

	<p style="text-align: center;">EIHM M1 Info S. Caffiau, E. Elias - année 2018/2019</p>	
--	---	--

Ce sujet est à réaliser en deux séances par groupe projet.

Les prototypes que vous allez produire seront plus ou moins concrets (en fonction des contextes et des idées). Cela n'a pas d'importance puisque l'objectif est que vous compreniez le processus de conception centrée utilisateurs (même si vous n'allez pas jusqu'au code). Cependant ce prototype servira dans les semaines à venir, vous devez donc voir avec votre enseignant (durant la seconde séance) quel niveau de concrétisation est à atteindre.

Avant le 15 mars, vous devez envoyer un email (par groupe) :

- à Sybille.Caffiau@univ-grenoble-alpes.fr et elena.elias@univ-lyon2.fr
- décrivant votre prototype (schéma + description "technique")

Séance 1 : Evaluation experte à base d'heuristiques ergonomiques

Objectif de la séance : Connaitre la méthodologie pour réaliser une évaluation experte

Exercice 1 : Production (environ 30 minutes)

Subdivisez votre groupe de projet en deux sous-groupes. Chacun des sous-groupes va produire un artefact d'interaction qui permet de jouer (dessin d'un dispositif interaction, maquette, sketches...) sans communiquer avec l'autre sous-groupe. Décrivez votre solution sous la forme que vous voulez mais le plus complet possible.

Exercice 2 : Inspection heuristique (environ 30 minutes)

Etape 1 : Echanger vos productions avec l'autre sous-groupe. Expliquez (à l'oral) votre solution à l'autre sous-groupe.

Etape 2 : Individuellement, réalisez l'inspection ergonomique avec les heuristiques pour le contrôle des jeux vidéos (feuille annexe). Par sous-groupe rédigez le rapport d'évaluation avec des propositions d'amélioration sur la solution évaluée (synthèse sur feuille annexe).

Etape 3 : Présentez votre analyse à l'autre sous-groupe.

Exercice 3 : Définition de la fiche d'évaluation experte (environ 30 minutes)

Etape 1 : Relisez les scénarios et personas que vous aviez créés.

Etape 2 : Pour votre cas de conception spécifique, identifiez :

- les heuristiques très pertinentes
- les heuristiques peu pertinentes

Etape 3 : Quelles sont les caractéristiques que votre artefact doit satisfaire pour qu'il soit adapté à votre cas de conception ?

Etape 4 : Exprimez les sous la forme d'heuristiques qui complètent votre grille d'analyse experte.

Séance 2 : Production de solution

Objectif de la séance : Appliquer un processus d'exploration

Exercice 1 : Identifiez les sujets d'exploration (10 minutes)

Vous avez produit 2 artefacts qui permettent de jouer. Ces artefacts ont des points communs et d'autres différents mais ils ne présentent pas l'ensemble des possibilités.

Question 1 : Quelles sont les modalités d'interaction que vous avez proposés ?

Question 2 : Quels sont les supports matériels que vous avez envisagés (plateforme) ?

Exercice 2 : Créer un artefact (70 minutes)

Question 1 : Faites un brainstorming pour trouver d'autres caractéristiques de l'artefact d'interaction (matériel et modalité).

Question 2 : Supprimez les idées qui ne sont pas envisageables dans votre contexte d'utilisation.

Question 3 : Explorez toutes les combinaisons (1 support matériel et 1 modalité) et imaginez un artefact d'interaction. Décrivez les en quelques mots (ou un dessin rapide)

Question 4 : Comparez vos idées (avec QOC ou avec la grille d'analyse que vous avez créée) et sélectionnez celles qui répondent aux heuristiques très pertinentes.

Question 5 : Pour ces idées, réalisez des sketches pour montrer comment ils peuvent être utilisés pour accomplir les tâches interactives du modèle de tâches.

Question 6 : Itérez les questions 4 et 5 en rendant de plus en plus concret votre proposition jusqu'à ce que votre artefact soit complètement défini.

Annexe : Le brainstorming

Préparation :

- 1) désignez un animateur
- 2) décidez du temps de la séance de créativité (10 à 20 minutes)
- 3) décidez du mode de recueil de vos idées (n'oubliez pas qu'il faudra ensuite trier vos données)

Réunion de créativité : l'animateur doit faire respecter les 4 principes suivants aux autres participants :

- ne pas critiquer
- se laisser aller
- rebondir (aux idées des autres)
- chercher à produire le plus grand nombre d'idées possibles sans imposer ses idées

Exploitation des idées : synthétisez, organisez vos idées pour pouvoir les comparer et choisir celles que vous exploiterez.