

# Organisation d'une session de test utilisateur avec des pairs

## Introduction

Les tests utilisateurs sont une étape cruciale dans le processus de développement d'un jeu vidéo. L'objectif principal est de recueillir des retours de joueurs pour identifier les points forts et les points faibles d'un jeu. Organiser une session de test avec des pairs (collègues, autres développeurs ou testeurs) peut offrir des perspectives différentes, car ces personnes ont une compréhension partielle ou totale du projet mais n'ont pas forcément l'angle d'un utilisateur final.

## 1. Objectifs d'une Session de Test Utilisateur

Avant de commencer, il est important de définir clairement les objectifs de la session de test. Ceux-ci peuvent inclure :

- **Évaluation de la jouabilité** : Savoir si le jeu est fun, fluide et engageant.
- **Identification des bugs** : Découvrir les erreurs techniques, les problèmes de performance, ou les éléments du jeu qui ne fonctionnent pas comme prévu.
- **Évaluation de l'interface utilisateur (UI)** : Vérifier si les menus, les contrôles, et les éléments visuels sont intuitifs et faciles à comprendre.
- **Équilibre du gameplay** : Tester la difficulté du jeu et évaluer si les mécaniques sont équilibrées (par exemple, si le joueur progresse de manière satisfaisante).

## 2. Planification de la Session de Test

### a) Définir les objectifs de test spécifiques :

Avant la session, clarifiez ce que vous souhaitez tester. Par exemple :

- Tester un niveau spécifique
- Tester une mécanique de jeu (ex. : un système de combat, un puzzle)

- Vérifier l'intuitivité des contrôles
- Observer l'interaction avec des éléments d'UI

#### **b) Sélectionner les testeurs :**

Choisissez des testeurs qui sont familiarisés avec le genre du jeu ou avec le type d'expérience que vous souhaitez obtenir. Il peut être utile d'inclure des personnes avec différents niveaux d'expérience en jeux vidéo :

- Développeurs et designers internes
- Testeurs ayant une expérience de jeu plus ou moins avancée
- Personnes extérieures pour avoir une perspective fraîche et non biaisée

#### **c) Durée de la session :**

Définissez un temps approprié pour le test, généralement entre 30 minutes et 1 heure, selon la complexité du jeu et des mécaniques à tester.

### **3. Préparation de la Session**

#### **a) Créer un environnement de test :**

Assurez-vous que le matériel nécessaire est en place :

- Les ordinateurs ou consoles de test sont configurés correctement.
- Le jeu est dans une version stable ou pré-bêta.
- L'environnement est calme et propice à la concentration.

#### **b) Fournir des instructions claires :**

Avant le début du test, expliquez clairement aux testeurs ce que vous attendez d'eux. Les testeurs doivent savoir :

- Les objectifs de la session
- Les tâches spécifiques qu'ils doivent accomplir dans le jeu
- Comment vous fournir des retours sur les éléments qu'ils rencontrent (questions, formulaires, discussions post-session)

#### **c) Mettre en place un suivi des actions :**

Préparez un document ou un logiciel pour suivre les actions des testeurs pendant la session. Cela peut inclure :

- Des notes sur ce que les testeurs ont fait

- Des captures d'écran ou des vidéos des moments-clés
- Des logs des erreurs ou des comportements observés

## **4. Conduite de la Session de Test**

### **a) Introduction aux testeurs :**

Commencez par une brève introduction pour mettre les testeurs à l'aise. Expliquez-leur le but du test, les tâches qu'ils devront réaliser, et l'importance de leurs retours.

### **b) Observation et interaction :**

Pendant que les testeurs jouent, observez attentivement leurs actions et réactions. Posez des questions ouvertes pour comprendre leur expérience, mais évitez de les interroger en continu, car cela pourrait perturber leur concentration. Exemple de questions :

- "Que pensez-vous du contrôle de personnage ?"
- "Avez-vous rencontré des obstacles ou des frustrations ?"
- "La difficulté du jeu est-elle adaptée ?"

### **c) Collecte des retours en temps réel :**

En plus de l'observation directe, encouragez les testeurs à partager leurs impressions et problèmes pendant ou après avoir effectué des actions. Notez les bugs ou problèmes rencontrés, mais aussi les aspects qu'ils ont appréciés.

## **5. Analyse des Retours**

### **a) Compiler les retours :**

Après la session de test, compilez toutes les informations recueillies : notes, vidéos, captures d'écran, et commentaires des testeurs. Analysez les retours pour :

- Identifier les problèmes récurrents
- Évaluer les zones de frustration ou d'incompréhension des joueurs
- Déterminer les aspects du jeu qui sont bien reçus et ceux qui doivent être améliorés

### **b) Prioriser les retours :**

Certaines suggestions ou problèmes peuvent être plus critiques que d'autres. Par exemple, un bug bloquant ou une mécanique de gameplay non fonctionnelle aura plus de priorité qu'un détail visuel mineur. Classez les retours en fonction de leur impact sur l'expérience de jeu.

## **6. Réalisation des Ajustements et Retests**

Une fois les retours analysés, apportez les ajustements nécessaires. Cela peut inclure :

- La correction de bugs et erreurs techniques.
- L'ajustement du gameplay (difficulté, fluidité, mécaniques).
- La modification de l'interface utilisateur (améliorer la lisibilité, simplifier la navigation).

Après avoir effectué les ajustements, vous devrez probablement organiser une nouvelle session de test pour valider que les changements ont amélioré l'expérience du joueur.

## **Conclusion**

Organiser une session de test utilisateur avec des pairs est une étape fondamentale pour valider les décisions de design, identifier des problèmes non détectés et affiner les éléments du jeu. L'objectif est de récolter des retours pertinents et exploitables qui permettront d'améliorer le jeu avant de le rendre disponible à un public plus large. Le processus est itératif, et chaque session de test contribue à rendre le jeu plus fluide, équilibré et agréable à jouer.