

REPUBLIQUE DU CAMEROUN

Paix - Travail – Patrie

MINISTERE DE
L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR

UNIVERSITE DE MAROUA



REPUBLIC OF CAMEROON

Peace - Work – Fatherland

MINISTRY OF HIGHER
EDUCATION

UNIVERSITY OF MAROUA

**EVALUATION DES IHM DU SITE WEB DE
L'ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
POLYTECHNIQUE DE MAROUA**

Travail élaboré par :

BAYANG TONI ARMAND (18A0523P)

MASSO YETNA HERVE FERDINAND (18A0516P)

Sous l'encadrement de :

Dr KALADZAVI GUIDEDI, PhD

Année Académique 2019-2020

INTRODUCTION	3
MÉTHODE DE CHOIX DE L'ÉVALUATION	4
EVALUATION DU SITE WEB	5
La visibilité du statut du système	5
Le système doit correspondre au monde réel	7
Contrôle de l'utilisation et liberté	9
Le système doit être cohérent avec les standards	10
Préventions des faux-pas et des erreurs	12
Reconnaître plutôt que se souvenir	13
Flexibilité et l'efficacité d'usage	14
Esthétique et minimalisme	15
Aide à la reconnaissance au diagnostics et à la réparation des erreurs	17
Aide et documentation	17

INTRODUCTION

Dans le cadre de notre cours d'IHM (interface homme machine) il nous a été demandé comme travail personnel de l'étudiant d'évaluer les critères de l'ergonomie du site de l'école nationale supérieure polytechnique de Maroua (<http://www.enspm.univ-maroua.cm/>). Tout d'abord il est bon de savoir que les critères ergonomiques sont des caractéristiques de l'interface qui vont déterminer son utilisabilité. Ils permettent d'identifier les problèmes de l'ergonomie d'une interface et d'éviter un nombre considérable d'erreurs de conception. Ils sont utilisés en phase d'évaluation et aussi avant d'engager les tests d'utilisabilité. Dans ce document nous présenterons dans un premier temps les méthodes d'évaluation en faisant un bref historique sur notre méthode choisie et dans un deuxième temps nous évaluerons les critères d'ergonomie de notre site web en utilisant les critères mis en avant par notre méthode.

MÉTHODE DE CHOIX DE L'ÉVALUATION

L'on distingue plusieurs méthodes d'évaluation de l'ergonomie d'un site web à savoir :

- Les 5 critères centraux d'évaluation de Shneiderman
- Les 8 critères ergonomiques de Bastien et Scapin
- Les 7 règles d'or de Coutaz
- La performance du couple ordinateur-utilisateur de Meinader
- Les 4 règles de Norman
- Les 16 règles de Tognazzini
- Les 10 heuristiques de Nielsen

Nous nous focaliserons sur les règles de Jacob Nielsen.

Jacob Nielsen est un expert dans le domaine de l'ergonomie et de l'utilisabilité des sites web. Ses heuristiques ont été publiées en Janvier 1995 sous le titre original << 10 Usability Heuristics for User Interface Design >>. Aussi appelées guide d'utilisation, les règles heuristiques dans le cadre de l'expérience utilisateur sont celles qui conduisent la conception d'une bonne interface.

EVALUATION DU SITE WEB

Dans cette partie il sera question pour nous d'évaluer le site web en tenant compte de chaque élément de l'heuristique de Nielsen tout en décrivant au préalable en quoi consiste cette heuristique.

1. La visibilité du statut du système

Les utilisateurs doivent toujours savoir où ils sont et où ils doivent aller. Chaque action réalisée par l'utilisateur doit être informée et peut se matérialiser par un changement de couleur, une icône de chargement, une barre de progression, etc.



Ceci est l'interface d'accueil du site et pour un utilisateur novice l'idéal serait que le menu Accueil soit actif ou alors doit avoir élément indicatifs pour indiquer que nous sommes à l'accueil

La barre de défilement indique à l'utilisateur qu'il existe un contenu tout en bas et que s'il décide de faire défiler un changement se produira

ASSOCIATION DES ÉTUDIANTS

VIE
ESTUDIANTE

Association des étudiants

🔍 Association des
étudiants

Bibliothèques

Cette page apparait après avoir cliqué sur le lien « VIE ESTUDIANTE » et le bloc ayant la dénomination « ASSOCIATION DES ETUDIANTS » montre bien le changement qui s'est produit.

2. Le système doit correspondre au monde réel

L'interface doit "parler" le langage des utilisateurs afin que les informations suivent les conventions de la cible. C'est à dire qu'il ne faut pas utiliser des mots très techniques sur un domaine si la cible de l'interface est novice dans le domaine.



Cette image matérialisant une maquette de l'école ne doit pas être mise en avant car elle ne correspond pas au monde réel

« ENSPM DE MAROUA » prête à confusion dans la mesure où ENSPM se définit comme Ecole Nationale Supérieure Polytechnique de Maroua l'on se demande donc à quoi fait référence le second terme qui est « de Maroua »

CHEF DE
DÉPARTEMENT



DR. KALADZAVI GUIDEDI
Chargé De Cours



INFORMATIQUE ET TÉLÉCOMMUNICATIONS (INFOTEL)

Informatique et Télécommunication (INFOTEL)

Mission Enseignants Personnel d'appui Projets Laboratoires Emploi du temps et les synthèses

DÉPARTEMENTS

Agriculture, Elevage et
Produits Dérivés (AGEPD)

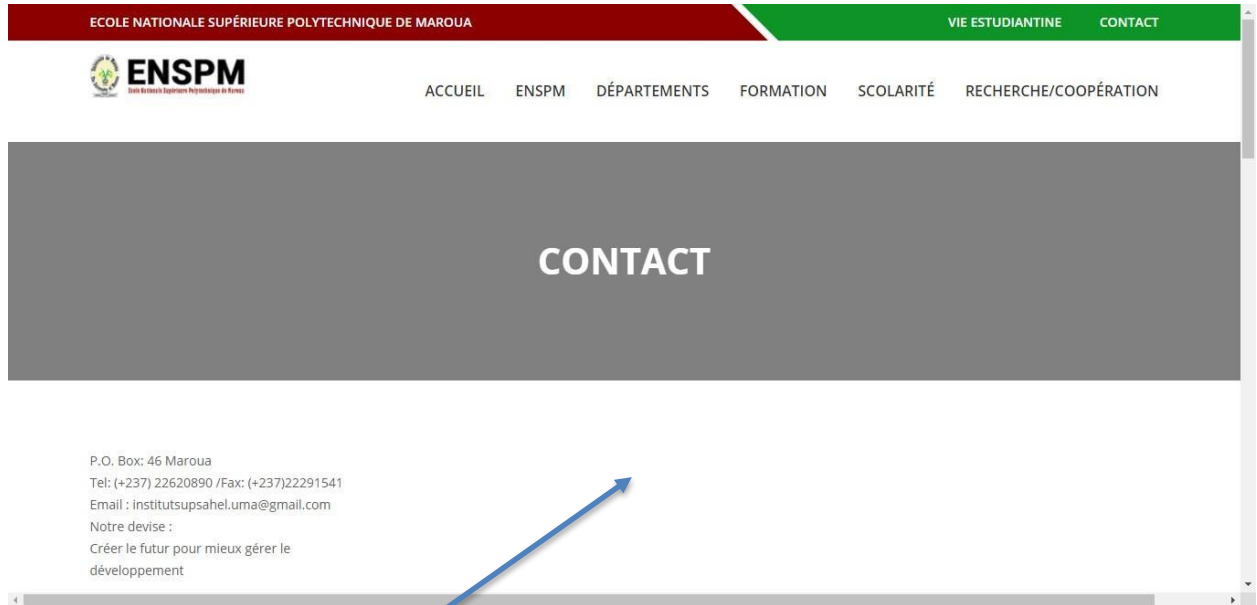
Météorologie, Climatologie
Hydrologie et Pédologie
(MCHP)



Le texte matérialisant chaque rubrique est écrit en langage familier à l'utilisateur ainsi si l'on va sur le rubrique Enseignants l'on a des images réels des enseignants en question ce qui est une bonne pratique

3. Contrôle de l'utilisation et liberté

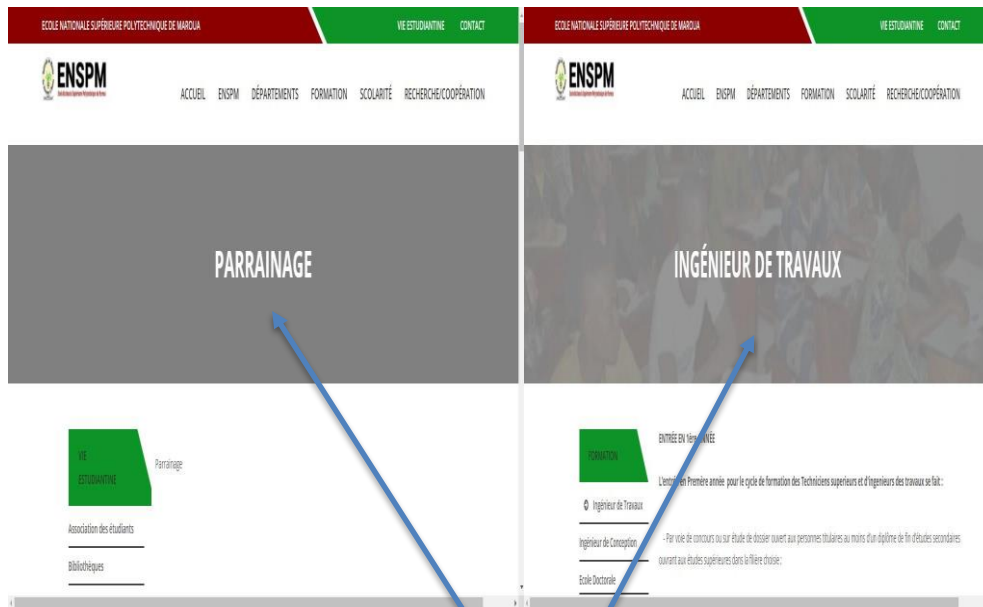
L'utilisateur doit être libre de naviguer sur l'interface en ayant la possibilité de supprimer ou d'annuler des actions, de même il faut que l'utilisateur soit libre de personnaliser sa zone de travail.



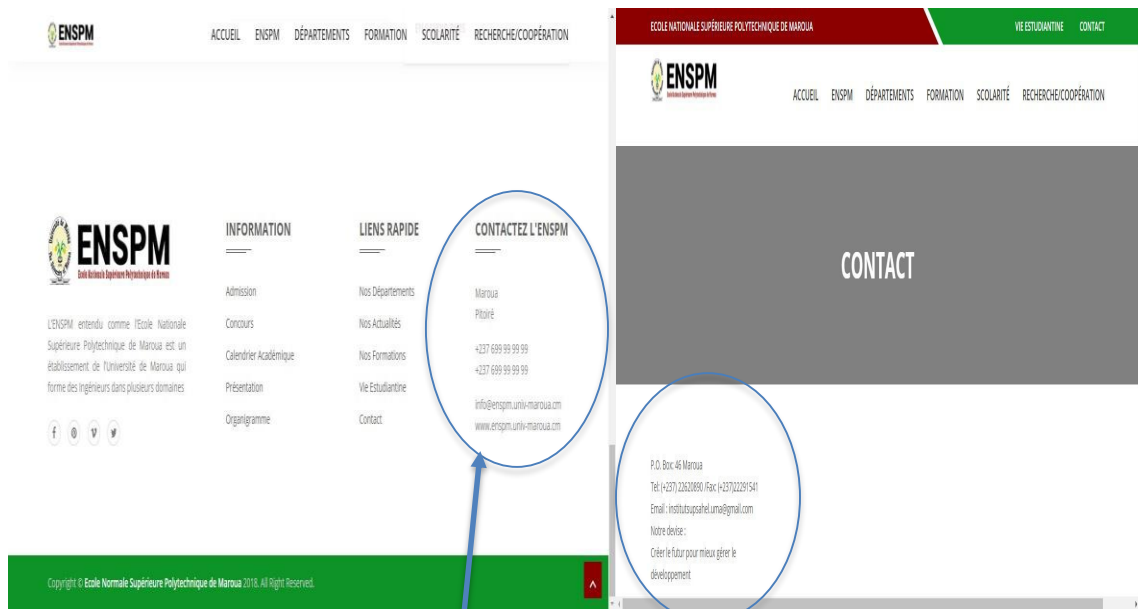
L'utilisateur a la possibilité de naviguer grâce au menu qui lui est fourni mais celui-ci n'a droit à aucune actions avec le système, l'espace contact qui devrait contenir un formulaire de contact ne contient pas celui-ci

4. Le système doit être cohérent avec les standards

Deux termes, actions, images différentes ne doivent pas être utilisés pour désigner la même chose. La navigation sur la plateforme doit se faire sans se poser de question



Manque d'uniformité entre les 2 blocs le premier ne contient pas d'image pourtant le second en a une prêtant ainsi confusion chez l'utilisateur



L'on remarque une différence entre les 2 informations de contacts à savoir les numéros sont différents ce qui peut faire naitre un manque de confiance chez l'utilisateur

5. Préventions des faux-pas et des erreurs

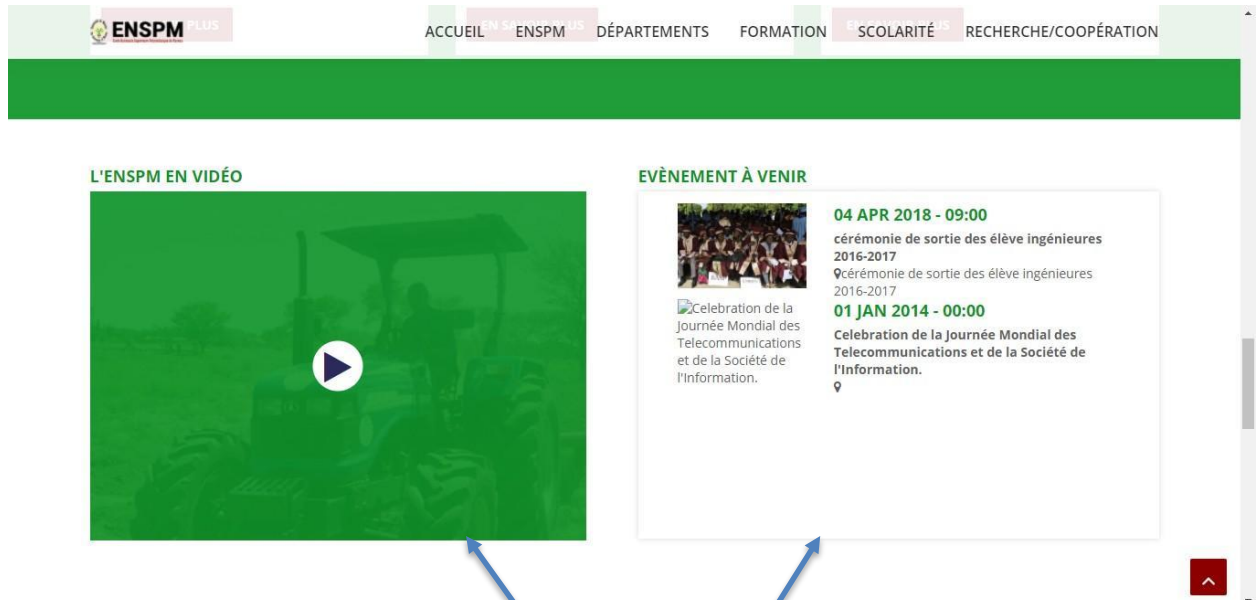
Pour Prévenir les erreurs c'est à dire empêcher que les erreurs se produisent nous pouvons utiliser le poka-yoke ou encore détrompeur. Un détrompeur est un système qui lorsqu'il est bien conçu et proprement utilisé, ne peut laisser se produire aucune erreur, qu'elle soit humaine ou mécanique



La gestion des erreurs n'est pas prise en compte sur ce site, ici l'utilisateur est un simple observateur sans pouvoir de changer quoi que ce soit. Ceci se matérialise par cette espace dénommé Inscription en ligne qui normalement devrait contenir un formulaire d'inscription qui n'est pas présent.

6. Reconnaître plutôt que se souvenir

Les instructions pour utiliser l'interface doivent être facilement visibles, l'utilisateur ne doit pas avoir à faire trop d'efforts. L'utilisateur ne doit pas avoir à se rappeler d'une information cachée dans un autre écran.



Ces deux blocs à savoir Vidéo et Evènement à venir sont uniquement présent à la page d'accueil contrairement aux autres blocs qui ont une référence au niveau du menu ceux-là n'en ont pas, ainsi si l'utilisateur veut voir la vidéo il sera obligé à chaque de se rappeler que la vidéo se trouve d'abord à la page d'accueil avant d'aller la chercher

7. Flexibilité et l'efficacité d'usage

Les accélérateurs permettent aux utilisateurs avancés d'aller plus vite et permettent de satisfaire les besoins d'utilisateurs novices et expérimentés



Pour ce qui est de ce critère le site marque un point car le menu est présent sur chaque page ou nous sommes redirigés ainsi que pendant le scroll donnant ainsi la possibilité à l'utilisateur de naviguer plus rapidement

8. Esthétique et minimalisme

Seules les informations pertinentes et principales doivent être mises en valeur, les informations non pertinentes ou rarement utilisés doivent être placées dans des niveaux plus bas, pour ne pas perturber l'utilisateur. C'est d'ailleurs le principe de base du matériel design



Pour ce qui est du minimalisme, l'utilisation de 2 couleurs et la subdivision du menu en 6 éléments le matérialise clairement en plus toutes les informations sont accessibles à n'importe qu'elle emplacement du site



Pour ce qui de l'esthétique mise à part la police d'écriture qui a été prise a la volé selon mon avis subjectif bien sûr et reste y est. La responsivité du site présenté sur cette image matérialise bien cela

9. Aide à la reconnaissance aux diagnostics et à la réparation des erreurs

Les messages d'erreurs doivent être exprimé en langue naturelle, indiquer précisément le problème et proposer une solution

Ce critère n'est pas pris en compte

10. Aide et documentation

Le système doit proposer de l'aide ou de la documentation. Cette information doit être facilement accessible, la recherche doit y être facile et doit être focalisée sur les tâches des utilisateurs

Ce critère n'est pas pris en compte

CONCLUSION

Références

<https://www.usabilis.com/criteres-ergonomiques-bastien-et-scapin/>

<https://medium.com/@j.laureau/heuristiques-de-nielsen-les-10-commandements-de-lutilisabilit%C3%A9-e1a1c0a49ddf>