

## AttrakDiff

Produit/service :

Participant :

Pour chaque item, indiquez où vous placeriez le système sur l'échelle reliant les 2 mots.

Exemple :

QP\_1 Humain ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ ☐ Technique

QP\_1 Humain ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Technique

QHI\_1 M'isole ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Me socialise

ATT\_1 Plaisant ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Déplaisant

QHS\_1 Original ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Conventionnel

QP\_2 Simple ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Compliqué

QHI\_2 Professionnel ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Amateur

ATT\_2 Laid ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Beau

QP\_3 Pratique ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Pas pratique

ATT\_3 Agréable ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Désagréable

QP\_4 Fastidieux ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Efficace

QHI\_3 De bon goût ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ De mauvais goût

QP\_5 Prévisible ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Imprévisible

QHI\_4 Bas de gamme ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Haut de gamme

QHI\_5 M'exclut ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ M'intègre

QHI\_6 Me rapproche des autres ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Me sépare des autres

QHI\_7 Non présentable ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Présentable

ATT\_4 Rebutant ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Attirant

QHS\_2 Sans imagination ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Créatif

ATT\_5 Bon ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mauvais

QP\_6 Confus ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Clair

ATT\_6 Repoussant ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Attrayant

QHS\_3 Audacieux ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Prudent

QHS\_4 Novateur ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Conservateur

QHS\_5 Ennuieux ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Captivant

QHS\_6 Peu exigeant ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Challenging

ATT\_7 Motivant ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Décourageant

QHS\_7 Nouveau ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Commun

QP\_7 Incontrôlable ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Maîtrisable

Item normal -3 -2 -1 0 +1 +2 +3

Item inversé +3 +2 +1 0 -1 -2 -3

### Score Total

Total QP :

Total QHS :

Total QHI :

Total ATT :





## AttrakDiff abrégé

Produit/service :

Participant :

Pour chaque item, indiquez où vous placeriez le système sur l'échelle reliant les 2 mots.

### Exemple :

QP\_1

Humain | ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ ☐ ☐ | Technique

QP\_2

Simple | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Compliqué

ATT\_2

Laid | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Beau

QP\_3

Pratique | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Pas pratique

QHI\_3

De bon goût | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | De mauvais goût

QP\_5

Prévisible | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Imprévisible

QHI\_4

Bas de gamme | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Haut de gamme

QHS\_2

Sans imagination | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Créatif

ATT\_5

Bon | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Mauvais

QP\_6

Confus | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Clair

QHS\_5

Ennuyeux | ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ | Captivant

Item normal

-3 -2 -1 0 +1 +2 +3

Item inversé

+3 +2 +1 0 -1 -2 -3

### Score Total

Total QP :

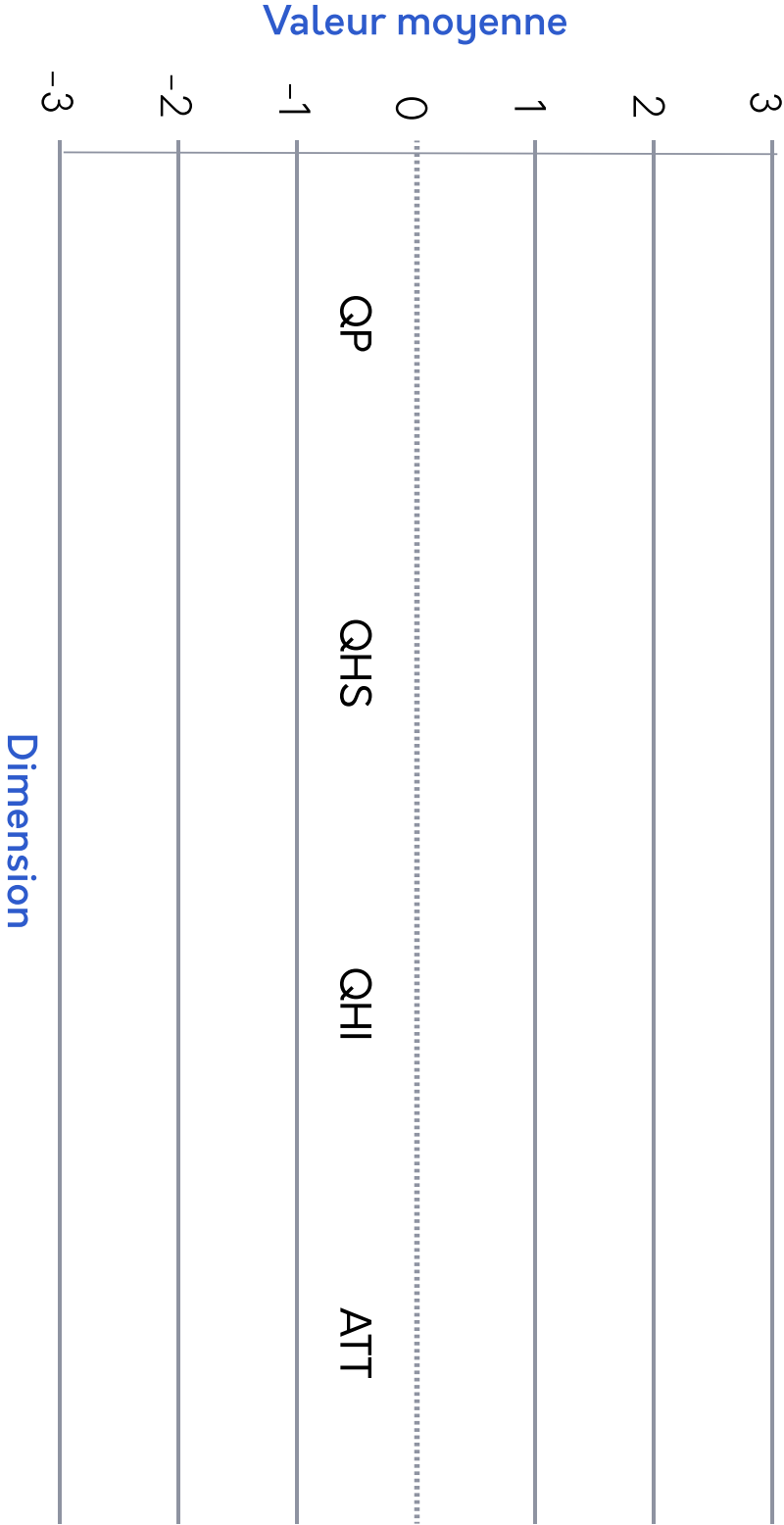
Total QHS :

Total QHI :

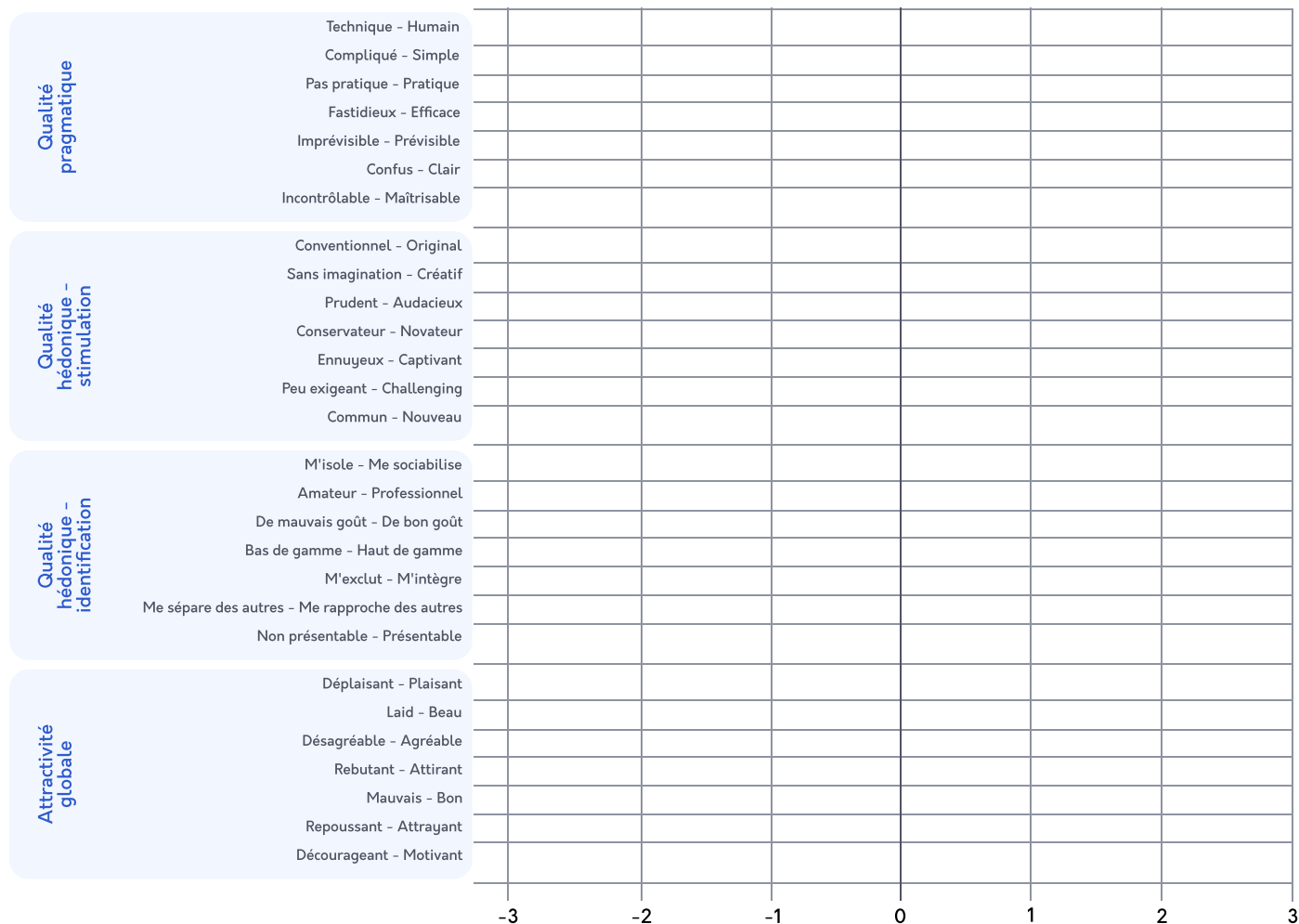
Total ATT :



Diagramme des valeurs moyennes



### Diagramme des paires de mots

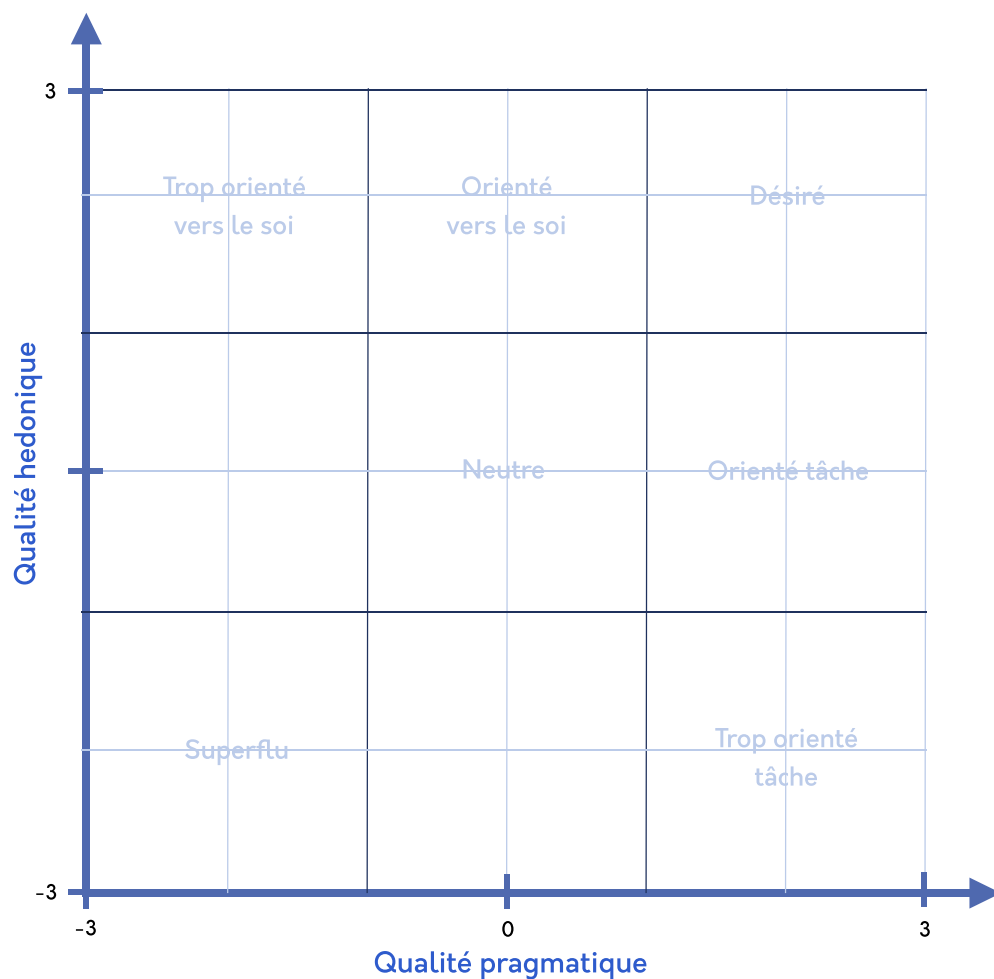


### Note

— Sur ce diagramme, les items ont été rangés par dimension (QP, QHS, QHI et ATT) et les items inversés ont été remis dans le sens normal. Ainsi, tous les adjectifs positifs sont sur la droite et tous les négatifs sont sur la gauche.

— Ce diagramme est plus pertinent quand vous avez réalisé le test avec plusieurs participants. Vous devez ainsi le remplir avec la note moyenne pour chaque item. Attention : la moyenne ne sera pas toujours un nombre entier, vous pouvez par exemple avoir un score de 1,3 pour l’item “Technique-Humain”.

## Portfolio des résultats



## Légende



Score à l'AttrakDiff



## Note

Calcul des scores :

Qualité pragmatique = QP =

Qualité hédonique = (QHS + QHI) / 2 =

Pour aller plus loin :

Le score peut s'accompagner de son intervalle de confiance qu'il faut calculer pour la qualité pragmatique et pour la qualité hédonique. Ces intervalles peuvent se calculer avec un tableau Excel. Voici les étapes du calcul de l'intervalle de confiance pour la qualité pragmatique (QP) :

1. Dans un tableau, entrez les scores QP de tous les participants.
2. Calculez la moyenne de ces scores avec la formule "MOYENNE".
3. Calculez l'écart-type de ces scores avec la formule "ECARTYPE".
4. Calculez l'intervalle de confiance avec la formule "INTERVALLE.CONFIANCE". Vous devez renseigner dans cet ordre :
  - "alpha" : 0,05
  - "écart\_type" : il s'agit de la valeur calculée juste avant
  - "taille\_pop" : c'est le nombre de participants
5. Vous obtenez une valeur pour l'intervalle de confiance qu'on appelle x. Votre intervalle de confiance est donc : [moyenne-x ; moyenne+x] (la moyenne a été calculée à l'étape 2).

Ici nous calculons un intervalle de confiance à 95%. C'est-à-dire que si on interrogeait un nouveau participant, il y a 95% de chance que le score QP qu'il obtiendrait se trouve dans cet intervalle.

Répétez ces 5 étapes pour la qualité hédonique.

L'intervalle de la qualité pragmatique vous donne la largeur de votre rectangle, et l'intervalle de la qualité hédonique vous donne sa hauteur. Vous pouvez ensuite dessiner un rectangle autour de votre score qui représente les intervalles de confiance :

— plus le rectangle est grand, plus les réponses des participants sont variables ;

— plus le rectangle est petit, plus l'évaluation du système est homogène entre les participants.

## Instructions

### 1 Présentation de L'AttrakDiff

Ce questionnaire permet d'évaluer l'UX d'un système selon 4 dimensions :

- la qualité pragmatique (QP) ;
- la qualité hédonique - stimulation (QHS) ;
- la qualité hédonique - identification (QHI) ;
- l'attractivité globale (ATT).

Chaque dimension comprend 7 items qui sont des différenciateurs sémantiques (paires de mots au sens opposé). Le questionnaire comporte 28 items en tout, positionnés dans un ordre standardisé qu'il faut respecter.

Il existe une version abrégée de L'AttrakDiff avec seulement 10 items. La passation et le calcul du score s'effectuent de la même manière.

### 2 Notez les affirmations

Introduisez le questionnaire : "Sur la base des écrans / du parcours que nous venons de voir ensemble, vous allez répondre à un questionnaire qui se présente sous la forme de paires de mots, chaque paire représentant un contraste. Vous allez devoir évaluer le parcours selon chaque paire de mots. Vous pouvez aller vers l'une ou l'autre extrémité avec différentes intensités avec l'échelle en 7 points. Même si vous trouvez que certaines paires de mots ne décrivent pas exactement le système, donnez quand même une réponse. Essayez de répondre spontanément et sans réfléchir trop longtemps. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, ce qui m'intéresse c'est votre opinion."

### 3 Calculez le score AttrakDiff

Pour obtenir le score AttrakDiff, il faut commencer par calculer le score attribué à chaque dimension. Les 7 points de l'échelle se lisent de -3 à +3. De gauche à droite, les points correspondent donc à : -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3.

Pour calculer le score :

- regroupez les items par dimension (7 items dans chacune) ;
- calculez la moyenne obtenue pour chaque dimension.

### ! Attention

Certains items sont inversés. Pour ceux-ci, le score va de +3 à -3.

Item normal	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Item inversé	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3



### Note

Sur la version original du questionnaire, les items QP\_1, ATT\_1, QHS\_1, QP\_2, QHI\_2, QP\_3, ATT\_3, QHI\_3, QP\_5, QHI\_6, ATT\_5, QHS\_3, QHS\_4, ATT\_7 et QHS\_7 sont inversés.

Sur la version courte du questionnaire, les items QP\_2, QP\_3, QHI\_3, QP\_5, ATT\_5 sont inversés. Leurs scores doivent être recodés avant l'analyse des résultats.

### 4 Représentez le score AttrakDiff

Une fois les scores calculés pour tous vos participants, vous avez 3 manières différentes de présenter les résultats.

1. Diagramme des valeurs moyennes pour chaque dimension

Sur ce diagramme, indiquez le score correspondant à chaque dimension.

- Les valeurs entre -3 et 0 sont des points négatifs du système.
- Les valeurs entre 0 et 1 sont des points standards : ils remplissent l'objectif mais sont améliorables.
- Les valeurs entre 1 et 3 sont des points positifs du système.



### Remarque

Vous pouvez représenter les scores de différentes versions d'un système (ou de plusieurs systèmes différents) sur un seul et même diagramme afin de les comparer facilement.

2. Diagramme des paires de mots

Ce diagramme permet de visualiser la note moyenne attribuée à chaque paire de mots. Pour cela, indiquez ces scores sur le diagramme.

- Les valeurs entre -3 et -2 sont critiques et demandent des améliorations.
- Les valeurs entre +2 et +3 montrent des points forts du système.

3. Portfolio des résultats

Cette représentation permet de définir l'identité du système. Elle s'obtient à partir des moyennes de la qualité pragmatique et de la qualité hédonique et correspond à la zone dans laquelle le système est positionné.