

# TP1 – Prototypage basse-fidélité

## 1. Objectifs

- Produire des prototypes basse-fidélité (papier-crayon)
- Utiliser la technique de la conception centrée tâches
- Produire des scénarios d'utilisation

## 2. Résultats attendus

- Un prototype basse-fidélité de l'application **pour chaque rôle d'utilisateur**. Chaque prototype doit présenter :
  - o la partie statique de l'interface c'est-à-dire la liste des écrans avec leur composition graphique avec une représentation des objets d'interaction (par exemple : champs de saisies, libellées, boutons, listes défilantes, composants personnalisés, etc.);
  - o la description du dialogue/navigation entre les écrans.
- Un compte rendu synthétique des questions posées et des remarques recueillies lors des tests utilisateur des prototypes
- Une description des scénarios produits lors des tests avec les utilisateurs (2 scénarios par type d'utilisateur)

## 3. Éléments fournis

- Cahier des charges du projet

## 4. Travail demandé pour chaque prototype basse-fidélité

- **Activité 1 : Identification des tâches de l'utilisateur**
  - o Identifier et lister toutes les actions que l'utilisateur doit pouvoir faire avec l'application. Vous pouvez vous aider en faisant des recherches sur les applications existantes.
  - o Rédigez des scénarios d'utilisation.
- **Activité 2 : Création du dialogue**
  - o Créer un dialogue (automate de l'interaction) selon l'exemple ci-dessous :

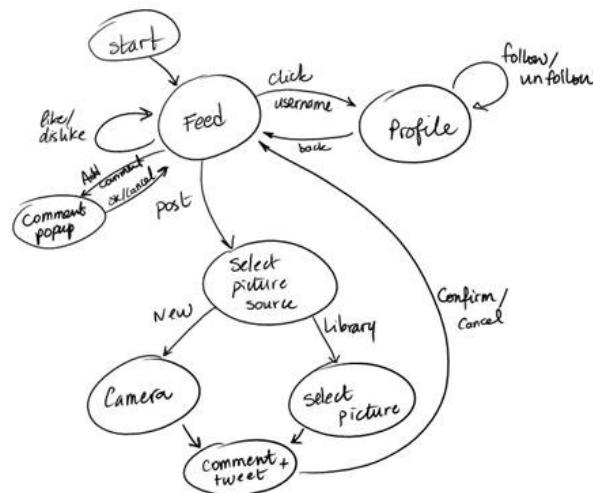


Figure 1. Exemple de modélisation du dialogue/navigation.

### - Activité 3 : Création de l'interface

- Dessiner l'interface utilisateur de l'application et effectuer les vérifications suivantes :
  - Vérifier que tous les composants principaux sont présents
  - Vérifier que toutes les informations nécessaires peuvent être contenues dans l'interface
  - Vérifier que tous les contrôles permettant la navigation (ex : boutons, liens, etc...) décrits dans le dialogue sont représentés :

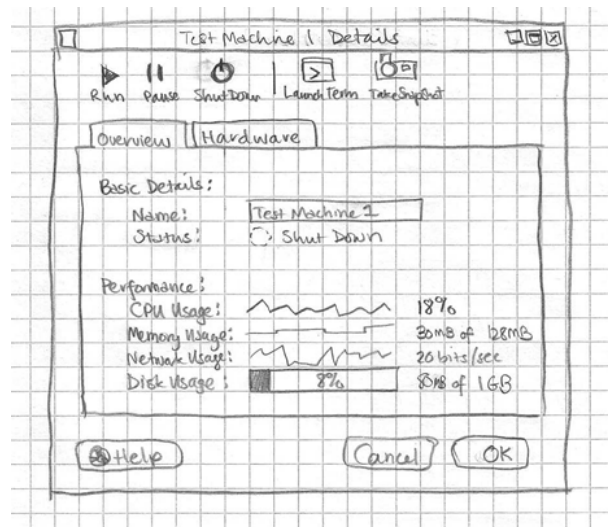


Figure 2. Exemple de mockup pour un écran.

### - Activité 4 : Association du dialogue et de l'interface

- Faire correspondre les mockups avec le dialogue dans un wireframe comme illustré ci-dessous. Faire les modifications dans la partie mockup et/ou dialogue si nécessaire.

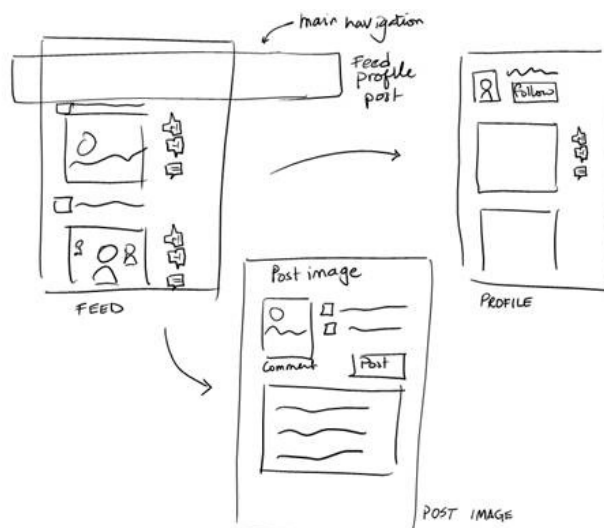


Figure 3. Exemple de wireframe (mockup + dialogue)

- **Activité 5 : Cheminement centré tâches**

- Vérifier que les scénarios rédigés lors de l'activité 1 prennent en compte toutes les tâches identifiées. Si ce n'est pas le cas, créer autant de scénarios que nécessaire.
- Pour chaque scénario, dérouler le cheminement centré tâches sur le prototype et remplir la grille de résultats du cheminement (cf cours-TD 1).

- **Activité 6 : Test utilisateur du prototype (dans le but de recueillir des besoins/tâches supplémentaires)**

Faire tester à une personne de votre entourage (ami, famille, autre étudiant...) votre prototype. Cette personne va jouer le rôle de l'utilisateur :

- Présenter le prototype à l'utilisateur en lui demandant d'imaginer que la spécification sur papier pourrait donner lieu à une application finale
- Incitez l'utilisateur à interagir avec le prototype
- Simuler le retour du système en remplaçant les « écrans » du mockup à chaque interaction de l'utilisateur avec le papier
- Vérifier que les transitions sont conformes au wireframe produit précédemment

- **Activité 7 : Recueil des scénarios de test et mise à jour de la liste des tâches utilisateur**

- Rédiger les scénarios testés avec l'utilisateur
- A la suite de chaque scénario rédigé, ajouter un paragraphe sur les remarques de l'utilisateur sur la logique d'enchaînement des « écrans », la qualité des mockups en général (par exemple : est-ce facile d'identifier les boutons ? Est-ce qu'on arrive à lire le texte écrit dans les widgets ? etc.)
- Mettre à jour la liste des tâches utilisateur