RENAULT-NISSAN: LE SI AU SERVICE DE LA RÉDUCTION DU TEMPS DE CONCEPTION ET D'INDUSTRIALISATION DU PRODUIT

Source: Laudon & Laudon, *Management des systèmes d'information*, Pearson eds, 2011, pp. 43-44.

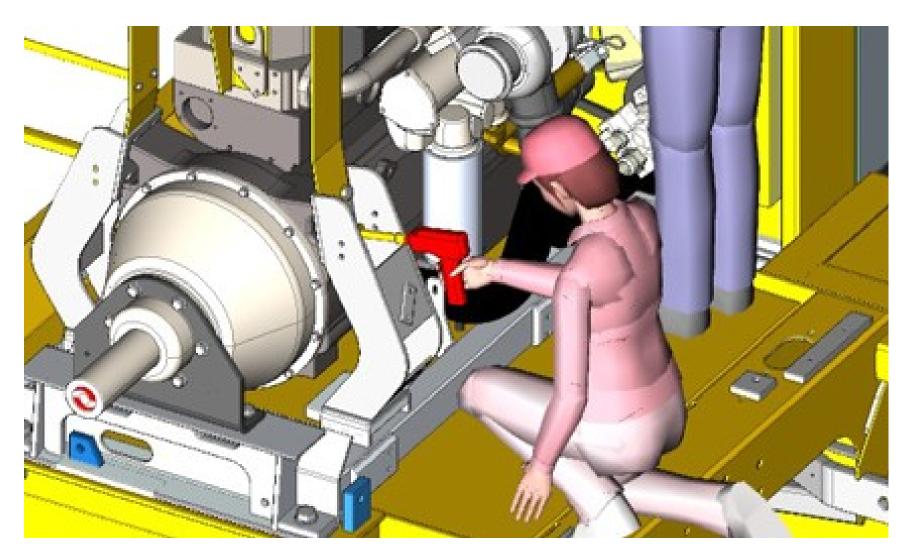
Cas d'étude: Renault-Nissan

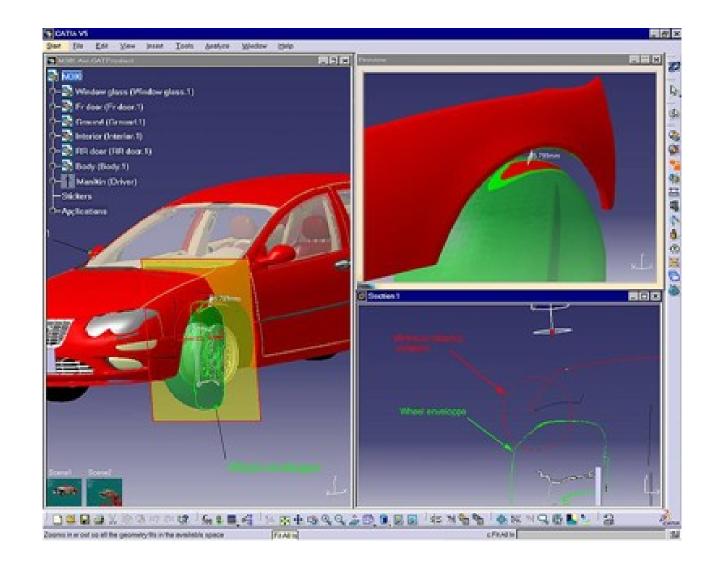
- Deux questions:
 - Comment les systèmes de gestion de cycle de vie de produit peuvent-ils ajouter de la valeur à une entreprise industrielle?
 - Toutes les entreprises devraient-elles utiliser ce type de logiciel?
 Expliquez pourquoi.

Cas d'étude: Renault-Nissan

- Renault-Nissan : productivité & innovation
- -> outil de collaboration en ligne à échelle mondiale
- « V6 = plateforme collaborative avec un modèle de données unique standardisé et des solutions immédiatement utilisables par l'ensemble des divisions d'ingénierie »
- PLM : Product Lifecycle Management
- DMU: Digital Mock-Up
- « maquette numérique »

Digital Mock-Up

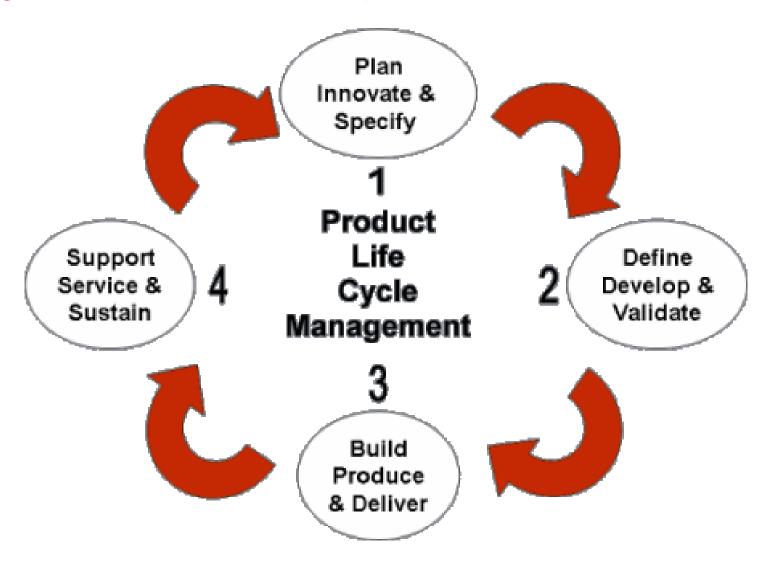




Cas d'étude: Renault-Nissan

- PLM est un système intégré
 - Un système de coordination interne
 - // ERP, CRM ou SCM, qui sont vus comme des piliers de l'entreprise numérique (aussi le KM)
 - Qui soutient les processus d'intégration et de coordination de l'entreprise
 - Qui permet d'innover en réduisant les risques
 - « système basé sur un référentiel d'entreprise qui organise chaque détail de l'information d'une entreprise rattachée à un projet spécifique »

Cycle de vie d'un produit



PLM, quel référentiel?

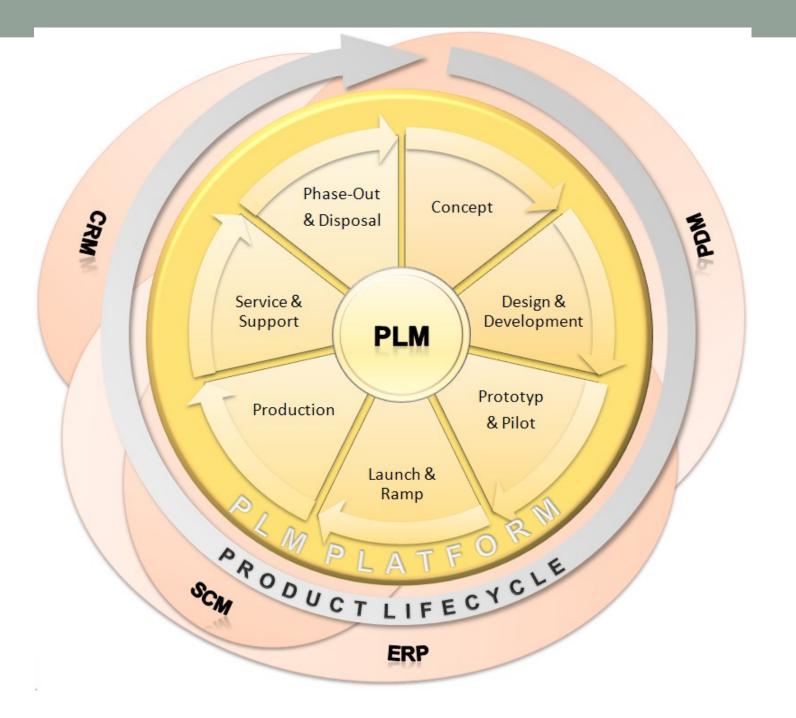
- Il est utilisé et modifié pendant les phases de définition produit, mais aussi de fabrication et de soutien logistique.
- Il peut gérer les produits effectivement livrés et en opération, par numéro de série et en intégrant les données d'exploitation et de maintenance.
- Il contient les exigences produit (venant du client ou du marketing), l'architecture système si nécessaire, les spécifications techniques, les solutions techniques, et toutes les informations nécessaires à la fabrication et au maintien en condition opérationnelle du produit.
- Il est construit à partir de tous les environnements auteurs nécessaires à la réalisation du produit : gestion des exigences, conception système, mécanique, électronique, logiciel, simulation, etc.

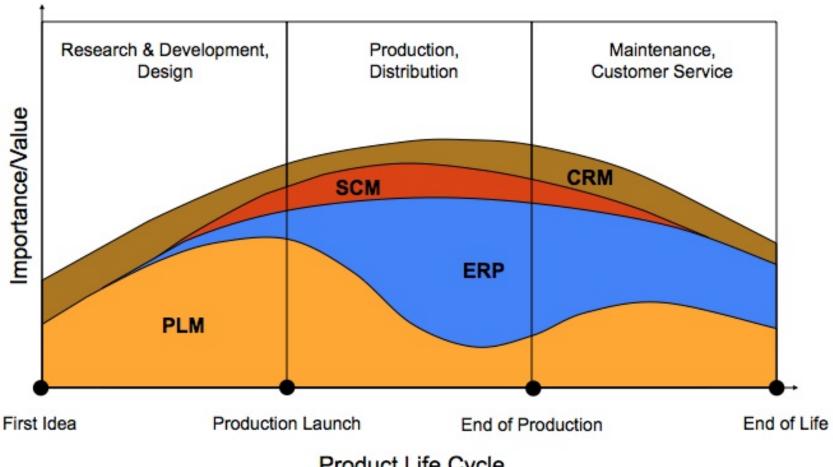
(source : wikipedia)

Innover grâce au PLM

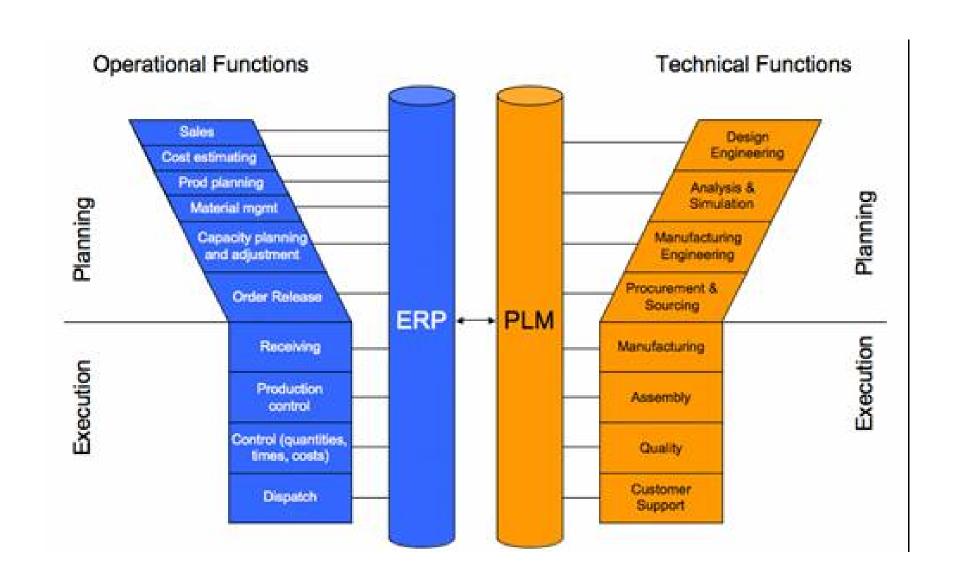
- Concevoir un nouveau produit nécessite à la fois :
 - de faire remonter et d'exploiter les données marketing
 - de faire remonter et d'exploiter les données du service après vente
 - de connaitre les initiatives des concurrents
 - d'avoir la connaissance des possibilités de la technologie
 - de s'appuyer sur la mémoire de l'entreprise
- Les principaux bénéfices du PLM sont :
 - Réduction du TTM (time to market)
 - Amélioration de la qualité du produit
 - Réduction des coûts de prototypes
 - Réduction des déchets

(source : wikipedia)

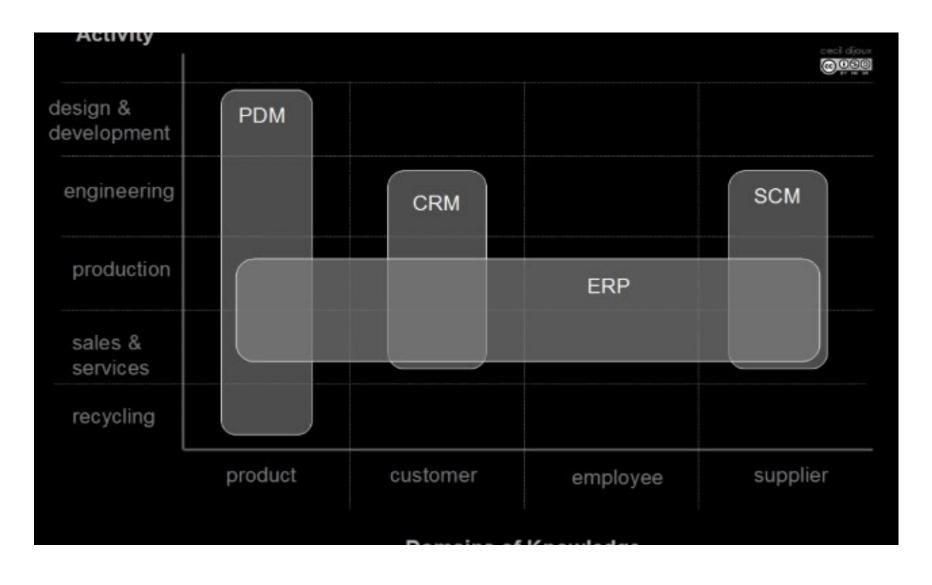




Product Life Cycle



Pour conclure...



DEUXIÈME ÂGE DE L'INFORMATIQUE: TECHNOLOGIES DE L'AVOIR

E-Business

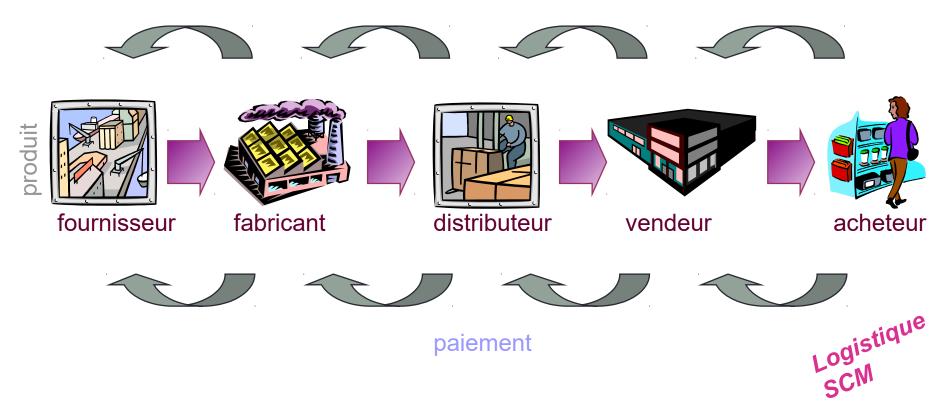
E-Gov

E-Business

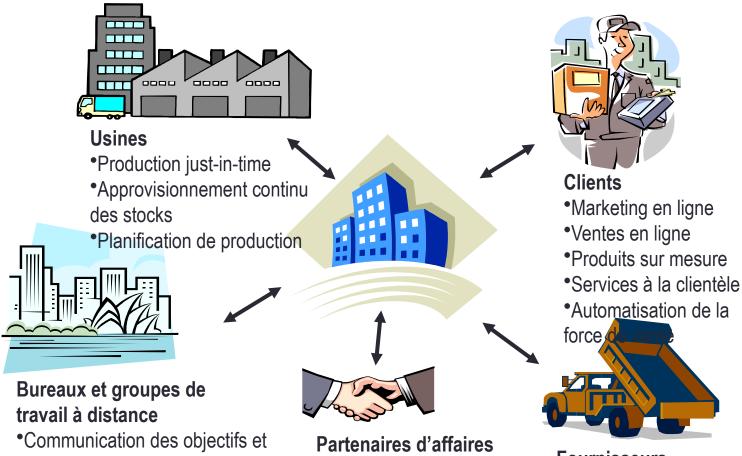
E-Business

• Ensemble d'applications supportant les échanges entre partenaires commerciaux ou administratifs

information



Coordination externe



- politiques
- Collaboration
- Communication électronique
- Programmation des tâches

- Conception conjointe
- Externalisation

Fournisseurs

- Approvisionnement
- •Gestion de la chaîne logistique

Coordination externe

- B to B: business to business
- B to C: business to customer
- G to C ou E-administration :

Coordination externe: B to B

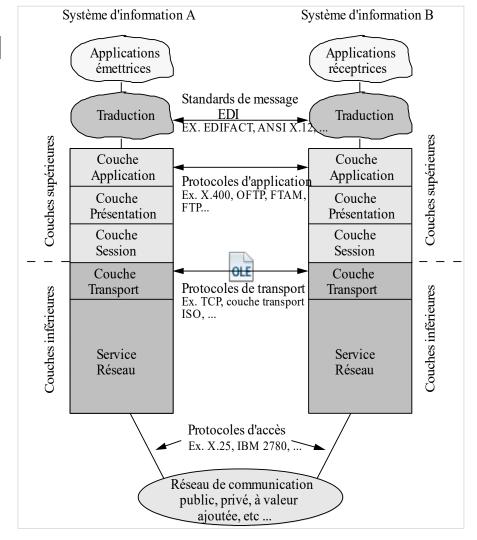
- B to B (Business to Business)
 - Systèmes supportant les échanges d'informations entre entreprises partenaires ou entre entreprises et administrations
- EDI Coordination externe formalisable

L'EDI, *Electronic Data Interchange*, ou *Échange de Données Informatisé* : échange de données structurées entre des systèmes d'information conçus indépendamment, via l'utilisation de moyens télécoms et avec un minimum d'intervention manuelle.

Hagen Pfeiffer (1992)

Coordination externe: B to B

EDI





Coordination externe: B to B – EDI Delhaize

1. Qu'est le EDI ? Quelles sont les demandes de Delhaize le Lion ?

Electronic Data Interchange = Echange électronique d'informations.

Les messages commerciaux entre Delhaize le Lion et ses fournisseurs peuvent être échangés par ce chemin. Ceux-ci remplacent les documents commerciaux papier. Nous pensons en première instance au message ORDER (bon de commande), le message DESADV (bon de livraison) et le message INVOICE (facture).

Delhaize le Lion désire que tous ces fournisseurs communique les bons de commandes , bons de livraisons et factures par EDI

2. Informations techniques sur EDI chez Delhaize le Lion.

2.1) Standards utilisés :

Les messages sont envoyés sous forme européenne standardisée EANCOM.

Au choix, nous pouvons vous envoyer des messages en version D.93A ou D.96A de EANCOM. Nous préférons évidemment la version D.96A qui est la plus récente.

Nous pouvons yous fournir un quide d'utilisation EANCOM spécifique D.96A, avec les données et codes utilisés par Delhaize. Veuillez nous en faire la demande par E-mail.

Nous tenons à informer nos partenaires étrangers que nous ne pouvons produire de messages en standards français ou anglais *GENCOD* en *TRADACOM*.

Le software de nos partenaires étrangers, travaillant avec des standards *GENCOD* ou *TRADACOM*, peut être adapté pour recevoir et traiter des messages **EANCOM**.

Les fournisseurs concerner doivent se renseigner auprès de leurs fournisseurs software pour sur ce module supplémentaire.

2.2) Adresse mailbox de Delhaize Le Lion et possibilité de réseaux :

VAN (Value Added Network) de IBM Global Network.

Delhaize le Lion utilise le mailbox suivant sur le réseau IBM Global :

Pour les messages envoyés par Delhaize Account : BEICO

User-id: ICO013

Pour les messages à destination Delhaize Account : BEICO

User-id: ICO334

Autres systèmes VAN.

Des interconnections avec d'autres réseaux sont évidemment possibles. Nous demandons aux fournisseurs connectés aux réseaux VAN (Value Added Networks) de p.ex. GEIS et/ou Belgacom de prendre contact avec leurs provider de réseau afin de réaliser l'interconnexion avec IBM et ceci à l'aide d'un Interchange Agreement écrit.

Réseaux X400.

Nous sommes également accessibles par le réseau X400-netwerk sur l'adresse X400 suivante adresse :

 C=BE
 C=BE

 A=IBMX400
 A=IBMX400

 P=IEEUR
 P=IEEUR

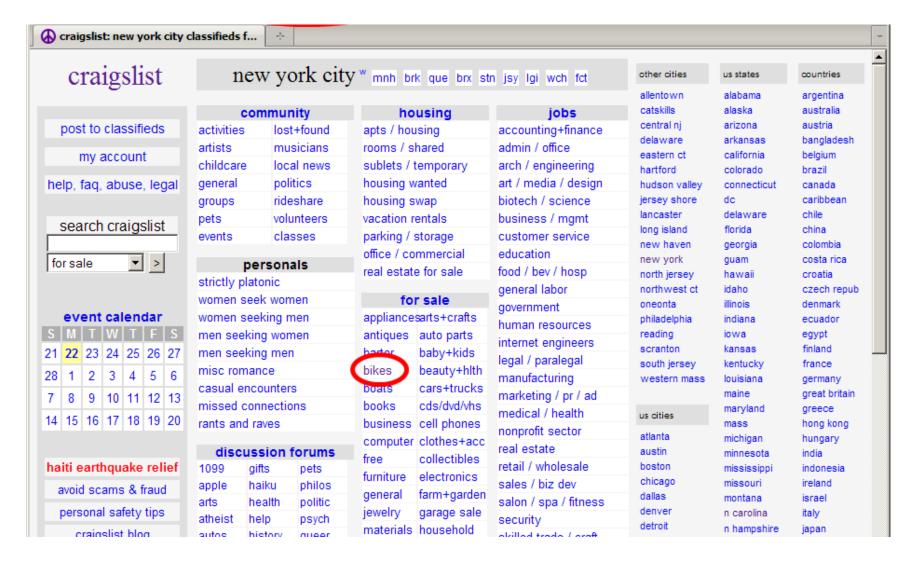
 S=BEICO
 S=BEICO

Coordination externe: B to B

- Place de marché : coordination semi formalisable
 - Bourse virtuelle où se rencontrent les offreurs et les vendeurs via un site WEB appuyé sur un SGBD permettant de faire le matching entre offres et demandes...



Craigslist



Coordination externe: B to C

- B to C (Business to Consumer)
 - Système d'information supportant les échanges entre clients finaux (le consommateur) et le vendeur...



Coordination externe: B to C

- Place de marché B to C :
 - bourse entre clients finaux et « vendeurs »



Coordination externe et administration

G to C, E-administration ou E-Gouvernement

Ensemble de dispositifs organisationnels et informatiques visant à <u>rassembler</u> différents services administratifs ou d'information de façon à <u>réduire</u> le temps et l'énergie dépensés pas les citoyens pour trouver et obtenir les services dont ils ont besoin

De l'usager comme « pivot » de la coordination de procédures à l'administration (Kafka.be)

Coordination externe et administration publique

Trois stades de projet

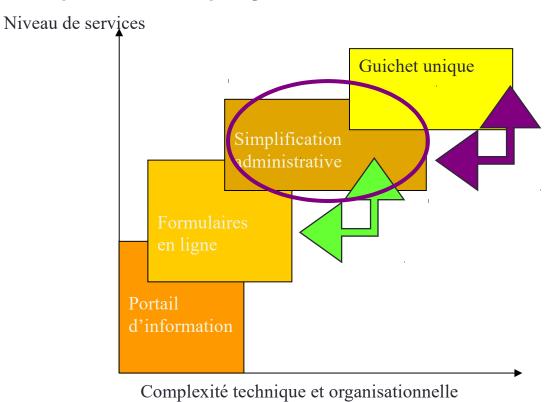
First stop of information
Site WEB d 'information

Multiple services shop Site WEB + formulaires en ligne

> One stop shopping Site WEB transaction complète

Coordination externe et administration publique

4 paliers de projets

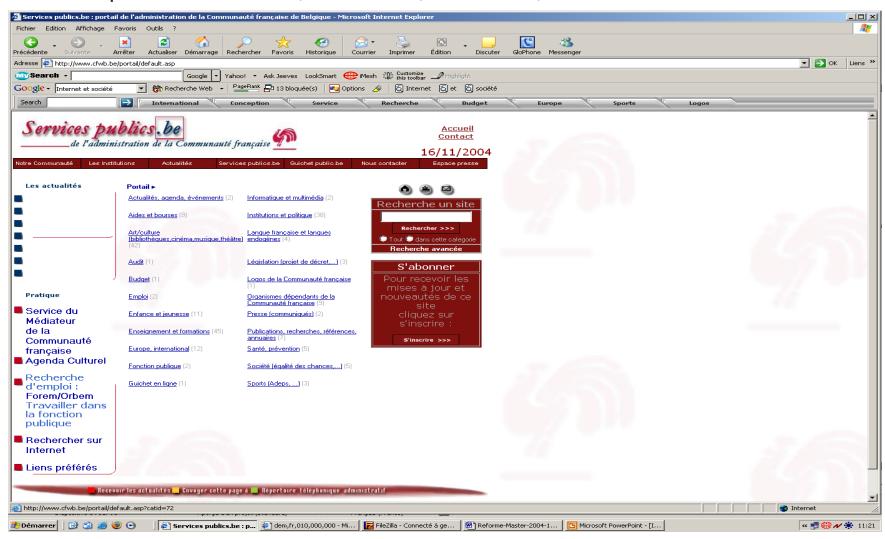


Simplification administrative



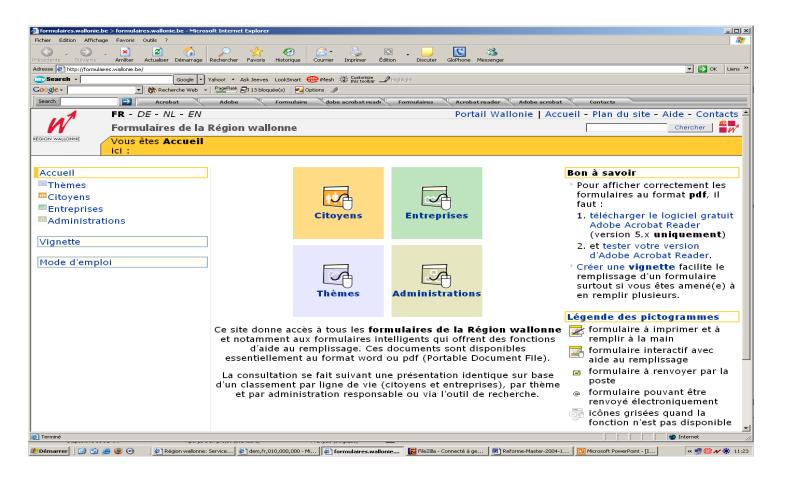
Administration en ligne

First stop of information http://www.cfwb.be/portail/default.asp



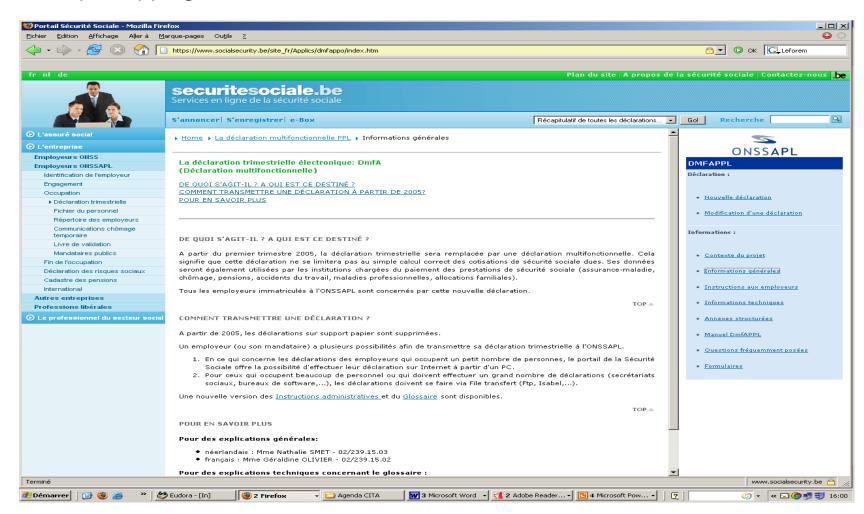
Administration en ligne

Multiple services shop http://formulaires.wallonie.be/



Administration en ligne

One stop shopping https://www.socialsecurity.be/site_fr/Infos/employer/index.htm



- Légitimité des administrations et exigences des citoyens
- Avantages comparatifs d'une région
- Libéralisation de l'administration
- Rareté des ressources publiques

La modernisation des services publics est à la fois nécessaire et difficile

Source: Com au Plan, Fr. 89

- a. La légitimité des administrations et les nouvelles exigences des citoyens
 - Le citoyen est à la fois usager de l'administration et client de l'entreprise
 - Il entend y être traité de la même façon mais ces 2 mondes possèdent des logiques très différentes (concurrence vs. principes démocratiques d'intérêt général)

Principes démocratiques



Principes de la concurrence

Equité de traitement

Légalité des pratiques

Continuité service public

Rapidité du service

Coût et qualité du service

- b. Les avantages comparatifs d'une région
 - L'administration n'échappe pas à toute concurrence
 - Support essentiel de la chaîne de valeur d'un Etat ou d'une région (Administration efficace = bénéfice pour le pays)
 - ⇒ Concurrence avec d'autres pays / régions

- c. La libéralisation de l'administration publique
 - Le monopole de l'administration ne peut être considéré comme immuable car apparition de nouveaux modèles de gestion (contrats de gestion...)
 - ⇒ Incitant au changement et à la modernité

- d. La rareté des ressources publiques : incitant et contrainte
 - Dette publique = frein à la réforme
 - mais aussi "accélérateur de modernisation" car il faut faire des choix, définir des priorités, dégager des gains de productivité
 - ⇒ Il faut faire toujours plus avec moins de moyens
 - ⇒une informatique « réfléchie » peut améliorer l 'efficience

3ÈME ÂGE : LES TECHNOLOGIES DE L'ÊTRE

L'informatique sociale

Contexte

Contexte

- Globalisation qui confronte les individus à différents modèles, différentes valeurs, différentes normes et donc les expose à une incertitude plus grande
- Le déclin des institutions : la crise ou la contestation des institutions qui socialisaient les individus, leur donnaient des références permettant à la fois l'autonomie et le collectif : la religion, le travail, la famille, l'état ...

Il en découle une certaine solitude des individus dans leur construction sociale – il en découle aussi une moins grande lisibilité sociale des individus

Montée en puissance des technologies de socialisation ...et de surveillance

- Des auteurs inspirant:
 - Modernité avancée (Dubet-Martuccelli): l'individu perd en solidité, monte en incertitude et est tenu de devenir le héros de sa vie et l'auteur de celle-ci...
 - Modernité liquide (Bauman): Aujourd'hui ce qui pose problème aux individus, ce n'est plus l'acceptation de la norme ou des normes auxquelles il fallait se conformer (la socialisation de la modernité solide) mais c'est leur absence ou plutôt leur trop plein laissant à l'individu la charge des arrangements et des modèles à suivre autrefois pris en main par les institutions.

les deux surveillances

- Surveillance institutionnelle
 - O Etat
 - Entreprises



- Risques
 - O Contrôle de la vie privée
 - Croisements de données privées par entreprises
- -> Régulation juridique

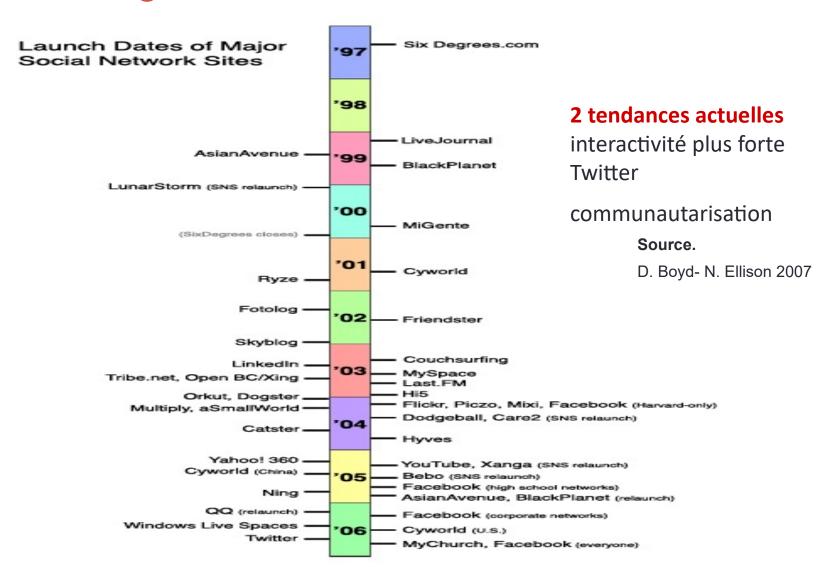
- Surveillance interpersonnelle
 - Amant(e)s
 - Amis
 - Famille
 - Connaissances



- Risques
 - Tact, troubles, accrocs
 - Réputation
- -> Régulation interactionnelle

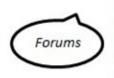
Bradwell (P.), Gallagher (N.), We no longer control what others know about us, but we don't yet understand the consequences, London, Demos, 2007.

Technologies de socialisation : les réseaux sociaux



Le Web Social de 2000 à 2010

En 1999, la plateforme de blogs Blogger a été lancée.



En 2002, les blogs & Typepad commencent à se crédibiliser

2002

En 2003, de nouvelles plateformes de blogging sur le marché: Wordpress



En 2005, lancement de Youtube. plateforme de partage de vidéos

En 2006, Google Inc. rachète Youtube Google.

2006

En 2007, de nouvelles plateforme de blogging sont lancées, ce qui rend les blogs plus populaires.







Depuis 2007,

Facebook.

LinkedIn.

Youtube...

2009



1999 2000

2001



En 2001, Wikipédia, la plus collaborative des encyclopédies est en ligne



En 2003, MySpace, plateforme de blogs et de partage de contenus a vu le jour



Lancement de LinkedIn & Xing, réseaux sociaux professionnels

Lancement de Delicious, un service de bookmark.

facebook

2004

notamment

en politique.

Lancement de Facebook, réseau social grand public

flickr

La même année. fut lancé, Flickr, plateforme de partage d'images en ligne.

viadeo

Lancement de Viadeo, réseau social professionnel français.



diigo 🕤

La même

année, de

nouvelles

plateformes de

bookmarking,

de tagging et

sont lancées.

de vote de liens



En 2006, la première plateforme de Twitterrific microblogging est baptisée Twitter



La même année, fut lancé Slideshare, service de partage de documents en ligne (PPT, PDF, Open Office...)

nous assistons à la prolifération de clients Twitter. qui proposent, désormais, la gestion de tous nos profils sociaux via une seule interface. Ils englobent ainsi d'autres réseaux tels que



foursquare

Lancement de Fousquare, réseau social de géolocalisation et de jeu.

GROUPON

Lancée en 2008, Groupon, une plateforme de vente promotionnelle de service. Elle connaît un succès international en 2010.



Digital Reputation Blog

Pour un succès fulgurant

Top 25 Social Networks Re-Rank

(Ranked by Monthly Visits, Jan '09)



Rank	Site	UV	Monthly Visits	Previous Rank
1	facebook.com	68,557,534	1,191,373,339	2
2	myspace.com	58,555,800	810,153,536	1
3	twitter.com	5,979,052	54,218,731	22
4	flixster.com	7,645,423	53,389,974	16
5	linkedin.com	11,274,160	42,744,438	9
6	tagged.com	4,448,915	39,630,927	10
7	classmates.com	17,296,524	35,219,210	3
8	myyearbook.com	3,312,898	33,121,821	4
9	livejournal.com	4,720,720	25,221,354	6
10	imeem.com	9,047,491	22,993,608	13
11	reunion.com	13,704,990	20,278,100	11
12	ning.com	5,673,549	19,511,682	23
13	blackplanet.com	1,530,329	10,173,342	
14	bebo.com	2,997,929	9,849,137	5
15	hi5.com	2,398,323	9,416,265	8
16	yuku.com	1,317,551	9,358,966	21
17	cafemom.com	1,647,336	8,586,261	19
18	friendster.com	1,568,439	7,279,050	14
19	xanga.com	1,831,376	7,009,577	20
20	360.yahoo.com	1,499,057	5,199,702	12
21	orkut.com	494,464	5,081,235	15
22	urbanchat.com	329,041	2,961,250	24
23	fubar.com	452,090	2,170,315	17
24	asiantown.net	81,245	1,118,245	25
25	tickle.com	96,155	109,492	18



- 1 | Facebook
- 2 eBizMBA Rank | 700,000,000 Estimated Unique Monthly Visitors | 3 Compete Rank |
- 2 Quantcast Rank | 2 Alexa Rank.

Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



2 | Twitter

15 - eBizMBA Rank | **200,000,000** - Estimated Unique Monthly Visitors | **30** - Compete Rank | **5** - Quantcast Rank | **9** - Alexa Rank

Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



3 | LinkedIn

33 - eBizMBA Rank | 100,000,000 - Estimated Unique Monthly Visitors | 57 - Compete Rank | 26 - Quantcast Rank | 17 - Alexa Rank.

Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



4 | MySpace

50 - eBizMBA Rank | **80,500,000** - Estimated Unique Monthly Visitors | **26** - Compete Rank | **44** - Quantcast Rank | **79** - Alexa Rank

Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



5 | Ning

143 - eBizMBA Rank | **60,000,000** - Estimated Unique Monthly Visitors | **180** - Compete Rank | **120** - Quantcast Rank | **128** - Alexa Rank.

Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



6 | Google Plus+

148 - eBizMBA Rank | **32,000,000** - Estimated Unique Monthly Visitors | ***NA*** - Compete Rank | ***NA*** - Quantcast Rank | ***NA*** - Alexa Rank.

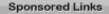
Most Popular Social Networking Websites | Updated 12/15/2011 | eBizMBA



7 | Tagged

225 - eBizMBA Rank | 25,000,000 - Estimated Unique Monthly Visitors | 382 - Compete

Rank I **151** - Augustraet Rank I **1/11** - Alova Rank



Ads by Google

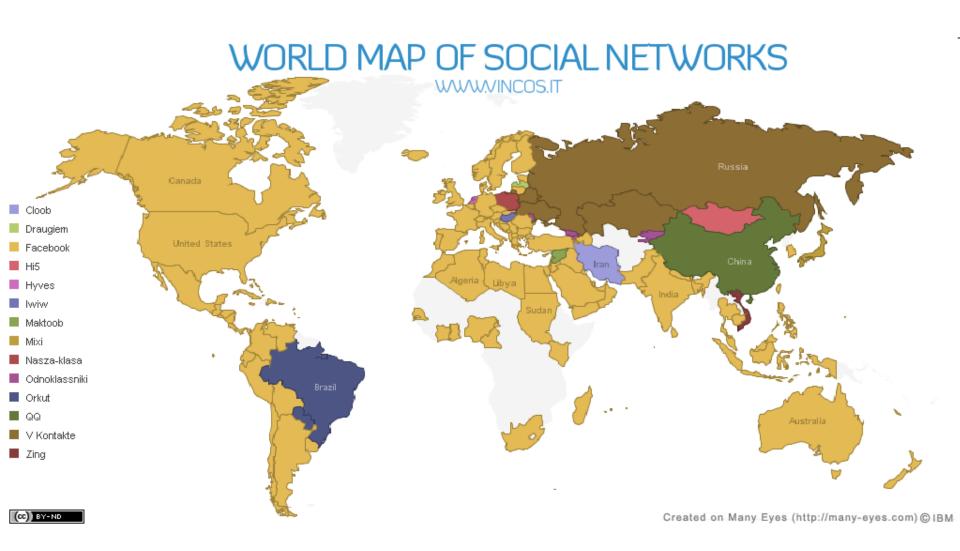
Social Networks

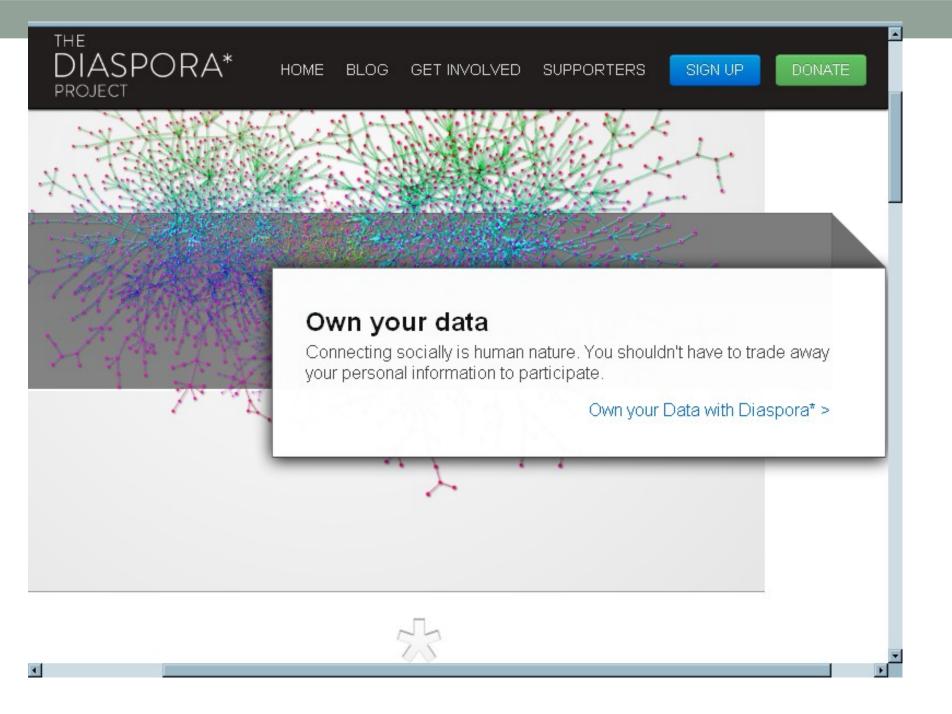
Social Networking

Networking Analy

eBizMBA Articles

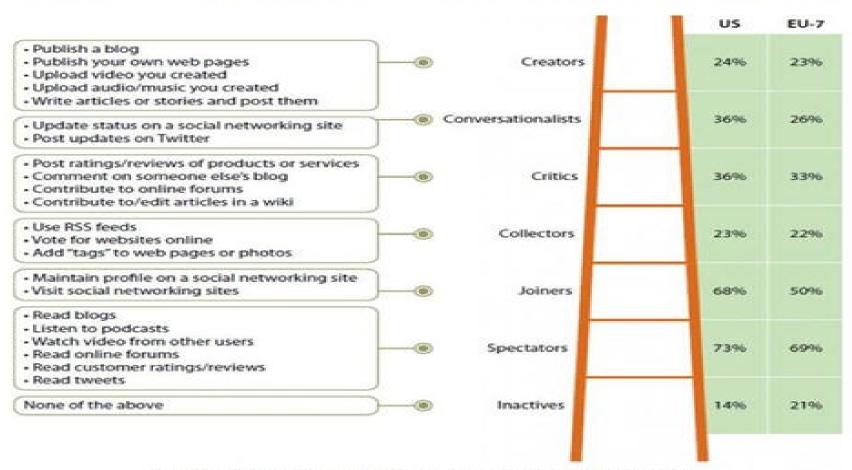
- Top 10 Best Fla
- The Most Popul:
- What Are The T
- The 15 Most Po
- > The Best Html5
- Top 15 Most Po
- The Most Popul:
- 15 Most Popular
- > The 15 Most Po
- Top 15 Most Po
- What Are The T
- Top 15 Most Po
- The Top 15 Res
- What Are The N





Regard sur les pratiques

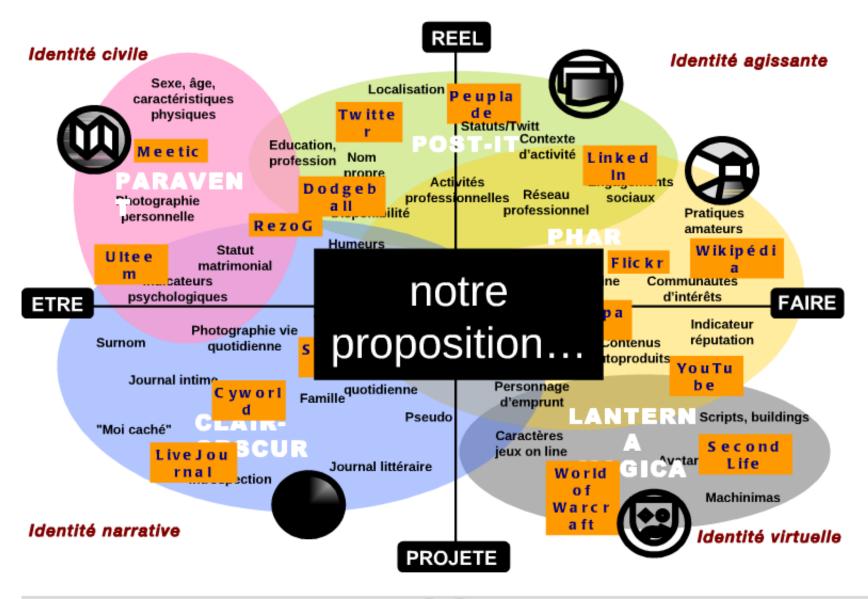
Pratique des technologies Web 2.0 en Europe et aux Etats-Unis



Base: 57,924 US online adults (18+); 16,473 European online adults (18+)

Source: North American Technographics* Online Benchmark Survey, Q3 2011 (US, Canada); European Technographics Online Benchmark Survey, Q3 2011

Typologie



SENS et impacts

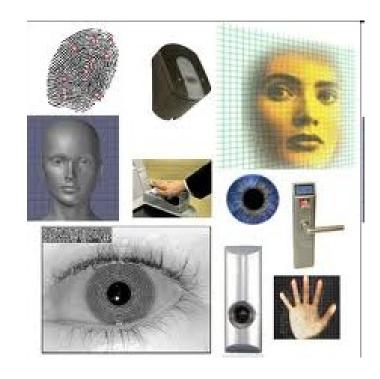
- Scène de socialisation et d'expérimentation sociale
 - Internet (blog, SN, jeux,..) permet de trouver un espace de socialisation, de partage d'idées, de références et de valeurs auprès de son réseau, de retrouver de la communauté dans un monde individualisé
 - Socialisation en dehors des adultes 'individualisation des familles'
- Scène de familiarisation et de confiance
 - Le succès des médias sociaux tient au fait qu'ils offrent un véhicule familier (le réseau des amis) pour explorer l'immensité de l'Internet
 - Tyrannie de la majorité pression au conformisme
- Scène d'occupation et de remplissage du temps
 - Temps moins assigné que par le passé -> Besoin de remplir ce temps pour s'occuper mais aussi éviter de se retrouver face à soi-même ... : culture de l'urgence et des vies en parallèle (écrans multiples)
 - Temps social et conflit inter-générationel

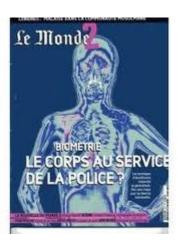
Technologies de surveillance : biométrie et cie

- Globalisation qui confronte les individus à différents modèles, différentes valeurs, différentes normes et donc les expose à une incertitude plus grande (le syndrôme du voile)
- Le déclin des institutions: la crise ou la contestation de toutes ces 'usines à normes' qui localement oeuvraient aux consciences collectives. Comme la religion, le travail, la famille, la politique ... (le syndrôme du frigo)

• • •

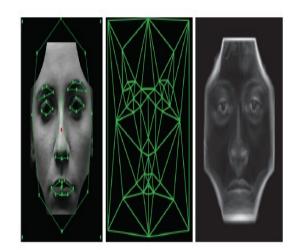
- Une plus grande individualisation de la société et dès lors une moins bonne lisibilité sociale des individus
 - La peur de l'autre
 - · La confiance en l'autre
 - Le décodage de l'autre
 - Technologies de surveillance biométrique





- Développement de systèmes de surveillance multimodale
- Basé sur les corps : des mouvements, des visages , des morphologies, des rythmes, des chaleurs, ...
- Fondé sur une hypothèse que « Le corps ne ment pas » (défiance du sujet)
 - Le corps comme un document d'identité sociale plus fiable que la parole de l'individu
 - Réduction de la subjectivité à des normes calculées (moyennes-standards-profils)

TV



Conclusion: questions et citation

Pour A. Leroi Gourhan, la *tekhn*è consiste en une externalisation de nos fonctions...qui dépasse l'individu et lui survit ...

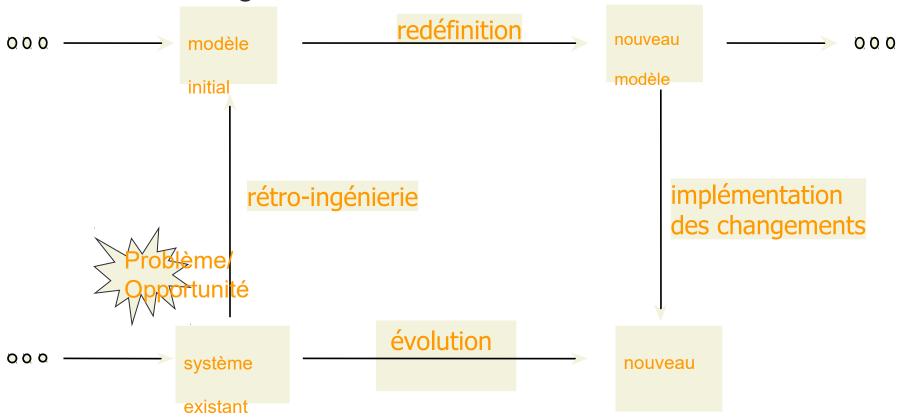
- Quelles sont ces fonctions humaines que nous externalisons dans ces nouvelles technologies sociales et biométriques?
- Figure du cyborg
 - Cf. Andy Clark: « we are born cyborgs »
 - Donna Haraway: Cyborg Manifesto

PARTIE 3. LE DÉVELOPPEMENT DES PROJETS

Développer un projet Les cycles de vie du développement L'utilisabilité des projets

1. Développer un projet

Modélisation générale



2. Cycle de vie d'un système d'information : les 6 étapes

1. Etude d'opportunité

- analyser l'opportunité et la faisabilité d'un développement
 - objectif global visé
 - coût du développement/bénéfices escomptés
 - coûts sociaux : résistance, formation, etc.

2. Spécification

- établir le périmètre organisationnel du système
- dresser la carte de acteurs directs et indirects
- définir les fonctionnalités du futur système
 - analyse de l'existant = modélisation « as it is »
 - critique du système existant
 - modélisation du système futur = modélisation « to be » (scénarios)

2. Cycle de vie d'un système d'information : les 6 étapes

3. Conception

- modéliser de manière détaillée la structure logique du scénario retenu
 - modélisation dynamique : les process et les flux (le schéma des traitements)
 - modélisation statique : les données (le schéma des données)

4. Programmation

- écrire dans le langage choisi l'application modélisée
 - découpe de l'application en modules
 - assemblage des différents modules

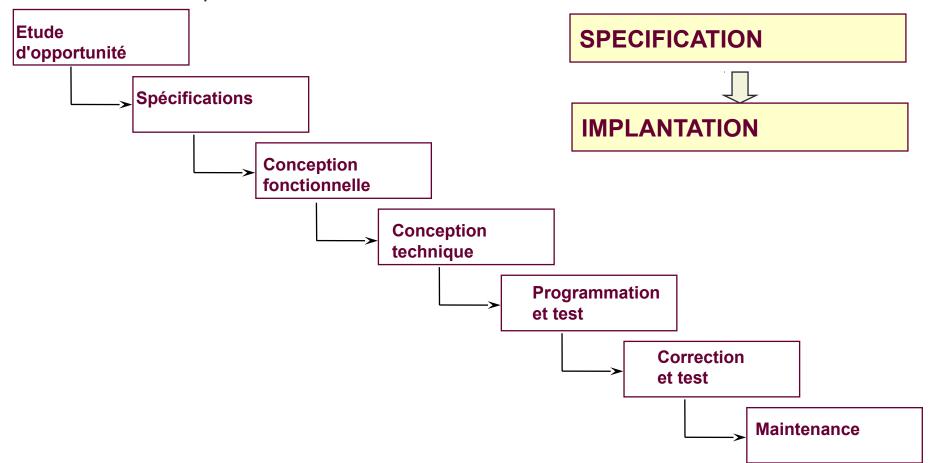
5. Tests de l'application

- test de la qualité technique et de l'utilisabilité du logiciel
 - les fonctions prévues sont-elles les fonctions voulues?
 - l'interface correspond-t-il à la logique de l'utilisateur?

6. Installation et maintenance

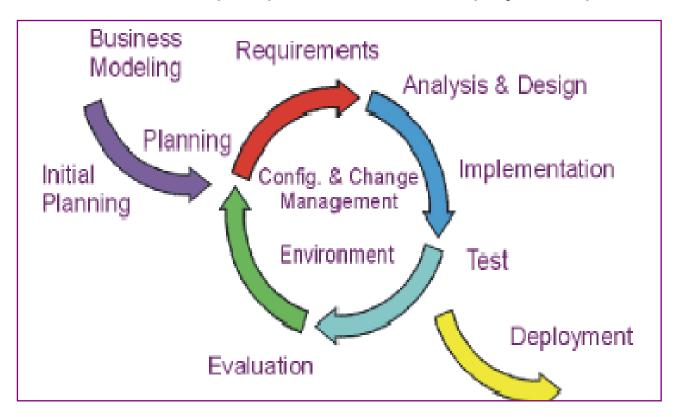
2.2. Méthode de développement : Le modèle cascade

- Modèle Top Down
 - besoins de l'utilisateur connus dès le départ?- stables?
 - manque de flexibilité

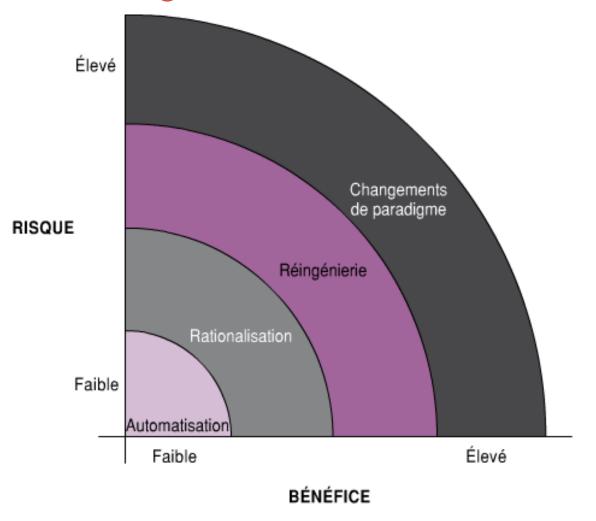


2.2. Méthode de développement : Le prototypage rapide

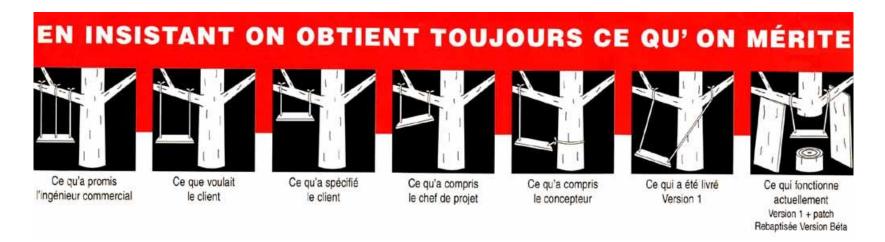
- Modèle par mini-cycles successifs
 - modèle bottom-up : le projet s'ajuste en fonction des utilisateurs
 - modèle flexible et plus praticable dans les projets risqués



Risques & avantages des changements organisationnels des SI



3. Problèmes cruciaux du développement



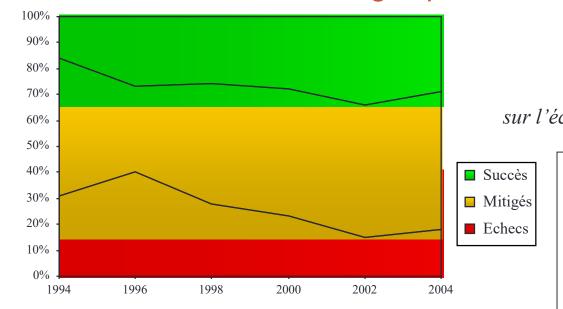
.... Plus sérieusement....

Amont : les spécifications Aval : l'utilisabilité

- Enquête CHAOS (Standish Group, 1995)
 - 365 entreprises US
 - 8380 applications testées
- Résultats en trois groupes
 - Groupe 1 : les projets achevés dans les temps et dans le budget et qui correspondent aux besoins initiaux 16,2%
 - Groupe 2 : les projets qui ont été achevés mais qui ont consommé un excédent de temps et budget (>150%) et qui offrent des fonctionnalités en faible correspondance avec les besoins initiaux 52,7%
 - Groupe 3 : les projets qui ont dû être arrêtés en cours de développement 31,1%

83,8% d'échecs..... Les raisons ?

L'étude Chaos – Standish group



La seule étude dans la durée sur l'échec informatique existant au monde!

- Succès = projet terminé en respectant le cahier des charges techniques et sans dépassement de temps / budget
 - Mitigé = projet terminé sans respect du cahier des charges techniques et avec dépassement de temps / budget
- *Echec* = projet arrêté avant la fin prévue ou jamais mis en service

Typologie des projets:

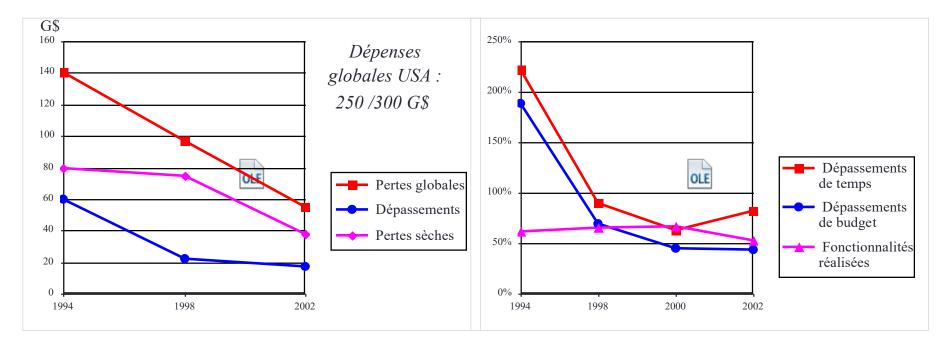
- * 71 % : projets de développement
- > 36 % : développement propriétaire traditionnel
- > 19 % : développement propriétaire orienté objet
- ➤ 16 % : stratégie mixte (développement + logiciel)
- * 29 % : intégration de progiciels
- > 4 % : achat d'un progiciel sans modification
- > 13 % : paramétrage léger d'un progiciel
- ➤ 6 % : assemblage de composants achetés
- > 6 % : paramétrage lourd d'un progiciel

Nombre de projets étudiés :

8.500 / 13.500 projets – tous les 2 ans depuis 1994

Provenance des projets:

- 45 %: grands comptes -35 %: ME -25 %: PE
- 60 % : USA − 25 % : Europe − 15% : reste du monde



Estimation des pertes de l'économie américaine dans les projets informatiques

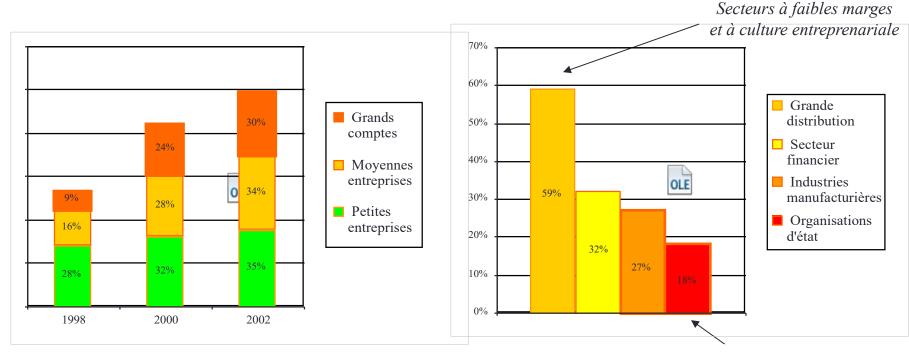
Valeurs moyennes des dépassements de temps et de budget et du niveau de fonctions réalisées des projets étudiés

La situation semble s'améliorer au cours du temps ...

 $Sources: The \ Chaos \ Study-Standish \ Group-1994/2004$

... mais ne mesure-t-on simplement pas le fait

que les ambitions des entreprises et les métriques des DSI se sont adaptées ?



Taux de succès par catégories d'entreprise

Attention: il <u>n'y a pas</u> de corrélation entre la taille d'une entreprise et son taux d'échec informatique ...

Source : The Chaos Study - Standish Group - 2002

Taux de succès par secteurs industriels (chiffres de l'année 2000)

Organisations à faible culture managériale

... mais on constate de grosses variations sectorielles

Les problèmes mesurés sont nombreux ...

- Arrêt total
- Non respect des délais ou des coûts
- Non respect des objectifs business
- Insatisfaction des utilisateurs

Et se superposent très souvent!

- Les raisons le plus souvent invoquées...
 - Manque d'implication des utilisateurs 15,9%
 - Support de la hiérarchie 13,9%
 - Clarté des spécifications de départ 13%
 - Spécifications incomplètes
 - Manque de ressources
 - Objectifs irréalistes



→ Pas seulement un problème technique de « bonne modélisation » mais aussi (et surtout) un problème humain et organisationnel de « bonne compréhension/représentation »....

- Une question de perception
 - http://www.scientificpsychic.com/graphics/



- Une question de communication
 - petit test révélateur...



Comprendre l'existant et les besoins des utilisateurs



Les représenter dans un langage compréhensible pour les utilisateurs



Faire valider la représentation par les utilisateurs

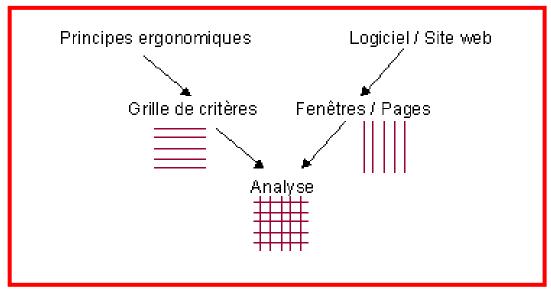
- Utilisabilité
 - La notion d'utilisabilité englobe à la fois
 - la performance de réalisation de la tâche,
 - la satisfaction que procure l'utilisation de l'objet
 - et la facilité avec laquelle on apprend à s'en servir



- La norme ISO 9241-11 définit l'utilisabilité de la manière suivante.
 - Un système est utilisable lorsque l'utilisateur peut réaliser sa tâche (efficacité), qu'il consomme un minimum de ressources pour le faire (efficience) et que le système est agréable à utiliser (satisfaction).
 - Tester l'utilisabilité consiste donc à effectuer 3 types de mesures:
 - **Efficacité** : Vérifier que les objectifs visés par l'utilisateur sont atteints : l'utilisateur sait réaliser la tâche qu'il s'est fixé
 - **Efficience** : Mesurer les ressources nécessaires pour atteindre ces objectifs, par exemple le temps mis par l'utilisateur pour réaliser la tâche.
 - **Satisfaction** : Déterminer si le système est agréable à utiliser, par exemple le critère de satisfaction peut être inversement proportionnel au nombre de remarques négatives émises par les utilisateurs lors du test.
 - Il peut être utile, selon l'application, d'évaluer d'autres aspects:
 - **Sécurité** : Nombre d'erreurs commises par l'utilisateur et rapidité de correction des erreurs.
 - Facilité d'apprentissage : Compréhension correcte et assimilation rapide du mode de fonctionnement.

(http://www.usabilis.com/pratique/test.htm)

- Deux types de test :
 - Evaluation experte
 - Evaluation par l'utilisateur
- Evaluation experte (http://www.usabilis.com/pratique/inspect.htm)



- Grille de critères [Nielsen 93] (http://www.usabilis.com/pratique/inspect.htm)
 - Le dialogue est-il simple ?
 - Le langage utilisé est-il celui de l'utilisateur ?
 - Le travail de mémorisation est-il minimal ?
 - La présentation et le dialogue sont-ils cohérents ?
 - Les retours sont-ils visibles ?
 - Les sorties sont-elles explicites ?
 - Existe-t-il des raccourcis ?
 - Les messages d'erreur sont-ils explicites ?
 - Les erreurs sont-elles évitées ?
 - Existe-t-il une aide?
 - Le logiciel est-il documenté ?

- L 'évaluation par l'utilisateur
 - Principe de base
 - Le test vise à évaluer le logiciel, pas l'utilisateur.
 - Si l'utilisateur ne réussit pas à se servir du logiciel, c'est que le logiciel a été mal conçu.
 - Méthode de test
 - En laboratoire (coûteux et nécessitant une infrastructure)



En situation réelle (plus praticable)

Définir un objectif précis par séance de test.

• Lorsque le scénario est bien construit, qu'il répond à un objectif précis, les résultats du test sont aisément exploitables. (exple : réserver une chambre d'hôtel sur un site touristique - retirer un produit du stock ...)

Choisir un panel utilisateur représentatif.

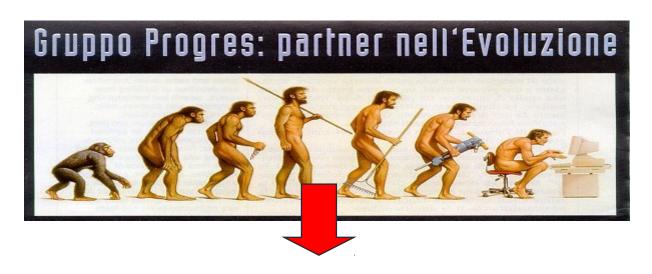
• Les utilisateurs doivent être ceux visés par l'application évaluée. Il est essentiel que ce soit ceux qui effectivement utiliseront le logiciel, sinon les résultats risquent de ne pas être pertinents.

5 utilisateurs suffisent.

 J. Nielsen a montré que des tests menés avec 5 utilisateurs permettent de lever au moins 80 % des problèmes d'utilisabilité.

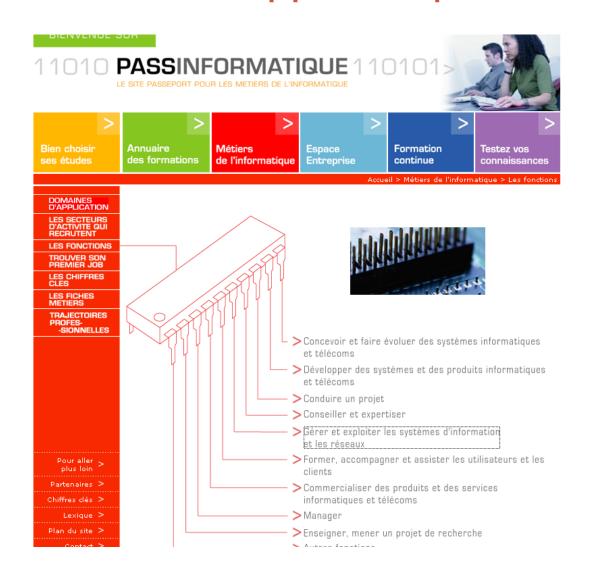
En résumé... Avoir une approche centrée sur l'utilisateur

- · Le succès d'un développement se mesure à son usage...
- Les utilisateurs sont vos clients mais aussi vos évaluateurs...
- Avoir une approche centré sur l'utilisateur c'est éviter ceci



Etre excellent tant sur le plan technique que sur le plan humain

Etre informaticien : approche par les métiers



Édition Arrêter Actualiser Démarrage Rechercher Média Historique Courrier Imprimer Real.com

.01net.com/rubrique/1969.html?home

Offrez-vous le meilleur du téléchargement sur la nouvelle compil 2005

>entreprise

r de cette page : mardi 25 janvier 2005 | 10:55

aine spéciale INGENIEURS

adresOnline [www.cadresonline.com]



35 métiers à la loupe

Quel sera, demain, le sort réservé aux informaticiens ? Une enquête exclusive de 01 Informatique, fondée sur l'avis d'experts en ressources humaines, passe au crible trente-cinq métiers.

Christine Peressini, avec Anne-Françoise Marès et Stéphane Parminelli

Conseil en système d'information et maîtrise d'ouvrage

- Consultant en système d'information/auditeur informatique
- Architecte/urbaniste des systèmes d'information
- Chef de projet Maîtrise d'ouvrage
- Responsable de projet
- métier/fonctionnel Responsable du SI métier/responsable
- de domaine
- Consultant responsable en conduite du changement

Etudes, développement et intégration

- Développeur (analyste-programmeur ingénieur d'étude)
- Intégrateur d'applications
- Paramétreur de progiciels Chef de projet Maîtrise d'œuvre

Support et assistance technique interne

- Ingénieur systèmes et réseaux
- Ingénieur sécurité
- Architecte technique
- Ingénieur bases de données
- Architecte bases de données
- Analyste système
- Directeur technique
- Ingénieur méthode et qualité Responsable sécurité des systèmes
- d'information Formateur

Administration et gestion de la DSI

- > Responsable d'exploitation/de production
- Directeur des systèmes d'information
- > Responsable des études
- Directeur informatique

Production et exploitation

- Technicien poste de travail réseaux ou télécoms
- Technicien d'exploitation Help-desk
- Administrateur systèmes et réseaux
- Administrateur de bases de données
- Gestionnaire de parc micro
- Analyste d'exploitation
- Administrateur de site Web/webmaster

Support et assistance aux utilisateurs

- Assistant fonctionnel
- Chargé d'affaires interne

Commercial

Ingénieur commercial / Technicocommercial

Raz de marée en Asie







