

Devoir 4

Membres de l'équipe :

1. *Antoine Leblanc*
2. *Stéphanie Milot*
3. *Jérémie Ouimet*
4. *Julien Plomteux*
5. *Laura Sénégas*

1 Pre-design

1.1.

N/A

1.2. Énoncez 3 objectifs UI/UX de votre design. Vous n'avez pas à justifier votre choix.

- Apprentissage
- Efficience
- Satisfaction

2 Premier design

2.1. Révisez attentivement votre prototype Miro ainsi que les descriptions de tâches que vous avez soumis pour le devoir 2. Pour chaque tâche, faites une cognitive walkthrough structurée, tel que montré en classe. Plus précisément :

(a) À l'aide du prototype Miro, convertissez votre description de tâche en scénario.

(b) Énumérez toutes les actions concrètes de ce scénario. Attention de ne pas manquer d'actions importantes.

(c) Simulez chaque action et répondez aux questions suivantes :

i. L'utilisateur saura-t-il quoi faire ?

ii. L'utilisateur saura-t-il comment le faire ?

iii. L'utilisateur comprendra-t-il correctement la réponse du système ?

Si vos réponses ne sont pas entièrement évidentes, incluez des explications : si oui/non, pourquoi ? Pour chaque "non", suggérez une solution qui améliorerait votre prototype, puis prenez pour acquis que le problème est réglé et continuez.

Tâche 1 - Cas typique de l'utilisation de l'application

En lançant l'application, l'utilisateur arrive sur la page "Connexion". Il va donc rentrer ses informations personnelles, soit son email et son mot de passe, et va ensuite appuyer sur le bouton Connexion. Il va alors être amené vers la page "Choix d'humeur" où il va sélectionner l'humeur de son choix. Par la suite,

l'utilisateur est amené vers la page "Suggestion d'œuvres". L'utilisateur peut donc faire défiler la page qui contient les suggestions d'œuvres cinématographiques afin de trouver ce qu'il désire. Lorsqu'une œuvre l'intéresse, il peut cliquer sur celle-ci, ce qui va l'amener vers une autre page "Informations sur l'œuvre". L'utilisateur peut par la suite regarder la bande d'annonce de l'œuvre. Après avoir regardé l'œuvre, l'utilisateur peut revenir mettre une note de 1 à 5 à l'œuvre qu'il vient de regarder.

- 1) Arriver sur la page d'authentification nommée "Connexion"
 - i) Oui (une page d'authentification est de connaissance générale)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 2) Rentrer son adresse email et son mot de passe
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 3) Cliquer sur le bouton "Connexion"
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 4) Arriver sur la page "Choix d'humeur" et entrer l'humeur voulue.
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 5) Arriver sur la page "Suggestion d'œuvres" et faire défiler les choix d'œuvres.
 - i) Oui
 - ii) Oui (la barre pour faire dérouler la page est clairement identifiée par une barre à l'horizontale)
 - iii) Oui
- 6) Sélectionner une œuvre sur la page de suggestions.
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 7) Regarder la bande annonce de l'œuvre.
 - i) Oui
 - ii) Oui (Même si ce n'est pas indiqué verbalement, on est habitué à l'utilisation d'un bouton "Play")
 - iii) Oui
- 8) Donner une note sur 5 à l'œuvre visionnée.
 - i) Oui (l'utilisation d'une suite de 5 étoiles pour noter est assez répandue et est facile à comprendre)
 - ii) Oui
 - iii) Oui (lorsque l'utilisateur appuie sur une étoile afin de noter l'œuvre regardée, si la note donnée est de 3 étoiles sur 5, 3 étoiles deviendront illuminées. Il est donc facile pour l'utilisateur de voir que le système a pris en compte la note qu'il a donné.)

Tâche 2 - Cas d'un nouvel utilisateur

L'utilisateur va arriver sur la page d'authentification. Il clique sur le texte "Create a new account". Il entre son nom, son numéro de téléphone, son adresse courriel et son mot de passe. Il doit cocher la condition d'utilisation et appuyer sur le bouton "Créer le compte" afin de créer le compte. Il va être amené sur la page de préférence pour sélectionner les médias auxquels il a accès.

Après avoir changé ses paramètres, l'utilisateur va utiliser la barre de navigation au bas de son écran et va être amené à la page des choix d'humeurs. Il choisit son humeur et clique sur l'humeur voulue. L'utilisateur est ensuite amené vers la page "suggestion d'œuvres". Il choisit un film et clique sur l'étoile pour l'ajouter aux favoris. Il refait l'opération d'autres œuvres cinématographiques et il clique ensuite sur l'étoile de la barre de navigation afin d'avoir accès à sa liste de favoris. Ensuite, il clique sur une œuvre dans ses favoris et lit sa description.

- 1) Arriver sur la page d'authentification
 - i) Oui (une page d'authentification est de connaissance générale)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 2) Cliquer sur "Create a new account"
 - i) Non (est dans la mauvaise langue)
 - ii) Oui (texte souligné et d'une autre couleur)
 - iii) Oui
- 3) Entrer les informations demandées dans les boîtes de texte
 - i) Oui (ce qui est demandé est dans la boîte de texte)
 - ii) Oui
 - iii) Oui (on voit le texte apparaître en temps réel)
- 4) Cocher la case des conditions d'utilisations
 - i) Oui
 - ii) Oui (les cases à cocher sont du savoir général)
 - iii) Oui
- 5) Cliquer sur "Créer le compte"
 - i) Oui (le texte du bouton explique)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 6) Cocher les médias que l'utilisateur a accès
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 7) Cliquer sur la flèche de retour
 - i) Non, la flèche de retour est pour retourner et non pour avancer
 - ii) Non, l'utilisateur va croire que cela va le ramener en arrière
 - iii) Oui
- 8) Cliquer sur les émotions que l'utilisateur ressent
 - i) Oui
 - ii) Oui, si l'utilisateur peut cliquer sur le signifiant ou le texte
 - iii) Oui

- 9) Cliquer sur les films proposés qui intéresse l'utilisateur
 - i) Oui (il est clair que l'utilisateur peut cliquer sur un film de sa liste)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 10) Cliquer sur l'étoile pour l'ajouter aux favoris.
 - i) Oui (étoile est connu pour représenter les favoris)
 - ii) Oui
 - iii) Oui (l'étoile se remplit)
- 11) Cliquer sur la flèche de retour
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 12) Cliquer sur l'étoile dans la barre de navigation
 - i) Oui (l'étoile a déjà été utilisé pour représenter les favoris)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 13) Sélectionner un film favori afin d'avoir sa description
 - i) Oui
 - ii) Oui (même principe que pour la liste de suggestion)
 - iii) Oui

Tâche 3 - Cas d'oubli du mot de passe

L'utilisateur, qui ne se souvient plus de son mot de passe, appuie sur le lien "Forgot your password?" Puis, l'utilisateur entre son courriel, puis appuie sur le bouton "Modifier le mot de passe". Lorsqu'il clique sur le lien reçu par courriel, une page de l'application s'ouvre. Il entre son nouveau mot de passe dans la case "Nouveau mot de passe", puis il le réécrit dans la case "Confirmer le mot de passe". Ensuite, il appuie sur "Changer le mot de passe", la page de connexion s'ouvre. Il entre son courriel et son mot de passe, puis appuie sur "Connexion". L'utilisateur sélectionne son humeur, puis choisit un film parmi la liste des suggestions.

- 1) Appuyer sur "Forgot your password?"
 - i) Oui, le texte est bleu et souligné, l'utilisateur reconnaît par convention que c'est un lien.
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 2) Entrer son courriel
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 3) Appuyer sur "Modifier le mot de passe"
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui, un feedback sera donné à l'utilisateur qu'un courriel lui a été envoyé)

- 4) Entrer le nouveau mot de passe
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 5) Confirmer le mot de passe
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 6) Appuyer sur “Changer le mot de passe”
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Non (L’application ne connecte pas l'utilisateur après le changement de mot de passe. Il n’y a pas de feedback que le mot de passe a été changé)
- 7) Entrer son courriel
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 8) Entrer son mot de passe
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 9) Appuyer sur “Connexion”
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 10) Appuyer sur son humeur
 - i) Oui, les icônes sont associées à un texte qui décrit clairement les émotions.
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 11) Choisir un film
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui

Tâche 4 - Cas de changement des paramètres utilisateur

L'utilisateur veut avoir accès aux films de tous âges. Il accède à son profil pour modifier sa date de naissance et il sauvegarde ses modifications. Ensuite, il va faire une recherche de film en allant sur la page humeur pour sélectionner son choix puis navigue dans les suggestions obtenues.

- 1) Cliquez sur l'icône « Profil »
 - i) Oui, nous supposons que l'icône utilisé est suffisamment universel (connu par tous les utilisateurs) pour ne pas nécessiter d'autres indications
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 2) Cliquez sur « Paramètres du compte »
 - i) Oui (à moins qu'un utilisateur se mélange avec « Préférences »)
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 3) Entrez les modifications au profil
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 4) Cliquez sur « Enregistrer les modifications »
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 5) Cliquez sur l'emoji d'humeur dans la barre d'option en bas
 - i) Oui, car l'utilisateur devrait savoir que cette interface est basée sur l'humeur
 - ii) Oui, si l'utilisateur a déjà utilisé l'interface alors il saura probablement qu'il faut changer l'humeur et comment (étape obligatoire suite à la création de compte) sinon l'humeur restera simplement à la dernière humeur choisie.
 - iii) Oui
- 6) Sélectionnez l'humeur voulue
 - i) Oui
 - ii) Oui, car avec les signifiants il n'y a pas d'ambiguïté
 - iii) Oui, on prévoit que l'icône emoji dans la barre d'option en bas devrait afficher l'humeur actuelle
- 7) Parcourez les suggestions offertes par l'application
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui
- 8) Cliquez sur une suggestion pour voir les détails de celle-ci
 - i) Oui
 - ii) Oui
 - iii) Oui

2.2. Créez un nouveau prototype Miro, adressant :

(a) Les problèmes soulevés à la question précédente.

- Traduire ce qui est en anglais vers français
- Ajouter media et âge/date de naissance dans création puis diriger vers humeur
- Ajouter date de naissance dans création de compte
- Fusionner les pages préférence et paramètres

(b) Les problèmes liés au modèle conceptuel de votre prototype.

Aucun problème lié au modèle conceptuel a été détecté

(c) Autres problèmes mentionnés dans la correction de votre devoir 2. Dans le cas où vous êtes en désaccord ou que vous décidez de ne pas effectuer de changements pour un de ses problèmes, justifiez.

- Barre de recherche (recherche films dans ceux associés à l'humeur)

Voir l'annexe 1 pour le miro du prototype

3 Mi-design : préparation

3.1. Prenez 1 ou 2 objectifs UI/UX et transférez-les vers 2 questions d'évaluation qui serviront à une étude d'utilisabilité sur le prototype moyenne fidélité (que vous créerez à la section suivante).

Q1: Est-ce que notre interface permet à l'utilisateur d'effectuer rapidement, facilement et confortablement la tâche? (Efficience & satisfaction)

Q2: Pendant une première utilisation, quelles étaient les étapes difficiles à comprendre? Et pourquoi? (Apprentissage)

3.2. Développez le protocole et le matériel pour une étude de l'utilisabilité. Elle doit inclure une évaluation des performances d'un utilisateur sur une tâche prédéfinie sur le prototype moyenne fidélité. Pour développer le protocole d'étude, répondez aux questions suivantes :

(a) Quelle méthode d'évaluation choisissez-vous ? N'en choisissez qu'une.

- Observation avec pensées à voix haute.

(b) Que mesurerez-vous et quelles données collecterez-vous avec chaque méthode?

Voir feuille de codage

(c) Choisissez une tâche que l'utilisateur aura à compléter.

Tâche 2 - nouvel utilisateur

(d) Planifiez comment vous allez piloter l'évaluation du début à la fin. Votre étude se fera à distance, alors planifiez tous les détails techniques, en tenant compte de la confidentialité et de l'éthique.

- Réunion Zoom, avec utilisation de la fonctionnalité : « remote control » pour que l'utilisateur puisse tester l'interface.
- Pas de caméra obligatoire, pour le confort de l'utilisateur
- En direct, pas d'enregistrement, pas de captures d'écran lors de l'évaluation
- Évaluation avec une feuille de codage et notes de l'évaluateur

(e) Décidez de la manière dont vous analyserez les données (par exemple, rassembler les réponses au questionnaire; quantifier et résumer les résultats des interviews / observations. Cependant, choisir uniquement le questionnaire n'est pas suffisant. Ce choix doit être supporté par une ou plusieurs autres méthodes d'évaluation). Enregistrez les données d'une manière qui prend en charge cette analyse.

- Identifier les sections de l'interface qui sont problématiques ou moins bien comprises.
- Qu'est-ce qui prend plus de temps.
- Esthétique et confort
- Autre

Préparez le matériel d'étude. Par exemple : une liste de questions pour une interview ou une feuille de codage pour une observation.

- Feuille de codage (Voir Annexe 2 : feuilles de codage)

4 Mi-design : implémentation et évaluation

4.1. Implémentez un prototype moyenne fidélité à l'aide d'Android Studio. Le seul but de cette implémentation sera de l'utiliser pour faire une étude d'utilisabilité.

Voir le prototype (Dossier Implementation)

4.2. Pilotez votre étude, finalisez votre protocole et votre matériel sur des amis ou membres de votre famille. Répondez à cette question avec les problèmes que vous avez trouvés (et corrigez-les !). Note : « Aucun problème » est une réponse acceptable, mais vous pourriez perdre des points à la question suivante pour cause de problèmes non-réglés.

Problème avec l'implémentation du lien vers création de compte

4.3. Si nécessaire, préparez une heure de rencontre, puis pilotez vos études. Prenez note de tous changements apportés à votre protocole. Enfin, fournissez les données brutes, ou un lien vers celles-ci. Par exemple : questionnaires remplis, enregistrements vidéo, etc.

Voir Annexe 2 : feuilles de codage.

4.4. Analyser et présenter les données de votre étude.

(a) Résultats quantitatifs : résumez les données numériques.

	Minimum	Moyenne	Maximum
Temps pris pour effectuer la tâche (en minutes)	2 :50	4 :34	7 :15
Nombre de questions posées au facilitateur	0	1.4	4

(b) Résultats qualitatifs : Quels thèmes et détails pertinents ressortent de votre étude, tels que :

- i. Réactions partagées par plusieurs de vos participants.*
- ii. Réactions spécifiques et différentes de celles des autres participants.*
- iii. Autres réactions donnant un feedback supplémentaire ou de nouvelles idées de design.*

Visuel :

Les participants ont été globalement d'accord pour décrire le visuel de notre interface comme simple et épuré, bien que très basique il n'est pas encombré donc cela fut positivement perçu même si le manque d'esthétique fut parfois noté.

Connexion et paramètres :

Bien que la majorité des participants ont généralement noté des difficultés différentes sur les pages de connexion et paramètres, l'entrée de la date de naissance fut souvent notée comme problématique.

Parmi les autres critiques de ces pages sont :

- Le choix des radiobuttons (vs checkbox) pour les médias
- Éléments sur la page de création de compte trop compacts
- Pas de validation sur les éléments entrés (ex. : email et acceptation des conditions d'utilisation)
- Impossibilité d'effacer certains choix
- Modification du mot de passe difficile à trouver

Un autre commentaire était que pour l'utilisateur il serait intéressant de voir le nom de l'application sur la page de connexion pour savoir où il se connecte.

Connexion en tant qu'invité :

Un des utilisateurs a souligné qu'il trouvait la possibilité de se connecter en tant qu'invité très intéressante, cependant un autre utilisateur en voyant moins l'intérêt. De plus, la question de savoir si se connecter en tant qu'invité ne devrait pas mener vers l'application complète, par exemple sans les favoris.

Navigation :

Bien qu'un utilisateur ait souligné la facilité à trouver et accéder à la page de choix d'humeur, un autre a trouvé cette tâche plus difficile. La fonctionnalité retour fut noté par un utilisateur comme inconstante de plus les icônes de la barre n'ont pas été unanimement comprises.

Choix de l'humeur :

Un utilisateur a bien apprécié la page du choix de l'humeur dans son ensemble malgré le manque de feedback sur l'humeur choisie tandis qu'un autre n'a pas vu l'intérêt de la barre de recherche dans celle-ci.

Suggestion et Films :

Dans la page de suggestions, le texte de la recherche porte à confusion chez la majorité des utilisateurs et certains ne voit l'utilité de cette fonction telle qu'elle est actuellement définie.

Un utilisateur a noté qu'il ne pouvait pas mettre un film en favori à partir de la page de suggestion (seulement à partir de la page film) contrairement à ce qu'il aurait préféré avoir cette option car ce raccourci pourrait économiser du temps.

Plusieurs utilisateurs, mais pas tous, ont indiqué que les icônes d'humeur sur la page de film peuvent porter à confusion puisqu'elles n'ont pas de signifiant sur cette page.

Autre :

La fonction déconnexion est manquante dans notre interface.

Dans les barres de recherche, il est initialement écrit « Recherche », l'utilisateur doit donc l'effacer avant de pouvoir faire sa recherche, ce qui est à la fois long et contre-intuitif car la majorité des barres de recherche sont vides lorsque sélectionnée.

5. Tirer une conclusion de votre étude. N'oubliez pas de faire des recommandations par rapport à votre design en fonction de cette dernière.

Grâce à notre étude nous avons pu voir que la majorité des fonctionnalités et de la structure de notre interface est utilisable aisément à une majorité d'utilisateur cependant, notre étude nous a aussi permis de trouver plusieurs changements que nous devrions effectuer à notre interface et aussi à trouver des améliorations possibles (mais non nécessaires).

Changements à apporter :

Dans la page Connexion

- Les médias devraient être choisis avec des checkboxes et non des radiobuttons
- Conditions d'utilisations devraient être obligatoirement cochées pour créer un compte

Pour le choix d'humeur

- Ajout d'un feedback (quel qu'il soit) pour confirmer le choix d'humeur

Dans la page suggestion

- Changer la barre de « Recherche par humeur » pour « Recherche » (qui fait une recherche dans tous les films, qu'ils soient dans l'humeur choisie ou non)

Dans la page film

- Ajout de signifiant aux icônes d'humeur

Page paramètres

- Retirer l'affichage du mot de passe et ajouter une fonctionnalité « Modifier le mot de passe »

Globalement

- Ajout de la fonctionnalité « Déconnexion »
- Les barres de recherches ne devraient pas contenir du texte lorsque sélectionné

Améliorations possibles :

Pages Connexion et Création de compte

- Ajouter le nom de l'application sur la page connexion
- Avoir un icône (?) à côté de « connexion en tant qu'invité » qui décrit la fonctionnalité « invité » afin d'avoir de l'aide pour ceux qui ne comprennent pas l'utilité
- Distancer les éléments dans la page de création de compte
- Avoir des options de retour dans les pages d'oubli de mot de passe et de création de compte

Pages Suggestion & Film

- Pouvoir aussi mettre des films en favoris à partir de la page suggestion
- Dans la page film, ajouter changer « Déjà visionné » pour spécifier l'option de note par exemple : « Déjà visionné? Noter ce film »

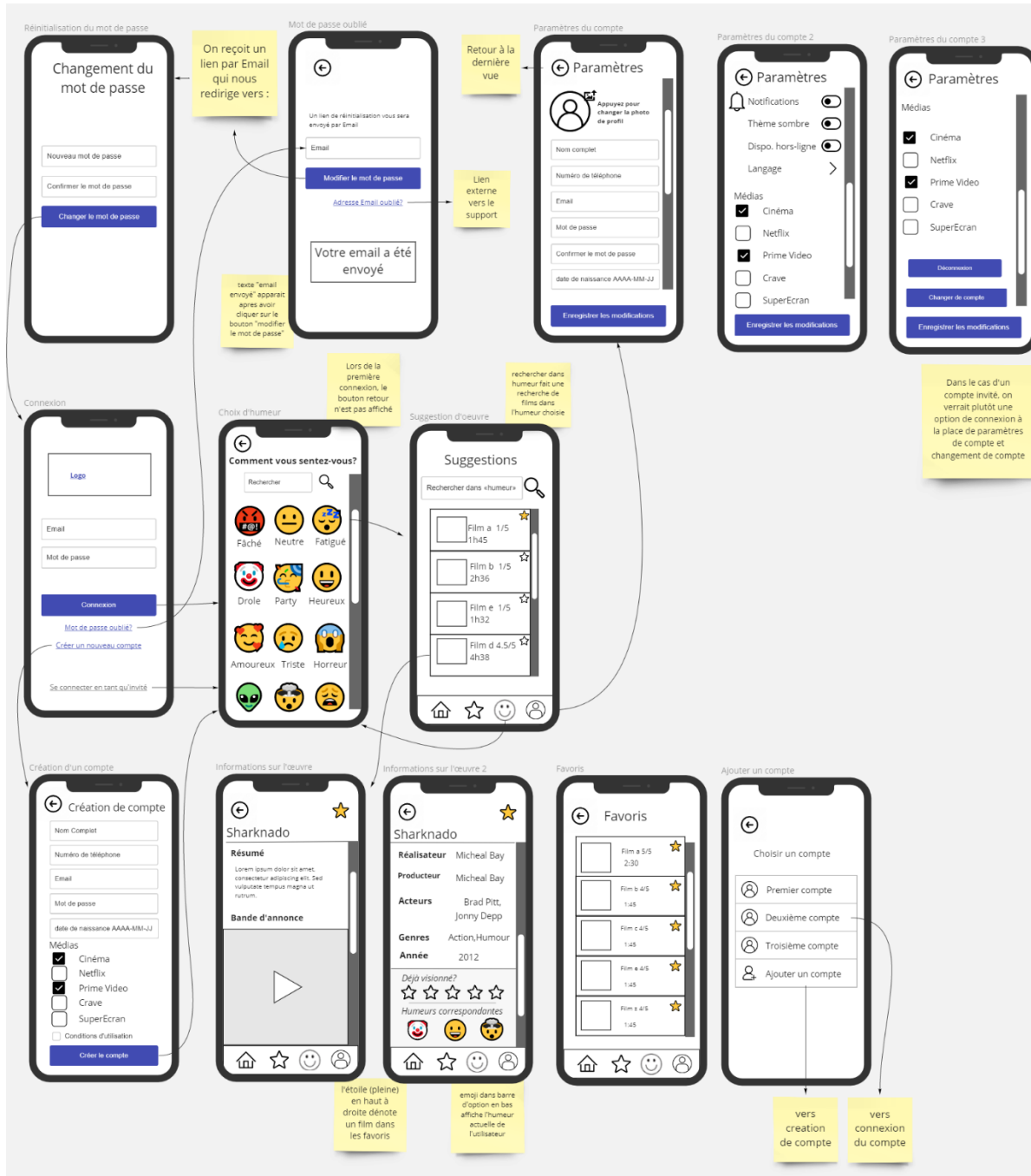
Général

- Dans la barre de navigation, l'icône « sourire » pourrait être remplacée par l'humeur choisie.

Annexe 1 : Prototypes

Prototype du devoir 4

https://miro.com/app/board/o9J_lUHSwDk=



Prototype du devoir 2



Annexe 2 : feuilles de codage

Coding sheet devoir 4

Date :16 Avril

Heure :11h15

Sujet : Auriane Egal

Observateur : Antoine Leblanc

Compréhension	
Quelles sont les étapes difficiles?	Il a été difficile de trouver la page d'humeur à partir de la page d'accueil.
Quelles sont les icones qui ont été mal comprises?	Dans la page description du film, les émoticônes non identifiées porte à confusion. Dans la page Humeur, celui d'horreur, étrange et dépressif ne sont pas clair. Certains émoticônes se ressemblent trop (triste et dépressif)
Quelles sont les liens (entre les pages) mal compris par l'utilisateur?	L'utilité lien Connecter en tant qu'invité n'a pas été comprise

Esthétique et confort	
Est-ce que l'interface est agréable à utiliser	8/10, La date de naissance aurait été plus faciles avec un calendrier qu'une entrée texte. Certains boutons ne fonctionnent pas, comme langue ou des boutons dans paramètres.
Est-ce l'interface est belle	8/10, La page de création est trop compacte et les informations embarque sur le titre de la page Dans la page de l'humeur, le titre de l'humeur pourrait plus proche.

Temps	
Y a-t-il des étapes plus longues, si oui lesquelles?	À part trouver comment changer d'humeur, non tout était beau.
Temps nécessaire pour réaliser la tâche?	7m15

Autre	
Commentaires de l'utilisateur	Avoir une façon de se déconnecter serait bien. La page de suggestion et de favoris, le fait de choisir par humeur n'est pas très logique mais il serait préférable que ça soit selon le titre. Il est difficile de choisir facilement comment on se sent donc l'application plus ou moins utile
Questions posées au facilitateur	Qu'est que le bouton connecté en tant qu'invité fait? Quel sont les champs obligatoires?

Coding sheet devoir 4

Date : 2021-04-17

Heure : 13h30

Sujet : Thomas Bui

Observateur : Stéphanie Milot

Compréhension	
Quelles sont les étapes difficiles?	N/A
Quelles sont les icones qui ont été mal comprises?	N/A
Quelles sont les liens (entre les pages) mal compris par l'utilisateur?	« Recherche par humeur » porte à confusion Manque l'option déconnexion

Esthétique et confort	
Est-ce que l'interface est agréable à utiliser	Option connexion en tant qu'invité très intéressante : pas nécessairement temps/motivation pour se créer un compte La sélection de l'humeur et la recherche dans celle-ci est facile (signifiants)
Est-ce l'interface est belle	Simple et efficace

Temps	
Y a-t-il des étapes plus longues, si oui lesquelles?	Recherche de l'option déconnexion
Temps nécessaire pour réaliser la tâche?	Approx. 3 mins

Autre	
Commentaires de l'utilisateur	Il serait intéressant d'avoir le nom de l'app sur la page de connexion pour que l'utilisateur sache où il se trouve. Il n'y a pas de feedback après le choix de l'humeur.
Questions posées au facilitateur	N/A

Coding sheet devoir 4

Date : 2021-04-21

Heure : 19 : 50

Sujet : Maxim Bernard

Observateur : Jérémie Ouimet

Compréhension	
Quelles sont les étapes difficiles?	Pas d'étapes « difficiles »
Quelles sont les icônes qui ont été mal comprises?	Descriptifs manquant pour les icônes du bas dans les choix d'humeur. Barre de navigation – un descriptif pour les icônes avant le clic serait intéressant.
Quelles sont les liens (entre les pages) mal compris par l'utilisateur?	Recherche pas humeur, relation non claire par rapport à la page suggestion

Esthétique et confort	
Est-ce que l'interface est agréable à utiliser	5/10 – Il faudrait utiliser un date picker pour les dates plutôt qu'un champ texte et l'utilisation de placeholder dans les champs texte serait un must
Est-ce que l'interface est belle	6/10 – Correct, pas surchargée mais pas moderne non plus.

Temps	
Y a-t-il des étapes plus longues, si oui lesquelles?	Écriture des dates à la main Effacer le texte des textbox à chaque modification.
Temps nécessaire pour réaliser la tâche?	5 minutes

Autre	
Commentaires de l'utilisateur	Le choix de radiobutton pour les médias est douteux, les checkboxes seraient meilleurs. On ne peut pas enlever notre choix sur un radiobutton.
Questions posées au facilitateur	À quoi sert la connexion en tant qu'invité? (Normal à poser comme la fonctionnalité n'est pas implémentée)

Coding sheet devoir 4

Date :4/16/2021

Heure : 16h00

Sujet : Alex Lapierre

Observateur : Julien Plomteux

Compréhension	
Quelles sont les étapes difficiles?	Aucune
Quelles sont les icones qui ont été mal comprises?	La barre de navigation n'était pas claire, manque d'explication sur la fonctionnalité des boutons
Quelles sont les liens (entre les pages) mal compris par l'utilisateur?	Bouton retour inconscient entre les pages, crée de la confusion pour l'utilisateur.

Esthétique et confort	
Est-ce que l'interface est agréable à utiliser	Certaine incompréhension mentionnée ci-dessus crée un désagrément pour l'utilisateur.
Est-ce que l'interface est belle	6.5/10. Interface simple, mais fait ce qu'il faut.

Temps	
Y a-t-il des étapes plus longues, si oui lesquelles?	Choisir sa date de naissance n'était pas optimale. Obligé de cliquer sur un film pour l'ajouter à nos favoris.
Temps nécessaire pour réaliser la tâche?	2m50

Autre	
Commentaires de l'utilisateur	Certaines pages ne sont pas formatées correctement.
Questions posées au facilitateur	Aucune

Coding sheet devoir 4

Date : 22 avril 2020

Heure : 14h

Sujet : Léo Annette

Observateur : Laura Sénégas

Compréhension	
Quelles sont les étapes difficiles?	Se déconnecter de l'application.
Quelles sont les icônes qui ont été mal comprises?	Il n'y a pas de noms affichés en dessous / dessus des icônes dans les descriptions des œuvres cinématographiques.
Quelles sont les liens (entre les pages) mal compris par l'utilisateur?	Il n'a pas réussi, en partant de la page des humeurs, à revenir vers la page connexion.

Esthétique et confort	
Est-ce que l'interface est agréable à utiliser	Elle est agréable à utiliser, mais la barre de recherche est problématique. Quand on souhaite faire une recherche, le message expliquant qu'il s'agit d'une barre de recherche ne s'efface pas et l'utilisateur doit l'effacer lui-même chaque fois.
Est-ce que l'interface est belle	Elle est simpliste, très blanche et épurée.

Temps	
Y a-t-il des étapes plus longues, si oui lesquelles?	Il est très long et énervant de faire des recherches avec la barre de recherche. Tel qu'expliqué précédemment, l'utilisateur doit effacer le message écrit dans la barre de recherche avant de pouvoir lui-même écrire ce qu'il désire chercher.
Temps nécessaire pour réaliser la tâche?	4 :13

Autre	
Commentaires de l'utilisateur	<p>À partir de la page des humeurs, on ne peut pas revenir à la page connexion. Quand on est sur la page « mot de passe oublié », on ne peut pas revenir à la page connexion.</p> <p>On ne peut pas se déconnecter de l'application.</p> <p>Lorsque l'on se crée un compte, on ne peut pas annuler les préférences. Si l'utilisateur clique sur un choix, il ne peut plus enlever ce choix.</p> <p>Dans la page « paramètres », changer de mot de passe n'est pas évident du tout. Il faudrait qu'il y ait un rectangle avec un œil permettant de voir le mot de passe, suivant d'un bouton « changer le mot de passe ». En cliquant dessus, l'utilisateur sera amené vers une nouvelle page pour changer son mot de passe.</p> <p>Dans la description d'une œuvre, dans le bas de la page de description d'une œuvre, les humeurs n'ont pas de description expliquant de quelle humeur il s'agit.</p>

Questions posées au facilitateur	<p>À partir de l'application, comment fait-on pour revenir à la page connexion?</p> <p>À partir de la page « Mot de passe oublié », comment fait-on pour revenir à la page connexion?</p> <p>Pourquoi en tant qu'invité, j'ai accès aux paramètres d'utilisateurs?</p> <p>Comment fait-on pour se déconnecter?</p>
----------------------------------	--