



MANETTE GOOGLE CAST

Nissia Lesline Gansaore



PREMIER CONCEPT DE LA MANETTE

Voici le première prototype de manette, il est complètement différent du design de la manette finale. Du au fait que j'ai découvert l'art pixel et je me suis dit pourquoi pas en mettre dans ce projet. De plus, les fonctionnalités que j'allais mettre ne convenaient pas au design de la manette alors j'ai dû la modifier. Au final, je suis très satisfaite par le résultat.



ÉTAPES DE TEST

	OBJECTIF	SCÉNARIO-TACHE	ÉTAT FINAL	FONCTIONNALITÉ
TÂCHE 1	Se connecter au Chromecast	Cliquer sur l'icône CAST. Se connecter	Connexion de la manette à Chromecast.	Connexion au Chromecast
TÂCHE 2	Commencer vidéo	Cliquer sur l'icône Start	Commencement de la vidéo.	La vidéo joue dans l'écran
TÂCHE 3	Mettre Pause/Play à la vidéo	Cliquer sur Pause/Play	La vidéo est en pause ou rejoue.	Jouer la vidéo ou la mettre en pause.
TÂCHE 4	Mettre la vidéo en sourdine/bruit	Cliquer sur l'icône mute	La vidéo n'a plus de son ou en a.	Permettre le son ou non de la vidéo.
TÂCHE 5	Aller à la prochaine/précédente vidéo	Cliquer sur l'icône Next/back	Le Chromecast émet la vidéo précédente ou suivante	Changer de vidéo dépendamment de la position.

BILAN DU TEST

Deux étudiants de la classe (Achraf et Davide) ont testé ma manette. Le test a été fait avec fluidité et sans erreur, car la manette contient des signifiants qui spécifient clairement qu'elle est l'utilité des boutons. Tout d'abord, par du texte comme sur le bouton START qui est une expression très commune dans les jeux vidéo qui se traduit à commencer en français. Ensuite, par des images comme le bouton CAST qui a clairement l'icone dessus. Le peu de fonctionnalité de la manette a eu un avantage lors du test. Cela à aider à minimiser le nombre d'erreurs et à mettre en évidence les fonctionnalités principales et leur facilité d'utilisation. Cependant, c'était évident pour les testeurs que la manette manquait de fonctionnalité avancée, mais une chose qu'ils ont vraiment appréciée était le design de la manette et son style pixel.

CONCLUSION

La manette va directement au but et a des fonctions basiques, néanmoins lui rajouter des fonctions est nécessaire. Comme par exemple, une fonctionnalité pour avancer de 30 seconde ou reculer, une autre pour augmenter le volume de 0 à 100 etc...Donc dans le but d'améliorer la manette, il faut offrir plus d'options à l'utilisateur.