

PROJET UX/UI DESIGN

Réalisé par:

AHMAM OUSSAMA LEMBARKI MOHAMED MDARHRI OTHMANE YAZINI ISMAIL

Encadré par :

Pr Latifa Oufkir

Année universitaire :

2020/2021

TABLE DES MATIÈRES

Introduction générale	5
SECTION 1 : Recherche	6
1- Définition des objectifs	6
2- Benchmarking et analyse des solutions existantes	6
3- Interviews des utilisateurs et parties prenantes	8
4- Compréhension des besoins :	13
SECTION 2 : Modélisation des utilisateurs	14
SECTION 3 : Scenarios	16
1- Scénarios de contextes	16
Scénario 1	16
Scénario 2	16
2- Analyse des tâches	16
3- Analyse domaine	17
SECTION 4 : Design d'interaction	19
1- Structure de l'application	19
2- Flux des tâches	20
3- Interface	24
SECTION 5 : Prototypage	34
SECTION 6: Test et rapport de test	35
1- Plan de test d'utilisabilité	35
A- Procédure du test	35
B- Mesure d'usabilité	36
2- Synthèse de test	36
Conclusion générale	40

Table des figures

Figure 1 schéma résumant notre interview partie 1	9
Figure 2 schéma résumant notre interview partie 2	10
Figure 3 formulaire réalisé pour la recherche des besoins	11
Figure 4 satisfaction par rapport à l'apprentissage à distance	12
Figure 5 satisfaction par rapport à la formation à distance	12
Figure 6 satisfaction par rapport à la plateforme Moodle	12
Figure 7 persona de Souad	14
Figure 8 persona de Zakaria	15
Figure 9 structure des tâches	17
Figure 10 structure du domaine	18
Figure 11 structure de l'application	
Figure 12 flux des tâches partie 1	20
Figure 13 Figure 12 flux des tâches partie 2	21
Figure 14 Figure 12 flux des tâches partie 3	22
Figure 15 Figure 12 flux des tâches partie 4	23
Figure 16 page de connexion	24
Figure 17 page principale	25
Figure 18 page des cours	26
Figure 19 page du parascolaire	27
Figure 20 page des services	28
Figure 21 page du calendrier	29
Figure 22 page des notifications	30
Figure 23 page du profil	31
Figure 24 page du chat	32
Figure 25 page des paramètres	33
Figure 26 matrice de feedback globale	37

Table des tableaux

Tableau 1 comparaison de quelques plateformes d'éducation	7
Tableau 2 moyennes résultantes des test d'usabilités par tâche	38

Introduction générale

Dans le contexte mondial actuel, caractérisé par une pandémie fatale, plusieurs secteurs ont été obligés de changer leurs rythmes et d'élaborer de nouvelles méthodes qui obéissent aux protocoles sanitaires imposés afin d'éviter tout risque d'infection générale.

Le Maroc de sa part a pris la décision d'implémenter une politique de digitalisation extensive, touchant la plupart des services et des secteurs nationaux, et l'enseignement n'en fait pas exception. Plusieurs écoles et universités ont adapté leurs cursus pour s'aligner à un mode d'étude distanciel.

Cependant, ce format reste inconnu et nouveau vis-à-vis de la plupart des étudiants, qui n'ont jamais été exposés aux plateformes d'étude en ligne, chose qui s'est avérée problématique pour certains, et a rendu la vie difficile pour d'autres.

Le but de ce projet sera d'essayer de faciliter le processus éducatif pour les étudiants universitaires, en particulier ceux de l'INPT, afin de répondre aux besoins des étudiants et de les pousser à s'adapter plus à ce nouveau format d'étude.

SECTION 1: Recherche

Dans le cadre du format d'études à distance, l'INPT a choisi comme solution une plateforme open source nommée Moodle, qui offre aux étudiants de l'école un accès à leurs séances, cours, examen etc. Mais après une longue utilisation de cette plateforme par les étudiants, cette plateforme ne répond toujours pas à leurs nombreuses attentes.

Ainsi, nous allons essayer de concevoir une application mobile suivant l'approche apprise en UX/UI Design et se basant sur notre expérience avec la plateforme Moodle, pour parvenir à une plateforme qui pourra répondre mieux aux besoins des élèves de l'INPT.

1- Définition des objectifs

Sans aucune ambiguïté, on peut dès maintenant dire que l'objectif principal est de créer une plateforme visant à faciliter la vie estudiantine d'un étudiant de l'INPT sous forme d'une application mobile.

À partir de cet objectif, on pourra en extraire les sous-objectifs suivants :

- La redéfinition de l'expérience utilisateurs concernant les fonctionnalités de base.
- L'introduction potentielle de nouvelles fonctionnalités visant à améliorer l'expérience utilisateur

2- Benchmarking et analyse des solutions existantes

Ayant un objectif bien défini, une tâche de benchmarking s'impose pour identifier et mieux analyser les solutions existantes. Cette étape se base sur l'observation des LMS (Learning management system) les plus célèbres, afin de ressortir en quoi ils sont meilleurs ou pas.

Plateforme	Moodle	Google Classroom	Canvas
Points forts	 Utilisation libre (Open Source) avec possibilité d'apporter des modifications Option d'intégrer plusieurs plugins (stock ou tierces) pour et ajouter d'autre fonctionnalités 	 Système simple de gestion avec interface directe. Aucune gestion serveur n'est demandée (hosté en cloud) 	 Interface user-friendly Les ressources peuvent être présentées en forme des WIKI/FAQ
Points faibles	 Absence d'un système de support intégrée. L'expérience utilisateur devient très lourde à cause des multiples intégrations La bonne exploitation de la plateforme requiert beaucoup de temps de lecture de la documentation 	 Intégration extensive des services Google. L'utilisation gratuite est très limitée. La plateforme est très restreinte en ce qui concerne les fonctionnalités offertes, avec aucune possibilité d'intégrer d'autres plugins tierces. 	 La personnalisation offerte est très limitée. Même si le code est open source, le release de cette dernière est proposé seulement comme service cloud payant Aucune possibilité de communication privée n'est proposée. Tout le chat se fait en public

3- Interviews des utilisateurs et parties prenantes

L'approche UX/UI Design est centrée sur l'utilisateur, il est donc important pour nous de nous baser sur les avis et les feedbacks des personnes concernées afin de réaliser une solution adéquate à leurs attentes.

Tout d'abord, nous avons réalisé une interview avec trois de nos collègues de l'INPT via la plateforme Google Meet. Cette première méthode qualitative nous a permis de comprendre un peu plus le "pourquoi" de la chose, plus précisément on a obtenu une évaluation générale de la plateforme Moodle.

Le schéma suivant résume l'interview en question :

Questions/Participants	P1	P2	Р3
Comment évaluez-vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle?	pas mal, le but est atteint mais elle peut être mieux	L'expérience peut être considérée comme mauvaise	non agréable
Pouvez-vous expliquer votre choix ?	elle est un peu lente des fois et la navigation n'est pas trop évidente surtout avec plusieurs cours	J'ai toujours rencontré des bugs lors de l'utilisation. De plus, les fonctionnalités offertes sont très limitées	L'apparition de la page d'accueil prend beaucoup de temps. Les cours et les séances son mal organisé
Quels sont les drawbacks majeures selon vous ?	c'est qu'elle offre le strict minimum, rien de plus pour faciliter le travail	A maintes reprise, la plateforme se bloque, et/ou ralentit sans justification. Manque d'organisation concernant les cours, ce qui rend nos études plus difficiles.	le design de la plate forme est outdated, une difficulté pour trouver les cours voulus, trop d'informations dans une seul page
Quelles sont vos propositions pour régler ces drawbacks ?	il faut déjà améliorer les fonctions qu'on a déjà et après il faut ajouter d'autres options comme un calendrier	Régler les problèmes de latences et blocages réguliers + Mise en place d'un système d'organisation plus sophistiqué	pour régler ces drawbacks, je pense qu'une interface utilisateur plus amical doit être définit, et les problèmes de l'upload de la page

Figure 1 schéma résumant notre interview partie 1

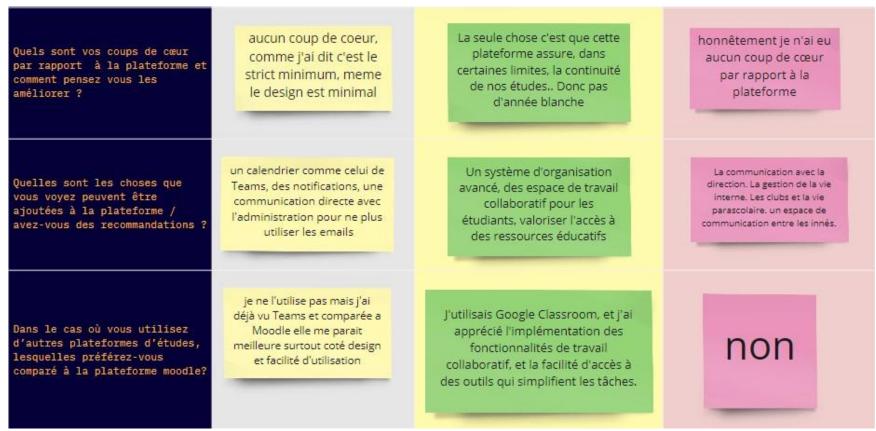


Figure 2 schéma résumant notre interview partie 2

En se basant ensuite sur ces quelques réponses, on a réalisé un formulaire plus exhaustif regroupant à la fois une approche quantitative pour dégager quelques statistiques et une approche qualitative pour palper encore mieux le comportement et les besoins des étudiants.

Enseignement à distance à l'INPT

Ce formulaire aidera à regrouper les avis des élèves de l'INPT sur l'étude à distance et leur feedback sur l'utilisation des différents outils utilisés principalement Moodle. (répondez en français svp pour nous aider à mieux organiser les réponses)

	Required		
1.	Étes-vous satisfait de votre apprentissage durant cette année ? * Mark only one oval. Oui Non		□ Discord □ Google Meet □ Zoom □ Whatsapp,Facebook ou autre réseau social Other: □
		6.	Qu'aimez-vous sur cette plateforme ?
2.	Si non, pourquoi?		
		V	otre utilisation de Moodle
3.	Suivez-vous d'autres formations ou activités en ligne ? *	7.	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la p
	Mark only one oval.		Mark only one oval.
	Oui		Satisfait
	Non		Non satisfait
4.	Si oui, lequelles ?	8.	Quels sont les problèmes que vous trouvés dans la plateform Check all that apply.
			Problèmes de connexion Problèmes liés au design Des fonctionnalités manquantes L'interface utilisateur est compliquée Other:

Check all that apply.

	Google Meet
	Zoom
	Whatsapp,Facebook ou autre réseau social
	Other:
6.	Qu'aimez-vous sur cette plateforme ?
V	
٧	otre utilisation de Moodle
	otre utilisation de Moodle Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? *
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? *
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval.
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? *
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval.
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait
	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait
7.	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait Non satisfait
7.	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait Non satisfait Quels sont les problèmes que vous trouvés dans la plateforme ? *
7.	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait Non satisfait Quels sont les problèmes que vous trouvés dans la plateforme ? * Check all that apply.
7.	Comment évaluez vous votre expérience d'utilisation de la plateforme Moodle ? * Mark only one oval. Satisfait Non satisfait Quels sont les problèmes que vous trouvés dans la plateforme ? * Check all that apply. Problèmes de connexion

Figure 3 formulaire	réalisé pour	la recherche	des besoins

10.	Quels solutions proposez-vous pour répondre à ces problèmes? * Check all that apply.
	Régler les problèmes de latence et/ou de blocage. Effectuer un redesign général de l'interface graphique de la plateforme Ajouter un espace de communication entre Elève et Administration. Ajouter des fonctionnalités de travail collaboratifs entre étudiants. Ouvrir l'accès à des ressources éducatives (Bibliothèque en ligne) Inclure les clubs et activités parascolaires au sein de la plateforme. Rénover les outils d'organisation (Notifications, emploi du temps, gestion des cours) Other:
11.	Décrivez mieux vos solutions

This content is neither created nor endorsed by Google.

Google Forms

Le formulaire est divisé en deux sections principales : la première visant une évaluation de l'enseignement à distance englobant le scolaire et le parascolaire, la deuxième évaluant l'utilisation de la plateforme Moodle.

On obtient alors les résultats suivants :

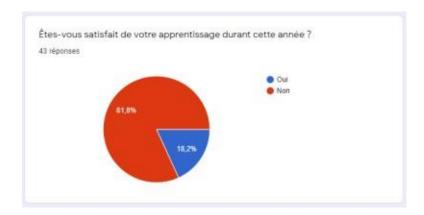


Figure 4 satisfaction par rapport à l'apprentissage à distance

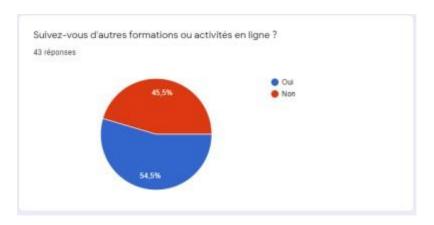


Figure 5 satisfaction par rapport à la formation à distance



Figure 6 satisfaction par rapport à la plateforme Moodle

4- Compréhension des besoins :

Vu les résultats obtenus, on remarque que la plupart des participants soutiennent les propos déjà cités lors des interviews. En effet, la majorité de la population (81.8%) n'est pas satisfaite du format d'études en ligne. Cela revient, selon eux, aux difficultés rencontrées en distanciel.

Ces problèmes se manifestent de plus en plus, en passant aux questions relatives à la plateforme de Moodle, adoptée par l'INPT pour suivre le processus d'étude en distanciel. En réalité, les utilisateurs de cet outil ont insisté sur des soucis tels "des blocages et bugs récurrents", "interfaces graphique et utilisateur non efficaces et moins agréables", et "le manque de fonctionnalités et d'une organisation optimisée des cours et ressources mises à disposition", d'où le mécontentement général vis-à-vis de ce qu'offre Moodle.

Par conséquent, la population a exprimé quelques suggestions, dans le but de dépasser les obstacles actuels et de rénover la plateforme, de façon à ce qu'elle réponde aux besoins des utilisateurs. Les réponses étaient diverses et ciblaient plusieurs secteurs en même temps, mais généralement, elles insistaient sur la nécessité d'introduire de nouvelles fonctionnalités visant à faciliter l'exécution des tâches et à valoriser le travail collaboratif, tout en remettant à niveau le design et les systèmes d'organisation actuels, pour offrir une meilleure expérience aux étudiants.

SECTION 2 : Modélisation des utilisateurs

À présent, à partir de notre connaissance de nos utilisateurs et de leurs besoins, nous avons essayé de regrouper des traits communs pour créer les personas associés. Ces derniers nous seront utiles pour focaliser les besoins et les scénarios d'utilisation possibles.

PERSONA

Prénom Age Souad 20



Mon histoire

Étant une personne dynamique habituée seulement à un système d'études présentiel, la migration vers ce système distanciel était si difficile pour moi, en fait, je pense que je ne suis pas encore intégrée.

L'absence de l'interaction me pousse à être très éloignée. Et comme la plateforme n'est pas très bien organisée pour la recherche des cours et tout, des fois j'ai la flemme d'aller chercher les pdfs des cours.

Le pire encore est le manque de notifications donc je dois à chaque fois me connecter pour vérifier s' il y a un nouveau devoir à rendre ou de nouveaux cours.

Caractéristiques importantes

Sociabilité Aisance numérique parascolaire Motivation



Mes buts

je souhaite finir mes études comme je l'imaginait pendant la prépa et donc si on doit continuer en ligne il faut une plateforme qui va me faciliter la gestion de mes études.

Mes craintes

je crains que je ne vais pa pouvoir m'adapter avec le travail en ligne ce qui va nuire à mon futur académique

mir

Figure 7 persona de Souad

PERSONA

Prénom Age Zakaria 21



Mon histoire

En tant qu'étudiant à l'INPT, et suite à la situation endémique dont souffre le monde entier, j'étais obligé de suivre mes cours sous format distanciel à travers la plateforme de Moodle proposé par l'institut.

Cependant mon expérience en tant qu'utilisateur se limite à la consultation des cours proposés par mes professeurs, et à l'accès aux séances du cours sur BigBlueButton.

Je préfère le côté parascolaire qui est resté très présent même en ligne et que j'apprécie plus que le côté scolaire. Je pense qu'il est plus réussi et offre plus d'interaction et de collaboration, chose qui me motive plus à y participer.

Sociabilité Aisance numérique Parascolaire Motivation

Mes buts

je souhaite bien pouvoir accéder à mes cours sans aucune complication ni retard, et ca sera une bonne chose d'avoir tout ce qui est en relation avec l'INPT (parascolaire, exams ..) à partir d'une seule plateforme.

Mes craintes

je crains que la difficulté d'utilisation de la plateforme Moodle me démotive et que ça me pose des problème vis-à-vis le suivie de mes études.

miro

Figure 8 persona de Zakaria

SECTION 3 : Scenarios

1- Scénarios de contextes

Scénario 1

Pendant la journée, Souad regardait une vidéo sur YouTube lorsqu'elle reçoit une notification de notre application lui signalant qu'elle a un cours dans 15 min. Elle la redirige directement au cours en question ou elle survole rapidement le PDF posé par le professeur.

Durant la séance, ce dernier leur donne un TP à rendre pour la semaine prochaine. Elle utilise le calendrier inclus dans l'application pour noter ce devoir et y ajoute un rappel journalier à 20h pour diviser le travail.

Il s'avère ensuite que quelques-uns de ses camarades ont créé un groupe d'entraide pour travailler ensemble ce TP. Elle le rejoint le lendemain et commence à partager avec eux son avancement et quelques questions qu'elle trouvait difficile à comprendre.

Elle découvre que ces mêmes questions sont discutées dans un livre de programmation. Elle utilise la section dédiée à la bibliothèque pour voir si ce livre est disponible ou s'il y a une version PDF à visualiser directement en ligne.

Scénario 2

Zakaria est en train de se préparer pour une compétition de programmation. Il a besoin d'une attestation de scolarité pour envoyer son dossier de participation. Il utilise l'application, rubrique administration, pour demander cette attestation sans trop d'efforts.

Le lendemain, il reçoit son attestation à l'aide de la messagerie instantanée inclue dans l'application. En même temps, le responsable de scolarité lui demande de confirmer son numéro de téléphone qui n'est pas joignable. Zakaria lui envoie son nouveau numéro et s'excuse pour ne pas l'avoir déclaré plus tôt.

À la fin de la journée, un des clubs dont Zakaria fait partie a décidé d'organiser une réunion. Une notification est donc envoyée à Zakaria pour l'informer sur la date et l'heure de la réunion. Une fois dans la section accordée au club dans l'application, il décide de lire les dernières publications et messages entre les membres du groupe avant de répondre par "je participe" à la notification de la réunion.

2- Analyse des tâches

Notre application doit permettre de faire les tâches suivantes :

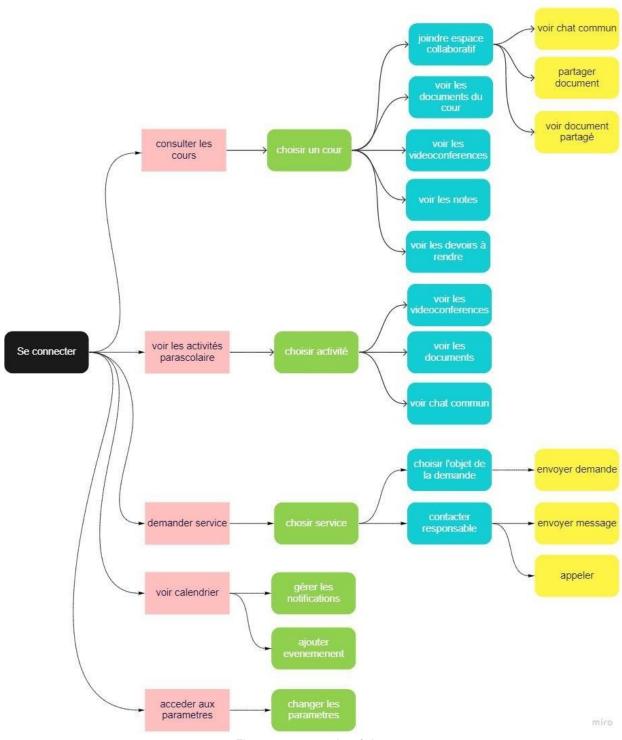


Figure 9 structure des tâches

3- Analyse domaine

Une analyse des éléments du domaine et les relations qui les relient donne le schéma suivant :

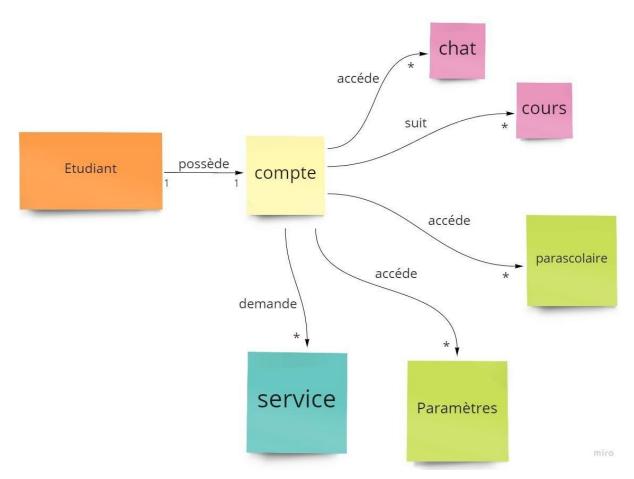


Figure 10 structure du domaine

SECTION 4 : Design d'interaction

1- Structure de l'application

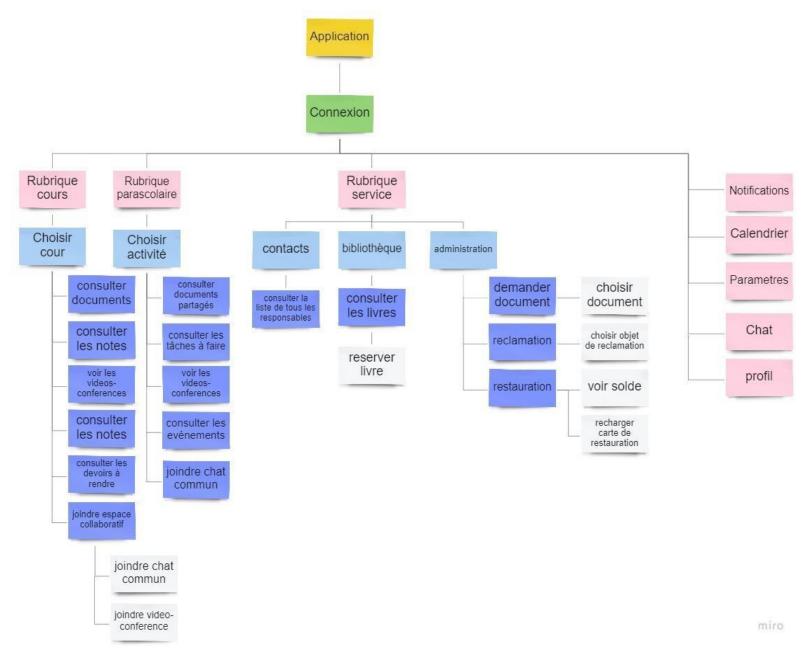


Figure 11 structure de l'application

2- Flux des tâches

joindre groupe de travail	consulter un enregistrements du cour	assister a une visio-conférence	consulter documents d'un cour	consulter les notes	consulter devoir a rendre
acceder rubrique cours	acceder rubrique cours	acceder rubrique cours	acceder rubrique cours	acceder rubrique cours	acceder rubrique cours
Choisir cours	Choisir cours	choisir cour	choisir cour	choisir cour	choisir cour
Accéder à l'espace collaboratif	acceder rubrique visio-conférence	acceder rubrique visio-conférence	acceder rubrique documents	acceder rubrique notes	acceder rubrique devoir a rendre
Visualiser les groupes	Choisir séance visio-conférence	Choisir séance visio-conférence	affichage des documents	affichage des notes	affichage devoirs a rendre
joindre chat ou video-conference	affichage des enregistrements	Assister au cours	choisir document	fin	choisir devoir
fin	choisir enregistrement	fin	affichage du document		visualiser detail du devoir
	visualiser enregistrement		fin		fin
	fin	Figure 12 flu	ux des tâches partie 1		miro



Figure 13 Figure 12 flux des tâches partie 2

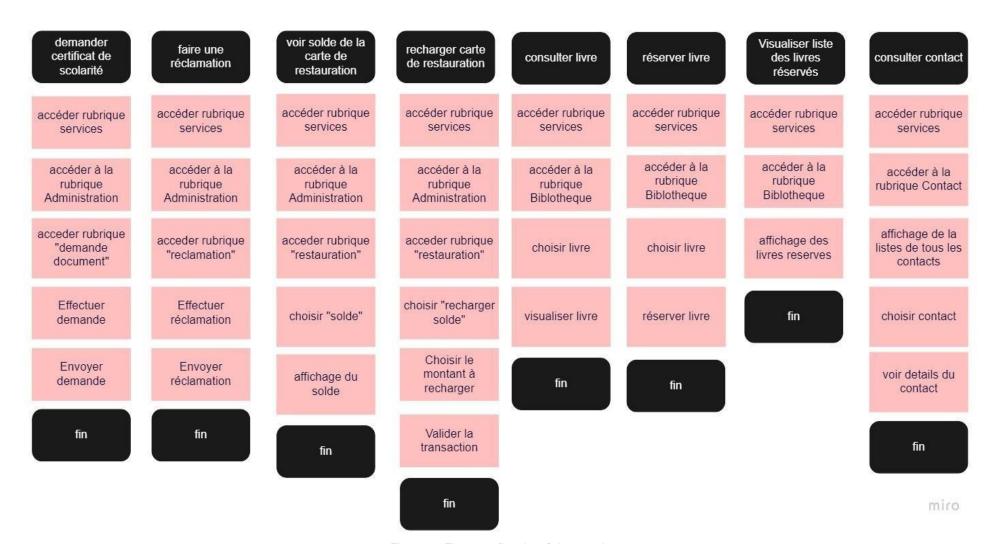


Figure 14 Figure 12 flux des tâches partie 3

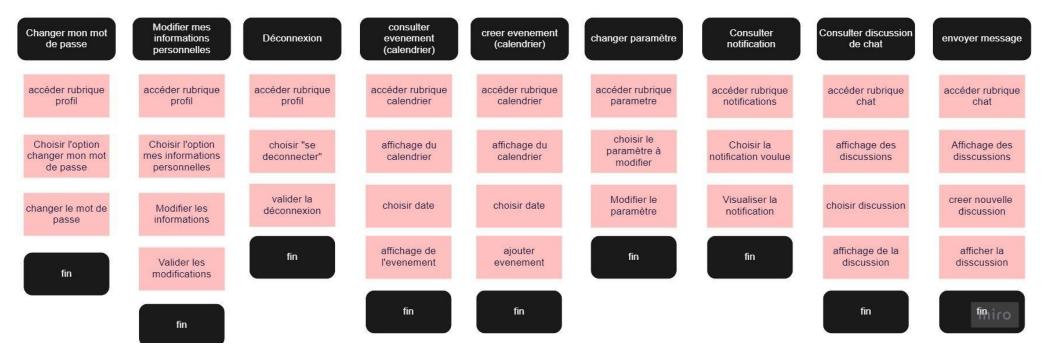


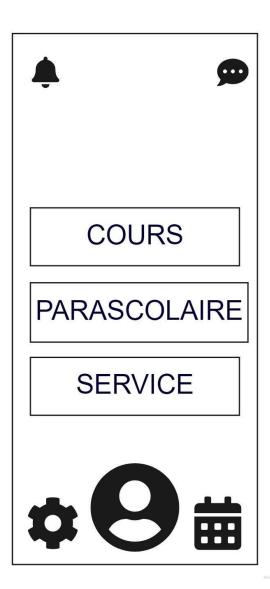
Figure 15 Figure 12 flux des tâches partie 4

3- Interface



La page de connexion permet la connexion à travers l'insertion d'un identifiant et un mot de passe et puis un bouton login.

Figure 16 page de connexion



La page principale donne un accès direct aux différentes sections de l'application : cours, parascolaire, service, chat, notifications, paramètres, profil et calendrier.

Figure 17 page principale

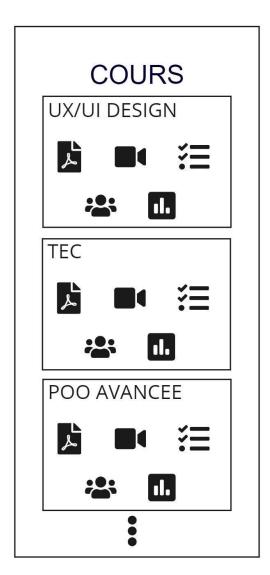


Figure 18 page des cours

La page du cours contient des blocs de chaque matière, qui, à leur tour, donne accès aux documents, aux séances vidéo, aux devoirs, aux groupes de collaboration et les notes.

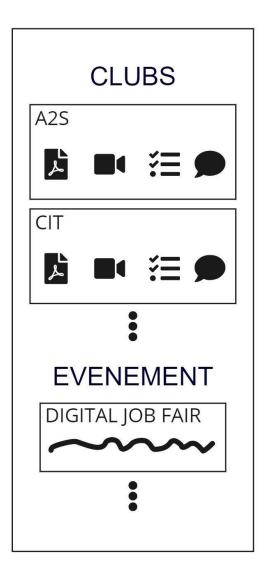


Figure 19 page du parascolaire

La page du parascolaire contient les clubs avec un bloc pour chaque club avec la possibilité de voir les documents, les séances vidéo, les tâches à faire et la discussion associée à ce dernier.

Une deuxième partie concerne les événements globaux concernant tous les étudiants de l'INPT.

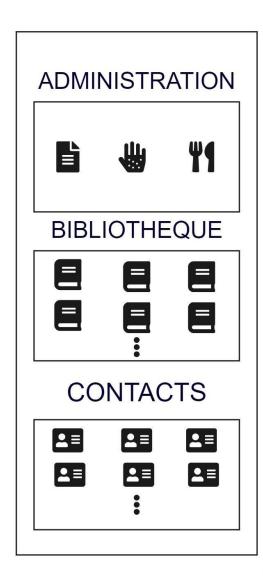
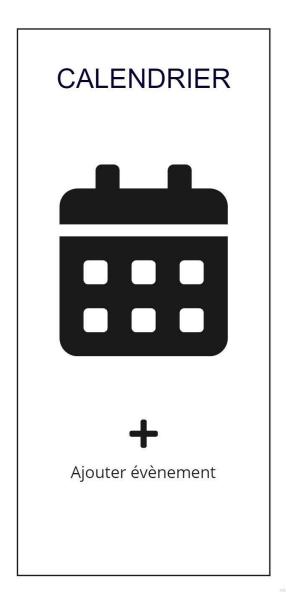


Figure 20 page des services

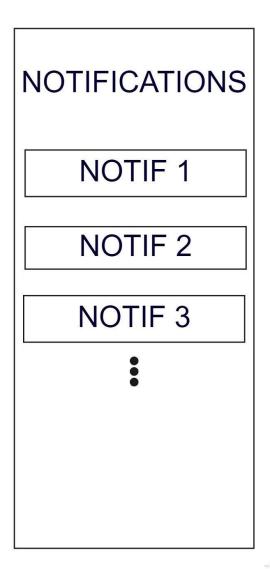
La page du support contient les trois services principaux :

- Administration d'où on pourra demander des documents, faire des réclamations ou consulter le service de restauration
- Bibliothèque
- Contacts montrant les différentes informations relatives à tout le personnel de l'INPT



Le calendrier affiche les événements selon les dates avec la possibilité de naviguer entre les différentes dates et ajouter d'autres événements.

Figure 21 page du calendrier



La page des notifications affiche les différentes notifications reçues liés aux rappels des séances, des événements, des tâches à faire, d'un livre à rendre...

Figure 22 page des notifications

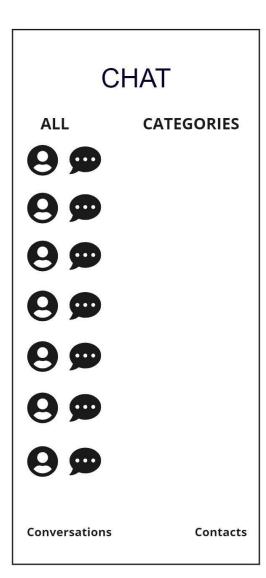


Changer M.D.P

Déconnexion

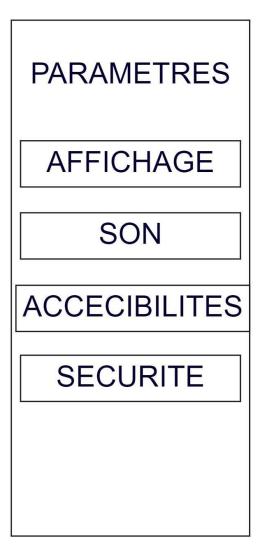
La page du profil donne accès aux informations personnelles de l'utilisateur, la possibilité de changer le mot de passe ou de se déconnecter.

Figure 23 page du profil



La page de chat contient toutes les discussions faites par l'utilisateur, y compris les discussions avec ses collègues, ses professeurs, les différents responsables de l'institut et les groupes de travail et des clubs.

Figure 24 page du chat



La page des paramètres permettra de modifier les différents aspects de l'application commençant par les paramètres d'affichage et de son jusqu'aux détails de sécurité et les options d'accessibilités.

Figure 25 page des paramètres

SECTION 5 : Prototypage

Pour la création de notre prototype, on s'est principalement basé sur les interfaces réalisées dans la section précédente qu'on a ensuite fortement remodelé pour une meilleure expérience utilisateur.

Nous avons utilisé Figma dû à sa facilité de manipulation et les différentes options qu'elle offre pour le design et surtout pour la possibilité du travail collaboratif puisqu'on voulait travailler en même temps. En parallèle avec Google Meet pour garantir une communication instantanée, c'était le combo parfait pour la réalisation du meilleur prototype possible dans notre situation.

SECTION 6 : Test et rapport de test

1- Plan de test d'utilisabilité

A- Procédure du test

Notre procédure de test sera assez facile et prendra en considération notre approfondissement dans le prototype. Autrement, puisque notre prototype est très détaillé avec une trentaine de frames, on limitera le test a quelques tâches qu'on trouve primordiales.

Quant aux testeurs, nous avons choisi six étudiants de notre institut, tous choisis aléatoirement selon leur disponibilité. Pour gagner un peu de temps, on se divisera nous-même en deux groupes de deux, chacun supervisera trois participants.

Les tests se feront en ligne sur la plateforme Google Meet. Chaque testeur recevra le lien au prototype Figma et sera supervisé individuellement par un groupe jusqu'à ce qu'il finisse toute la procédure et donne son feedback.

On a donné d'abord à nos testeurs quelques minutes sans contraintes ou ils vont naviguer à leur aise sur le prototype afin qu'ils se familiarisent avec l'interface d'une part et avoir une idée sur les fonctionnalités d'une autre.

Le test se focalise principalement sur les tâches principales suivantes :

-Les tâches liées aux cours :

- 1. Assister à la séance de la cour de Machine Learning
- 2. Rejoindre le chat du groupe 1 de collaboration de la cour de Machine Learning
- 3. Rendre un devoir de Machine Learning

-Les tâches liées au parascolaire :

- 4. Consulter les évènements du club A2S
- 5. Consulter les tâches à faire d'A2S
- 6. Assister à une réunion d'A2S
- 7. Voir les documents partagés d'A2S
- 8. Consulter les événements à venir

-Les tâches liées aux services :

- 9. Chercher les informations du directeur général
- 10. Demander un certificat de scolarité
- 11. Recharger la carte de restauration

-Les tâches diverses :

12. Consulter un événement proche (calendrier)

- 13. Consulter les notifications
- 14. Consulter le chat
- 15. Accéder aux paramètres de son
- 16. Se déconnecter

B- Mesure d'usabilité

Afin de mesurer l'utilisabilité de notre application, on se basera sur ces 3 Métriques qui seront calculées à partir du feedback des testeurs :

- L'accomplissement d'une tâche :

$\frac{nombre\ d'utilisateurs\ ayant\ accompli\ la\ tâche}{nombre\ total\ d'utilisateurs} \times 100$

- Le temps d'accomplissement d'une tâche :

temps mis par l'utilisateur pour finir la requête prédéfinie nombre total d'utilisateurs

- Satisfaction générale des utilisateurs : sur une échelle entre 1 et 5, le testeur choisira son niveau de satisfaction par rapport à sa réalisation de la tâche.

Finalement, on donnera la possibilité aux testeurs de donner leurs avis sur leur utilisation de l'application pour une meilleure vision sur les différents aspects de celle-ci et qui, peut-être, n'auront pas été touchés par notre procédure de test.

2- Synthèse de test

Suite aux tests effectués, et en prenant en compte les critères définies précédemment, on a d'abord réalisé la matrice de feedback globale suivante regroupant les différentes matrices de feedback associées à chaque testeur.

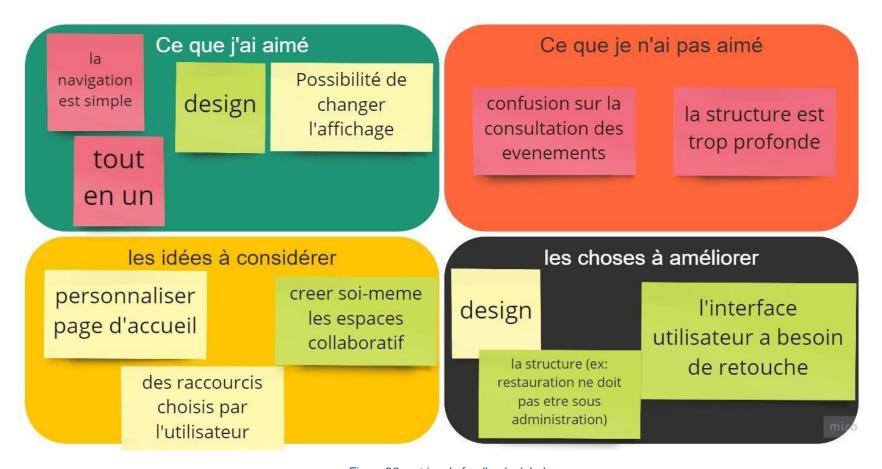


Figure 26 matrice de feedback globale

N.B: les couleurs des notes sont représentés comme suit :

Jaune : impacte faibleVert : impacte normalRouge : impacte critique

Conclusion générale

Tout au long de ce rapport, nous avons été amenés à concevoir et implémenter un prototype Hi-Fi d'une application mobile ayant comme but "rendre la vie universitaire d'un étudiant de l'INPT plus aisée". Conformément à ce que nous avons spécifié, nous sommes parvenus à mettre en œuvre ce prototype en suivant l'ensemble des démarches de UX/UI Design.

Ce travail avait été une occasion parfaite d'appliquer, dans un cadre réel, les démarches apprises en cours, les techniques de communications et d'agilité afin d'être toujours proches del'utilisateur pour élaborer un projet dont il sera satisfait.