

RAPPORT TESTS UTILISATEURS

GROUPE B :

FOURNIOLS Guillaume

LAFIA-MONWOO David

LARGEAU Brandon

LITTLE Sean

UTILISATEURS AYANT PARTICIPE AUX TESTS

Deux étudiants en Master Informatique qui suivent GUI

Un étudiant master 2 en géologie

Une étudiante de sage-femme

Un étudiant master 2 Audiovisuel, médias interactifs numérique et jeux

PROTOCOLE MIS EN PLACE

Pour réaliser ces tests nous avons utilisé FluidUI pour permettre aux utilisateurs de passer les tests depuis leur smartphone et Teams pour l'aspect synchrone des entretiens et aussi pour réaliser les enregistrements. Le questionnaire SUS a été effectué au travers d'un google Form.

Nous avons réalisé cinq tests. Tous les tests ont été réalisés sous supervision d'un ou deux membres (maximum 2) de l'équipe via Teams, sous forme d'entretien. Entretiens durant lesquels le(s) superviseur(s) se présentaient et présentaient l'application, avant d'expliquer comment se déroulerait le test.

Le protocole demandait à l'utilisateur de télécharger Fluid Player sur son smartphone et scanner le QR code, généré par le site FluidUI. Il devait ensuite télécharger Microsoft Teams sur son smartphone et se connecter avec un compte que nous avons créé spécialement pour réaliser ces tests.

Une fois cette étape passée, un superviseur devait envoyer la fiche de consentement par mail à l'utilisateur. Une fois le consentement rempli et signé, l'utilisateur devait partager son écran (via Teams), l'enregistrement pouvait commencer et marquait ainsi le début du test. Durant le test, un superviseur lisait les tâches aux utilisateurs sans donner d'indications précises sur la façon de résoudre la tâche. Une fois tous les scénarios réalisés, un superviseur était chargé de faire le compte rendu à la suite duquel le lien du SUS (Google Forms) était passé à l'utilisateur pour finaliser le test. Ainsi, le(s) superviseur(s) clôturait la séance par des remerciements.

SCENARIOS D'USAGE

Pour réaliser ces tests nous avons choisi différents scénarios qui nous ont permis de synthétiser les grandes fonctionnalités de notre application. À l'issue de chaque scénario, les utilisateurs recevaient un message "Tâche : Réussie" indiquant que la tâche en cours est réussie. Ces scénarios sont les suivants :

1) Connexion et Lecture.

Vous souhaitez faire une sieste et pour cela, vous aimez la "Pluie douce", se connecter et lancer l'ambiance "Pluie Douce".

Durée experte : 7 secondes

- Ce scénario est le plus basique et représente l'utilité principale de notre application, tout utilisateur devra obligatoirement se connecter avant toute interaction avec l'application.

2) Création d'Ambiance.

Vous avez un rapport à faire pour demain et vous voulez vous mettre dans l'ambiance, créer une ambiance, la nommer "Mon bureau" et ensuite ajouter un son "Discussions".

Durée experte : 10 secondes

- La création d'une ambiance est la première fonctionnalité poussée de notre application et permettra aux utilisateurs d'exprimer leur créativité, il s'agit donc d'une tâche essentielle.

3) Modification Minuteur.

Vous savez qu'il ne vous faut que cinq minutes pour vous endormir et vous aimez bien entendre l'orage, sélectionner "Orage lointain" et modifier le minuteur pour avoir une nouvelle valeur.

Durée experte : 7 secondes

- Cette tâche représente une fonctionnalité particulièrement intéressante, qui nous a permis de nous assurer que les utilisateurs pourraient si besoin ajuster le temps de lecture de leurs ambiances.

4) Suppression d'une Ambiance.

Vous n'aimez plus l'ambiance "Forêt Orageuse", supprimer l'Ambiance "Forêt Orageuse".

Durée experte : 10 secondes

- Ce scénario permet de vérifier que la suppression est instinctive, puisque l'utilisateur n'a pas encore vu de bouton supprimer, normalement. Le bouton se trouve dans un menu juste à droite de chaque Ambiance.

5) Modification d'une Ambiance

Vous trouvez qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans votre ambiance "Forêt Orageuse", vous allez augmenter l'intensité de la "Pluie" dans l'Ambiance "Forêt orageuse", puis supprimer le son "Orage" de l'Ambiance.

Durée experte : 17 secondes

- Ce scénario permet de voir si accéder à la modification est instinctif, l'utilisateur a vu le menu à partir duquel on accède à la modification avec la suppression. De plus, cela permet de rendre compte de l'intuitivité de l'écran de modification, qui comprend plusieurs fonctionnalités différentes. En donnant une suite précise, on peut évaluer ce qui est instinctif pour chaque utilisateur.

6) Recherche d'une Ambiance.

C'est l'hiver et vous voulez vous remémorer de l'ambiance d'un festival d'été. Vous allez chercher l'ambiance "Festival".

Durée experte : 9 secondes

- Ce scénario nous permet de voir comment un utilisateur s'y prend quand on lui demande de chercher un élément précis, évaluer son instinct contre ce que nous avons développé.

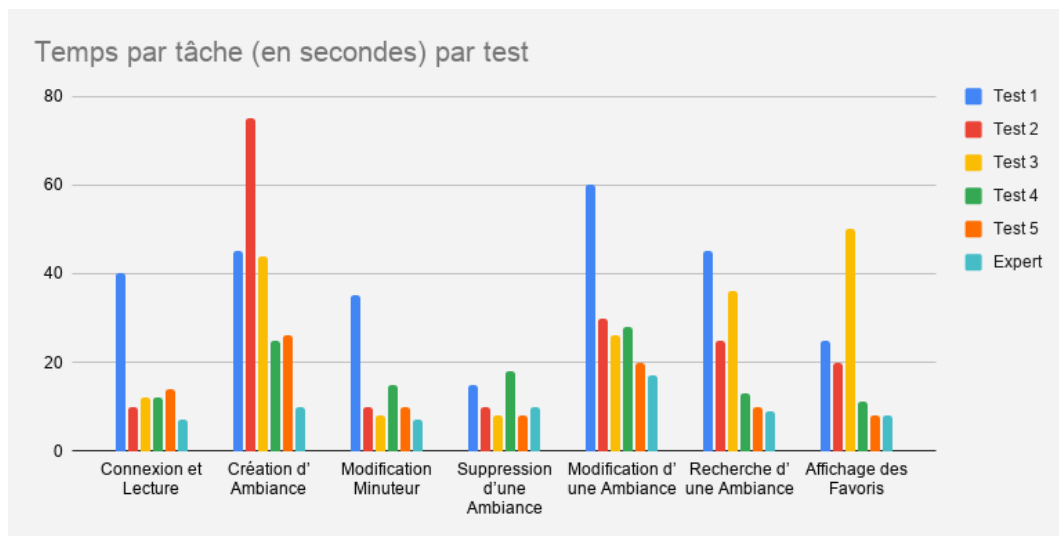
7) Affichage des Favoris

Vous venez de rentrer après une rude journée. Vous voulez choisir une de vos Ambiances préférées pour vous détendre. Vous allez afficher les Ambiances favorites.

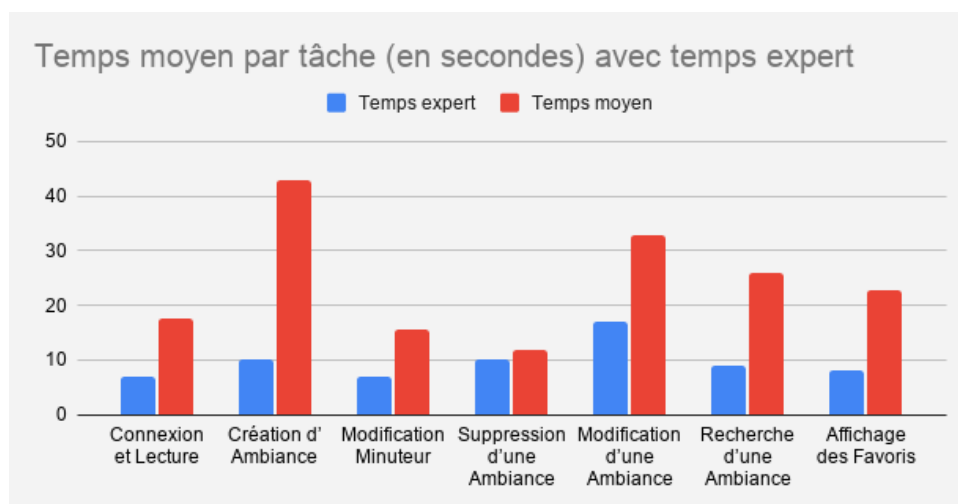
Durée experte : 8 secondes

- Ce scénario a permis d'évaluer la visibilité de comment accéder aux favoris. En sachant que pour réussir le dernier test, on a accès au même menu que pour afficher les favoris. Cela permet aussi d'avoir une évaluation complète de toutes les fonctionnalités de notre application.

RESULTATS DES TESTS :



Ce graphique représente le temps de réalisation de chaque tâche pour chaque utilisateur avec le temps expert.



Le graphique ci-dessus représente le temps moyen par tâche des utilisateurs comparé à celui des experts.

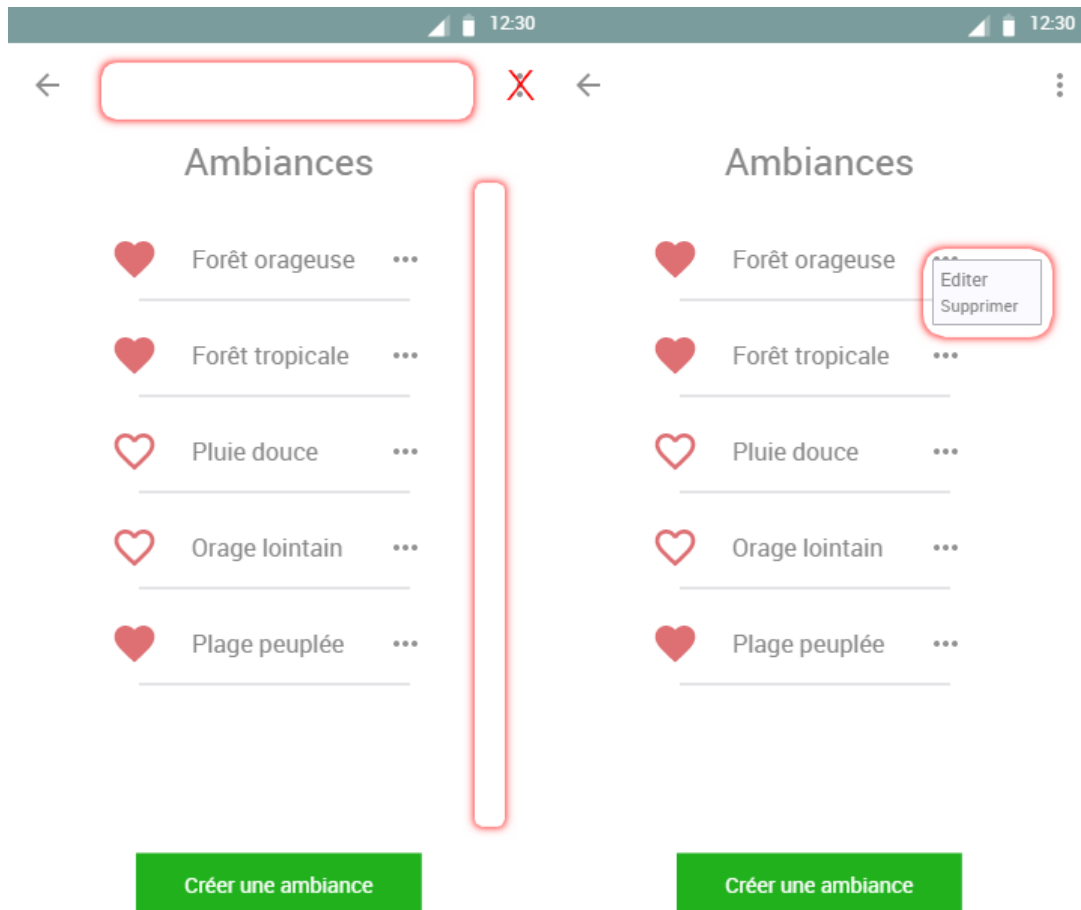
Récapitulatif des problèmes et recommandations

Problèmes rencontrés	Degré d'importance	Recommandations
Je ne trouve pas l'Ambiance indiquée (elle semble ne pas exister)	Minime (lié aux conditions de test)	Ajouter un élément visuel indiquant que certaines Ambiances ne sont pas affichées par manque de place (ex : "... " en bas de la liste)
Je ne trouve pas le menu de recherche	Important (rencontré par plusieurs utilisateurs)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intégrer un menu déroulant 2. Intégrer la barre de recherche directement dans la liste des ambiances.
Difficultés à cliquer sur certains boutons (zone de validation trop petite)	Gênant (rencontré par plusieurs utilisateurs)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intégrer la barre de recherche directement à la liste des ambiances nous permet de nous débarrasser de certains menus présentant ce problème. 2. Agrandir les boutons restants.
Difficulté à trouver le bouton pour créer l'ambiance à trouver le bouton pour créer l'ambiance	Minime (rencontré une seule fois par "manque d'attention")	L'utilisateur n'a pas formulé de recommandation.
Dans l'accueil, il n'est pas instinctif de devoir cliquer sur le bouton "choisir un titre" pour lancer une ambiance.	Important (rencontré par plusieurs utilisateurs)	Remplacer le texte par "choisir une ambiance", agrandir la zone de sélection et la mettre en évidence avec un contour.

Recommandations supplémentaires (indépendante d'un problème particulier) :

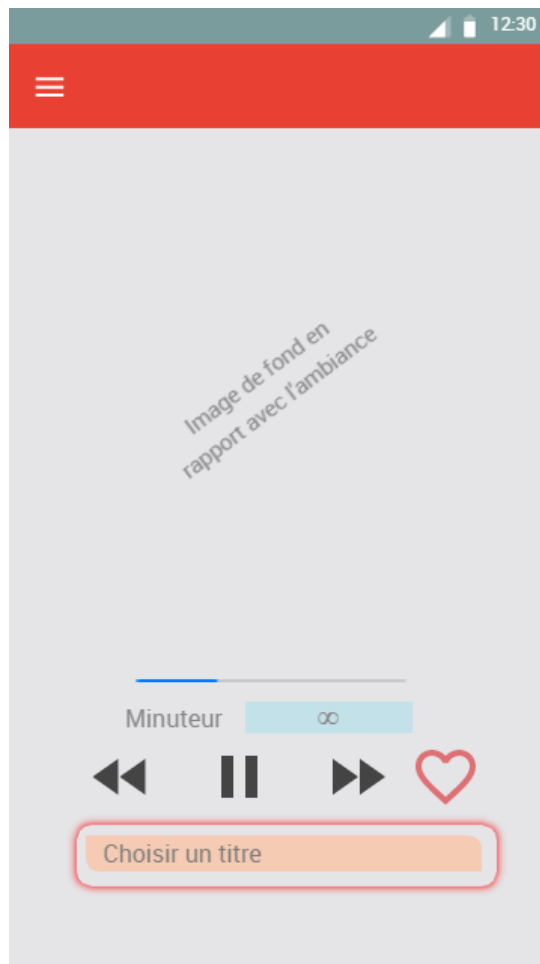
1. Déplacer le bouton création d'ambiance dans le menu burger. Idée d'ajouter un bouton « + » sous le titre du son en lecture, pour ajouter une nouvelle Ambiance.
2. Donner plus d'options vis-à-vis des sons lors des créations/modifications d'Ambiances.
3. Donner une option pour pouvoir personnaliser l'image liée à une Ambiance (en plus de l'image générée automatiquement à partir des sons composant l'Ambiance).
4. Pour indiquer qu'une ambiance est considérée "favorite", changer le cœur en étoile (l'équipe tient à préciser qu'elle tient fermement au cœur).

Aperçu des zones à modifier



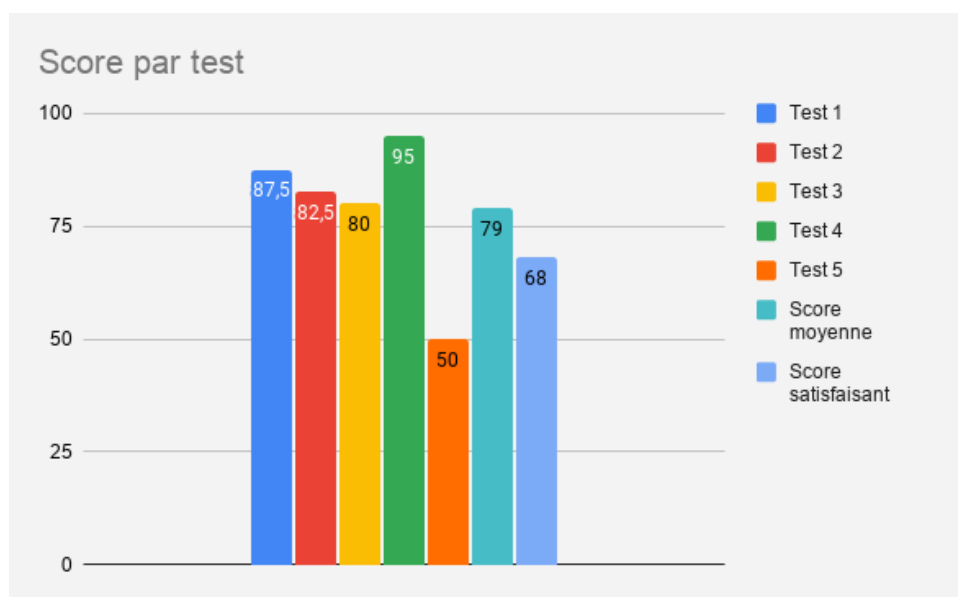
Ajouter une barre de recherche,
une barre de défilement et une icône
pour les favoris

Augmenter la taille des boutons



Augmenter la taille de la barre contenant le titre et changer le texte quand il n'y a pas de titre en "Choisir une ambiance"

Résultats System Usability Scale (SUS)



On peut déduire par le score que nous avons obtenu en compilant tous les résultats que, de manière générale, notre application est satisfaisante. Un score moyen de satisfaction est de 68 et notre application a obtenu un score de 79. On peut voir qu'un des tests a obtenu un score de 50, ceci est dû aux compétences de cette personne qui est en Master 2 Audiovisuel, médias interactifs numérique, jeux, il a donc été plus critique envers notre application. Il nous a aussi donné beaucoup de recommandations.

Annexe : Grille d'observation utilisée lors des tests

Tâche	Echec	Réussite	Commentaires
Tâche 1			
Clic sur le bouton Connexion			
Accéder aux ambiances			
Lecture de l'ambiance			
Temps de la tâche			
Tâche 2			
Accéder aux ambiances			
Accéder au menu de création			
Nommer la tâche			
Trouver le bouton d'ajout de son			
Valider			
Temps de la tâche			
Tâche 3			
Accéder aux ambiances			
Lire l'ambiance "orage lointain"			
Modifier la valeur du minuteur			
Temps de la tâche			
Tâche 4			
Accéder aux ambiances			
Accéder au menu déroulant des ambiances			
Suppression de l'ambiance			
Temps de la tâche			
Tâche 5			
Accéder aux ambiances			
Accéder au menu de modification de l'ambiance			
Suppression du son			
Temps de la tâche			
Tâche 6			
Accéder aux ambiances			
Accéder au menu de recherche			
Lire l'ambiance recherchée			
Temps de la tâche			
Tâche 7			
Accéder aux ambiances			
Accéder au menu de filtrage			
Filtrer par favoris			
Lancer l'ambiance			
Temps de la tâche			
Temps total			

Annexe : Questionnaire de Debriefing

- Est-ce que vous avez trouvé ces tests difficiles ?
- Avez-vous eu du mal à vous déplacer au sein de l'application ?
- Quel serait le sentiment qui décrirait le mieux votre expérience avec notre application ?
- Est-ce que vous trouvez que l'interaction avec l'application est intuitive, c'est-à-dire, elle se comprends d'elle même sans avoir besoin de didacticiel ?
- Est-ce que certains moments vous ont frustré pendant les tests ?
- Comment pensez-vous qu'on pourrait rendre cette application plus attractive ?