

Retours Test Utilisateur

Eye Tracking

AnimeExplorer

Yamis MANFALOTI

Cody THEARD

Nathan RACCOUARD

I. Contexte

- Dans le cadre de notre projet d'architecture Web et d'Interfaces Humains-Machines, il nous est demandé de faire passer à des utilisateurs un test d'eye tracking, afin d'analyser leur regard et leur retour sur expérience.
- Sachant que notre projet est porté sur des utilisateurs qui peuvent être soit novices dans le domaine des animés, soit expérimentés, il était plus que nécessaire de faire passer les tests sur ces deux populations d'individus.
- Pour cela, nous avons fait tester notre application à une personne totalement novice en terme d'animé, une personne qui connaît déjà les animés mais sans être un fan régulier et pour finir une personne qui regarde régulièrement des animés.

II. Scénario de test

- Afin d'avoir des résultats cohérents, on a mis en place un scénario à suivre pour l'utilisateur.
- Dans un premier temps, le test commence sur la page d'accueil et on laisse le premier choix d'action libre à l'utilisateur.
- Selon la première action de l'utilisateur qui passe le test, l'ordre des étapes change mais le contenu reste le même.
- Pour la partie découverte, on demande à l'utilisateur de chercher un animé par son nom ("Hunter x Hunter") et on lui demande de nous donner le nombre d'épisodes qu'a cet animé. On lui demande ensuite de chercher un animé via les filtres, et cet animé doit être du genre "Action", de l'année 2020 et au format "TV".
- Pour la partie jeu, on laisse l'utilisateur jouer par lui-même et si au bout de 3 essais on voit qu'il ne se rapproche pas de l'animé à trouver, on lui donne un indice.
- Enfin, on lui demande de se connecter à un compte membre de test et on lui demande de nous donner le score et le rang de ce compte à partir de la page classement.

III. Analyse des résultats

- Suite à cette série de test, pour chaque utilisateur testé nous avons posé quelques questions afin d'obtenir son avis sur notre application.
- Après analyse des différents résultats, on remarque que le principe du jeu interactif peut parfois ne pas être assez clair pour l'utilisateur. Pour pallier cela, il serait préférable d'expliquer plus en profondeur le principe du jeu interactif sur la page d'accueil.
- Une autre remarque est que le texte explicatif sur la page d'accueil n'est peut être pas assez gros. Il faudrait donc augmenter la taille de la police afin de faciliter une meilleure lecture et compréhension du texte.
- Pour la page découverte, deux remarques ont été faites. La première correspond à l'accès aux informations des animés recherchés. Lors de notre demande de lecture des épisodes d'un animé, certains utilisateurs ont eu du mal à savoir quoi faire. Pour cela il serait envisageable d'ajouter un texte "Afficher les informations" qui apparaît quand l'on survole une vignette d'un animé recherché.
- La seconde remarque sur la page découverte correspond à la fenêtre qui s'affiche quand on accède aux informations des animés. Dû à la quantité des informations proposées, il faut défiler dans le contenu de cette fenêtre ce qui fait disparaître le bouton "Fermer la fenêtre". Pour pallier cela, on pourrait faire en sorte que malgré le défilement dans la fenêtre, la barre de navigation avec le bouton fermer reste toujours visible.
- Enfin, en analysant la Heatmap qui correspond au regard des utilisateurs testés, on remarque que ceux-ci ont tendance à regarder vers le milieu horizontalement et vers le haut de la page. Cette tendance correspond à nos observations préalables car nous avons essayé de mettre en cette même position tous les éléments importants. Cela permet donc à l'utilisateur d'accéder aux informations importantes dans le meilleur des confort sans avoir à chercher partout sur son écran.

IV. Réponse aux questions posées :

- Quels retours faites-vous suite à l'usage de l'eye tracking dans le développement d'une application web ? :
 - L'eye tracking nous a permis de voir que les utilisateurs avaient tendance à regarder souvent un même endroit et qu'il faudrait donc y mettre les informations les plus importantes.
 - Cependant, ce qui nous a le plus apporté d'informations sur notre application, c'est surtout les retours utilisateurs.
- L'eye tracking vous a-t-il permis d'identifier des erreurs de conception ou des éléments trop complexes dans votre application que vous n'auriez pas vu sans cet outil ? :
 - Au travers de ce test, nous n'avons pas forcément identifier d'erreur de conception ou d'éléments trop complexes. Cependant, on a remarqué

des éléments qui pourraient être améliorés afin de rendre l'utilisation de notre application plus facile et plus rapide à comprendre.