

## 1. Groupe et sujet

Nassim EL HADDAD

Mikhaïl ANANI

*Sujet :*

Sujet numéro 2 : Établir la convention

## 2. User stories

PERSONNAGES :

- Étudiant
- Responsable recrutement de l'entreprise
- Directeur de l'IUT

En tant qu'étudiant qui remplit un formulaire,  
Je veux pouvoir abandonner l'opération actuelle si je change d'avis,  
Afin de ne pas perdre de temps sur une action que je ne souhaite plus effectuer.

En tant qu'étudiant qui clique sur "Valider et envoyer",  
Je veux recevoir une confirmation avant que ma demande ne soit définitivement envoyée,  
Afin d'éviter les erreurs et les soumissions involontaires.

En tant qu'étudiant,  
Je veux pouvoir modifier les parties me concernant dans ma convention,  
Afin d'éviter les incompréhensions et qu'elle corresponde à mes envies.

En tant qu'étudiant,  
Je veux pouvoir mettre à jour mes données,  
Afin qu'elles me correspondent et que je puisse mieux attirer les entreprises.

En tant qu'étudiant,  
Je veux pouvoir visualiser ma convention si je l'ai modifiée,  
Afin de vérifier la bonne application de mes modifications avant un potentiel envoi.

En tant qu'étudiant,  
Je veux pouvoir recevoir des notifications de ma convention,  
Afin d'être tenu au courant de ce qui me concerne.

En tant qu'étudiant,  
Je veux pouvoir consulter mes notifications en un seul clic,  
Afin d'être rapidement informé des activités liées à mon compte.

En tant qu'étudiant en train de consulter une convention,  
Je veux avoir la possibilité de valider cette convention,  
Afin de confirmer mon accord avec son contenu auprès des autres parties prenantes.

En tant qu'étudiant qui clique sur "Valider",  
Je veux recevoir une confirmation avant que ma demande ne soit définitivement envoyée,  
Afin d'éviter les erreurs et les soumissions involontaires.

En tant qu'étudiant qui clique sur modifier,  
Je veux pouvoir modifier des informations de ma convention,  
Afin qu'elle me convienne mieux.

En tant qu'étudiant modifiant sa convention qui clique sur Sauvegarder,  
Je veux que cela me redirige vers la page d'aperçu de convention,  
Afin de vérifier leur bonne application.

En tant qu'étudiant qui clique sur PDF,  
Je veux pouvoir visualiser ma convention dans un autre onglet,  
Afin d'avoir une meilleure visibilité du document et pouvoir le télécharger.

En tant qu'utilisateur qui clique sur "Abandonner",  
Je veux être sûr de ma décision avant de confirmer l'abandon,  
Afin d'éviter toute action accidentelle.

En tant que responsable dans une entreprise,  
Je veux recevoir une notification lorsqu'un étudiant soumet des modifications,  
Afin d'être rapidement mis au courant.

En tant que responsable dans une entreprise,  
Je veux visualiser la convention modifiée de la part de l'étudiant,  
Afin de valider ou refuser et apporter une alternative à ses modifications.

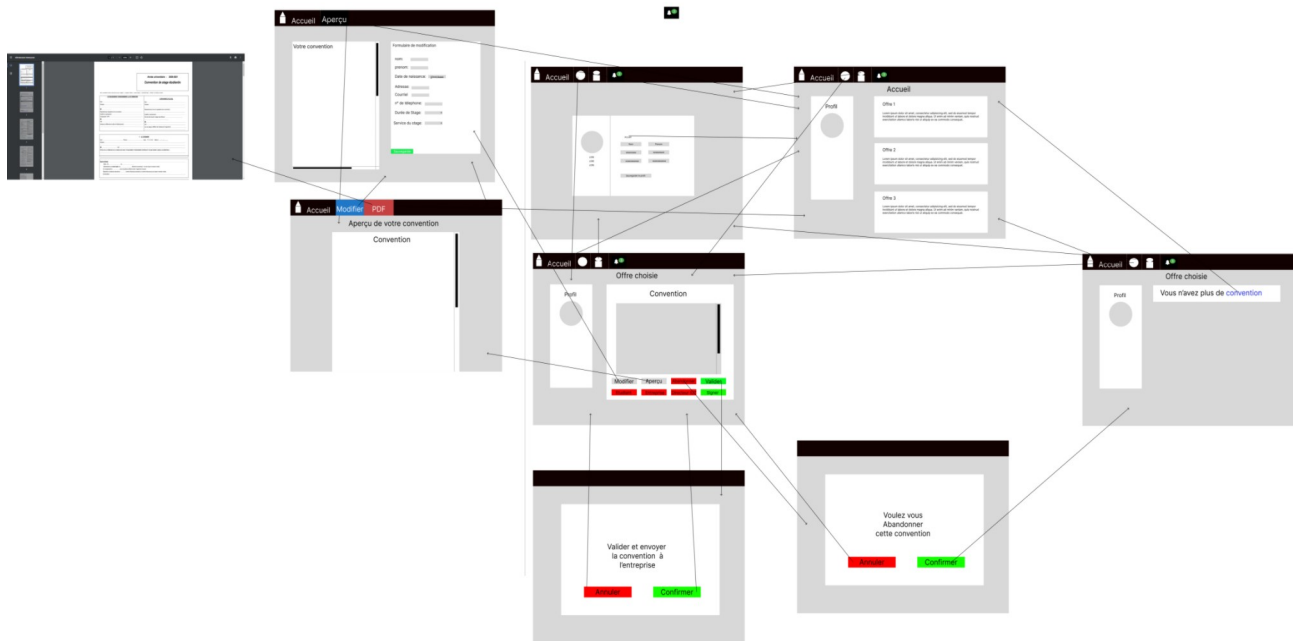
En tant que directeur d'IUT,  
Je veux recevoir une notification lorsque l'étudiant et le responsable de l'entreprise se sont mis d'accord,  
Afin d'être mis au courant de leur avancée.

En tant que directeur d'IUT,  
Je veux visualiser la convention sur laquelle les autres parties prenantes se sont mis d'accord,  
Afin de valider ou refuser et apporter une alternative à ses modifications.

En tant qu'utilisateur qui clique sur Home,  
Je veux retourner dans la page principale du site,  
Afin d'avoir accès à de multiples conventions qui me sont proposées

### 3. Wireframes et Wireflows

( document fourni à part en annexe )



### 4. Justifications et explications

#### 1. Bouton "Accueil" en haut à gauche :

Justification : Placer le bouton "Accueil" en haut à gauche est une convention de conception bien établie. Les utilisateurs s'attendent souvent à trouver un moyen de revenir à la page d'accueil dans cette position. Cela crée une expérience utilisateur cohérente et familière. L'objectif est que l'utilisateur soit rapidement familiarisé avec l'interface, et que cela soit intuitif. C'est pour cela que la page principale, usuellement appelé "home", est représentée par un logo de maison.

( cf. deuxième et quatrième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Match between system and the real world" et "Consistency and standards" )

#### 2. Bouton "Notifications" à côté du bouton "Accueil" :

Justification : Placer le bouton "Notifications" à proximité du bouton "Accueil" facilite l'accès aux notifications pour les utilisateurs, car il s'agit d'une action fréquemment utilisée. Cela permet également d'économiser de l'espace dans la barre de navigation, et ainsi avoir une interface sobre, minimaliste et facilement compréhensible.

( cf. huitième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Aesthetic and minimalist design" )

### 3. Bouton de menu déroulant en haut à droite :

Justification : Mettre le bouton du menu déroulant en haut à droite est une autre convention de conception courante. Cela permet de regrouper diverses fonctionnalités et options dans un endroit accessible sans encombrer l'interface principale et garder un visuel sobre et minimaliste. Les utilisateurs peuvent ainsi accéder facilement à des fonctionnalités avancées.

( cf. huitième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Aesthetic and minimalist design" )

### 4. Profil de l'utilisateur à gauche de la page :

Justification : Placer le profil de l'utilisateur à gauche de la page est une pratique courante pour afficher des informations personnelles et des paramètres liés à l'utilisateur. Cette zone est souvent utilisée pour des actions liées au compte, telles que la modification du profil, de ses informations personnelles, etc...

### 5. Élément principal (convention) centré sur la page :

Justification : Placer l'élément principal au centre de la page attire l'attention de l'utilisateur. Cela crée un point focal pour le contenu principal de la page, facilitant ainsi la compréhension et l'interaction. Le centrage est également esthétiquement agréable.

### 6. Boutons "Valider", "Aperçu" et "Modifier" en bas de l'élément principal :

Justification : Placer ces boutons en bas de l'élément principal est une pratique courante pour indiquer clairement les actions possibles liées à cet élément. Les utilisateurs peuvent ainsi effectuer des actions telles que la validation, la prévisualisation ou la modification après avoir examiné l'élément principal, sans avoir à chercher et en comprenant directement que ce sont des actions liées à la convention.

### 7. Boutons "Valider" et "Annuler" :

Placer ces boutons en bas de l'écran, près de la zone où les utilisateurs sont susceptibles de regarder après avoir pris une décision, rend la navigation plus fluide. Les utilisateurs

peuvent rapidement repérer ces boutons pour confirmer ou annuler une action. La présence d'un bouton d'annulation est primordiale, afin que l'utilisateur puisse faire un retour en arrière sans complications inutiles.

( cf. troisième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "User control and freedom" )

8. Questions de confirmation : Affiché des questions de confirmation avant d'effectuer des actions critiques, telles que "Valider et envoyer" ou "Abandonner", aide à éviter les erreurs coûteuses. Les placer juste après les boutons "Valider" et "Annuler" indique clairement les conséquences possibles de ces actions.

( cf cinquième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Error prevention" )

9. Bouton "Oui" et "Annuler" : Placer les boutons "Oui" et "Annuler" sous les questions de confirmation maintient la cohérence dans l'interface utilisateur. Le bouton "Oui" est généralement placé à droite pour indiquer une action positive, tandis que le bouton "Annuler" est placé à gauche pour permettre une annulation rapide. Cela permet de placer l'utilisateur dans un environnement familier et de mettre à l'aise aussi bien les utilisateurs confirmés que novices.

( cf quatrième et septième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Consistency and standards" et "Flexibility and efficiency to use" )

10. Bouton "Oui" de couleur verte :

La couleur verte est souvent associée à des actions positives ou affirmatives, ce qui signifie "oui" ou "continuer".

Elle indique clairement à l'utilisateur que l'action qu'il s'apprête à entreprendre est confirmative et qu'elle aura des conséquences positives ou souhaitées. Cela permet de garder l'utilisateur dans un environnement familier.

( cf quatrième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Consistency and standards" )

11. Bouton "Annuler" de couleur rouge :

La couleur rouge est couramment utilisée pour indiquer des actions négatives ou destructives, ce qui signifie "non" ou "annuler". Cela permet de garder l'utilisateur dans un environnement familier.

( cf quatrième principe des 10 heuristiques d'utilisabilité pour la conception d'interface utilisateur, "Consistency and standards" )

## 5. Lien vers notre maquette

Lien vers notre maquette → <https://ihm-nassim-mikhail.nassimdev.repl.co/>

## 6. Tests effectués

**Test de navigation:** On a demandé à Marjorie de parcourir le site et de trouver des informations spécifiques, telles que la page d'accueil, les notifications, et d'autres fonctionnalités clés. Cela nous a aidé à évaluer la facilité d'accès aux éléments de navigation.

**Test de la disposition de la page :** On a montré à Marjorie des prototypes de notre page web avec différentes dispositions, par exemple avec l'élément principal centré, à gauche ou à droite, et elle a noté selon ses préférences avec des justifications de son choix.

**Test de la compréhension des icônes:** On a utilisé des icônes pour représenter des éléments comme "Accueil" ou "Notifications », on a effectué un test pour évaluer si les utilisateurs (Marjorie) comprennent correctement la signification de ces icônes.

**Test de convivialité en contexte :** On a demandé à Marjorie de naviguer sur notre site pendant quelques minutes, puis on a discuté de son expérience en évoquant les aspects de la disposition des éléments qui lui ont paru intuitifs ou déroutants.

**Test de localisation d'éléments:** On a donné à Marjorie une liste d'éléments spécifiques à trouver sur la page, tels que "le bouton d'accueil" ou "les notifications ». On a « mesuré » le temps qu'il lui a fallu pour localiser ces éléments.

**Test d'observation de la navigation:** On a demandé aux utilisateurs de naviguer sur notre site web tout en observant comment ils recherchent et accèdent aux éléments spécifiques. On noté leur comportement et leur réflexion

**Test de la disposition mobile:** On a testé la disposition de notre page web sur des appareils mobiles, en particulier sur des smartphones de différentes tailles. On a demandé aux utilisateurs d'interagir avec la version mobile et de signaler tout problème de placement d'éléments.

Nous avons mené des tests exhaustifs pour évaluer si notre site était réellement intuitif, et la facilité avec laquelle les utilisateurs peuvent naviguer entre les différentes pages. Initialement, nous avions envisagé de limiter la barre de navigation à la page d'accueil et à notre convention. Cependant, avec conseils de nos camarades, nous avons finalement décidé de la maintenir sur toutes les pages, garantissant ainsi que les utilisateurs puissent toujours revenir facilement à la page d'accueil.

En outre, nous avons reçu des conseils pour améliorer l'expérience utilisateur en ajoutant des titres distinctifs en haut de certaines pages. Par exemple, sur la page de modification, nous avons ajouté "Formulaire de Modification" à droite, et sur la page d'aperçu, nous avons affiché "Aperçu de votre Convention". Ces ajouts permettent aux utilisateurs de mieux comprendre le contenu de chaque page dès leur arrivée.

Lors de nos discussions, Marjorie a également souligné des problèmes esthétiques mineurs, notamment un problème de mise en page avec le footer sur l'une des pages. De plus, nous avons pris en compte l'idée d'incorporer une icône de globe dans la barre de navigation pour faciliter l'inter-navigation entre l'accueil et l'index. Néanmoins, nous avons en plus créé des boutons spécifiques pour chacune des pages, tels qu'un bouton "Accueil" pour Accueil.html et un bouton "Mes Conventions" pour index.html, afin que les nouveaux utilisateurs soient guidés, et les plus familiers avec le site ayant pris leur marque pourront «switcher» rapidement de page.

Ces ajustements ont amélioré la convivialité de notre site, garantissant une expérience agréable et intuitive pour nos utilisateurs, qu'ils naviguent entre les pages ou interagissent avec les éléments de navigation.

## **7. Conclusions**

*Nassim :*

Ce pré-projet a pour moi été une bonne expérience, qui m'a montré l'importance de l'accessibilité et l'ergonomie d'un site web. Il nous a permis de réaliser à quel point il est important de réaliser une expérience utilisateur fluide et intuitive pour tous le monde, indépendamment de leur niveau d'expérience ou de leur connaissance préalable du site.

En nous mettant régulièrement à la place des utilisateurs, on a pu appréhender les besoins auxquels ils sont confrontés. Cela a donné un sens à chacune de nos décisions de création. Nous avons appris à anticiper les attentes des utilisateurs, à simplifier les parcours de navigation et à garantir que l'information essentielle soit rapidement accessible.

On a ressenti la nécessité de maintenir un équilibre entre la conception créative et l'utilité pratique. Tout en cherchant à offrir un site web beau esthétiquement, nous avons compris que la simplicité et la clarté restent des éléments clés pour garantir que les utilisateurs puissent rapidement trouver ce qu'ils cherchent.

*Mikhail Anani :*

A la lecture du sujet, je ne savais pas par où commencer, comment m'organiser, cependant avec mon camarade, on a directement commencé par les user stories ce que j'ai bien aimé pour une première fois, cela nous a ensuite permis d'avancer à grande allure, j'ai bien aimé cette organisation et même le thème de ce sujet. Cela nous a permis de créer un site web en partant d'un besoin. Je pense que cela va bien nous aider pour plus tard dans le monde du travail. L'une des parties les plus gratifiantes de cette expérience a été de voir le site prendre forme, passant d'une simple idée à une réalité interactive. Ce qui est encore plus gratifiant, c'est de voir les utilisateurs interagir avec le site de manière fluide, de trouver les informations dont ils ont besoin sans difficulté. J'ai pu m'appuyer avec mon camarade sur des principes de conception bien établis, tout en personnalisant l'interface pour répondre aux besoins spécifiques de notre public cible. J'ai personnellement aimé effectuer ce travail car c'était un mélange de réflexion, de recherche et de communication. L'interaction avec les utilisateurs était pour moi une première fois.

## SOURCES :

- <https://www.nngroup.com/>
- <https://www.interaction-design.org/>
- <https://uxdesign.cc/>
- <https://www.smashingmagazine.com/>