

Projet – Phase 2

SEG3525

Phase	Activités	Date d'échéance	Poids
Phase 1	Proposition	COMPLÉTÉ	0%
Phase 2	Analyse de tâches et modèle conceptuel	19 Juin	25%
Phase 3	Prototype sur papier	26 Juin	25%
Phase 4	Implémentation et démo au labo	July 16	10%
	Présentation en classe	17 et 22 Juillet	15%
	Rapport Final	25 Juillet	25%

Introduction

Dans cette phase, vous allez travailler sur l'analyse de tâches et vous allez commencer à penser à votre modèle conceptuel. Aussi, vous allez penser à des modèles mentaux existants qui risquent d'être incompatibles avec votre modèle conceptuel. Conséquemment, vous concevrez des stratégies pour aider l'utilisateur à apprendre votre modèle conceptuel.

Dans la phase qui suit du projet (phase 3), vous allez construire votre prototype sur papier.

Analyse de tâches

A) Afin de commencer l'analyse de tâches, effectuez les étapes suivantes:

- Compilez une liste de toutes les tâches qui seront effectuées par l'utilisateur
- Priorisez vos tâches
- Choisissez les 5 à 7 tâches les plus importantes (avec les plus hautes priorités) pour analyse additionnelle

B) Pour chaque tâche choisie pour analyse additionnelle, effectuez le suivant:

- Décrivez le but
- Spécifiez le groupe d'utilisateurs qui correspond à la tâche
- Séparez la tâche en sous-tâches et les sous-tâches en actions
- Spécifiez les pannes possibles dans la tâche (choses qui peuvent mal aller)
 - Ceci vous aidera plus tard à mettre en place des stratégies pour la gestion d'erreurs et leur prévention
- Construisez des hiérarchies afin de représenter la tâche graphiquement

C) Simplifiez chaque tâche analysée comme suit:

- Abstrayez le modèle de la tâche créé dans l'étape **B** autant que possible
 - Déterminez quels sont les buts à haut niveau réels

- Enlevez les détails (sous-tâches à bas niveau) qui peuvent être changés
- Réintroduisez les niveaux de détails un par un:
 - Considérez plusieurs alternatives pour les sous-tâches
 - Normalisez les sous-tâches (assurez-vous que les sous-tâches similaires sont effectuées de la même façon)
 - Réarrangez l'ordre des sous-tâches
- Si possible, éliminez le besoin de l'utilisateur d'exécuter quelques sous-tâches
 - Essayez de les automatiser
 - Laissez l'ordinateur accomplir le travail au lieu de l'utilisateur

Description du Modèle Conceptuel

1. Décrivez le modèle conceptuel général de l'application. Ceci ne doit pas dépasser deux ou trois paragraphes qui expliquent la vision du modélisateur à propos de l'application de logiciel.
 - Décrivez le style d'interaction (ex. WIMP, CLI, formulaire, spreadsheet, wizard...)
 - Décrivez vos métaphores les plus importantes (ex. poubelle, document, dossier, boîte aux lettres...)
 - Décrivez tout élément conceptuel **existant** que vous utiliserez dans votre modélisation afin d'augmenter la convivialité (ex. chariots dans les applications E-Commerce, rubans dans les éditeurs de textes, menus standards dans plusieurs applications...)
 - Souvenez-vous de l'exemple de Xerox Star qu'on a vu en classe. On utilise toujours plusieurs éléments de l'interface usager qui ont été introduits par ce système puisqu'ils sont bien connus et compris. En conséquence, même si la créativité est importante, il est toujours nécessaire de s'inspirer par des bons modèles conceptuels existants.
2. Décrivez les zones potentielles où le modèle mental de l'individu risque de ne pas matcher avec le modèle conceptuel
3. Décrivez vos stratégies pour combler le fossé (bridge the gulf) entre le modèle conceptuel et le modèle mental décrit dans l'étape 2