

Analysis grid of usability/retainability	
Concepts	
Usability	facilité avec laquelle un utilisateur interagit avec un système
Retainability	capacité d'un logiciel a conserver certains caracteristiques au fil du temps
Metrics	
Thematics	Notes and details
<b>Security:</b> The presence of mechanisms that govern or safeguard programs and data	
<b>UI issues:</b> Identify common user issues, assess impact, and gather feedback to enhance usability and ROI	
<b>Process working time:</b> Record the time to carry out for a user to perform a task in a few seconds or minutes	
<b>Job satisfaction level:</b> Report about the difficult task achievement compared one to another	
<b>Test confidence:</b> Impression of the participants on the usability scenarios after passing the usability test.	
<b>Inaccuracies:</b> Recording user errors and their severity, and associating them with interface issues	
<b>Anticipation:</b> User expectations and task difficulties compared to system estimates aid in diagnosing problems	
<b>Page visions / clicks:</b> Initial click success significantly impacts task efficiency and user satisfaction	
<b>General metric:</b> The total of the metrics grid	
Pre-requisites	
<b>Execution efficiency :</b> The run-time performance of the application	
<b>Hardware independance :</b> The software is independent or separated from the underlying hardware on which it runs	
<b>Operability :</b> The ease of operation of the program	
<b>Simplicity :</b> The ease of understanding of the program	
<b>Software system independence :</b> Independency of environmental constraints	
<b>Training :</b> The extent to which the software facilitates the introduction of new users	
Unanticipated metrics/pre-requisites	
Thematics (P/M)	Notes and details
Usability test	afin de decouvrir de nouveaux problemes et montrer a l'utilisateur comment utiliser le produit
Remote unmoderated	
cout de test utilisateurs	tester a un cout enorme dans la mesure il faut planifier l'etude , definir les utilisateurs , definir ce qu'on doit et pourquoi
clic test	utilisé pour designer la methode utilisée pour mesurer l'efficacité ou la convivialité d'une interface utilisateur en termes de facilité pour les utilisateurs de trouver et de cliquer sur les element de l'ecran

card sorting	methode utilisé en UX pour organiser les info de manière logique et intuitive
tree testing process	utilisé pour tester l'efficacité de la manière dont les informations sont structurées dans l'appli ou le site web
smoke testing	technique de test visant à identifier les défauts grossiers dans un nouveau logiciel
user acceptance testing	etape finale du dev process ou les end users teste si le produit repond au requirements