INF4150 - RAPPORT TP1

Raphaël Jacob-Simard - JACR26038907 Zachary Péloquin - PELZ07039904 Yan-Alexandre Leclerc - LECY20069604

Groupe 20

Table des matières

1	Éva	luation sommaire	2
2	Het	ıristiques	3
	2.1	Compatibilité	3
	2.2	Guidage	4
	2.3	Cohérence	5
	2.4	Adaptabilité	6
	2.5	Contrôle explicite	7
	2.6	Gestion des erreurs	8
	2.7	Charge de travail	9
	2.8	Signifiance des codes et dénominations	10

1 Évaluation sommaire

L'interface implémentée représente une version digitale de la fiche de visite d'une maison mise en vente. Dans la mesure du possible cette dernière adopte l'approche de conception centrée vers l'utilisateur.

Par exemple, sachant que la mémoire à court terme ne peut enregistrer que 7+/-2 éléments, la fiche de visite à donc été divisé en plusieurs pages web respectant le nombre magique.

Toujours dans l'optique de l'utilisateur, notre interface respecte les différents principes vus en classe soient la cohérence, la concision, le retour d'information, la structuration ainsi que la gestion des erreurs.

En décomposant les différents critères :

Cohérence - Le style adopté reste constant tout au long du formulaire et reste le plus simple possible pour diriger rapidement l'attention de l'utilisateur vers l'essentiel (minimalisme).

Concision - Pour limiter les erreurs de l'utilisateurs, plusieurs éléments d'entrée sont innaccessibles si ce dernier n'a pas suffisament progresser dans les questions du formulaire.

Retour d'information - Pour indiquer la progression de l'utilsateur dans le formulaire, une barre lui est disponible en tout temps pour le situer dans l'interface. De plus on sous-entends qu'une validation est effectuée à chaque saisie.

Structuration - Tel que présenté ci-haut, pour respecter le nombre magique, le formulaire a été décomposé en plusieurs pages pour simplifier la compréhension de l'utilisateur et lui fournir une interface structurée.

Gestion des erreurs - Pour gerer la résolution des erreurs facilement, il est possible pour l'utilisateur de revenir aux pages ultérieurs en tout temps.

2 Heuristiques

Pour les heuristiques, nous avons décidé de se baser sur les critères ergonomiques de Bastien et Scapin. Ces derniers seront énumérés et une explication ainsi que des captures d'écrans leurs seront liés.

2.1 Compatibilité -

En terme de compatibilité, l'interface est adapté au profil des utilisateurs attendus soit une connaissance faible/moyenne de l'informatique. L'interface est minimaliste de façon que chaque interaction peut se faire de façon instinctive.

De plus, le questionnaire est resté le plus juste à la Fiche de visite en version imprimable pour que l'utilisateur soit déjà comfortable de naviguer dans ce questionnaire complexe.

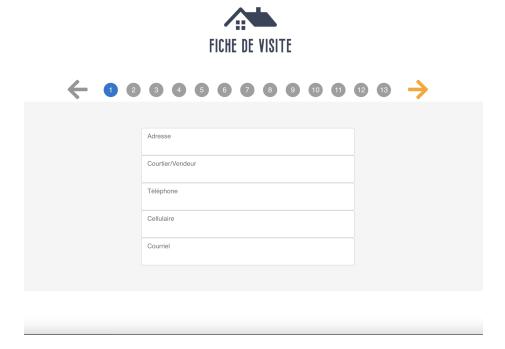


Figure 1 – Interface Fiche de visite - Compatibilite

2.2 Guidage -

L'utilisateur est assisté tout au long du formulaire. La progression est affichée constamment dans le haut de la page et il lui est possible de retourner aux pages ultérieures en cas d'erreur. Les instructions sont également toujours visibles même lorsque l'utilisateur écrit dans la boîte de saisie.

De plus, lors de questions plus complexe, certaines boites de saisie de l'information restent désactivées jusqu'à ce que les autres questions soit remplies.

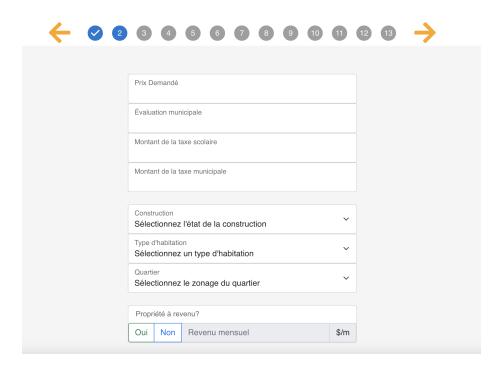


FIGURE 2 – Interface Fiche de visite - Guidage

2.3 Cohérence -

La cohérence de l'interface reste constante tout au long de la progression. Si l'on ajoute les précédentes captures d'écran à celle plus bas, on constante que l'agencement police/symboles/couleurs reste toujours la même.

Le vocabulaire utilisé est le même que la fiche donnée et ses affichages ont été découpés de la même façon que cette dernière pour conserver le même comportement.



FIGURE 3 – Interface Fiche de visite - Coherence

2.4 Adaptabilité -

En terme de flexibilité, l'interface permet de saisir plusieurs questions de façon intuitive ou manuelle. Si l'on se penche sur la première capture d'écran, on constate que la date peut se saisir manuellement ou par sélection dans le calendrier. Sinon, dans la deuxième capture, la saisie des nombres de pièces peut se faire manuellement ou par les flèches à droite de la boîte.

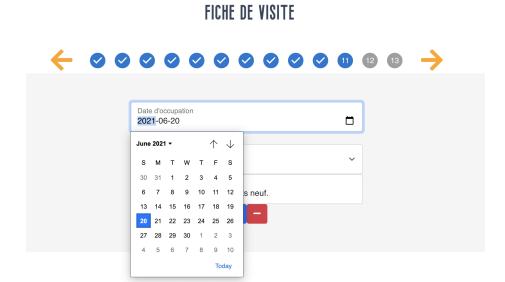


FIGURE 4 – Interface Fiche de visite - Adaptabilite



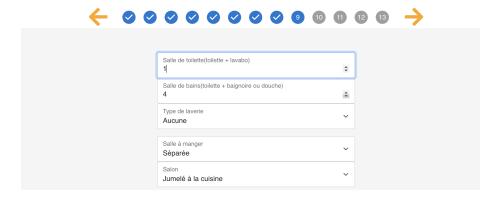


Figure 5 – Interface Fiche de visite - Adaptabilite

2.5 Contrôle explicite -

En terme de contrôle, comme mentionné précédement, il est possible de revenir en arrière en tout temps et la technologie utilisée permet d'enregistrer les modifications effectués de façon automatique en tout temps.

Voir les captures précédentes pour la navigation.

2.6 Gestion des erreurs -

Pour minimaliser la possibilité d'erreur, l'interface utilise toujours, dans le cas du possible, des saisies instinctives. Par exemple, dans la capture d'écran, un utilise des "checkbox" et des listes pré-établies pour ne pas permettre à l'utilisateur de saisir des données invalides.

De plus, certaines saisies sont désactivées jusqu'à ce qu'un choix dans les liste soit fait pour ne pas avoir des données inutiles selon les choix dans les listes.

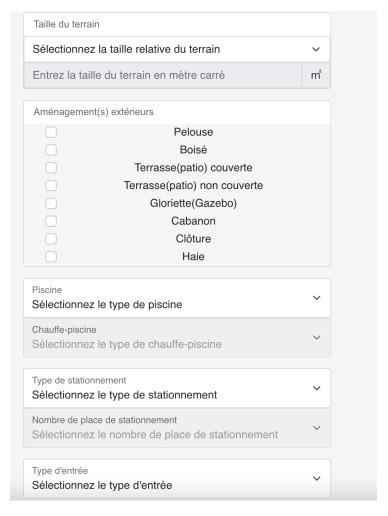


Figure 6 – Interface Fiche de visite - Gestion Des Erreurs

2.7 Charge de travail -

Pour respecter notre approche de conception centrée utilisateur, l'interface respecte le chiffre magique soit 7 + / -2 saisies d'information. Les tailles des listes respectent la grandeur de l'écran pour que l'utilisateur voit toutes les options d'un coup d'oeil sans avoir besoin de dérouler. L'interface n'inclue que les questions(rien d'inutile) et les boîtes de saisies sont suffisament larges pour voir l'information au complet.

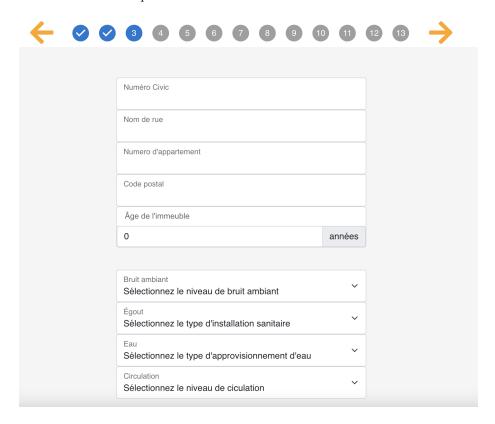


FIGURE 7 - Interface Fiche de visite - Charge De Travail

2.8 Signifiance des codes et dénominations -

Si l'on regarde les symboles utilisés dans cette interface, ils sont tous compréhensifs de façon intuitive. Les flèches indiques clairement un retour en arrière ou avancement vers la prochaine page. L'icone de calendrier signifie bien de saisir une date et les icones "plus" et "moins" signifie un ajout et un retrait d'item inclus dans la vente.



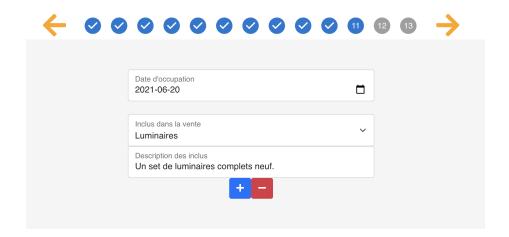


FIGURE 8 – Interface Fiche de visite - Signifiance des codes et dénominations