

Biais cognitifs – Système de vote musical en salle de cours

Groupe Bastien & Ikram – MyDigitalSchool

Date : 29 septembre 2025

1. Récapitulatif des biais cognitifs :

Biais cognitif	Risque UX si non pris en compte	Contre-mesure UX / UI mise en place
Hick (trop d'options)	Trop d'informations ou trop de choix ralentissent la prise de décision et découragent les utilisateurs, surtout sur mobile.	Interface épurée avec un nombre limité d'actions visibles (soumission et vote). Parcours simplifiés pour réduire le temps de choix.
Fitts (taille des cibles)	Des boutons trop petits ou éloignés rendent difficile la soumission et le vote, en particulier sur mobile.	Boutons larges et bien espacés, placés à proximité des éléments concernés. Tailles adaptées aux interactions tactiles.
Ancrage	La chanson affichée en première position influence de manière excessive les votes, créant un biais.	Tri neutre (aléatoire) au premier affichage de la liste de morceaux afin d'éviter tout favoritisme initial.
Preuve sociale	Les morceaux déjà populaires attirent encore plus de votes, ce qui crée un effet boule de neige.	Affichage sobre des scores (barres neutres, chiffres discrets), sans animations incitatives ni confettis.
Effet de halo	Une chanson peut paraître meilleure simplement grâce à une mise en page plus attrayante.	Uniformisation stricte des cartes morceaux : mêmes couleurs, tailles et styles pour toutes les entrées.

2. Développement des biais :

- **Hick**

Lorsque les utilisateurs sont confrontés à trop d'options ou à une interface surchargée, leur temps de décision augmente considérablement. Dans notre plateforme, nous avons donc simplifié les parcours et réduit le nombre d'actions principales visibles à deux : proposer un morceau et voter. Cela permet aux étudiants de faire leur choix plus rapidement, surtout lorsqu'ils utilisent la plateforme juste avant un cours.

- **Fitts**

Des boutons trop petits ou mal placés peuvent décourager les utilisateurs ou provoquer des erreurs de clic. Nous avons donc conçu des boutons d'action larges, bien espacés et situés à proximité des éléments auxquels ils se rapportent (ex. le bouton de vote est directement sur la carte du morceau). Cela améliore l'expérience mobile et facilite la navigation.

- **3. Ancrage**

L'ordre d'affichage influence souvent les choix des utilisateurs : la première chanson listée risque de recevoir plus de votes simplement parce qu'elle est vue en premier. Pour éviter ce biais, nous avons choisi d'afficher la liste de manière aléatoire à chaque ouverture de la page. Ainsi, aucun morceau n'est avantagé.

- **Preuve sociale**

Montrer les scores peut encourager les utilisateurs à voter pour les morceaux déjà populaires, renforçant ainsi leur avance. Pour limiter cet effet, nous affichons les scores de manière neutre : barres simples, chiffres discrets, sans effets visuels attractifs. Le but est d'informer sans influencer.

- **Effet de halo**

Une mise en avant graphique trop marquée (couleur, typographie ou image particulière) peut donner l'impression qu'un morceau est plus "important" qu'un autre. Pour éviter ce biais, toutes les cartes morceaux utilisent le même format, les mêmes couleurs et la même typographie. Aucun élément visuel ne favorise un morceau.