Julien LAY

L2 Info

**Evaluation préliminaire de l’efficacité et de l’efficience de l’application**

06/11/2019

Table des matières

Table des matières

1. Introduction................................................................................................................... 3

2. Objectifs principaux de l’application et tâches principales des utilisateurs......................... 4

1.1. Rôles...................................................................................................................... 4

1.2. Objectifs de l’application pour un utilisateur acheteur............................................... 4

1.3. Objectifs de l’application pour un utilisateur vendeur................................................ 4

1.4. Tâches de l’utilisateur acheteur................................................................................ 4

1.5. Tâches de l’utilisateur vendeur................................................................................. 4

2. Procédure d’évaluation préliminaire............................................................................... 5

2.1. Description des scénarios utilisés pour l’évaluation pour un utilisateur acheteur......... 5

2.2. Description des scénarios utilisés pour l’évaluation pour un utilisateur vendeur......... 5

3. Résultats de l’évaluation préliminaire du prototype moyenne-fidélité............................... 5

3.1. Résultats de l’estimation prédictive du critère « Effectiveness » pour le prototype de l’application pour un utilisateur acheteur....................................................................... 5

3.2. Résultats de l’estimation prédictive du critère « Efficiency » pour le prototype de l’application pour un utilisateur acheteur....................................................................... 5

3.3. Résultats de l’estimation prédictive du critère « Effectiveness » pour le prototype de l’application pour un utilisateur vendeur........................................................................ 5

3.4. Résultats de l’estimation prédictive du critère « Efficiency » pour le prototype de l’application pour un utilisateur vendeur........................................................................ 5

4. Analyse de résultats et proposition de modifications....................................................... 6

5. Conclusion..................................................................................................................... 6

# **1.** **Introduction**

Ce document va vous permettre de suivre l’étude que j’ai réalisé sur le projet du cours d’IHM (prototype basse et moyenne fidélité).

Nous allons voir dans l’ordre :

1. Les objectifs principaux de l’application et tâches principales des utilisateurs(fait au TP1)

2. La procédure d’évaluation préliminaire(fait au TP1)

3. Les résultats de l’évaluation préliminaire du prototype moyenne-fidélité (fait aux TP2 et TP3)

4. L’analyse de résultats et proposition de modifications (fait aux TP2 et TP3)

5. Une conclusion (TP4 = celui-ci)

# **2.** **Objectifs principaux de l’application et tâches principales des utilisateurs**

## 

## **1.1.** **Rôles**

L’acheteur peut :

- Consulter des descriptions de vêtements

- Acheter des vêtements

Le vendeur peut :

- Mettre en vente des vêtements

- Consulter ses ventes

## **1.2.** **Objectifs de l’application pour un utilisateur acheteur**

Buts principaux de l’utilisateur acheteur :

- Acheter un vêtement

- Trouver un accessoire à offrir

## **1.3.** **Objectifs de l’application pour un utilisateur vendeur**

Buts principaux de l’utilisateur vendeur :

- Vendre un vêtement ou un accessoire

- En tirer du bénéfice

## **1.4.** **Tâches de l’utilisateur acheteur**

Sous-buts et tâches attendues :

- Rechercher un produit

- Payer un produit

- S’identifier/Créer un compte

- Cliquer sur un produit

- Voir le panier

## **1.5.** **Tâches de l’utilisateur vendeur**

Sous-buts et tâches attendues :

- Vendre un produit

- S’identifier/Créer un compte

- Suivre la vente d’un produit

# **2.** **Procédure d’évaluation préliminaire**

## **2.1.** **Description des scénarios utilisés pour l’évaluation pour un utilisateur acheteur**

1. Rechercher un produit : Je cherche un t shirt spécifique que j’ai déjà vu quelque part.

2. Payer un produit : J’ai déjà trouvé un produit qui me plaît sur le site et je souhaite maintenant le payer.

3. S’identifier/Créer un compte : Je veux m’identifier ou créer un compte sur le site.

4. Cliquer sur un produit : J’ai vu un produit qui me plaît et je souhaite avoir des informations dessus.

5. Voir le panier : Je souhaite voir si j’ai des commandes dans mon panier de commandes.

## **2.2.** **Description des scénarios utilisés pour l’évaluation pour un utilisateur vendeur**

1. Vendre un produit : Je souhaite vendre un produit t shirt sur le site.

2. S’identifier/Créer un compte : Je veux m’identifier ou créer un compte sur le site.

3. Suivre la vente d’un produit : J’ai mis en vente un produit et j’aimerais savoir si il a été vendu ou pas.

# **3.** **Résultats de l’évaluation préliminaire du prototype moyenne-fidélité**

## **3.1.** **Résultats de l’estimation prédictive du critère « Effectiveness » pour le prototype de l’application pour un utilisateur acheteur**

**Scénario 1 - Recherche d’un produit**

Je cherche à trouver un produit que j’ai vu dans un magasin ou sur un site internet pour l’offrir à quelqu’un. Pour aller chercher ce produit, je me rends compte qu’il y a une barre de recherche et je clique donc dessus. Je tape le nom du produit que je cherche et je tape sur la touche entrée.

Une page s’affiche alors avec les résultats de ma recherche.

Je peux ensuite cliquer sur un des produits sur cette page et voir ses caractéristiques.

**Scénario 2 - Payer un produit**

Je cherche à trouver un produit que j’ai vu dans un magasin ou sur un site internet pour l’offrir à quelqu’un. Pour aller chercher ce produit, je me rends compte qu’il y a une barre de recherche et je clique donc dessus. Je tape le nom du produit que je cherche et je tape sur la touche entrée.

Une page s’affiche alors avec les résultats de ma recherche.

Je peux ensuite cliquer sur un des produits sur cette page et voir ses caractéristiques. (scénario 1)

J’aperçois un bouton “Acheter” sur la page du produit et je clique dessus.

Si je ne suis pas connecté, j’arrive sur une page qui permet de m’identifier ou de me connecter puis je rentre les données demandées (de connexion ou d’identification). Quand j’appuie sur “Valider” à la fin de cette étape, je suis maintenant connecté et j’arrive sur la page de mon panier qui contient mon article.

Je clique sur “Payer le panier” et j’arrive sur une page où je dois rentrer mes coordonnées bancaires et valider.

Enfin, en validant, je vois l’affiche du message “Paiement réussi !” et je peux donc valider et mon achat est donc réalisé.

**Scénario 3 - S’identifier/Créer un compte**

Je cherche à m’identifier/créer un compte.

J’aperçois un logo de connexion de compte et je clique dessus.

Si je ne suis pas connecté, j’arrive sur une page qui permet de m’identifier ou de me connecter puis je rentre les données demandées (de connexion ou d’identification). Quand j’appuie sur “Valider” à la fin de cette étape, je suis maintenant connecté.

(Si je suis déjà connecté, si je clique sur le logo, j’arrive sur une page qui me propose de me déconnecter et si je clique sur “Non” je reste connecter sinon si j’appuie sur “Oui” je me déconnecte).

**Scénario 4 - Cliquer sur un produit**

Je cherche à cliquer sur un produit.

Soit je clique sur le produit directement sur la page d’accueil, soit je clique sur le produit après le scénario 1 ci-dessus.

**Scénario 5 - Voir le panier**

Je cherche à accéder à mon panier.

Je clique sur l'icône du panier sur la page d’accueil.

Si je ne suis pas connecter, je me connecte puis j’accède à mon panier sinon j’accède directement au panier en cliquant sur le logo.

**Scénario 1 - Recherche d’un produit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Saisir une marque | OK |
| Saisir une taille de vêtement | OK |
| Saisir combien de fois un vêtement a été porté | KO |
| Saisir un prix | OK |
| Rechercher des produits par ordre croissant de prix | KO |
| Rechercher un produit par rapport à son pays de production | KO |

Taux d’efficacité = 3/6 = 50%

**Scénario 2 - Payer un produit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur un bouton pour acheter le produit | OK |
| Avoir des propositions de vêtements similaires | KO |
| Payer par chèque | KO |
| Payer par carte bancaire | OK |
| Payer avec un compte Paypal | KO |

Taux d’efficacité = 2/5 = 40%

**Scénario 3 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | OK |
| Consulter le nombre de connexions | KO |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | OK |

Taux d’efficacité = 2/3 = 66%

**Scénario 4 - Cliquer sur un produit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur l’image du produit | OK |
| Cliquer sur le prix du produit | KO |
| Cliquer sur le descriptif du produit | KO |

Taux d’efficacité = 1/3 = 33%

**Scénario 5 - Voir le panier**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur le panier | OK |
| Cliquer sur un produit et voir si il est dans le panier | KO |
| Savoir le nombre de consultations du panier | KO |
| Consulter les produits du panier | OK |
| Payer les produits du panier | OK |
| Cliquer sur le panier en étant connecté ou non | OK |

Taux d’efficacité = 4/6 = 66%

## **3.2.** **Résultats de l’estimation prédictive du critère « Efficiency » pour le prototype de l’application pour un utilisateur acheteur**

**Scénario 1 - Recherche d’un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Saisir une marque | Localiser la barre de recherche | 4 |
| Taper la marque |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| Saisir une taille de vêtement | Localiser la barre de recherche | 4 |
| Taper la taille |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| Saisir un prix | Localiser la barre de recherche | 4 |
| Taper la marque |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| **Total du nombre d’actions du scénario 1** | 12 | |

**Scénario 2 - Payer un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Cliquer sur un bouton pour acheter le produit | Voir le bouton “Acheter” | 2 |
| Cliquer sur le bouton «Acheter» |
| Payer par carte bancaire | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 4 |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du nombre d’actions du scénario 2** | 6 | |

**Scénario 3 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | Voir l’icône | 5 |
| Cliquer dessus |
| Connexion/Identification |
| Rentrer les informations |
| Valider |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 4 |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du nombre d’actions du scénario 3** | 9 | |

**Scénario 4 - Cliquer sur un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Cliquer sur l’image du produit | Voir tous les produits sur la page | 3 |
| En choisir un |
| Cliquer sur l’image |
| **Total du nombre d’actions du scénario 4** | 3 | |

**Scénario 5 - Voir le panier**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Payer les produits du panier | Voir l’icône du panier | 2      (+4)        4 |
| Cliquer sur l’icône |
| (Se connecter ou pas) |
| Cliquer sur le panier |
| Cliquer sur payer |
| Cliquer sur valider le paiement |
| Cliquer sur Accueil |
| Cliquer sur le panier | Voir l’icône du panier | 3 |
| Déplacer le curseur |
| Cliquer sur l’icône |
| Consulter les produits du panier | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 2      (+4) |
| Cliquer sur l’icône |
| (Se connecter ou pas) |
| **Total du nombre d’actions du scénario 5** | 11 ou (19) | |

**Scénario 1 - Recherche d’un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Saisir une marque | Localiser la barre de recherche | 1s    3s    1s    3s |
| Taper la marque |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| Saisir une taille de vêtement | Localiser la barre de recherche | 1s    3s    1s    3s |
| Taper la taille |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| Saisir un prix | Localiser la barre de recherche | 1s    3s    1s    3s |
| Taper la marque |
| Valider la recherche |
| Vérifier que la recherche corresponde à ce qui a été tapé |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 1** | 24s | |

**Scénario 2 - Payer un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Cliquer sur un bouton pour acheter le produit | Voir le bouton “Acheter” | 1s      1s |
| Cliquer sur le bouton «Acheter» |
| Payer par carte bancaire | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 1s    30s    1s    2s |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 2** | 36s | |

**Scénario 3 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | Voir l’icône | 1s    1s    2s    1min    1s |
| Cliquer dessus |
| Connexion/Identification |
| Rentrer les informations |
| Valider |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 1s    30s    1s    2s |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 3** | 1min6s | |

**Scénario 4 - Cliquer sur un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Cliquer sur l’image du produit | Voir tous les produits sur la page | 10s  5s  2s |
| En choisir un |
| Cliquer sur l’image |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 4** | 17s | |

**Scénario 5 - Voir le panier**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Payer les produits du panier | Voir l’icône du panier | 2s  1s  (1min6s)  1s  1s  1s  1s |
| Cliquer sur l’icône |
| (Se connecter ou pas) |
| Cliquer sur le panier |
| Cliquer sur payer |
| Cliquer sur valider le paiement |
| Cliquer sur Accueil |
| Cliquer sur le panier | Voir l’icône du panier | 2s  1s  1s |
| Déplacer le curseur |
| Cliquer sur l’icône |
| Consulter les produits du panier | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 1s  1s  (1min6s) |
| Cliquer sur l’icône |
| (Se connecter ou pas) |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 5** | 13s ou (2min25s) | |

## 

## **3.3.** **Résultats de l’estimation prédictive du critère « Effectiveness » pour le prototype de l’application pour un utilisateur vendeur**

**Scénario 1 - Vendre un produit**

Je souhaite vendre un produit.

Je clique sur le bouton Vendre. Je me connecte et je sélectionne ensuite ce que je veux mettre pour mon article (photo, type, état,...) puis je valide.

**Scénario 2 - S’identifier/Créer un compte**

Je cherche à m’identifier/créer un compte.

J’aperçois un logo de connexion de compte et je clique dessus.

Si je ne suis pas connecté, j’arrive sur une page qui permet de m’identifier ou de me connecter puis je rentre les données demandées (de connexion ou d’identification). Quand j’appuie sur “Valider” à la fin de cette étape, je suis maintenant connecté.

(Si je suis déjà connecté, si je clique sur le logo, j’arrive sur une page qui me propose de me déconnecter et si je clique sur “Non” je reste connecter sinon si j’appuie sur “Oui” je me déconnecte).

**Scénario 3 - Suivre la vente d’un produit**

Je souhaite suivre la vente d’un produit.

Je clique sur le bouton Mes Ventes (si je ne suis pas connecté je me connecte) et je vois mes ventes.

**Scénario 1 - Vendre un produit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Sélectionner le type du produit à vendre | OK |
| Sélectionner l’état du produit à vendre | OK |
| Sélectionner la couleur du produit à vendre | KO |
| Mettre une image du produit | OK |
| Sélectionner la taille du produit à vendre | KO |
| Sélectionner la marque du produit à vendre | KO |

Taux d’efficacité = 3/6 = 50%

**Scénario 2 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | OK |
| Consulter le nombre de connexions | KO |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | OK |

Taux d’efficacité = 2/3 = 66%

**Scénario 3 - Suivre la vente d’un produit**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâche** | **Peut être effectuée (OK) ou non (KO)** |
| Cliquer sur une vente (en attente) | OK |
| Voir le nombres d’article en vente | KO |
| Consulter la description d’une vente | OK |

Taux d’efficacité = 2/3 = 66%

## **3.4.** **Résultats de l’estimation prédictive du critère « Efficiency » pour le prototype de l’application pour un utilisateur vendeur**

**Scénario 1 - Vendre un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Sélectionner le type du produit à vendre | Voir le bouton Vendre | 5 |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner un produit |
| Sélectionner l’état du produit à vendre | Voir le bouton Mes Ventes | 5 |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner l’état du produit |
| Sélectionner l’image du produit | Voir le bouton Mes Ventes | 5 |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner l’image du produit |
| **Total du nombre d’actions du scénario 1** | 15 | |

**Scénario 2 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | Voir l’icône | 5 |
| Cliquer dessus |
| Connexion/Identification |
| Rentrer les informations |
| Valider |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 4 |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du nombre d’actions du scénario 2** | 9 | |

**Scénario 3 - Suivre la vente d’un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Nombre d’actions par tâche** |
| Cliquer sur une vente (en attente) | Cliquer sur le bouton Mes Ventes | 3 |
| Se connecter |
| Cliquer sur l’image d’une des ventes |
| Consulter la description d’une vente | Cliquer sur le bouton Mes Ventes | 3 |
| Se connecter |
| Cliquer sur l’image d’une des ventes |
| **Total du nombre d’actions du scénario 3** | 6 | |

**Scénario 1 - Vendre un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Sélectionner le type du produit à vendre | Voir le bouton Vendre | 1s  1s  1min6s  2s  2s |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner un produit |
| Sélectionner l’état du produit à vendre | Voir le bouton Mes Ventes | 1s  1s  1min6s  2s  2s |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner l’état du produit |
| Sélectionner l’image du produit | Voir le bouton Mes Ventes | 1s  1s  1min6s  2s  2s |
| Cliquer dessus |
| Se connecter |
| Sélectionner une vente |
| Sélectionner l’image du produit |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 1** | 3min36s | |

**Scénario 2 - S’identifier/Créer un compte**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Cliquer sur l’icône de connexion (et utiliser les pages de connexion/identification) | Voir l’icône | 1s    1s    2s    1min    1s |
| Cliquer dessus |
| Connexion/Identification |
| Rentrer les informations |
| Valider |
| Voir si on est connecté au compte en temps réel | Cliquer sur “Acheter” sur le produit | 1s    30s    1s    2s |
| Rentrer les coordonnées bancaires |
| Valider |
| Voir le message de confirmation (et valider) |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 2** | 1min6s | |

**Scénario 3 - Suivre la vente d’un produit**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Tâche** | **Actions** | **Temps nécessaire** |
| Cliquer sur une vente (en attente) | Cliquer sur le bouton Mes Ventes | 1s  1min6s  2s |
| Se connecter |
| Cliquer sur l’image d’une des ventes |
| Consulter la description d’une vente | Cliquer sur le bouton Mes Ventes | 1s  1min6s  2s |
| Se connecter |
| Cliquer sur l’image d’une des ventes |
| **Total du temps nécessaire pour exécuter le scénario 3** | 2min18s | |

# **4.** **Analyse de résultats et proposition de modifications**

Dans la généralité, le prototype moyenne-fidélité comporte 75% du prototype qui va être produit lors de la phase du produit haute-fidélité.

Mais le prototype moyenne-fidélité a encore besoin de certaines améliorations comme :

* L’ajout de boutons retour
* L’ajout de certaines fonctionnalités pour la vente de produit (ajouter le choix de couleurs, de taille, de marques,...)
* ET SURTOUT (le plus important) toutes les fenêtres du prototypes doivent être dans la même page d’accueil (je m’en suis rendu compte trop tard lors de la réalisation du prototype moyenne-fidélité)

# **5.** **Conclusion**

Résumé synthétique des points forts de l’application en termes d’efficacité et d’efficience :

* Le prototype permet d’accéder rapidement à l’achat de produits
* Le prototype permet d’accéder rapidement à la vente de produits
* Il comporte un choix diversifié (homme, femme, enfant, accessoires) ainsi que de nombreux produits
* Il permet de filtrer assez rapidement beaucoup de produits

Résumé synthétique des points à améliorer et des modifications à envisager :

* Boutons retour
* Choix couleur, taille, marque,...
* Mettre tout sur une même page à chaque fois