

# Protocole de Test d'Utilisabilité - Nom du Projet

## 1. Définir la portée du test

Le test d'utilisabilité vise à évaluer l'efficacité de l'interface du site de [nom du label musical] pour permettre aux utilisateurs de naviguer, rechercher et interagir avec les produits (albums, chansons, playlists) proposés. Ce test se concentre sur l'expérience de navigation, la découverte et l'interaction avec les albums et les chansons sur le site web.

Portée :

- Tester la fluidité de navigation depuis la page d'accueil jusqu'à une page produit (album, chanson).
- Évaluer la clarté des éléments de navigation (menus, boutons, filtres).
- Identifier les points de blocage ou de confusion dans le parcours utilisateur.

## 2. Recruter 5 utilisateurs

Critères de sélection :

- Utilisateurs réguliers de plateformes musicales (ex. : Spotify, Apple Music).
- Âge entre 18 et 45 ans, avec divers niveaux de compétences techniques.
- Au moins deux participants connaissant ou intéressés par la musique sud-américaine.

## 3. Identifier les objectifs

Les objectifs principaux du test d'utilisabilité sont :

- Vérifier la facilité pour un utilisateur de trouver un album ou une chanson spécifique.
- Évaluer si l'interface permet de naviguer efficacement entre les sections (page d'accueil, album, playlist).
- Tester la simplicité des actions telles que la lecture de la musique, l'ajout à une playlist, ou la recherche de nouveaux albums.
- Repérer les erreurs potentielles que les utilisateurs pourraient commettre et mesurer leur impact sur l'expérience utilisateur.

## 4. Établir des mesures

Pour prouver l'efficacité de la conception, nous allons utiliser les mesures suivantes :

- Temps nécessaire pour accomplir chaque tâche (ex. : trouver un album, ajouter à une playlist).
- Nombre d'erreurs commises lors de l'exécution des tâches.
- Fréquence d'utilisation des fonctionnalités principales (ex. : recherche, lecture de musique).
- Feedback qualitatif : satisfaction de l'utilisateur sur l'expérience (échelle de 1 à 5).
- Commentaires verbaux des utilisateurs sur la facilité d'utilisation ou les points de blocage rencontrés.

## 5. Décrire les étapes et instructions

Étapes du test :

1. Introduction : Accueillir l'utilisateur et lui expliquer les objectifs du test (sans influencer son comportement).
2. Présentation : Présenter brièvement l'interface sans donner de détails sur les solutions des tâches.
3. Tâches à accomplir:
  - Se rendre sur la page d'accueil.
  - Rechercher un album spécifique via le moteur de recherche ou la navigation.
  - Accéder à la page de cet album.
  - Lire une chanson de l'album.
  - Ajouter l'album à une playlist.
4. Observation : Suivre et noter les actions et comportements de l'utilisateur, sans intervenir.
5. Questions de feedback : Recueillir les impressions de l'utilisateur sur l'expérience globale.

## 6. Introduction pour saluer l'utilisateur

« Bonjour et merci d'avoir accepté de participer à ce test d'utilisabilité. Nous allons tester quelques fonctionnalités d'un site de musique pour voir comment vous naviguez et interagissez avec lui. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses. Ce test nous aidera à comprendre ce qui fonctionne bien et ce qui pourrait être amélioré. Pensez à haute voix pendant que vous effectuez les tâches, et n'hésitez pas à partager vos pensées ou frustrations. »

## 7. Conclusion pour remercier l'utilisateur

« Merci beaucoup d'avoir pris le temps de participer à ce test. Vos retours sont très précieux et vont nous aider à améliorer l'expérience utilisateur. Si vous avez d'autres commentaires ou suggestions, nous serons ravis de les entendre. »

