

IFT2905 : Interfaces personne-machine – Hiver 2024

Professeur : Mikhail Bessmeltsev

Questions dans Studium seulement

Devoir #1 : 100 pts max

Disponible : Lundi 29 janvier 2024
Remise : Lundi 12 février 2024 à 23h59
Équipe : 5 personnes
Pondération : 8% de votre note finale

1 Description

Pour ce devoir, vous devrez choisir une interface web, la critiquer de manière constructive et implémenter une version corrigée dans Figma.

2 Critique

1. (5 pts) Choisissez un site web qui contient au moins quatre écrans/pages différents :
 - Formulaire d'inscription (*Registration form*)
 - Formulaire de connexion (*Sign in*)
 - Écran/page principal/e (*Main screen*)
 - Écran/page de l'activité principale (*Main activity screen*).

Un bon exemple est une boutique en ligne : la page principale est ce que vous voyez pour la première fois lorsque vous ouvrez le site Web, la page d'activité principale est ce que vous voyez lorsque vous cliquez sur un article et elle affiche une page avec sa description.

2. (5 pts) Écrivez un scénario, c'est-à-dire une séquence d'actions sur la façon dont vous utiliseriez cette interface.
3. (30 pts) Critiquez cette interface à l'aide des objectifs d'usabilité et des 10 heuristiques d'évaluation. Écrivez un minimum de 10 problèmes que vous voyez dans l'un de ces quatre écrans.

Quels aspects de l'utilisabilité sont bons, lesquels sont mauvais : est-ce facile à apprendre ? Est-ce efficace, etc. ? L'interface respecte-elle toutes les heuristiques d'évaluation : l'utilisateur comprends-t-il ce que l'interface est en train de faire ? Est-ce que l'interface utilise des codes similaires à d'autres interfaces semblables, etc. ?

Analysez d'où viennent ces problèmes en examinant les éléments de l'interface utilisateur en termes de terminologie apprise en classe : visibilité, affordance, signifiants, contraintes, feedback, modèle conceptuel, etc. Ajoutez des captures d'écran et des explications.

Veuillez à noter d'abord les problèmes de conception les plus importants - des points seront déduits si vous ignorez un problème flagrant dans l'interface.

3 Correction

1. (30 pts) Pour chacun des problèmes rencontrés, proposez une solution concrète. Justifiez pourquoi cette solution est meilleure. Utilisez, quand possible et nécessaire, la terminologie qu'on a appris dans le cours.
2. (30 pts) Implémentez les quatre écrans avec vos corrections en tant que prototype Figma. Assurez-vous que le prototype est fonctionnel : il doit réagir à toutes les interactions nécessaires pour montrer les problèmes que vous résolvez. Assurez-vous que l'utilisateur peut naviguer les écrans en cliquant sur les boutons nécessaires. L'implémentation de fonctionnalités qui ne sont pas couvertes par votre scénario et vos problèmes n'est pas nécessaire.

La conception graphique ne sera pas évaluée à moins qu'elle n'interfère avec l'utilisabilité.

4 Ressources

Vous êtes encouragés à consulter les sites web avec de bons designs (e.g. behance, dribbble, etc.). Attention toutefois au plagiat ! **Il n'est pas permis de copier les designs que vous vous seriez procuré sur Internet, ou auprès d'autres étudiants hors de votre équipe.**

Si, malgré vos recherches, vous êtes incapables de répondre à vos questions, vous pouvez écrire un message sur StudiUM ou poser une question à la fin d'une démo.

5 Remise

Une personne par équipe devra soumettre par StudiUM : Un seul fichier .pdf avec votre texte, n'oubliez pas d'y insérer le lien de votre prototype Figma. Assurez-vous qu'on peut *modifier* votre prototype en utilisant le lien. Ne modifiez pas le prototype Figma après la date limite pour éviter les pénalités.

Tout retard entraînera une pénalité de 20% par jour. Après 2 jours complets de retard, la note 0% vous sera attribuée, prenez garde !