

Rapport test utilisateur

Attention :

- Ce rapport est à déposer sur moodle au plus tard le Vendredi 12 avril à 17h
- La seconde partie de votre note de CC est obtenue à partir de ce rapport avec le barème suivant :
 - définition de l'objectif (/3)
 - précision
 - adéquation avec l'état du prototype réalisé
 - adéquation avec le contexte imposé
 - choix de la méthode d'évaluation et du déroulement (/2)
 - vis à vis de l'objectif
 - vis à vis du contexte imposé
 - qualité de la description du protocole (/2)
 - analyse des pré-tests et ajustement du protocole (/2)
 - analyse critique du protocole (/1)
- Rappel : à partir de la description du protocole que vous faites (ce document) n'importe qui doit être capable de faire le test utilisateur tel que vous l'avez imaginé

Identifiants

Nom du projet : ???

Objectif du projet : Pendant les pauses avant les cours – Etudiants non-informatique

Ne mettre que le nom des présents pendant la séance

	Nom	Prénom
Expert 1	BENAISSA	Manal
Expert 2	BENMOUSSA	Nadia
Expert 3	ROTIVAL	Antoine
Expert 4	MARTIN	Tim
Expert 5		
Expert 6		

Objectif et étape

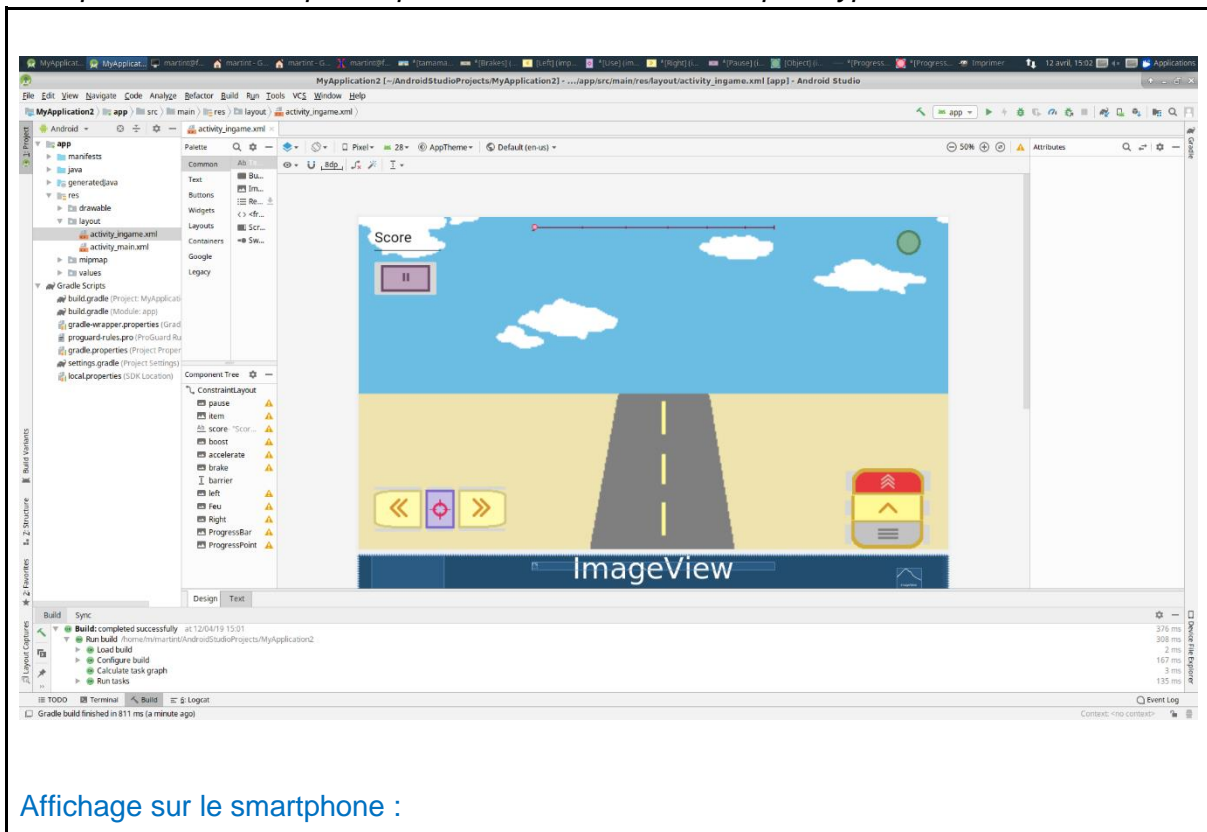
Objectif du test utilisateur (question) :

Présentez sous forme de question (la plus précise possible) pourquoi vous faites ce test (attention : de la question découle tout le protocole, si celle-ci n'est pas correctement formulée, le travail effectué ne pourra pas être validé)

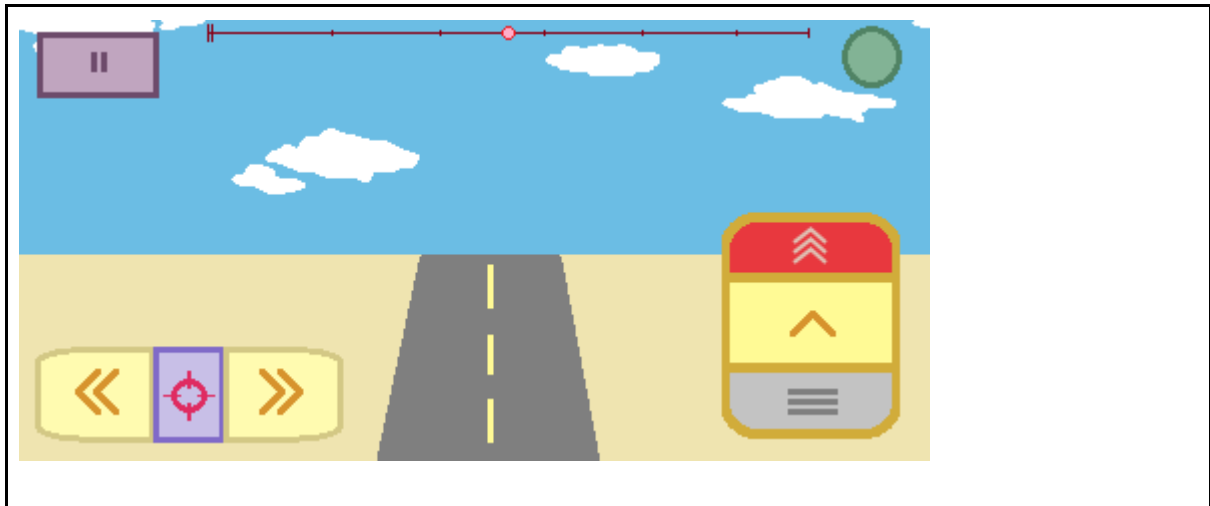
1. Les boutons qui permettent de contrôler la voiture pendant la course sont-ils suffisamment affordants pour un étudiant non-informaticien ?
2. L'étudiant peut-il appuyer sur les boutons simultanément sans difficulté ? (Ex : Boost + tourner)
3. L'étudiant peut-il appuyer sur les boutons (combo compris tel que boost + tourner par exemple) sans inconfort physique avec le dispositif dans les mains ? (pas fait)

Format du produit testé :

Décrivez ici comment se présente votre système pour le test (prototype, maquette papier...). Vous pouvez mettre la photo que vous avez faite de votre prototype.



Affichage sur le smartphone :



Méthodes

Type d'évaluation, méthodes employées, type de données récoltées :

1. Quantitatif : Scenario d'usage (avec trace d'activité) -> Mesure du nombre d'erreurs + durée de la tâche
2. Qualitatif : Observation -> Vidéo
3. Qualitatif : Entretiens -> Audio (pas fait)

Matériels :

Tout le matériel utilisé pour cette évaluation. Pensez à préciser si vous indiquez le matériel par participant ou pour l'ensemble du test.

Ajoutez les consignes données (ici ou en annexe).

L'image sur portable (puisque le prototype n'est pas terminé) et des impressions noir et blanc pour montrer au sujet de test où se trouvent les obstacles, etc.

Les participants

Vous définissez les participants qui participe au test utilisateur.

Nombre total : 1 seul.

Si les participants à l'évaluation représentent plusieurs profils d'utilisateurs finaux (déconseillé), précisez le nombre par profil utilisateur.

Profils :

Définissez le(s) profil(s) des participants à votre test utilisateur.

Des étudiants non-informaticiens, de filière et d'expérience en informatique différente.

Répartition :

Comment sont organisés (groupés) les participants.

Existe-t-il des liens entre les participants ?

Existe-t-il des liens entre les participants à cette campagne et ceux que vous avez interrogé pendant les entretiens ?

Un participant par test. Le participant est isolé dans une salle. Pas de liens avec d'autres participants, le participant est livré à lui-même lors du test.
Pas de lien nécessaire avec les personnes interrogées lors des entretiens.

Déroulement de l'évaluation

Durée :

Combien de temps doit durer l'évaluation pour un participant (en moyenne).

5 minutes parce qu'on est sur un des temps de pause de 15 minutes et que l'étudiant ne passera pas plus 5 minutes en général.
Dans notre cas chaque partie dure 1 minute et lui laisser le temps de jouer plusieurs parties.

Scénarios demandés aux participants :

Indiquez ici les tâches et scénarios qui sont réalisées par les participants (d'après les consignes données) et, éventuellement la méthode employée.

L'expert explique au participant qu'un ensemble de screens lui seront présenté, et que le but est que le participant appuie sur le/les boutons qu'il juge pertinent face à un screen (situation du jeu) donné.

Des screens de l'application (format papier) seront présentés au participant. L'expert présentera les screens. Il commence avec le screen de page d'accueil de l'application, et le participant devra appuyer sur les boutons qu'il juge bon pour commencer la partie. Ensuite, les screens seront présentés dans cet ordre, le participant devra à chaque fois appuyer sur les boutons qui lui semble pertinent pour répondre à la situation présentée par le screen :

1. « Vous êtes sur la ligne de départ de la course, entouré d'adversaires. Un message « go ! » s'affiche à l'écran. Comment démarrer ? ».
2. « Alors que vous roulez à votre vitesse maximale, vous apercevez non loin devant un virage serré vers la gauche. Comment faire pour tourner ? »
3. « Vous roulez à toute vitesse, et un adversaire se trouve droit devant vous. Dans le cercle supérieur droit, un objet offensif est affiché. Comment l'utilisez-vous ? »
4. « Vous avez raté un virage et approchez très vite d'un ravin au bord du terrain. Comment l'évitez-vous ? »
5. « Alors que vous roulez vite, un objet de type piège apparaît assez loin devant vous. Comment l'évitez-vous ? ».
6. « Vous vous approchez à toute vitesse de la ligne d'arrivée, un ennemi tout juste devant vous, quand un objet de type « nitro » apparaît droit devant vous. Une fois attrapé, comment l'utilisez-vous ? »
7. « Vous jouez contre des bots et souhaitez mettre la partie sur pause. Comment faites-vous ? »
8. « Alors que vous avancez à toute vitesse, un objet de type piège apparaît tout juste devant vous, trop près pour être évité. Vous devez freiner, comment faites-vous ? »
9. « Vous avez en réserve un objet de type « nitro » et souhaitez évaluer votre proximité de la ligne d'arrivée. Comment faites-vous ? »
10. « Il est l'heure d'aller en cours, et vous souhaitez quitter le jeu. Comment faites-vous ? »

Ensuite a lieu l'entretien : L'expert demande le ressenti général de l'utilisateur.

1. « Aviez-vous le sentiment d'avoir accès à tous les boutons sans difficulté ? »
2. « Avez-vous ressenti en appuyant sur certains boutons un inconfort quelconque ? »
3. « Avez-vous ressenti une ambiguïté quant à la signification de certains boutons ? »

Données produites :

Quelles sont les données qui sont récoltées pour cette évaluation par participant (précisez le type).

Un tracé d'activité : sur quel bouton a t'il appuyé pour répondre à la situation + La durée d'hésitation avant d'appuyer sur un bouton.
Le nombre d'erreur pour réaliser une tâche.

Pré-tests

Les pré-tests sont réalisés avant la campagne d'évaluation. L'objectif est alors de vérifier le protocole (a-t-on toutes les données?, les consignes sont-elles claires?...), c'est une sorte de répétition pour vérifier que tout est prévu.

Attention : les tableaux présentés dans cette section ne le sont qu'à titre d'exemple. Vous devez les adapter à votre cas d'étude.

Tableau de synthèse des caractéristiques des participants aux pré-tests :

Participant	Age	Niveau d'expertise informatique	Niveau d'expertise sur la tâche
Participant 1	21	m1	Novice
Participant 2	21	M1	Familier
Participant 3	22	M1	Pro-gamer
Participant 4	23	M1	Mario Kart Finis 150cc et miroir

Synthèse et analyse des données

Pour chaque type de données :

reportez les valeurs dans un tableau (adapter les colonnes à vos données)

	Participant 1	participant2	Participant 3	Participant 4
Temps de réalisation de la tâche	5,49	3,48	2,58	3,31
Tâche 1	Accélérer	Accélérer	Accélérer	Accélérer
Tâche 2	Freiner + tourner	Tourner	Tourner	Tourner
Tâche 3	Indic. Obj. + Utiliser	Utiliser	Utiliser	Boost
Tâche 4	Tourner + freiner	Freiner + tourner	Tourner	Tourner
Tâche 5	Tourner	Tourner	Tourner	Tourner

Tâche 6	Accélérer puis Boost	Boost	Accélérer puis Boost	Boost
Tâche 7	Pause	Pause	Pause	Pause
Tâche 8	Aucun	Freiner + tourner	Freiner + tourner	Freiner + tourner
Tâche 9	Aucun (barre supérieure)	Aucun (barre supérieure)	Aucun (barre supérieure)	Aucun (barre supérieure)
Tâche 10	« Home » du tel	Pause puis « Quitter »	« Retour » du tel	Pause puis « Quitter »
Tâche 11	X	X	X	Freiner (maintenu)

Notes d'observation pendant les déroulements :

La plupart des testeurs, au moment de quitter le jeu, reposent plutôt sur le bouton « home » ou le bouton « retour » du téléphone que sur les menus. On note aussi que certains hésitent à appuyer sur l'indicateur d'objet avant de l'utiliser, il ressemble peut-être trop à un bouton ?

Le rôle de l'indicateur d'emplacement dans la course est plutôt bien compris, heureusement. Les gens essaient aussi bien de dérapier en se servant de freiner + tourner.

Un des testeurs a confondu le bouton « boost » avec le bouton « utiliser », c'est peut-être peu clair ?

La plupart des testeurs ont aussi compris aussi le rôle du bouton pause, qui permet d'accéder au menu.

Description (concrète) de l'analyse des données pour répondre à la question d'évaluation :

On s'est rendu compte au troisième sujet de test qu'il fallait ajouter une question quant au fait de devoir reculer : « Vous avez réussi à éviter de tomber dans un ravin après avoir quitté la route. Pour rejoindre le circuit vous allez devoir reculer : comment faire ? »

Le quatrième sujet de test, qui a eu à y répondre, a deviné sans difficulté qu'il s'agissait du rôle secondaire du bouton « freiner ». D'avantage de tests nous permettraient peut-être de savoir si c'est tout de même trop subtil.

On note que deux participants sur quatre ont essayé de quitter le jeu via les boutons du téléphone, ce qui n'est pas un problème mais n'était pas prévu.

Le reste de l'interface semble plutôt bien comprise par tout le monde, heureusement, on en déduit que les symboles sont efficaces. Un doute subsiste sur l'utilisation d'objet, qui semble avoir prêté à confusion pour certain.e.s.

Amélioration du protocole :

Indiquez ce qui doit être modifié, pourquoi et comment

Il manque des screens (des scénarios à tester), notamment :

- Un scénario où le joueur doit reculer

Ce scénario a été rajouté par la suite et testé par le quatrième sujet de test. En dehors de ça la plupart des améliorations qu'on pourrait apporter au protocole dépendent plus de limitations technologiques (le projet n'est pas terminé et le prototype sur portable ne fonctionne pas encore) ou de préparation (on aurait dû imprimer en couleur avant et l'amener) que de véritables erreurs de protocole.

Analyse des données des tests

Attention : les tableaux présentés dans cette section ne le sont qu'à titre d'exemple. Vous devez les adapter à votre cas d'étude.

Tableau de synthèse des caractéristiques des participants :

Participant	Age	Niveau d'expertise informatique	Niveau d'expertise sur la tâche
-------------	-----	---------------------------------	---------------------------------

Participant 1			
Participant 2			
Participant 3			
Participant 4			
Participant 5			
Participant 6			
Participant 7			
Participant 8			
Participant 9			
Participant 10			

Synthèse et analyse des données

Pour chaque type de données :

- *reportez les valeurs dans un tableau.*

Participant	Temps de réalisation de la tâche T1	Nombre de clic
Participant 1		
Participant 2		
Participant 3		
Participant 4		
Participant 5		

- analysez les valeurs (en fonction des données : moyenne avec écart type, proportion...)

Résultats

Décrivez les leçons sur la conception de votre solution à partir de vos données analysées (éventuellement mises en relation les unes par rapport aux autres).

Réponse à la question d'évaluation :

Quelle est la réponse à votre question d'évaluation (en justifiant d'après vos données ci-dessus) ?

Proposition d'amélioration :

En plus de la réponse à votre question initiale, cette évaluation peut vous permet d'obtenir d'autres résultats et donc de faire des propositions d'amélioration de vos prototypes (pour faire une nouvelle version).

Pour chaque proposition Formulez une recommandation à suivre et Présentez un exemple de mise en pratique (éventuellement sous forme de schéma)

Analyse critique du protocole

Qu'est ce qui n'a pas été fait pour considérer cette évaluation comme valide ?

Qu'est ce qui est fait pour garantir la confidentialité des participants ?

Vis à vis de l'application en cours de conception (raison d'être de l'évaluation), où en est on dans le processus de conception ?

Quelle serait l'objet de votre prochaine étape dans la réalisation de votre système interactif ?