|  |
| --- |
| M2 STRI |
| Interaction homme-machine |
| Livrable 3 : Document d’évaluation du prototype haute-fidélité |

|  |
| --- |
| BADENS Florian  GUENAT Vincent  12-12-2016 |

# Méthodes d’évaluation du prototype

Nous avons décidé de procéder à l’évaluation de notre prototype haute-fidélité avec des tests utilisateurs. Nous avons sélectionné cette méthode parce que nous considérons qu’il s’agit de la méthode la plus efficiente pour recueillir les avis de clients potentiels avant la mise sur le marché de l’application. Dans chaque scénario, les utilisateurs reçoivent une liste d’actions à faire pour remplir l’objectif du scénario. Nous pouvons ainsi évaluer si chaque composant graphique est adapté. Un scénario sans action nous permettrait surtout de chercher à savoir si l’organisation et l’emplacement des liens est efficace.

Les tests suivent des scénarios définis à l’avance et proposent plusieurs critères d’évaluations qui sont :

* La réussite ou l’échec de la tâche ou de la sous-tâche.
* Le nombre de coup réalisés pour effectuer cette tâche.
* Le temps total nécessaire pour réaliser le scénario.
* Une partie remarque pour rassembler les problèmes rencontrés et les remarques émises par les utilisateurs.

Avec les remarques des utilisateurs, nous cherchons ainsi à recueillir l’aisance d’utilisation de notre application ainsi que le ressenti de l’utilisateur concernant l’utilisabilité de l’interface. Nous souhaitons donc obtenir des réponses aux questions : l’application est-elle simple ou complexe à utiliser ? L’application est-elle rapide ou trop lente ?

Les remarques doivent également nous permettre d’identifier des morceaux particuliers de l’interface qui pourraient poser problème.

Chaque utilisateur va réaliser les scénarios séparément, sans contacts préalable avec d’autres testeurs et sans assistance. Un des membres du binôme est présent pour mesurer les différents critères identifiés et mener les tests.

Nous avons choisis de tester notre interface sur 3 profils d’utilisateurs différents classés selon leurs degrés d’aisance avec les dispositifs mobiles et les nouvelles technologies de manière générale. Ces 3 profils sont référencés dans la suite du document selon la dénomination suivante :

* Néophyte : capable d’effectuer seul des tâches simple et/ou guidées.
* Confirmé : capable d’effectuer des tâches moins aisées à comprendre et/ou demandant un faible niveau de recherche.
* Avancé : capable d’être autonome dans presque toutes les situations, quelle que soit la complexité des actions à effectuer.

# Séances d’évaluation

Nous avons vu dans la première partie que nous voulons évaluer le ressenti de l’utilisateur par rapport à l’utilisabilité de notre interface. Nous allons donc utiliser le tableau suivant :

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nom du scénario | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| But |  |  |  |  |
| Temps |  |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant |  |  |  |  |

Ce tableau est utilisé dans les scénarios suivant pour évaluer notre interface. Nous pourrons ainsi évaluer la difficulté d’utilisation avec le nombre de coups, le temps de réalisation du scénario et les remarque de l’utilisateur. Pour chacun des scénarios il y 3 de ces tableaux, un par utilisateur. La couleur de l’en-tête identifie l’utilisateur qui ayant obtenu les résultats du tableau associé. Nous utilisons le code couleur suivant :

* Néophyte : test
* Confirmé : test
* Avancé : test

## Inscription

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S1 : Inscription | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page d’inscription | X |  | 3 |
|  | 1. Entrer un nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 4 |
|  | 1. Entrer un mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer une adresse mail dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’inscription | X |  | 1 |
| But | Inscrire un nouvel utilisateur | X |  |  |
| Temps | 30 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Difficulté pour trouver la page inscription et pour déterminer le champ de l’inscription. Logo inscription/connexion pas assez explicite |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S1 : Inscription | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page d’inscription | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer une adresse mail dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’inscription | X |  | 1 |
| But | Inscrire un nouvel utilisateur | X |  |  |
| Temps | 10 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Hésitation entre la page connexion et la page inscription |  |  |  |
| S1 : Inscription | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page d’inscription | X |  | 3 |
|  | 1. Entrer un nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer une adresse mail dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’inscription | X |  | 1 |
| But | Inscrire un nouvel utilisateur | X |  |  |
| Temps | 10 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Aller dans le menu pour chercher la page inscription |  |  |  |

## Connexion

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S2 : Connexion | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de connexion | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de connexion | X |  | 1 |
| But | Se connecter avec un utilisateur enregistré | X |  |  |
| Temps | 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S2 : Connexion | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de connexion | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de connexion | X |  | 1 |
| But | Se connecter avec un utilisateur enregistré | X |  |  |
| Temps | 2 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S2 : Connexion | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de connexion | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le nom d’utilisateur dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le mot de passe dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de connexion | X |  | 1 |
| But | Se connecter avec un utilisateur enregistré | X |  |  |
| Temps | 2 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Recherche d’un concert

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S3 : Recherche d’un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 6 |
|  | 1. Entrer un terme de recherche dans le champ approprié | X |  | 1 |
|  | 1. Définir la date de début de recherche au 16 décembre 2016 | X |  | 3 |
|  | 1. Définir la date de fin de recherche au 31 décembre 2016 | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Rechercher un concert | X |  |  |
| Temps | 20 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Difficulté pour trouver la page Recherche |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S3 : Recherche d’un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un terme de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Définir la date de début de recherche au 16 décembre 2016 | X |  | 2 |
|  | 1. Définir la date de fin de recherche au 31 décembre 2016 | X |  | 2 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Rechercher un concert | X |  |  |
| Temps | 10 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S3 : Recherche d’un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un terme de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Définir la date de début de recherche au 16 décembre 2016 | X |  | 2 |
|  | 1. Définir la date de fin de recherche au 31 décembre 2016 | X |  | 3 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Rechercher un concert avec un mot-clé | X |  |  |
| Temps | 5 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Achat d’un billet

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S4 : Achat d’un billet | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page d’achat d’un billet | X |  | 1 |
|  | 1. Ajouter une carte | X |  | 1 |
|  | 1. Payer le billet | X |  | 1 |
| But | Acheter un billet pour un concert | X |  |  |
| Temps | 25 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S4 : Achat d’un billet | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page d’achat d’un billet | X |  | 1 |
|  | 1. Ajouter une carte | X |  | 3 |
|  | 1. Payer le billet | X |  | 1 |
| But | Acheter un billet pour un concert | X |  |  |
| Temps | 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S4 : Achat d’un billet | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page d’achat d’un billet | X |  | 1 |
|  | 1. Ajouter une carte | X |  | 3 |
|  | 1. Payer le billet | X |  | 2 |
| But | Acheter un billet pour un concert | X |  |  |
| Temps | 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Recherche d’un artiste

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S5 : Recherche d’un artiste | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 3 |
|  | 1. Entrer un nom d’artiste dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Chercher un artiste depuis la page de recherche | X |  |  |
| Temps | 30 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S5 : Recherche d’un artiste | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un nom d’artiste dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Chercher un artiste depuis la page de recherche | X |  |  |
| Temps | 8 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S5 : Recherche d’un artiste | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de recherche | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un nom d’artiste dans le bon champ | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton de recherche | X |  | 1 |
| But | Chercher un artiste depuis la page de recherche | X |  |  |
| Temps | 5 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Hésitation entre recherche approfondie et smart search pour le bon champ |  |  |  |

## Gestion de la liste d’artistes suivis

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S6 : Gestion de la liste des artistes suivis | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 8 |
|  | 1. Aller sur la page de gestion des artistes | X |  | 2 |
|  | 1. Cesser de suivre un artiste | X |  | 1 |
| But | Cesser de suivre un artiste | X |  |  |
| Temps | 1 minute |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S6 : Gestion de la liste des artistes suivis | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 2 |
|  | 1. Aller sur la page de gestion des artistes | X |  | 1 |
|  | 1. Cesser de suivre un artiste | X |  | 1 |
| But | Cesser de suivre un artiste | X |  |  |
| Temps | 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S6 : Gestion de la liste des artistes suivis | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page de gestion des artistes | X |  | 2 |
|  | 1. Cesser de suivre un artiste | X |  | 1 |
| But | Cesser de suivre un artiste | X |  |  |
| Temps | 7 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Consultation de l’historique

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S7 : Consultation de l’historique | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page historique | X |  | 1 |
| But | Consulter notre historique | X |  |  |
| Temps | 20 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S7 : Consultation de l’historique | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page historique | X |  | 1 |
| But | Consulter notre historique | X |  |  |
| Temps | 2 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S7 : Consultation de l’historique | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page historique | X |  | 1 |
| But | Consulter notre historique | X |  |  |
| Temps | 1 seconde |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Modification de son profil

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S8 : Modification de son profil | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un nouveau nom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau prénom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau mot de passe | X |  | 1 |
|  | 1. Changer le périmètre de recherche |  | X | 25 |
| But | Modifier toutes les informations sur notre profil | X |  |  |
| Temps | 2 minutes 30 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Difficulté à trouver le widget de modification du périmètre de recherche. |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S8 : Modification de son profil | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un nouveau nom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau prénom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau mot de passe | X |  | 1 |
|  | 1. Changer le périmètre de recherche | X |  | 1 |
| But | Modifier toutes les informations sur notre profil | X |  |  |
| Temps | 5 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S8 : Modification de son profil | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page Mon profil | X |  | 2 |
|  | 1. Entrer un nouveau nom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau prénom | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer un nouveau mot de passe | X |  | 1 |
|  | 1. Changer le périmètre de recherche | X |  | 1 |
| But | Modifier toutes les informations sur notre profil |  |  |  |
| Temps | 5 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | Retirer le clavier si l’utilisateur clique hors de cette zone. |  |  |  |

## Don d’un avis sur un concert

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S9 : Don d’un avis sur un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de nos notifications | X |  | 7 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 2 |
|  | 1. Aller sur la page pour donner notre avis | X |  | 1 |
|  | 1. Noter la qualité sonore | X |  | 1 |
|  | 1. Noter l’ambiance | X |  | 1 |
|  | 1. Noter le jeu de scène | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le commentaire : « Super » | X |  | 1 |
|  | 1. Valider notre avis | X |  | 1 |
| But | Donner notre avis sur un concert | X |  |  |
| Temps | 1 minute 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S9 : Don d’un avis sur un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de nos notifications | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page pour donner notre avis | X |  | 1 |
|  | 1. Noter la qualité sonore | X |  | 1 |
|  | 1. Noter l’ambiance | X |  | 1 |
|  | 1. Noter le jeu de scène | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le commentaire : « Super » | X |  | 1 |
|  | 1. Valider notre avis | X |  | 1 |
| But | Donner notre avis sur un concert | X |  |  |
| Temps | 12 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |
| S9 : Don d’un avis sur un concert | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller sur la page de nos notifications | X |  | 2 |
|  | 1. Aller sur la page du premier concert | X |  | 1 |
|  | 1. Aller sur la page pour donner notre avis | X |  | 1 |
|  | 1. Noter la qualité sonore | X |  | 1 |
|  | 1. Noter l’ambiance | X |  | 1 |
|  | 1. Noter le jeu de scène | X |  | 1 |
|  | 1. Entrer le commentaire : « Super » | X |  | 1 |
|  | 1. Valider notre avis | X |  | 1 |
| But | Donner notre avis sur un concert | X |  |  |
| Temps | 10 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

## Consultation de la politique de sécurité ou des conditions générales d’utilisation

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S10 : Consultation des conditions générales | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’accès aux conditions générales | X |  | 1 |
| But | Accéder à la page de visionnage des conditions générales | X |  |  |
| Temps | 15 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S10 : Consultation des conditions générales | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’accès aux conditions générales | X |  | 1 |
| But | Accéder à la page de visionnage des conditions générales | X |  |  |
| Temps | 5 secondes |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| S10 : Consultation des conditions générales | | Réussite | Échec | Nombre de coups |
| Actions | 1. Aller dans le menu | X |  | 1 |
|  | 1. Appuyer sur le bouton d’accès aux conditions générales | X |  | 1 |
| But | Accéder à la page de visionnage des conditions générales | X |  |  |
| Temps | 1 seconde |  |  |  |
| Problèmes rencontrés et remarque du participant | RAS |  |  |  |

# Conclusion

Cette évaluation nous a permis de constater que certains éléments qui nous paraissaient accessible ne le sont pas forcément, notamment pour le profil néophyte. Le premier constat que nous avons déduit de cette évaluation est la difficulté à trouver la page « Connexion/Inscription » à travers le logo en haut à gauche de la page Accueil. Sur cette même page, la division en deux parties (d’une part connexion et de l’autre inscription) a fait hésiter les trois profils pour trouver les bons champs à remplir. Il sera donc nécessaire de créer une page pour l’inscription et une page pour la connexion afin que cela soit plus clair ainsi que de rendre plus explicite le bouton pour accéder à ces pages.

Une fois que les profils ont découvert l’application et son fonctionnement, peu de difficultés ont été rencontrées. Toutefois, le profil néophyte a rencontré un échec concernant l’action « Modifier le périmètre de recherche », ne parvenant pas à trouver le widget prévu à cet effet.

De plus, une remarque de l’utilisateur Avancé a été prononcée : le fait que le clavier se cache si l’utilisateur clique hors de cette zone.

En conclusion, le design de cette application reste à améliorer afin de la rendre accessible à tout type d’utilisateur, mais aucunes grandes difficultés n’ont été rencontrées nous laissant penser que l’exercice fut réalisé avec succès.