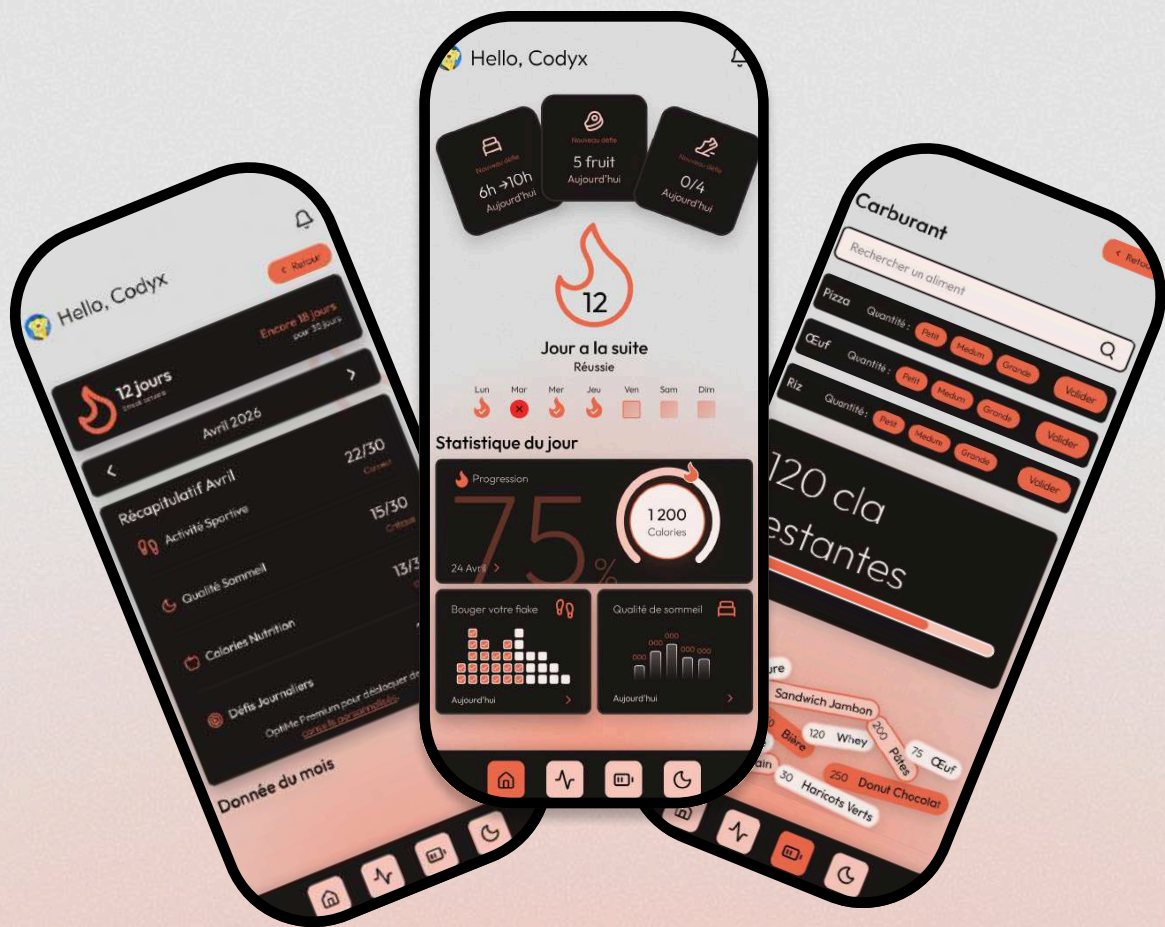


OptiMe



Exploration des limites entre désirabilité, Antidesign et Dark Patterns.

Le Concept : L'illusion du Coach Parfait



Concept & Pitch

La promesse de surface (Le leurre) : OptiMe se présente comme le coach de vie digital ultime. C'est un tracker holistique (sport, sommeil, nutrition) au design épuré, pensé pour un public visant l'optimisation personnelle absolue.

La réalité de l'expérience (Le piège) : Sous son vernis premium, l'interface est une machine à culpabiliser. Elle remplace le renforcement positif par le stress.

Le mécanisme de manipulation : L'application punit l'inaction au lieu de récompenser l'effort. Elle exploite la honte, l'aversion à la perte et la fatigue décisionnelle pour forcer l'engagement.

L'objectif du projet : Prouver qu'une interface peut être esthétiquement désirable et fonctionnelle, tout en étant psychologiquement hostile pour maximiser sa rentabilité financière.

Cible & Persona

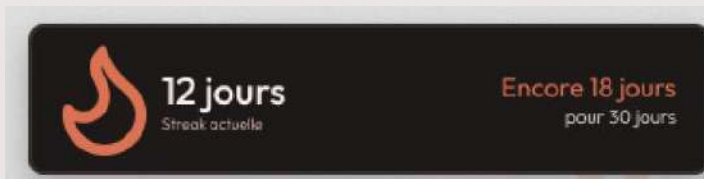
- Démographie : 18 - 35 ans (Génération Z et Milléniaux), étudiants ambitieux ou jeunes actifs urbains.
- Psychologie : Biberonnés à la "Hustle Culture" (culture de la performance) et au développement personnel intensif. Ils quantifient chaque aspect de leur vie (nombre de pas, macros, heures de sommeil) pour obtenir une validation externe.
- Point de vulnérabilité : La peur de l'échec (FOMO - Fear Of Missing Out) et l'aversion à la perte. Ne pas cocher une case ou perdre une "streak" (série de jours) est vécu comme une défaite identitaire profonde.

Persona - Maxime



- Identité : 27 ans, Analyste financier junior.
- Devise : "La fatigue est une illusion. Si tu n'optimises pas, tu régresses."
- Mindset : Adeptes des routines matinales à 5h, des douches froides et de la Dopamine Detox.
- Psychologie : Obsession malade du Top 1% et mépris pour la médiocrité.
- Vulnérabilité : Son identité est fusionnée avec ses statistiques numériques ; il est incapable de s'accorder du repos sans culpabiliser.

Mécanismes de vulnérabilité exploités



- Aversion à la perte : Utilisation de la Streak (série de jours) comme otage psychologique.

- Ego Numérique : Transformation de la discipline en compétition sociale permanente.
- Fatigue décisionnelle : Exploitation du manque de résistance nocturne pour déclencher des micro-transactions .
- Biais de supériorité : Le design froid et hostile de l'appli flatte son sentiment d'être un "guerrier" de la productivité.



Moodboard

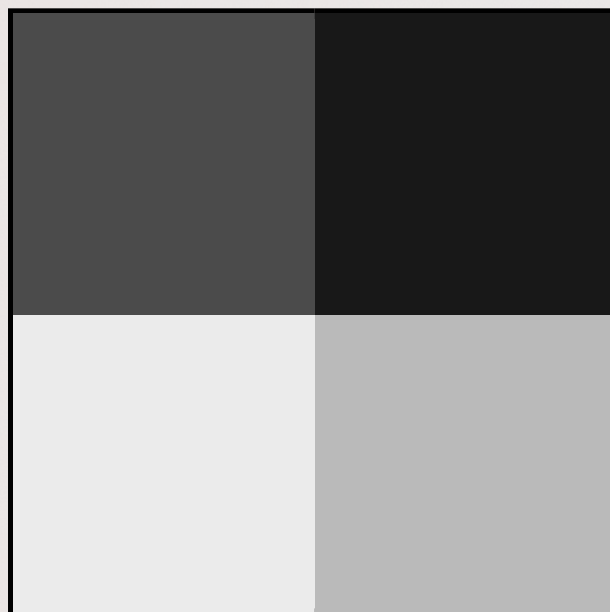


Pour le design d'OptiMe, notre démarche repose sur un véritable leurre visuel. L'objectif est d'emprunter les codes esthétiques des applications de bio-hacking et des trackers de santé haut de gamme afin d'instaurer une confiance immédiate chez l'utilisateur.

Nous avons travaillé sur la notion d'"autorité clinique". En intégrant des tableaux de bord qui rappellent les moniteurs médicaux (suivi du rythme cardiaque), l'interface dégage une image très scientifique et incontestable. L'utilisateur a ainsi l'impression de manipuler un outil de précision infailible.

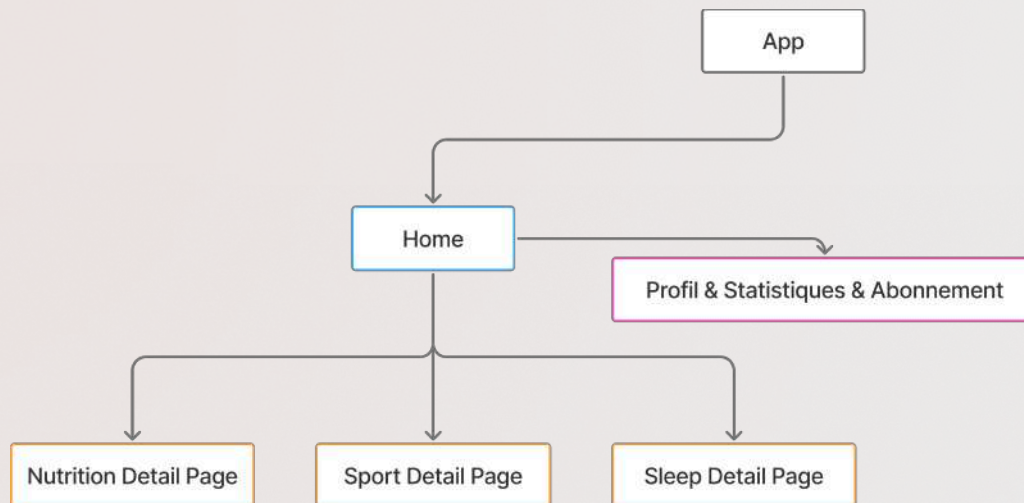
Cette approche est renforcée par l'omniprésence de la donnée chiffrée. L'affichage massif de statistiques (BPM, pourcentages, calories) vise à flatter l'ego de notre persona et à répondre directement à son besoin de tout quantifier et contrôler.

Derrière cet aspect très épuré, la colorimétrie a été pensée pour générer de la tension. Le contraste visuel est fort et assumé : des fonds neutres et sombres sont associés à un orange très vif pour mettre en évidence les alertes. Cela maintient l'utilisateur dans un sentiment de pression et d'urgence permanent.



Finalement, ces choix graphiques créent une véritable dissonance cognitive. Ce vernis minimaliste et premium agit comme un gage de crédibilité. Il permet de faire baisser la garde de l'utilisateur, ce qui va maximiser l'efficacité et l'impact psychologique des dark patterns lorsqu'ils interviendront dans le parcours.

Architecture & Parcours Utilisateur



Organisation du service : Un écosystème centré sur la donnée L'écosystème OptiMe est construit autour d'une page d'accueil centrale (Home) qui regroupe les indicateurs de trois piliers clés : la Nutrition, le Sport et le Sommeil. Cette structure est pensée pour offrir à l'utilisateur une vision globale et immédiate de sa performance du jour dès l'ouverture de l'application.

Stratégie de scission : Levier de frustration vs Illusion de contrôle Nous avons scindé l'expérience en deux parcours distincts pour maximiser la conversion :

- Le Parcours Gratuit (Friction) : L'utilisateur accède aux fonctions de suivi de base, mais l'analyse de ses données est volontairement limitée. Chaque page de détail est conçue comme un tunnel de vente permanent, rappelant sans cesse ce qu'il manque pour être "performant".
- Le Parcours Premium (Récompense) : L'abonnement lève toutes les barrières. Il déverrouille l'intégralité des statistiques et propose des outils exclusifs, comme l'analyse biométrique avancée, renforçant l'idée que l'utilisateur appartient enfin à l'élite.

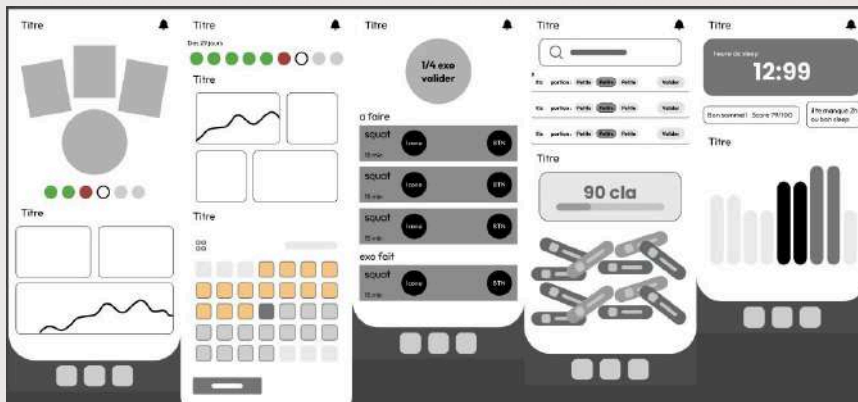
Navigation & Flux : Le cycle de la vérification La barre de navigation inférieure (Tab bar) permet de basculer rapidement entre le tableau de bord, les statistiques et le profil. Cette fluidité n'est pas qu'ergonomique : elle est faite pour pousser l'utilisateur à vérifier ses indicateurs de réussite de manière compulsive tout au long de la journée.

La section "Profil & Élite" : Le point de conversion L'espace "Profil & Statistiques" est bien plus qu'une simple page de réglages. C'est le point de passage obligatoire pour valider son statut de "Hustler". C'est ici que l'on exploite directement l'ego de Maxime pour transformer un utilisateur gratuit en abonné premium, en lui vendant la preuve chiffrée de sa supériorité.

Zoning & Wireframes

Une hiérarchie visuelle anxiogène :

Dès l'étape des wireframes, la structure des écrans repose sur une hiérarchie stricte et manipulatrice. Le haut de l'écran est conçu pour flatter l'ego en mettant en avant les statistiques globales de réussite. À l'inverse, la zone inférieure accumule visuellement les tâches inachevées. Ce contraste est pensé pour alourdir volontairement la charge mentale de l'utilisateur au fur et à mesure qu'il scrolle.



L'amorçage de l'Antidesign :

L'inconfort visuel est prévu dès le zoning. Par exemple, sur la page "Carburant" (nutrition), l'espace est délibérément pensé sans aucune grille d'alignement. L'interface est structurée pour que les éléments s'y entassent de façon chaotique, créant ainsi une forte friction cognitive avant même l'ajout du design final.

Une ergonomie hostile :

Pour compliquer les actions qui ne rapportent rien à l'application, les zones de clic (hitboxes) permettant d'annuler ou de revenir en arrière sont délibérément sous-dimensionnées. Leur placement va volontairement à l'encontre des standards ergonomiques habituels (comme la loi de Fitts), rendant la navigation fuyante et laborieuse.

L'anticipation des Dark Patterns:

Les wireframes prévoient stratégiquement les zones d'interruption. Les pop-ups de Confirmshaming (culpabilisation) et les alertes de perte de "série" sont dimensionnées pour occuper le centre de l'écran et bloquer entièrement le flux de navigation. Dès la structure de base, l'objectif est clair : rendre la fuite impossible sans passer par une interaction payante ou humiliante.

Anti-design

La donnée fantôme:

Sur l'écran des statistiques, l'information la plus importante (la progression à 75 %) est reléguée au rang de simple élément de décor, noyée dans l'arrière-plan. En cassant volontairement la hiérarchie visuelle, on crée une surcharge cognitive qui empêche toute lecture rapide et génère une frustration immédiate chez l'utilisateur cherchant à s'informer.

L'anti-pattern ergonomique:

Le bouton "Retour" est positionné à droite, allant à l'encontre de tous les standards habituels d'interface mobile. Cette petite désorientation motrice n'est pas une erreur : elle provoque des erreurs de clic répétées et rend

l'action de quitter l'écran artificiellement laborieuse et agaçante.



Dark Patterns

La Fausse Affordance:

Le point d'entrée pour se désabonner repose sur une tromperie visuelle vicieuse. Le texte souligné ("Mon engagement est a revoir") utilise les codes standards d'un hyperlien, mais il est totalement inactif. Le véritable lien cliquable est le texte coloré situé juste en dessous ("J'accepte ma stagnation."). Cette ruse provoque des clics dans le vide et de la confusion pour décourager la résiliation.



L' Attaque de l'ego:

Les textes d'annulation sont conçus pour humilier l'utilisateur. Obliger un clic sur "Je me satisfais de la médiocrité" transforme le refus en aveu d'échec personnel, forçant l'abonnement par pure fierté

La Boucle de Validation (L'Usure):

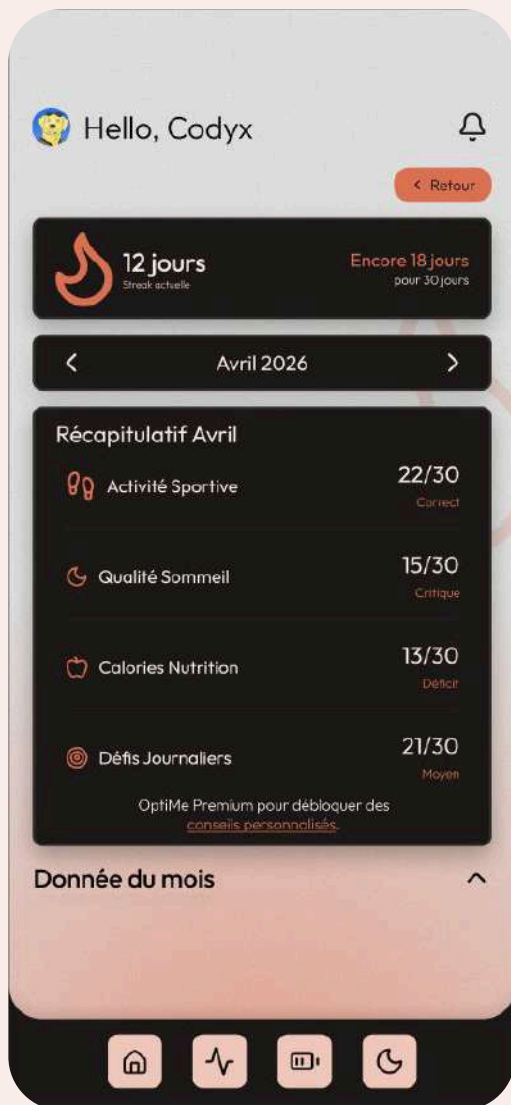
Une fois le bon lien cliqué, quitter le service exige de franchir des fenêtres d'alerte en cascade. Ces pop-ups menacent d'une suppression irréversible des données biométriques ("Ultime validation de faiblesse") afin d'épuiser cognitivement l'utilisateur jusqu'à l'abandon de sa démarche.



Analyse Critique & Limites Éthiques

La leçon d'ergonomie par l'absurde:

Concevoir cette interface hostile a été une véritable révélation sur notre métier. En déplaçant volontairement le bouton "Retour" à droite, à l'envers de toutes les conventions, la frustration générée a mis en évidence la raison d'être de ces standards. On ne place pas un élément à gauche par simple mimétisme, mais parce que cela répond à un schéma cognitif précis. Briser les règles est le meilleur moyen de comprendre leur nécessité.



Le point de bascule toxique:

L'interface d'OptiMe franchit la limite éthique lorsqu'elle cesse d'être un outil au service de l'utilisateur pour devenir un générateur d'anxiété monétisable. Le design devient manipulateur quand la peur (perdre sa série, être jugé) remplace la véritable motivation.

L'efficacité à long terme:

Si ces Dark Patterns sont redoutables pour déclencher une conversion immédiate (comme un achat d'impulsion), ils sont destructeurs pour la rétention. Un utilisateur épuisé mentalement finira par désinstaller l'application dès qu'il réalisera la toxicité de l'outil.

La responsabilité du UX/UI Designer:

Ce projet prouve que le design n'est jamais neutre. Les biais cognitifs (aversion à la perte, ego) sont des outils puissants. Le rôle du designer est de décider de la finalité de son travail : utiliser son expertise pour fluidifier une tâche ou au contraire pour piéger une décision.

Vers un Design Responsable

Conserver l'identité, supprimer la toxicité:

Une version saine d'OptiMe conserverait son esthétique minimaliste et premium car c'est ce qui attire cette cible exigeante. Le "clean design" peut instaurer la confiance sans s'en servir comme d'une arme manipulatrice.

Restaurer les standards cognitifs:

Pour désamorcer l'Antidesign, le bouton retour reprendrait sa place naturelle en haut à gauche, respectant ainsi les automatismes moteurs de l'utilisateur. Sur la page Nutrition, le chaos visuel serait remplacé par une grille structurée et alignée.

Désamorcer les Dark Patterns :

Fin du Confirmshaming : Les textes de refus culpabilisants sont remplacés par des formulations neutres, factuelles et non jugeantes (ex : "Non, merci" ou "Ignorer").

Résiliation transparente : La procédure de désabonnement devient accessible en un clic dans les paramètres, via un bouton rouge d'action primaire évident, supprimant totalement les pop-ups de culpabilisation en cascade.

Changement de paradigme : L'application est repensée pour récompenser les victoires accumulées, au lieu de punir psychologiquement le besoin de repos de l'utilisateur.

OptiMe