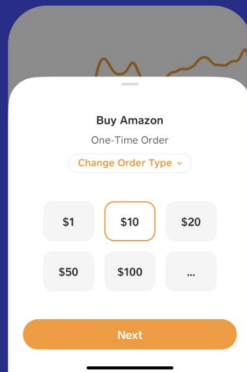
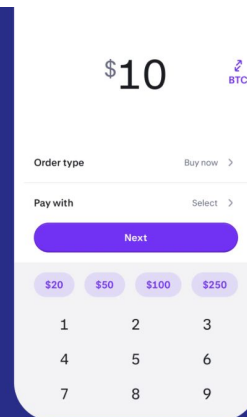
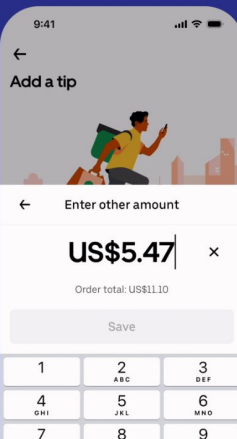
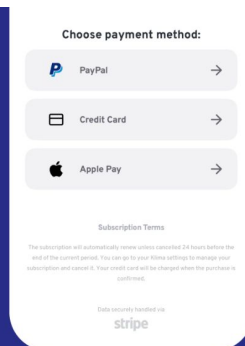
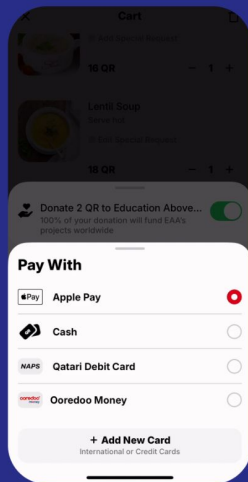
La démarche design



Benchmark

Affichage
et utilisation
des PSP

Intéressant! →



Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

Nouvelle UI

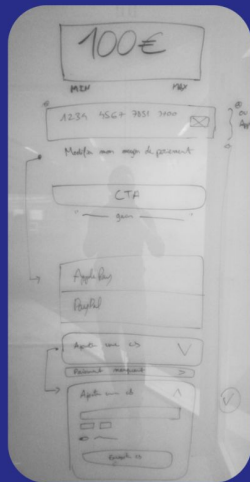
Enseignements

Voilà

Explorations

Affichage et utilisation des PSP

On draft beaucoup



130| €
Nouveau solde: 148,00€

☒ Carte bancaire
☐ Carte bancaire

☒ Visa ****7839
☐ Mastercard ****7839

25 € 50 € 100 € Autre

① Versement min. 5€ | max. configuré 30€.
② Seuls vos gains pourront être retirés.

1 2 3
4 5 6
7 8 0

← Créditer mon compte

Choisissez un montant à créditer

Solde actuel (23€)

Saisissez un montant

25 € 50 € 100 € 150 €

① Versement min. 5€ | max. configuré 30,00€.
② Seuls vos gains pourront être retirés.

Choisissez votre mode de paiement

☐ Apple Pay
☐ Carte de paiement
☐ PayPal
☐ PaysafeCard

100 €
Min 5€ - Max configuré 30€

Apple Pay

Modifier le moyen de paiement

Créditer mon compte

Ajouter une carte de paiement

Paypal
Paysafe card

Apple Pay
Carte bancaire Visa ****7839
Paypal
PaysafeCard

① Versement min. 5€ | max. configuré 30€.
② Seuls vos gains pourront être retirés.

1 2 3
4 5 6
7 8 0
. 0 <

25 € 50 € 100 € 150 €

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

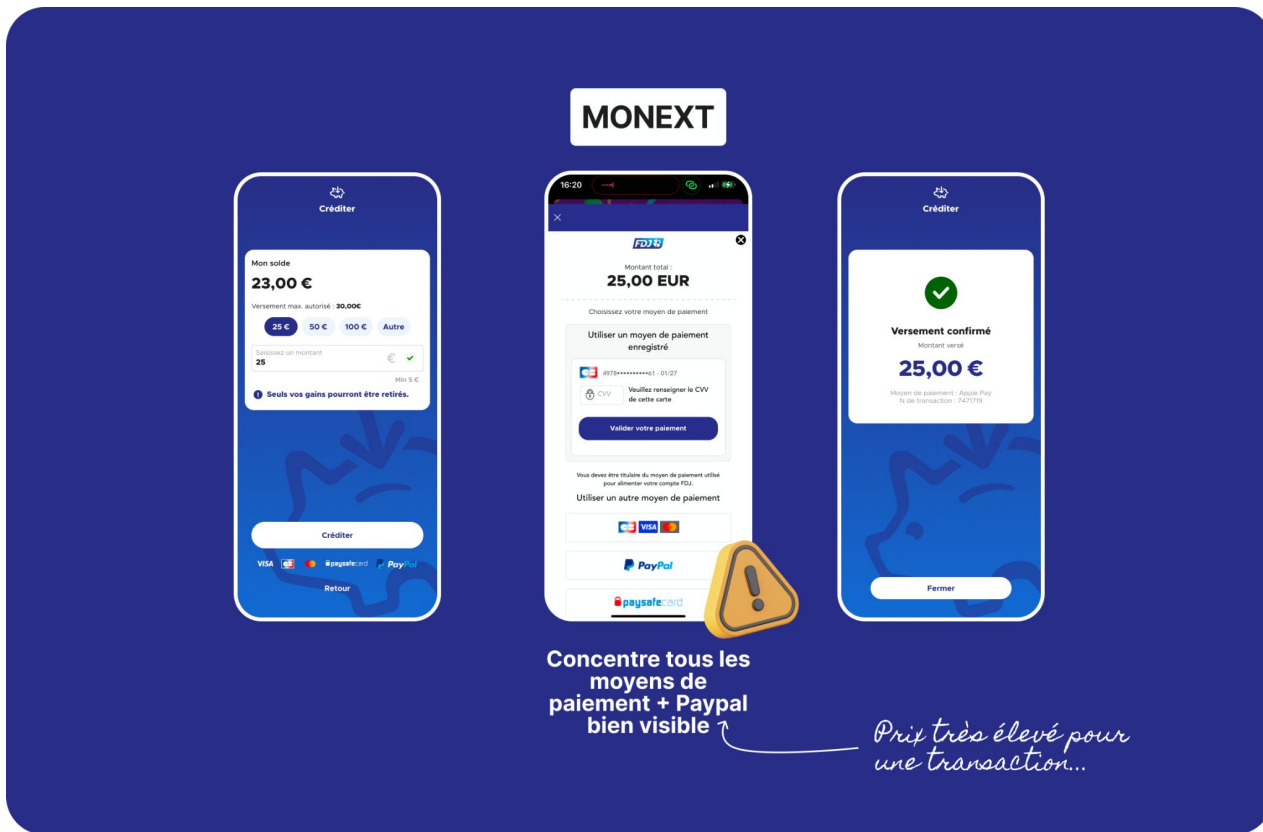
Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Problème



Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Propositions



Minimale

Très peu de développement
Ajout de la bottom sheet
de choix des moyens de paiement
Ajout du dernier moyen de paiement
Ajout du Paypal Oneclac
Fonctionnel quasiment
iso production

Quickwins



Intermédiaire

Développement moyen grand
Ajout de la bottom sheet
de choix des moyens de paiement
Ajout du dernier moyen de paiement
Ajout du Paypal Oneclac
Fonctionnel légèrement similaire
à la production
Ajout du clavier intelligent
Refonte look and feel

A l'équilibre



Cible

Développement grand
Ajout de la bottom sheet
de choix des moyens de paiement
Ajout du dernier moyen de paiement
Ajout du Paypal Oneclac
Fonctionnel différent sur
certains aspects de la
production
Ajout du clavier intelligent
Refonte look and feel complète

*On revoit le
fonctionnel*

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

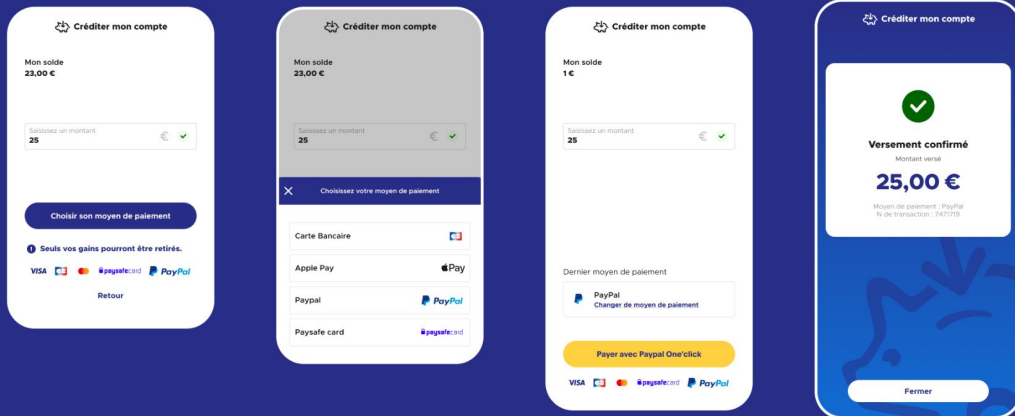
Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Solution

Répartition direct des moyens de paiement + One'click



Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

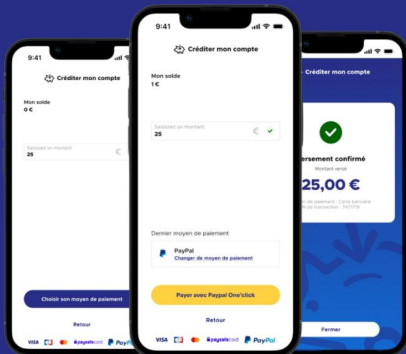
Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Tests utilisateurs



- 10 joueurs
 - 3 joueurs avec un premier versement datant de moins de 3 mois
 - 2 joueurs actifs depuis moins de 3 mois avec plusieurs versements
 - 3 joueurs avec un premier versement datant de moins de 3 mois
 - 2 joueurs actifs depuis moins de 3 mois avec plusieurs versements

- Tester la compréhension et l'appétence des joueurs face à cette refonte.

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

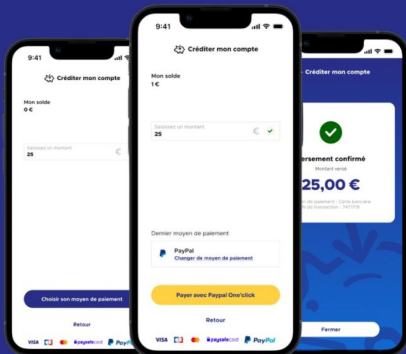
Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Tests utilisateurs



→ Un parcours apprécié par les joueurs, perçu comme simple et rapide, favorisant une expérience fluide

→ « Même un gamin de 5 ou 6 ans pourrait le faire »

« Ca me fait gagner du temps, c'est un ressenti »

« Ca fonctionne bien ca va très vite et du coup ça ne décourage pas a jouer »

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

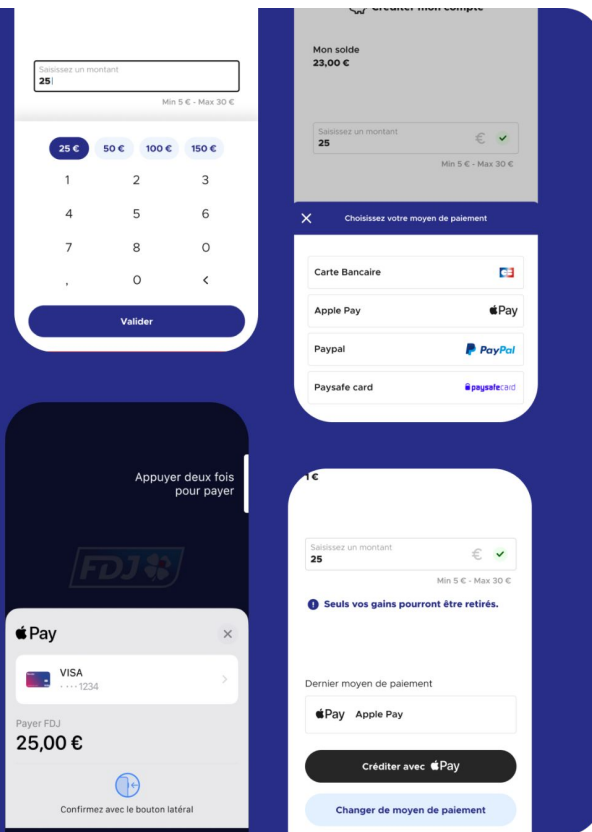
Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Nouvelle UI

UI post tests



Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Enseignements

Usages

Les joueurs rencontrés ont des usages différents sur les modes de paiement en fonction de leurs besoins, de leurs priorités.

Sécurité

Pour la majorité, ils ne cochent jamais la case de mémorisation de la carte par mesure de sécurité.

Confiance

Cependant ils déclarent tous avoir confiance en la FDJ et créditer de l'argent sur leur application n'est pas un frein.

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

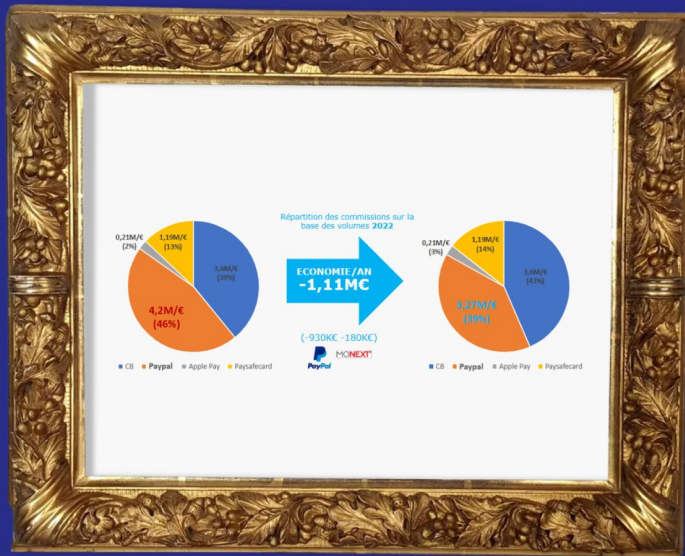
Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Voilà



Ceci n'est pas une statistique

Benchmark

Explorations

Problème

Propositions

Solution

Tests utilisateurs

Nouvelle UI

Enseignements

Voilà

Amélioration de l'expérience joueur

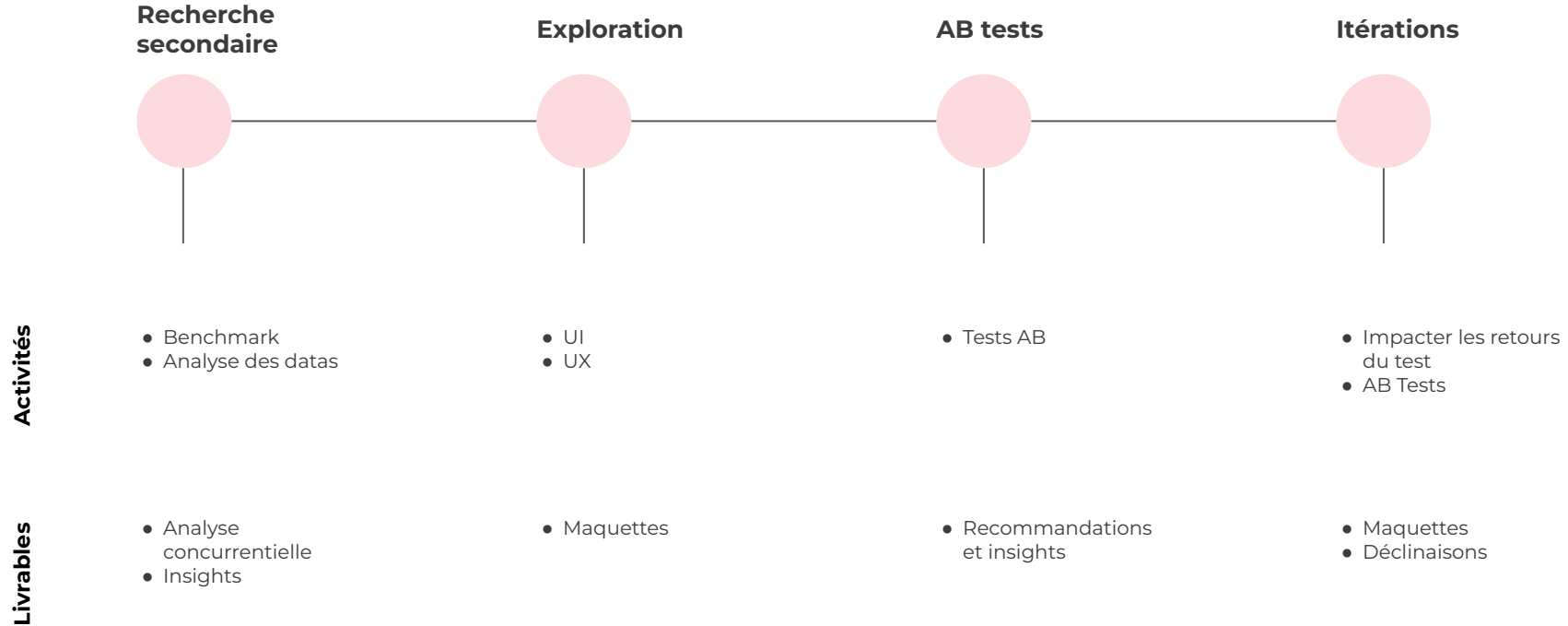


Française des jeux

Creative tech for Better Change



La démarche design

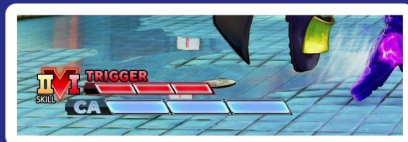
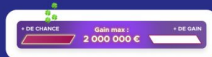


Jauge

Amélioration de la jauge Keno



La référence



Jauge

Modales

Options

Modales d'informations

Modales

Création des modales d'upsell



↪ La modale par défaut



Jauge

Modales

Options

Modales d'informations

Options

Amélioration des blocs d'options



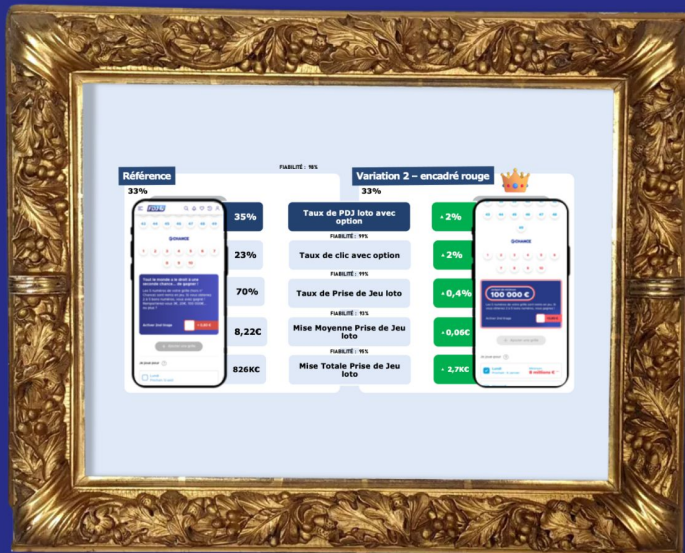
Jauge

Modales

Options

Modales d'informations

Options



Jauge

Modales

Options

Modales d'informations

Modale d'information

Amélioration modale limites de mise

la référence ↗



Limite de mise atteinte
Votre prise de jeu n'a pas été validée.

Limite fixée sur 7 jours 100 €

Reprise possible le Lundi 08 jan, 10:30

Les limites vous aident à maîtriser votre pratique de jeu.

Retour à ma prise de jeu

Voir mon tableau de bord



Limite de mise atteinte
Votre prise de jeu n'a pas été validée.

Limite fixée sur 7 jours 100 €

Reprise possible le Lundi 08 jan, 10:30

Les limites vous aident à garder le contrôle de votre pratique de jeu.

Voir mon tableau de bord

Retour à ma prise de jeu



Limite de mise dépassée

Vous avez dépassé votre limite de mise hebdomadaire. Vous pouvez modifier votre prise de jeu ou vérifier vos limites et pratiques de jeu dans votre compte joueur.

Valider

Annuler



Limite de mise dépassée
Votre prise de jeu n'a pas été validée.

Limite fixée par jour 100 €

Limite journalière dépassée de 15 €

Les limites vous aident à garder le contrôle de votre pratique de jeu.

Retour à ma prise de jeu



Limite de mise dépassée
Votre prise de jeu n'a pas été validée.

Limite fixée par jour 100 €

Limite journalière dépassée de 15 €

Les limites vous aident à maîtriser votre pratique de jeu.

Retour à ma prise de jeu

Jauge

Modales

Options

Modales d'informations