



PROJET : IHM 2

Entreprise de déménagement

Résumé

D'après un mini cahier des charges d'une application dédiée au commercial d'une entreprise de déménagement, le but de ce projet était de réaliser une maquette fonctionnelle en java de celle-ci tout en se préoccupant des questions d'ergonomies, point essentiel de ce projet d'IHM

Delahousse Alexandre – Majdi Baaziz

2ème année d'iut informatique, Fontainebleau

Table des matières

Introduction	2
1- Les caractéristiques de l'application.....	2
2- Rappel des enjeux ergonomiques.	2
3- Wireframe pour mobile/tablette.....	3
a) Le menu	3
b) Inventaire	4
c) Mes cartons	5
Conclusion.....	6

Introduction

Le but de ce devoir est de se mettre à la place d'un employé qui travaille chez un éditeur de logiciel. En effet, nous devons réaliser toutes les démarches nécessaires pour monter à bien un projet d'application commandée par une entreprise. Le résultat final de ce devoir peut s'apparenter à une maquette finale qu'une équipe de développeur pourra rendre à son client avant la programmation en dure de l'application.

Ici, notre client est une entreprise de déménagement. Celui-ci a fait appel à notre entreprise pour réaliser une application mobile/tablette, utilisable par ses propres commerciaux, afin de faciliter les procédures du déménagement. Notre travail consiste donc à réaliser des maquettes fonctionnelles, et un prototype dynamique en java de l'application mobile/tablette, tout en mettant un point d'honneur sur l'ergonomie de celle-ci.

1- Les caractéristiques de l'application.

Cette entreprise de déménagement dispose déjà d'une application que seuls les clients peuvent utiliser. La seconde application, pour les commerciaux, va permettre de faciliter les démarches à suivre pour établir un devis. Le commercial aura donc un compte qui permettra de suivre les devis en cours. Lorsqu'il clique sur un devis, il pourra alors cliquer sur l'un des trois onglets suivants :

- **Inventaire**, où nous pourrons répertorier un meuble en le prenant en photo, puis en indiquant une description de celui-ci, ainsi que son volume. Nous pourrons également préciser si celui-ci est démontable. Dans ce cas, nous indiquerons le nombre d'éléments qui le constituent ainsi que son nouveau volume. Chaque meuble sera répertorié dans une liste, et supprimable au besoin.

- **Carton**, où nous pourrons consulter pour chaque pièce sa composition et le plan de celle-ci. En bas de cette fenêtre, un menu nous permettra de consulter les différentes pièces du futur logement. Si le nombre de pièces ne rentre pas sur toute la largeur de la fenêtre, un swappe sur le menu vers la gauche ou la droite nous permettra de sélectionner encore d'autre pièces.

- **Modalités**, où nous pourrons compléter le contrat avec d'autres informations. Non traité sur ce sujet.

- **Tous mes devis**, ce qui nous permettra de retourner sur la liste de tous les devis en cours.

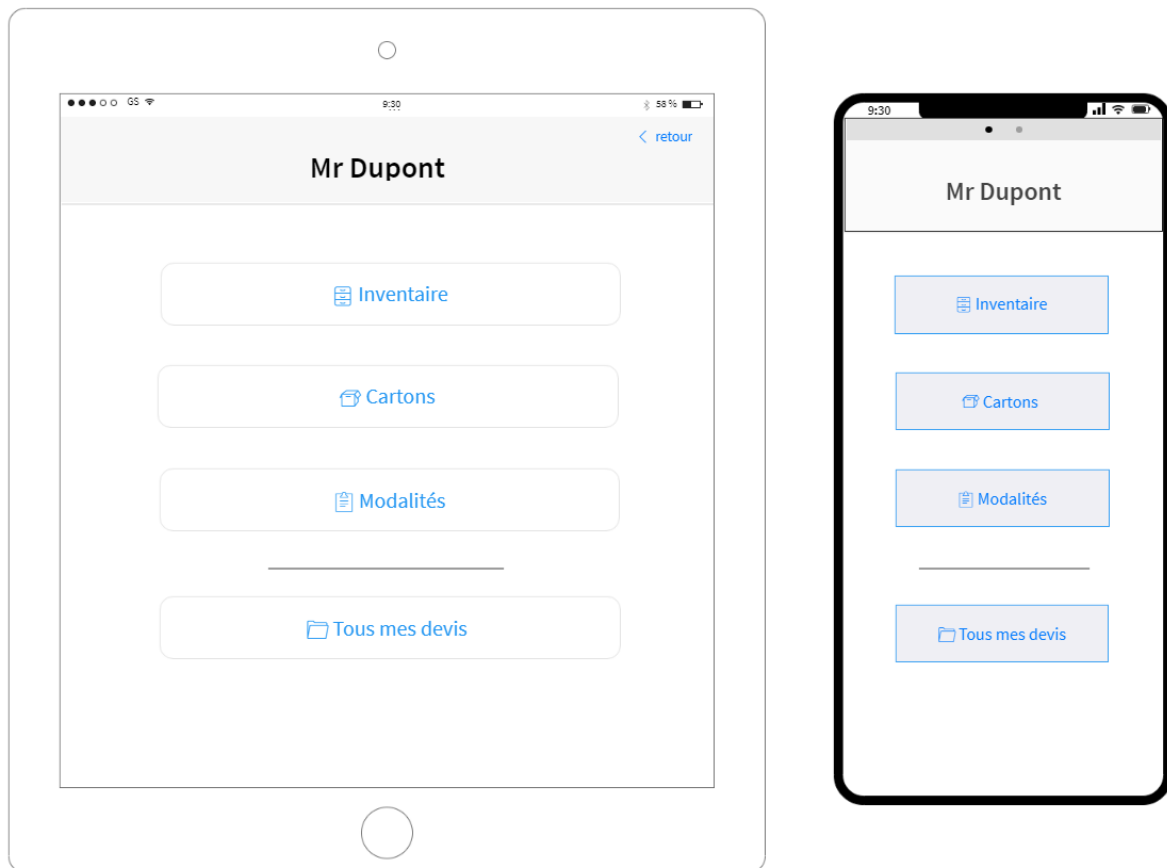
Si l'utilisateur se trouve sur l'une de ces trois fenêtres, il peut retourner au menu en effectuant un swape vers la droite.

2- Rappel des enjeux ergonomiques.

Cette application à pour but de faciliter certaines démarches clés du déménagement, et apporter un suivi continue des biens du client, permettant ainsi fiabilité et gain de temps. L'application devra être intuitive et facile d'utilisation pour que le commercial mette moins de temps à réaliser une action sur cette application.

3- Wireframe pour mobile/tablette.

a) Le menu



Lors du démarrage de l'application, la première fenêtre qui apparaît est celle du menu.

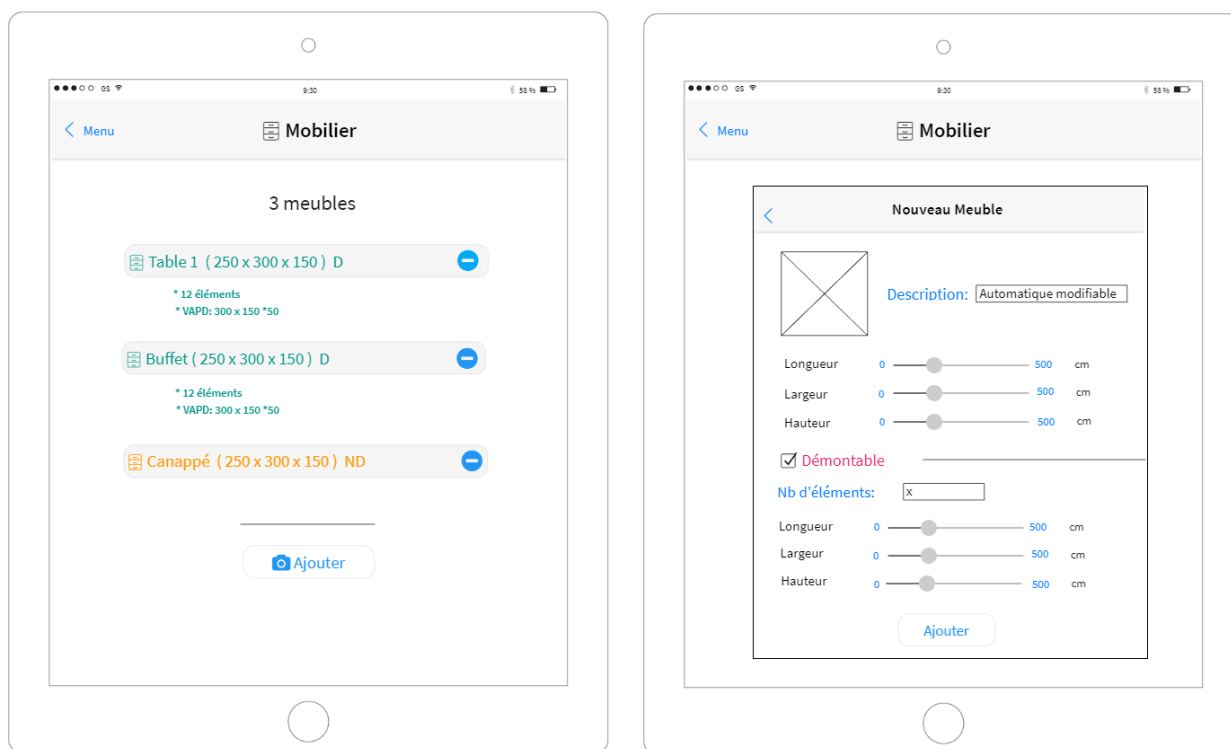
Ce menu est composé de 4 boutons contenant les informations suivantes, « Inventaire », « Cartons », « Modalités » et « Tous mes devis ». Nous pouvons constater que ces 4 boutons occupent un espace assez conséquent (police 20px) et se trouvent au centre de l'écran. Ce choix se justifie par leur importance puisqu'en cliquant sur l'un d'eux, nous accéderons à une autre fonctionnalité bien précise de l'application.

Le premier élément du menu est une bannière qui contient le nom du client pour lequel nous sommes en train d'effectuer un devis. Elle mesure 1/6^{ème} de l'écran. Ce choix résulte de notre système de lecture, soit une lecture de haut en bas, et de gauche à droite. Le commercial va donc instinctivement regarder le haut de son écran, et ainsi vérifier qu'il est sur le bon client.

Nous avons aussi choisi de séparer le menu des autres fenêtres. En effet, les utilisateurs de l'application vont rester longtemps dans un onglet car la tâche en elle-même peut durer un certain temps. Par exemple, le commercial va rester longtemps dans l'onglet inventaire, car logiquement il va faire d'une pierre de coup l'inventaire de tous les meubles. Pas besoin de polluer l'écran avec un menu permanent au risque de faire des mauvaises manipulations.

Enfin, l'ordre des boutons a son importance puisqu'il suit une certaine chronologie. En temps normal le commercial va d'abord faire l'inventaire des meubles, puis regarder la composition de chaque pièce, et éventuellement à la fin de la visite voir/compléter les modalités du contrat.

b) Inventaire



(1)

(2)

i) Fenêtre principale : Inventaire (1).

Etudions à présent la fenêtre principale qui nous permettra de faire l'inventaire des meubles (1). En regardant de haut en bas, nous pouvons observer respectivement une bannière, une liste de meubles avec les informations complémentaires, suivi d'un dernier bouton « ajouter ». La bannière permet de rappeler où se trouve l'utilisateur et ce qu'il peut y faire dans cette fenêtre. Au début, aucun meuble n'est déclaré. Le boutons en bleu « ajouter » se situera juste en dessous du label « 0 meubles ». Cliquer sur ce bouton sera alors la seule action réalisable sur cette fenêtre, et entrainera un changement sur l'écran correspondant à l'image n°2. Dans le cas contraire, si un meuble est déjà déclaré, le nom, et la photo de celui-ci apparaîtra suivit de ses informations complémentaires.

ii) Changement de la fenêtre après avoir cliqué sur « ajouter » (2).

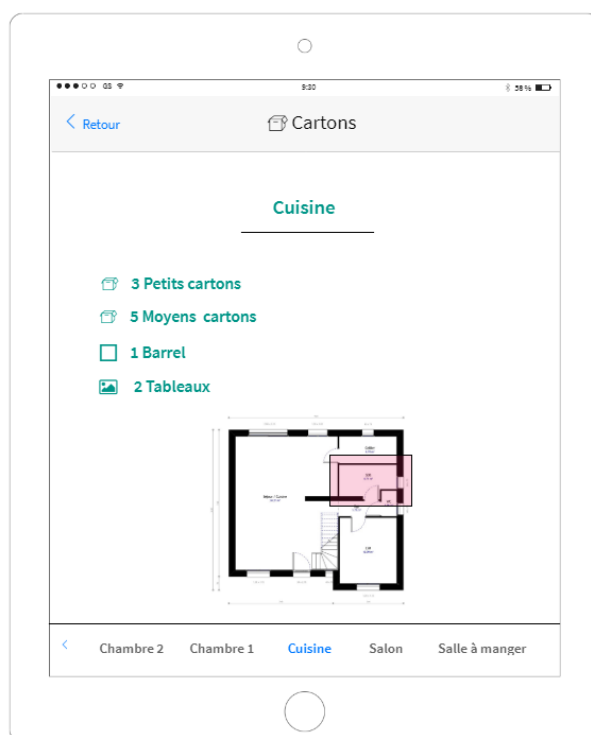
Pour procéder à l'ajout d'un meuble, nous avons voulu une méthode procédurale et intuitive. Nous commençons par prendre en photo le meuble, après quoi nous pourrions accéder au reste de la fenêtre. Une fois la photo prise, nous pouvons passer au remplissage des informations tel que le nom du meuble, ainsi que son volume. Pour donner le volume du meuble,

il faudra déplacer les points sur les lignes longueurs, largeurs, et hauteurs. Nous pourrons ensuite préciser si ce meuble est démontable. Si c'est le cas, on remplira le champ correspondant au nombre d'élément qui compose ce meuble ainsi que le nouveau volume. Une fois terminé, il ne nous reste plus qu'à appuyer sur « valider » pour revenir à l'écran (1). Nous ne pouvons pas non plus faire autre chose que remplir le formulaire sauf si nous cliquons sur « back ». Pas de fausses manipulations possibles.

iii) Actions de suppressions.

La méthode de suppression est toute simple. En effet pour supprimer un meuble il faut juste cliquer sur l'icône « - »

c) Mes cartons



iv) Fenêtre principale : Les cartons (1)

Cette fenêtre permet d'afficher la composition de chaque pièce, à savoir le nombre de petits, moyens, ou gros cartons etc. Pour passer d'une pièce à l'autre, il suffit de faire la sélection au moyen du menu, en bas de la fenêtre. On fait donc défiler les pièces du futur logement, puis nous cliquerons sur l'une d'elle pour voir sa composition. Pour chaque sélection, la bannière en haut de la fenêtre se réactualisera en fonction de la pièce. En dessous de celle-ci, sera affiché une liste des composants. Avec ce type de menu, et d'affichage, l'utilisateur accède plus facilement aux informations dont il a besoin. Le choix d'une liste pour afficher les informations permet de standardiser l'affichage. En effet en tête de liste il y aura toujours le nombre de petits cartons, puis en suite les moyens etc.

Conclusion

Tout au long de ce projet, et à chaque étape des réalisations des maquettes, le cœur de nos réflexions était « L'ergonomie de l'application ». En effet, nous nous sommes réellement mis en condition, comme si nous étions dans une entreprise et que nous étions sur le point de présenter un projet. Nous nous sommes rendu compte que ces questions : « Comment structurer notre application ? », « Un menu en haut de chaque fenêtre, ou une fenêtre spécialisée ? », « Comment disposer le texte ? Les boutons ? » étaient vraiment clés pour réaliser une bonne application, et qui plus est agréable à utiliser. Concernant la programmation java, nous avons pu mettre concrètement en application les notions de base de données et de mise en page étudié en cours. Nous n'avons pas rencontré de difficultés particulières quant à la programmation de cette maquette dynamique.