

Le contexte d'usage : logique d'utilisation par la pratique !



Méthode de conception

- Analyser le contexte d'usage de l'application, l'analyse concurrentiel, le dispositif etc
- Quel besoin, quel utilisateur, quelle valeur ajoutée ?

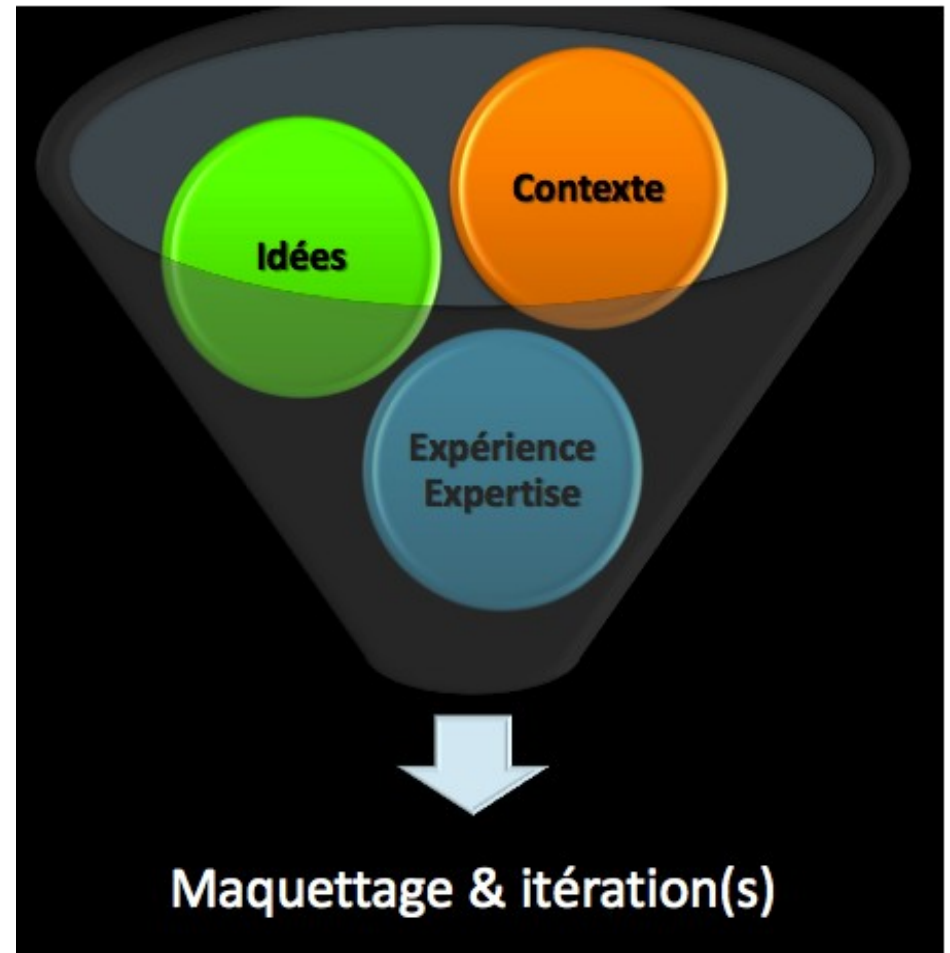


Méthodologie de l'interaction

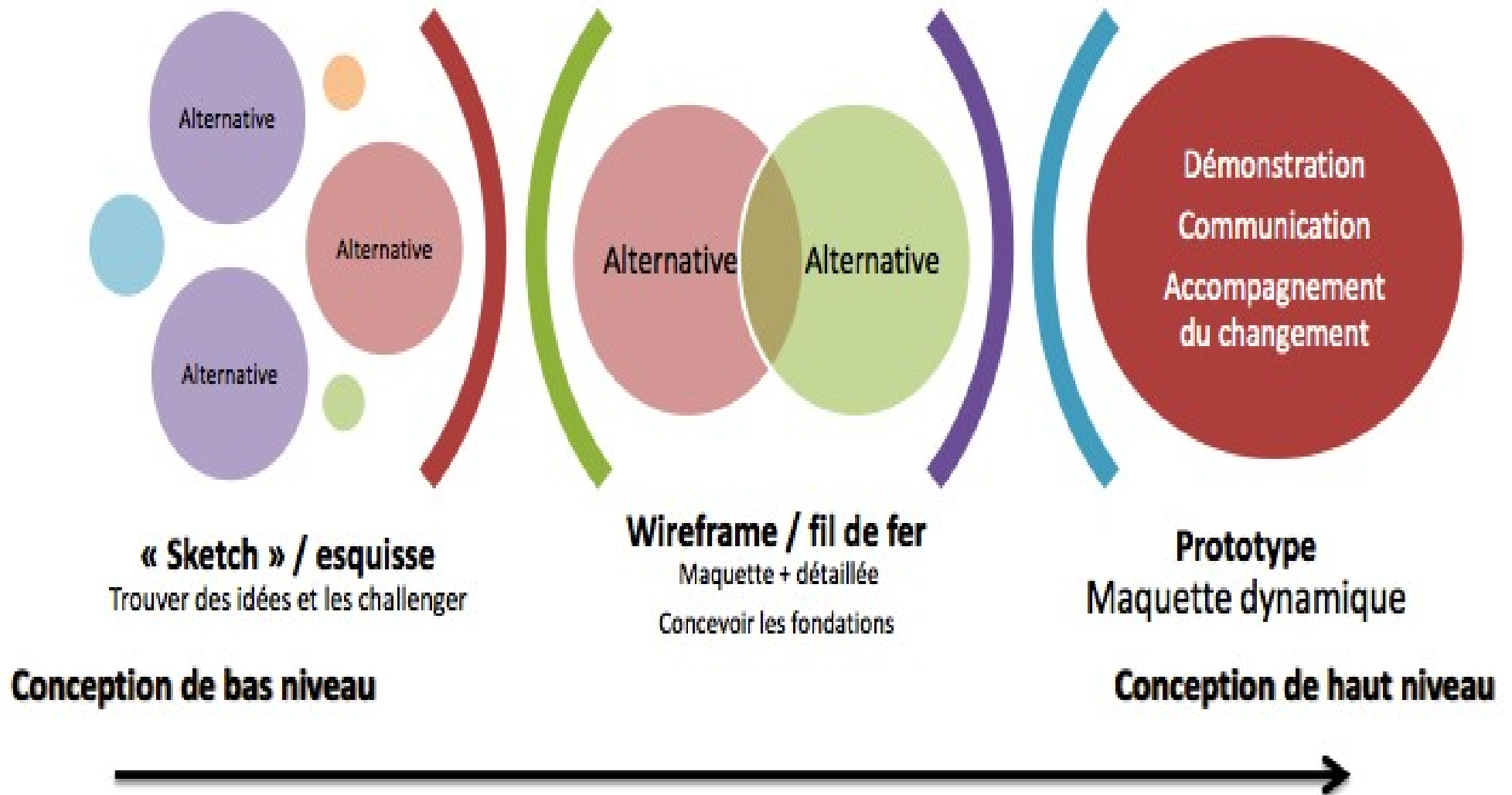
- Qui: Seniors, experts, jeunes, sportifs, enfants ?
- Usage: assis, debout, lumière, reflets, sons, didactique, loisir, sécurité
- Quoi : cœur de l'application, sélectionner les informations pour chaque étape, choisir les fonctionnalités
- Où : domicile, rue bureau
- Quand : avant un rdv, attente, informations
- Pourquoi ; optimisations, gain de production, création de valeur
- Comment : quel dispositif

Méthodologie de conception

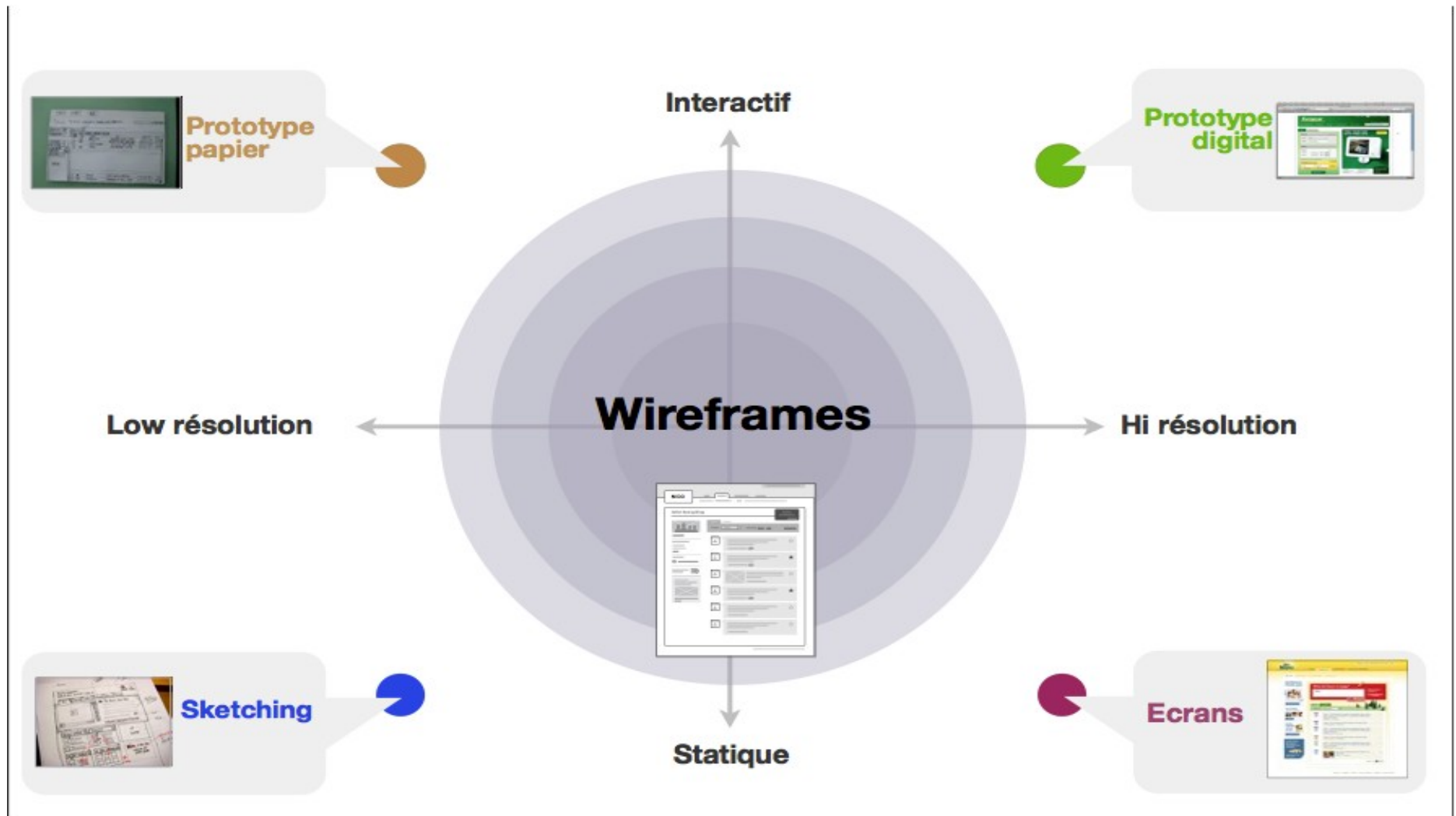
- Interviews
- Focus groupes
- Brainstorming
- Analyse des tâches et de contenu
- Personas
- Scénarios
- Prototypes - Zoning
- Évaluation des concurrents
-



Méthodologie de conception



Degré de précision



Méthodologie de conception

Définir les objectifs

Hiérarchiser

Structurer

Faciliter l'activité cognitive

Distribuer le contenu

Définir la structure

Déterminer les fonctions

Méthodologie de conception

Conceptualiser

Définir la place des éléments

Concevoir l'interaction, la navigation

Créer les liens

Créer l'organisation interactive

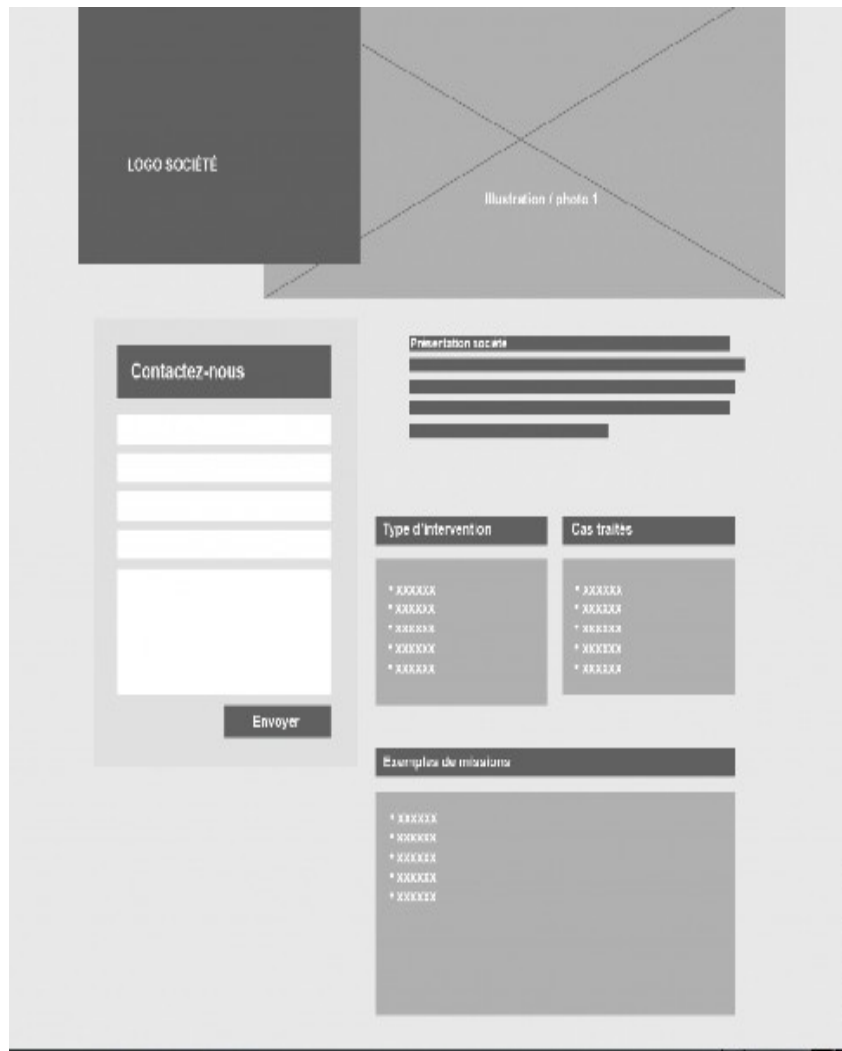
Créer la référence visuelle

Oublier les problématiques esthétiques

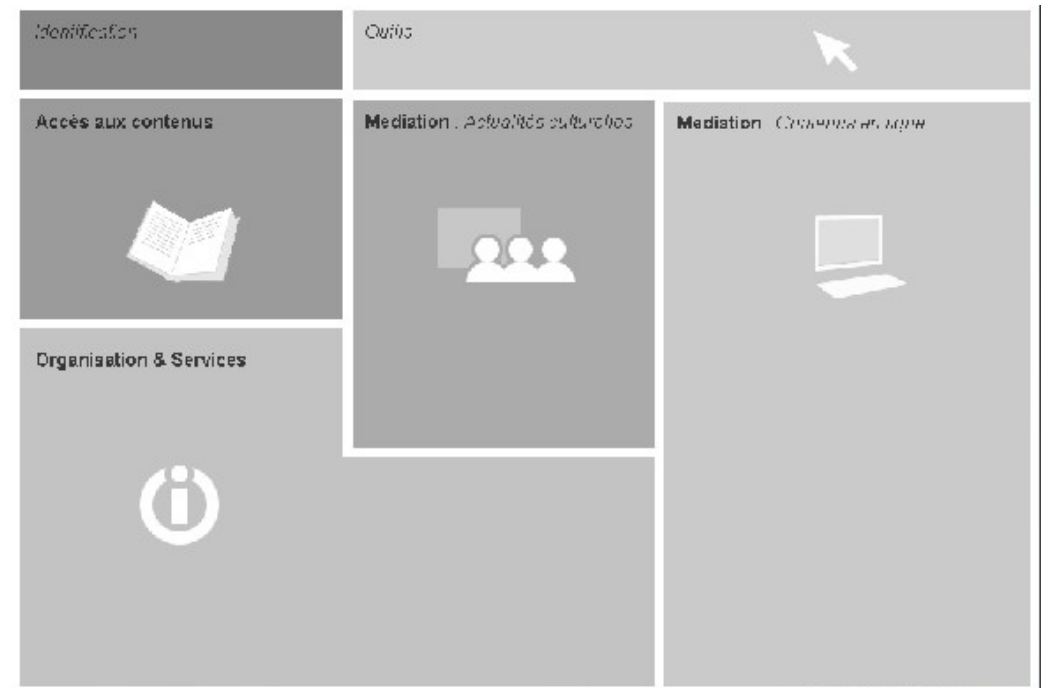
Méthode de conception

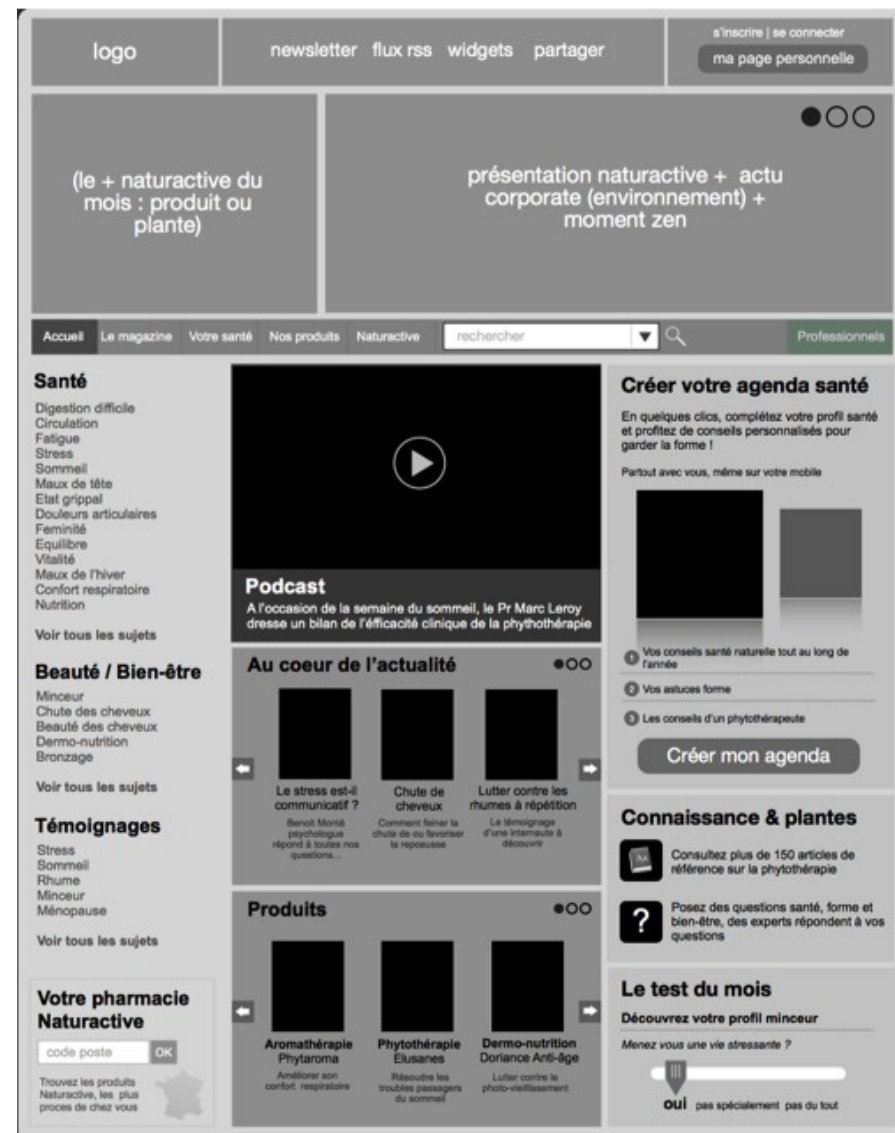
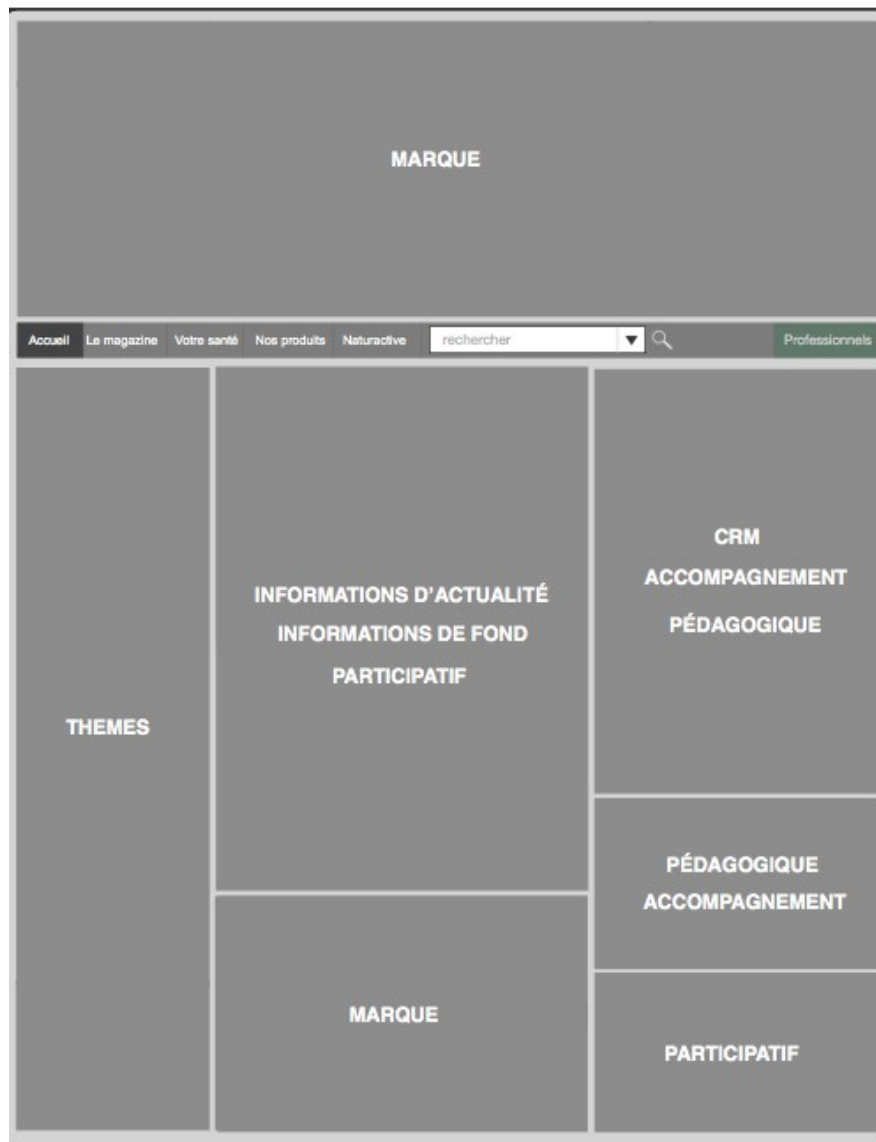
- Techniques de gabarits, de zoning de grilles
 - Structure visuelle qui définit la charpente de l'applcatif
 - Les variations définissent en partie les états de l'interface
 - Les gabarits constituent les wireframes
 - La méthode d'un gabarit est le zoning

Méthodologie de conception : le Zoning des écrans

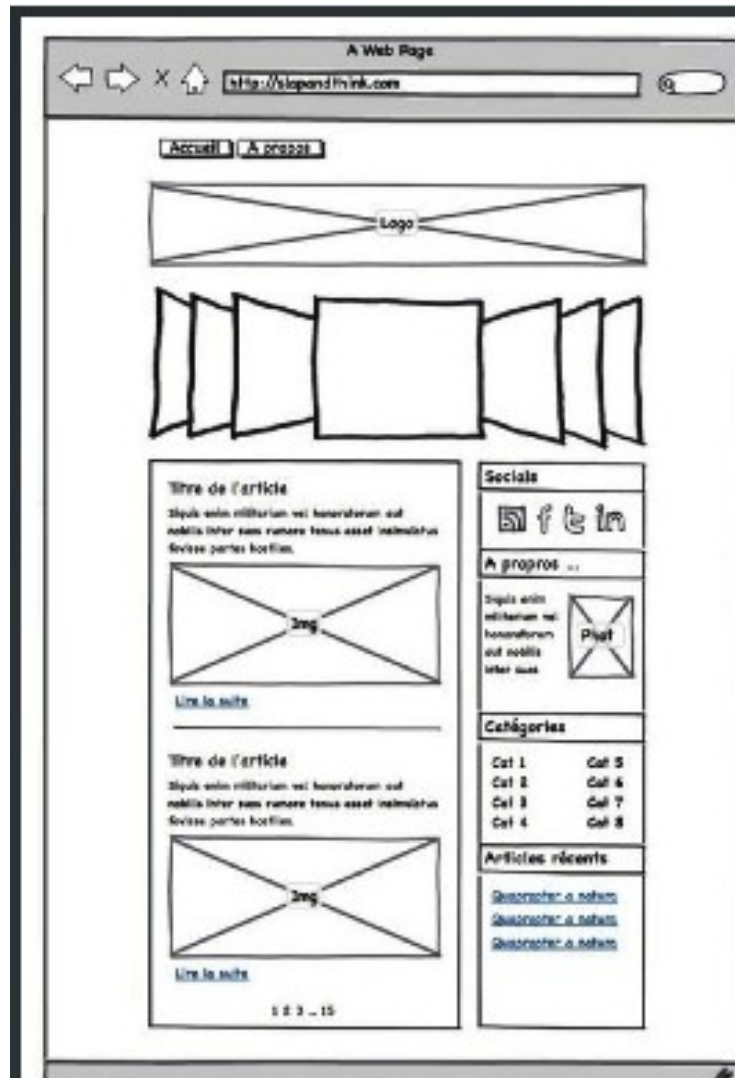


WIREFRAME

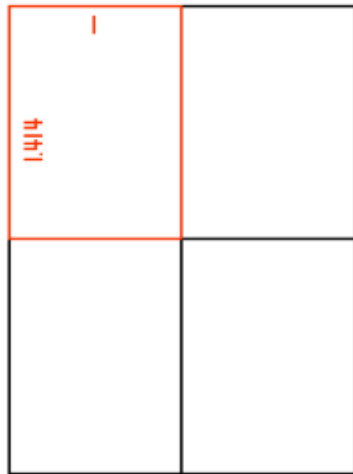




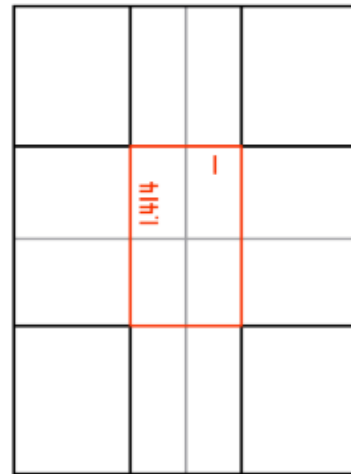
Méthodologie pour la conception : zoning mobile



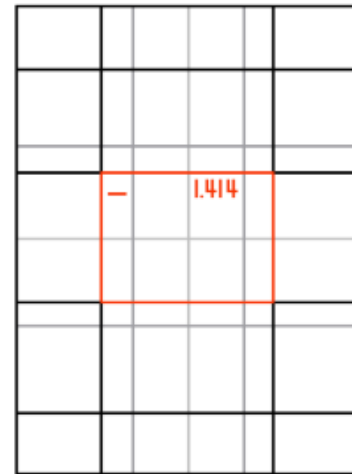
- Grilles permet d'organisation et l'optimisation spatial.



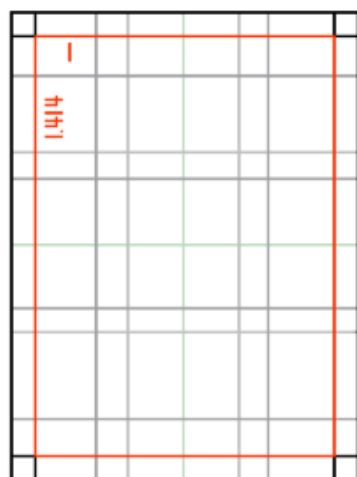
1



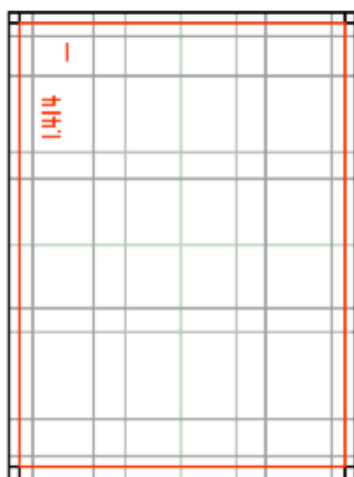
2



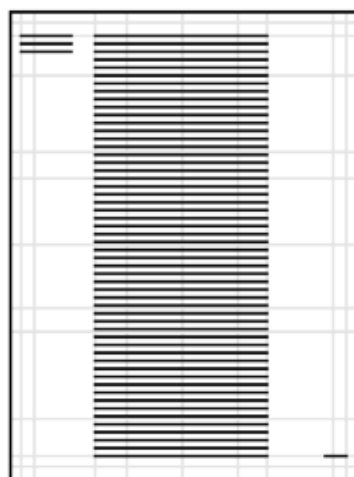
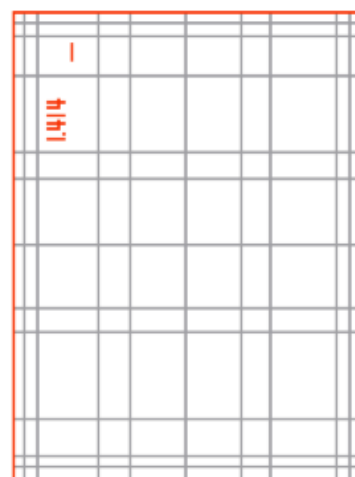
3



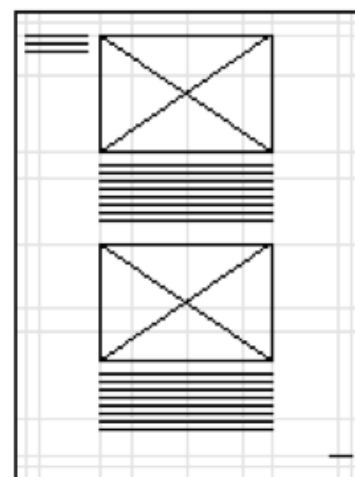
4



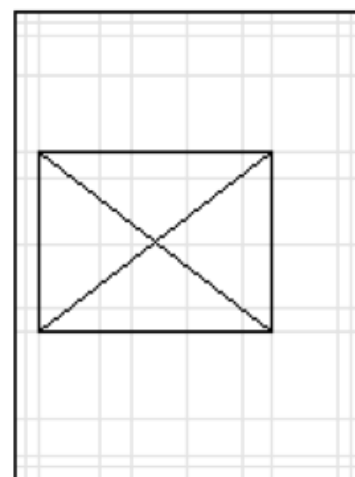
5



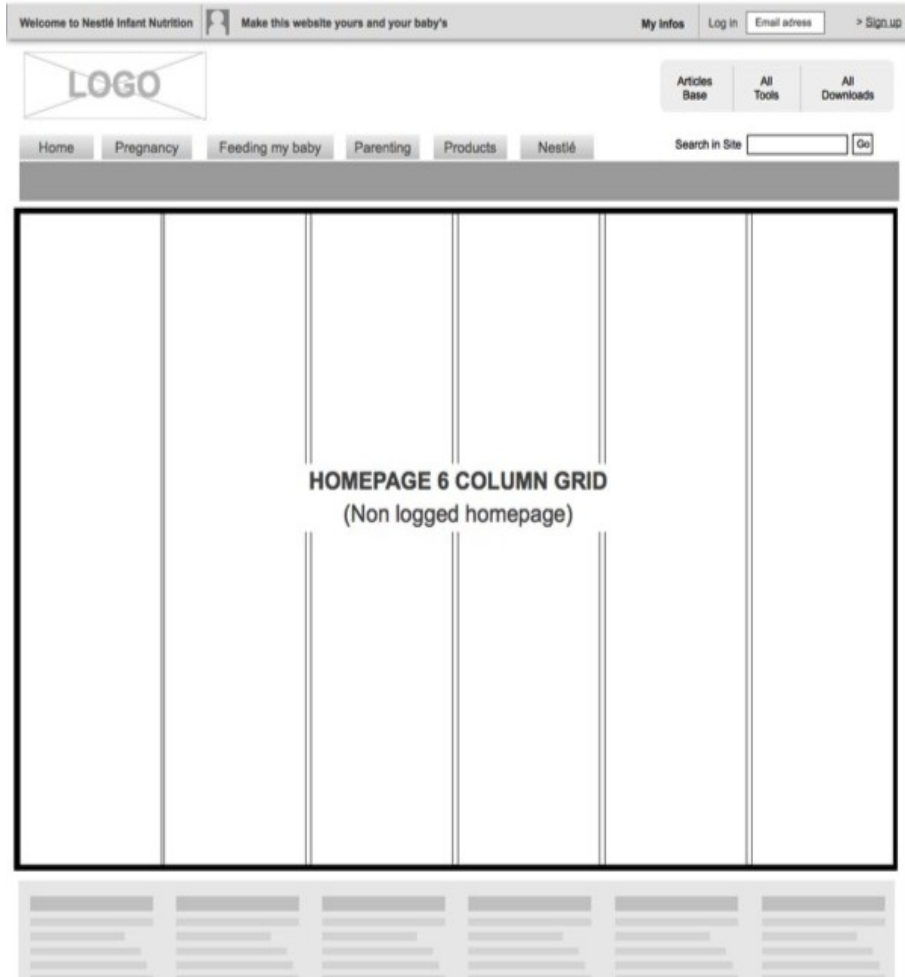
7



8



9



Méthodologie de conception



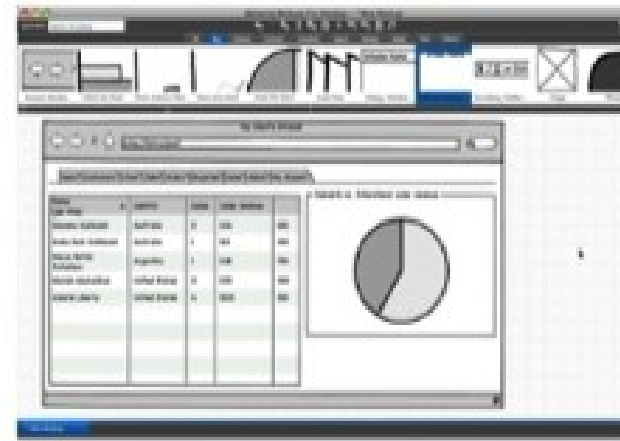
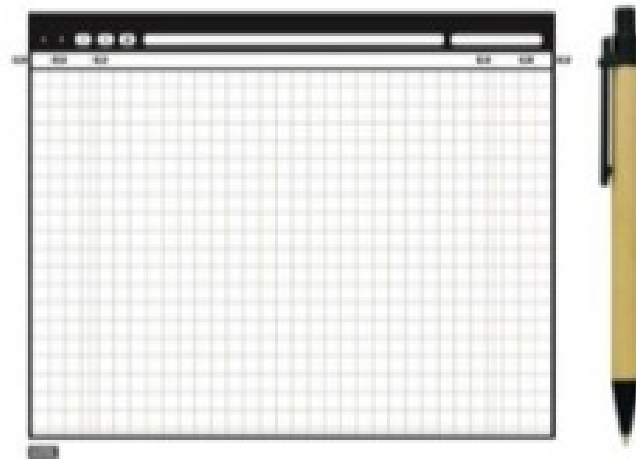
Méthodologie de conception : prototype

- Évaluer la logique de l'interface
 - Cas non traiter, erreurs logiques
 - Déceler les points critiques (faisabilité)
 - Design d'interaction
- Tester l'utilisabilité
 - Repérer les zones principales
 - Les composants et l'interaction
 - Sémantique (label, instruction ...)
 - Architecture d'information, navigation organisation
 - Efficacité du design d'interaction
 - Efficacité du design graphique

Stimuler la production d'idées
Visualiser le dispositif et le tester
Simuler le comportement des fonctionnalités

Des outils

- Papier +crayon, omnigraffle, Axure, ForineUI, Balsamiq, MockFlow



Technique du remue méninges

- Brainstorming : objectif obtenir un maximum d'idée



Matériel

- Papiers, taille et couleur différentes
- Stylo couleurs et tailles différentes
- Papiers transparents, couleurs différentes
- Post it, taille et couleur différentes
- Ciseaux
- Scotch
- Pâte à fixe

matériel

- Imprimer ou dessiner des composants
 - Boutons et check box
 - Onglets
 - Menu déroulant
 - Sélection et highlight
 - Boite expandable

Brainstorming

- Sélection
- Regroupement
- Organisation des idées les plus pertinentes



The image shows a collection of colorful sticky notes (green, pink, orange) with handwritten ideas. A hand-drawn table is overlaid on the bottom right, summarizing the ideas. The table has two columns: 'solo/multi user' and 'collaboratif/multi user'. The rows list various activities: dessin/coloriage, puzzle, construction (caillon/train/etc.), fabriquer son sac, 'memory', and habiller une poupée/un Gi.Joe.

	solo/multi user	collaboratif/multi user
dessin/coloriage	X	
puzzle	X	X
construction (caillon/train/etc.)	X	X
fabriquer son sac	X	X
'memory'		X
habiller une poupée/un Gi.Joe	X	

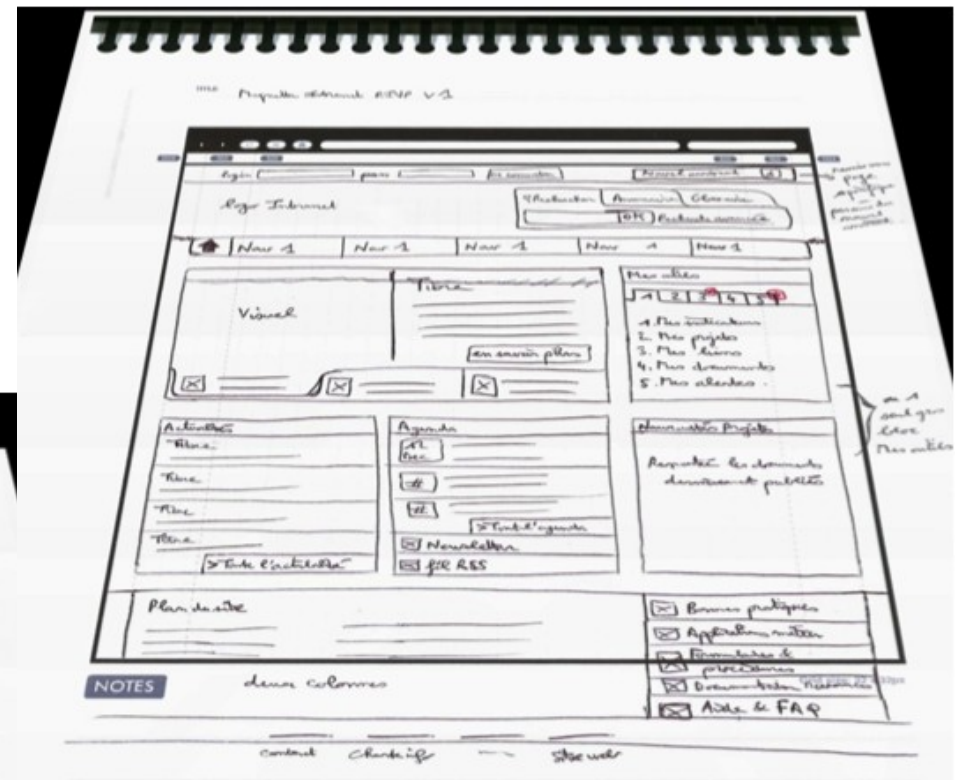
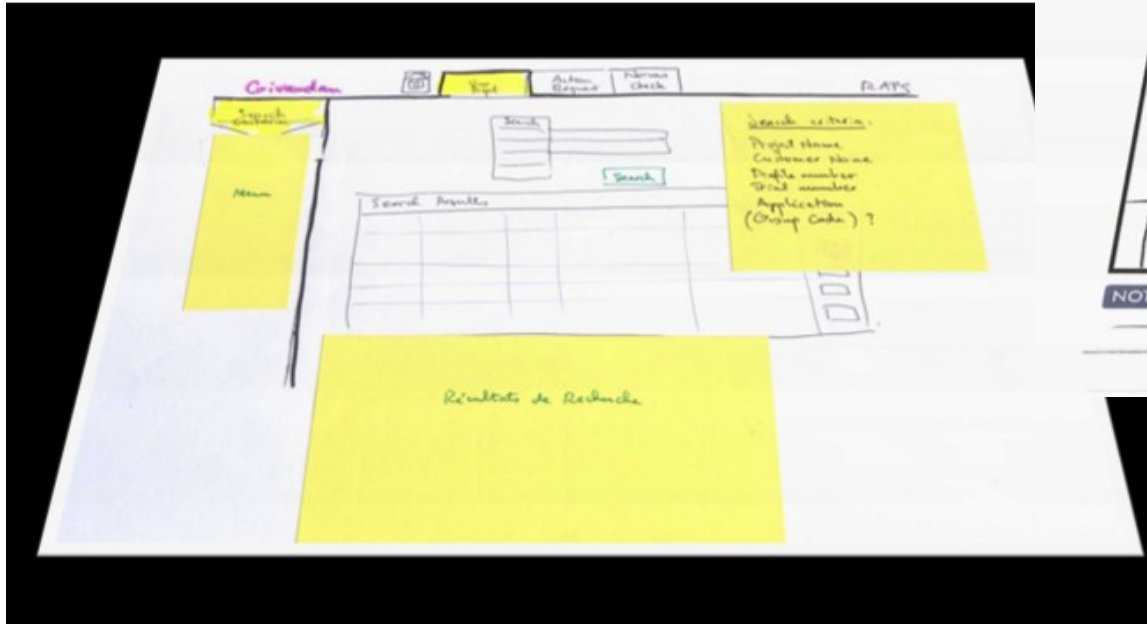
Brainstorming

- Permet de simuler le comportement du dispositif en fonction des actions de l'utilisateur
- testeur

Maquette papier/crayon

Main (sketching)

Mixte

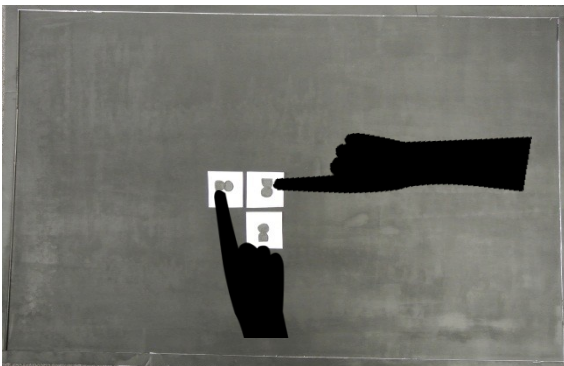


Gestuelle multitouch pour tablette

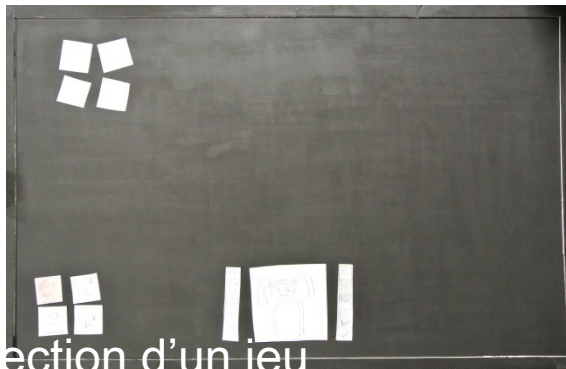


Maquettage papier

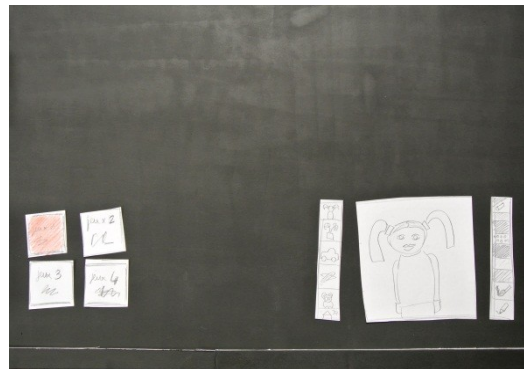
- On teste, la forme, l'interaction gestuel, l'encombrement tous les éléments de l'interface



Chaque joueur glisse un élément de menu vers sa zone de jeu



section d'un jeu



Sketchs/esquisses

- Idées/concepts
- Grandes fonctions
- Hiérarchisation/proportions

- Basalmiq Mockups

Figure 1 displays a collage of screenshots from a usability study. The left side shows a 'Newsgroup discussion' window with a 'Newsgroup discussion' header, a 'Newsgroup discussion' list, and a 'Newsgroup discussion' content area. The right side shows a 'Newsgroup discussion' window with a 'Newsgroup discussion' header, a 'Newsgroup discussion' list, and a 'Newsgroup discussion' content area. The bottom right shows a 'Newsgroup discussion' window with a 'Newsgroup discussion' header, a 'Newsgroup discussion' list, and a 'Newsgroup discussion' content area.


- Affiner et regrouper des fonctions
- Permet de ne pas réinventer la roue
- Tester la navigation structurelle

Wireframe


Affiner le zonage

Tester la navigation, le repérage, la cohérence
globale

Tester l'adaptation au contexte







DMC
DEXIA
Contacts
Recherche
Contact
Demande
Langue
Outils
Aide
User :  Logout

Détail : Courrier pour paiement facture client

Qualification
Type
Titre
Statut Pris en charge par  Christian HEISS

Emetteur Rechercher
Destinataire original Rechercher

Média Canal

Dates
Création 19/01/2010 09:45
Emission  --  HH --  MM
Réception  09  HH 45  MM

Document initiateur Voir Définir

Création d'une tâche opportunité


Cnaissance client

Remarque(s) Demande(s)

<input type="checkbox"/>	Type	Titre	Etat	Exécution souhaitée




Réf. Ajouter Rechercher Créer

Acteur(s) et/ou Contrat(s) de base concernés Intervenants Complément

<input type="checkbox"/>	Type	Identifiant	Libellé	
<input type="checkbox"/>	PP		EMMEMM EMMEM	détail

Identifiant Ajouter Rechercher Enlever

Prendre en charge Enregistrer Transférer Côlurer Rejeter

DMC

DEXIA

Contacts

Racharha

Contact

Demande

Langue

Outils

Aide

User : Logout

Détail : Courrier pour paiement facture client

Qualification

Type * Entrant

Titre * Courrier pour prendre rendez-vous

Statut Pris en charge par J864 Christian HEISS

Connaissance client

Emetteur *

EMMEMM EMMEM

Rechercher

Destinataire original *

Christian HEISS

Rechercher

Média *

Courrier

Canal *

Agence

Dates

Création 19/01/2010 09:45

Emission 17/01/2010 -- HH -- MM

Réception * 19/01/2010 09 HH 45 MM

Document initiateur

Voir

Définir

Création d'une demande

Type * Prise de rendez-vous

Titre * Rendez-vous pris par courrier

Créer

Annuler

Etat

Exécution souhaitée

Réf.

Ajouter

Rechercher

Créer

Acteur(s) et/ou Contrat(s) de base concernés

Intervenants

Complément

<input type="checkbox"/>	Type	Identifiant	Libellé	
<input type="checkbox"/>	PP		EMMEMM EMMEM	détail

Identifiant

Ajouter

Rechercher

Enlever

Création d'une tâche opportunité

Prendre en charge

Enregistrer

Transférer

Côlurer

Rejeter

**RENAULT-MERCHANDISING.COM**

ACCUEIL | NOTRE ACTIVITE | NOS PRODUITS | NOS POINTS DE VENTE | OFFRES WEB EXCLUSIVES

RECHERCHER UN PRODUIT

toutes catégories

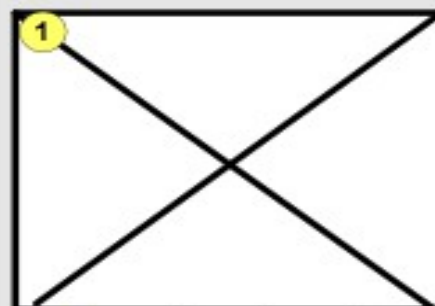
go

ma liste
5 articlesmon panier
2 articles

Produits web
Renault
Twingo 2008
Dacia 2008
Noël

Chèques cadeaux
Evenements

Produits web > Renault > Twingo 2008 > Montre mixte

**Montre mixte**

Boltier alliage, cadran blanc.
Mouvement 2 aiguilles.
Bracelet PU noir. Livré sous
étui cartonné. Garantie 2 ans.

couleur 3

Quantité

1 4

77 11 421 691

Prix : 135,00€

Disponibilité : en stock 6

7 Ajouter au panier

**DEJA INSCRIT ?**

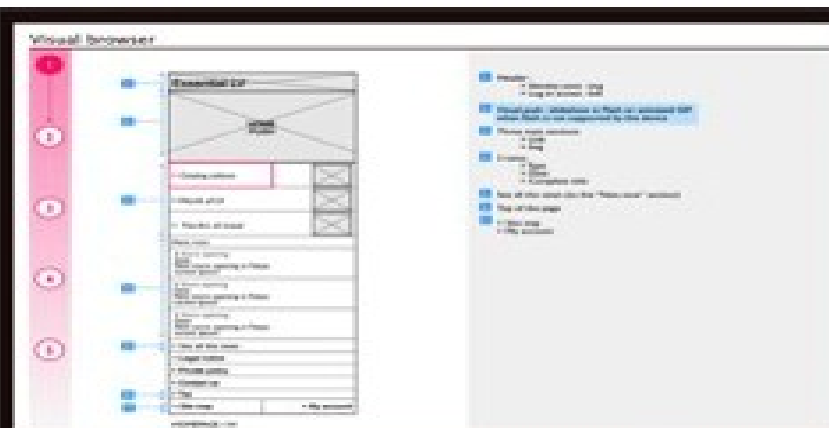
Identifiant

Mot de passe

☐ Mémoriser mes informations

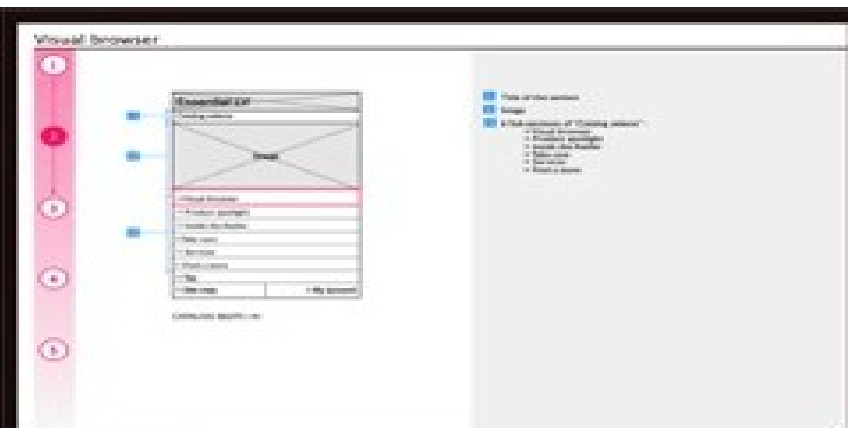
OK

[> Mot de passe oublié ?](#)[> Inscrivez-vous](#)**Personnel du groupe
Renault****Professionnel**



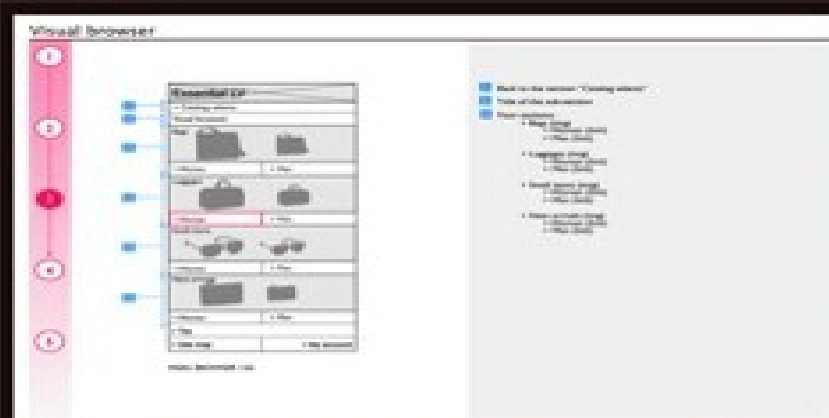
LOUIS VUITTON

Copyrighted material



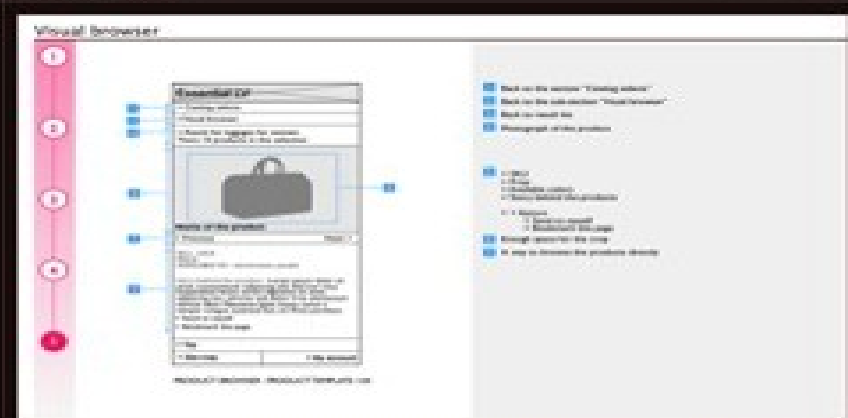
LOUIS VUITTON

Copyrighted material



LOUIS VUITTON

Copyrighted material

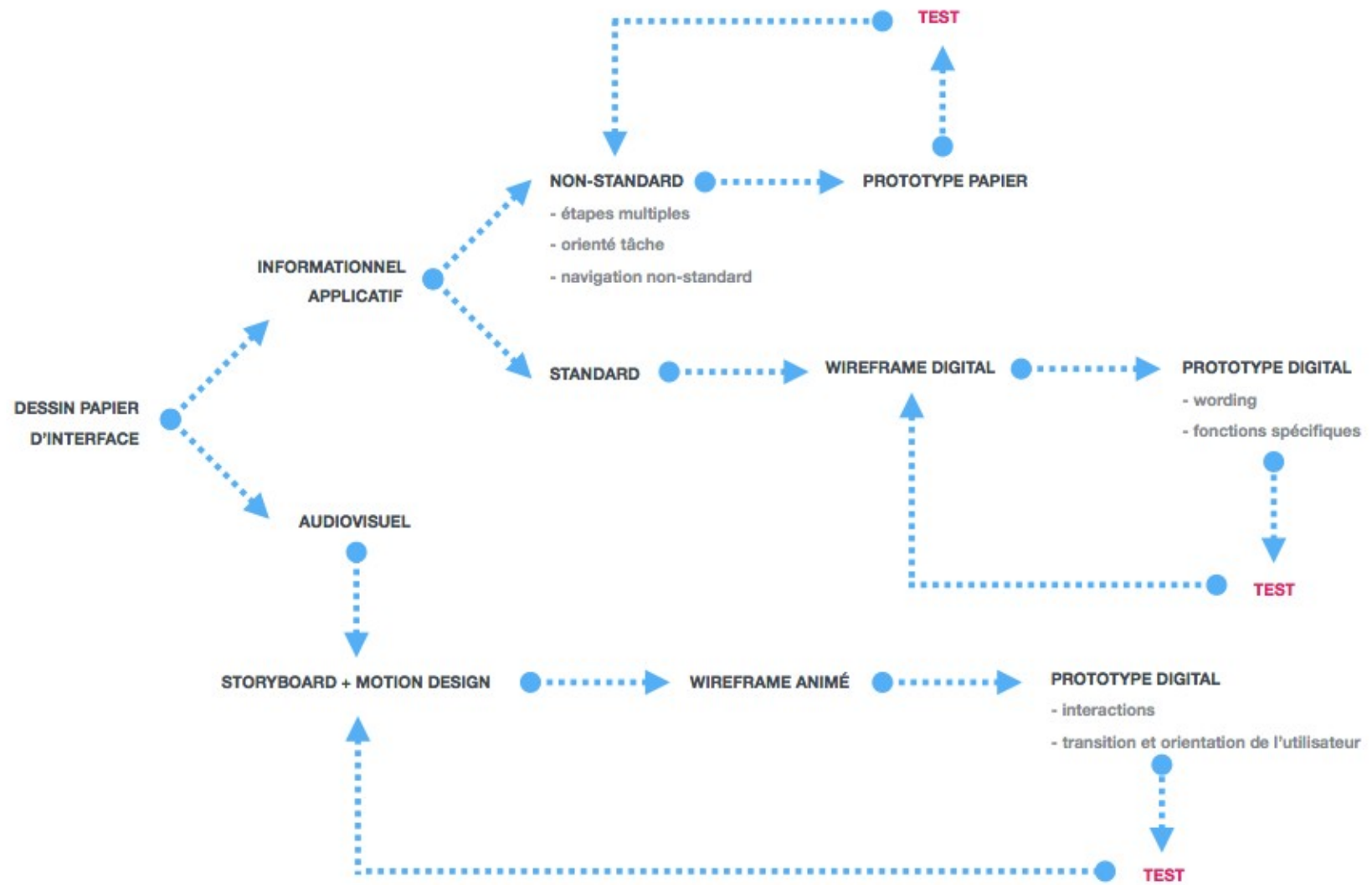


LOUIS VUITTON

Copyrighted material

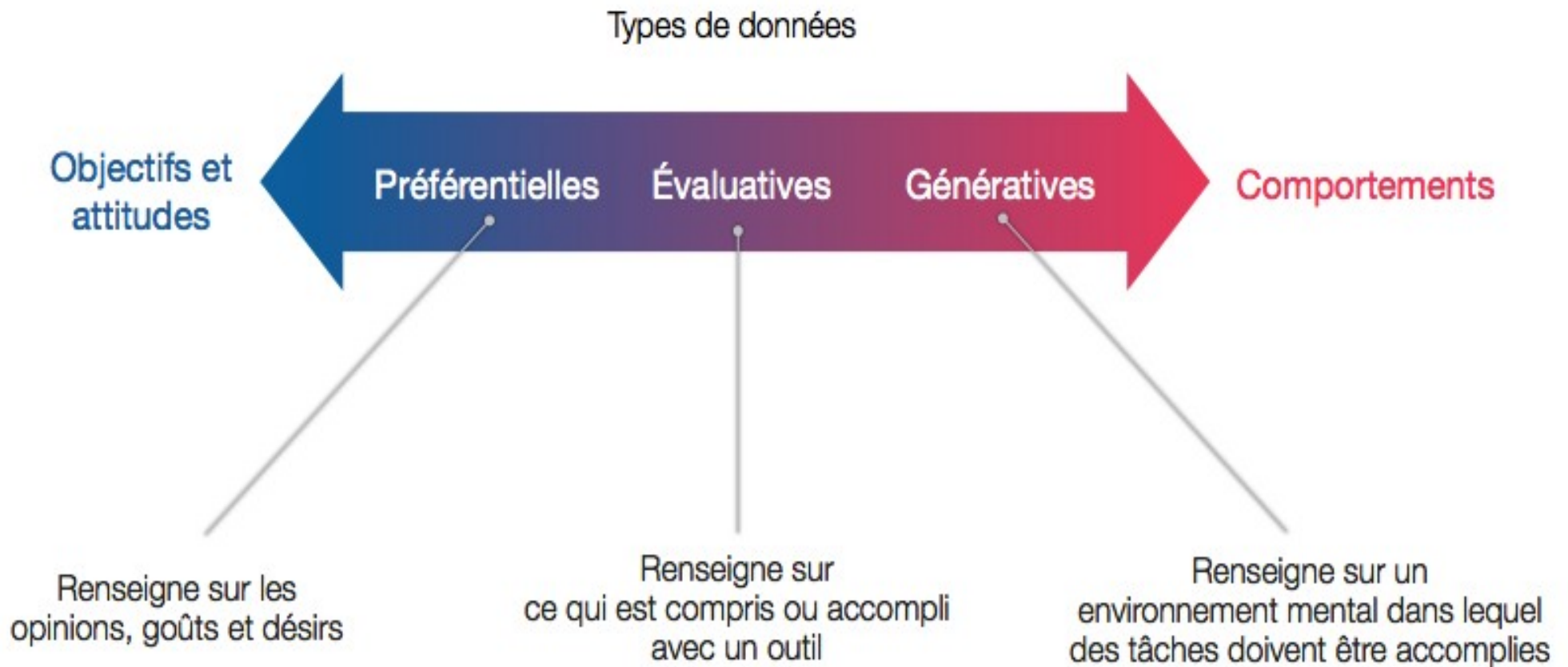
IDEO : 14 scenarios pour le futur





Merci aux Hypothèses !
Que cherche t-on ?

Typologie des données



- Objectifs & attitudes : ce que les gens disent
 - Objectif : montre les motivations à utiliser qqc (s'informer, se divertir°
 - Attitudes : perception que les utilisateurs ont d'eux mêmes (connaissances, croyance , leur rapport à qqc)
- Comportement : ce que les gens font
- Quantitatif : validation
- Qualitatifs : insight

- Qualitatif : recherche sur un petit nombre d'utilisateurs (10-20) ... Emergence d'idées et hypothèses sur les utilisateurs et leurs usages
- Quantitatif : prouver et tester les hypothèses (issues de la démarche qualitative) sur un nombre important d'utilisateur (généralisation)

Entretien

- Recueillir des informations qualitatives concernant les attentes, souhaits et opinion des utilisateur et les caractéristiques
 - Vise à constituer les profils utilisateurs
 - Vise à constituer la base des questionnaires

Grille/outil :

Problématiques abordées (thèmes) en colonnes,
et une ligne par utilisateur

Entretien : technique

- Enquêtes d'opinion
- Recueil d'expertise
- Analyse des besoins
- Etude ergonomique préalable

Structuré : mêmes questions et formats pour tous

Ouvert : permet de saisir la façon de faire, réaction spontanés

Souvent **Mixte**

Individuel ou collectif

Entretien : technique

Objectifs :

- Obtenir des exemples précis, spécifiques,
 - Appréhender les contextes d'utilisation
-
- Questions :
 - Spécifiques ==> générales
 - Dirigées ==> ouverts

Entretien : technique

Objectifs :

- Obtenir des exemples précis, spécifiques,
 - Appréhender les contextes d'utilisation
-
- Questions :
 - Spécifiques ==> générales
 - Dirigées ==> ouverts

Entretien : technique

- Incident critique, entretien se déroule dans Environnement de travail
 - Se souvenir d'un pb particulier récents
 - Le décrire en détails
 - Ce qui habituel, ce qui ne l'est pas
- Classer le pb
- Typer les pb, erreur commande, interprétation d'affichage erroné, erreur

Entretien : technique

- Décrire le cycle de vie d'un objet
- Obtenir des informations sur le avant, après et le contexte
- Demander de décrire une action du début à la fin
- Exemple : agenda, rendez vous
 - Qui, quoi, quand, où pourquoi comment
 - qu'est qui est fait exactement, et ensuite
 - Conservé consulté, supprimé, oublié perdu communiquée etc

Entretien : Technique

Souvent coupler à l'observation directe

- Pas de jugement, maintenir la confiance
- Autorisation : enregistrer, filmer etc
- Noter les actions,
- Observer
- Ne pas vouloir faire à la place de
- Anticiper la compréhension
- Ne pas laisser faire
- « Ne pas vouloir répondre à ce que l'on veut voir »
-

Questionnaires

- Récolter un grand nbr d'informations sur les préférences, perceptions, croyances etc
- Questions :
 - Ouvertes
 - Fermées
 - Phrases à compléter
 - Échelle de valeur
- Données quantifiables, statistiques

Focus groupe

- Focaliser un petit groupe, 7/8 personnes, sur un aspect précis d'un applicatif, d'un dispositif...
- Utilisateur faisant partie de la population cible
- Récolter des opinions, des motivations et attitudes à partir des usages, pratiques et vécues des participants



Autres techniques

Magicien d'oz, simule le futur service

- Interprétation des entrées utilisateur et contrôle le comportement du système)

Enquêtes

- Rédaction, administration, récupération, traitements des résultats

Quid des utilisateurs !

- Ils sont tous différents
 - Situation de travail réel,
 - Situation de la vie
 - Situation de l'activité
 -

Persona

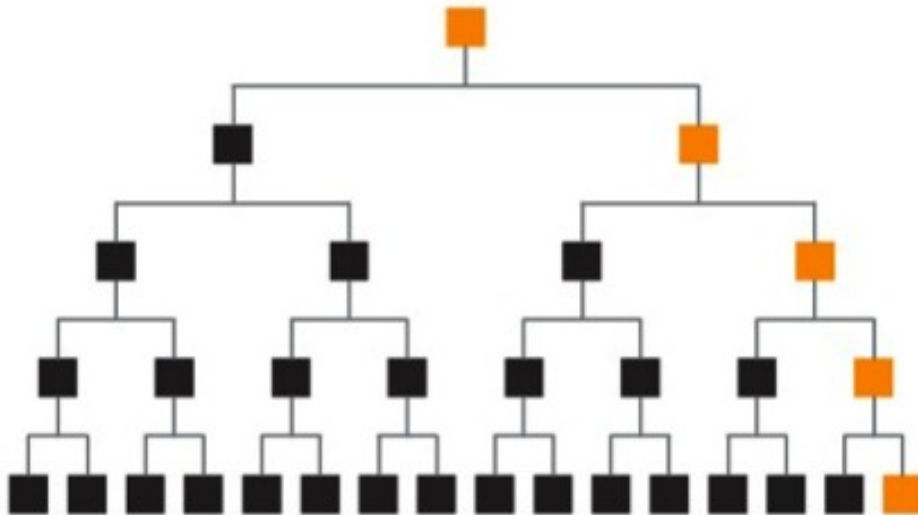
Des personnages imaginaires, une sorte de réplique:-)

Ils ont tous la parole !



Persona

Issu d'une segmentation qualitative par les objectifs



persona

- L'utilisateur standard n'existe pas !
 - L'homme moyen n'existe pas
 - L'utilisateur lambda n'existe pas
 - Madame michu non plus !!!!
-
- Créer au moins 4 personas : 4 personnages
 - Ne parler pas à la place de l'utilisateur

Persona

- Représentations de votre public cible
 - Basées sur la recherche socio-démographie INSEE, et les interviews
 - Utilisateurs types (correspond à une catégorie d'utilisateur) n'existent pas, c'est un mythe
 - Distinction age, csp, expertise, ne sont pas tous des geek (!)
- But : mieux comprendre le public ciblé
 - Motivations
 - Réactions
 - Habitudes
 - Expériences avec d'autres applicatifs
 - Envies, les rêves
 -

Persona

- Ressemble le plus possible à une « vraie » personne



Persona

- Stéréotype dont le comportement correspond à une catégorie d'utilisateur potentiel ou cible
- Définir le parcours des personas
 - Origine, étape, comportement, action, fin de tâche
 - Recenser les déclencheurs d'action permettant de passer d'un étape à l'autre au cours de son activité
 - Rédiger le storyboards (persona + scénario)
 - Vérifier la compatibilité

Persona

- Se centrer sur le Point focus de la conception : buts et besoins utilisateur
- Facile à mettre en place
 - Age, travail, famille, hobbies, salaire, intérêts
 - Journée typique
 - Questions types en relation avec les attentes de la communauté
 - Principales frustrations en réalisant une tâche
 - Attitudes, buts, croyances ..

Persona : outil

- Qui : Age, sexe, éducation, expérience en informatique et internet, usage de dispositif ...
 - Valeur
 - Psychologie
 - Timide, agressif, impatient, patient, impulsif, systématiques
- Contexte : quand , où, sur quel dispositif, taille de l'écran, sur quel applicatif
- Quoi : buts, attentes, motivation

donner vie au persona et en faire une fiche comprenant une photo

- Contexte + Buts et comportements + ce que cela implique

Typologie des personas



Brainstorming associé au Persona

OBJECTIFS ET QUESTIONS	FONCTIONNALITÉS OU CONTENUS POSSIBLES	OBJECTIFS BUSINESS
Objectif utilisateur O1	Fonctionnalité 1 (issue de O1, Q1 et A)	Objectif business A
Objectif utilisateur O2	Fonctionnalité 2 (issue de B, A et Q6)	Objectif business B
.	.	.
.	.	.
.	.	.
Question utilisateur Q1	Contenu 1 (issu de de O2 et Q1, D)	
Question utilisateur Q2	Contenu 2 (issu de de O4 et Q2, F, G)	
.	.	
.	.	
.	.	

Brainstorming fonctionnel associé au persona

- Comparer avec l'existant et la concurrence
 - Différentiation, standards etc
- Hiérarchiser par ordre priorité les fonctionnalités pour chaque persona
 - Important, moins important etc
- Retenir que les fonctionnalités les plus pertinentes

		Personas					Web Search Competitors														
		Harry	Ping	Kip	Sally	Ray	AltNetWeb	Atavista	Dogpile	Google	HotBot	ILOR	Lycos	MetaCrawler	MSN	ProFusion	SurfWax	Teoma	Vindex	WebCrawler	WebCrawler
Feature	Description (Ability to...)																				
Catalog filter	Choose which search engine will be used for your search (e.g., Google, Altavista, Ask Jeeves, etc.)	●	●	●	○			●					●	●	●	●			●		
Recent queries	See a list of your most recent search queries; click to perform that same search with those settings	●	●	●	●	●															
Customized filters	Choose which advanced search filters appear on the main search page	●	●	●			○						●								
Query refinement	See a list of related searches done by other people who did the same search you did	○	○	○	○	○	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Adult content filter	Tell the search engine to block offensive content from search results		○					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
All/any/exact filter	Tell the search engine to search for all the words, any of the words, or the exact phrase you enter	●	●	●	○		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	○	○	●	●	●
Word filter	Specify which words must be included, should be included, or must not be included	●	●	●	○		●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
File type filter	Specify the type of file to be searched: image, audio, Java, PDF, etc.	●	●	●	○		○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Domain filter	Specify which domains should be searched or excluded: .com, .net, .edu, .uk, etc.	●	●	●	○		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
IP filter	Specify which IP addresses should be searched or excluded	●	●	●																	
Languages filter	Select which languages should be included in your results	○	○	○	○		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
Spelling recommendation	Have the search engine spell-check your search term and suggest an alternative search	○	○	○	○	●		●	●				●		●				●	●	
Spelling correction	Choose whether the search engine should try to automatically correct your spelling	○		○											●						

● fonctionnalité du site

○ fonctionnalité plus ou moins présente sur le site

Fonctionnalité inexistante

● fonctionnalité importante pour le persona

○ fonctionnalité plus ou moins importante pour le persona

Fonctionnalité sans importance pour le persona

D'après Mulder & Year, The User is Always Right, 2007, New Riders

- fonctionnalité du site
- fonctionnalité plus ou moins présente sur le site
- Fonctionnalité inexistante
- fonctionnalité importante pour le persona
- fonctionnalité plus ou moins importante pour le persona
- Fonctionnalité sans importance pour le persona

Persona

- Vérifier les objectifs
- Vérifier les classes d'utilisateurs
- Vérifier le contexte intérieur (dynamique d'utilisation, première utilisateur, nième)
- Vérifier le contexte extérieur (bruit, stress, position ...)
- Vérifier les scénarios
- Vérifier les contraintes fonctionnelles (voire technique selon l'étape de la conception)

Tri de cartes

- Méthode permettant de comprendre comment les gens structure mentalement l'information
- Tri de cartes ouvert
- Tri de cartes Fermé

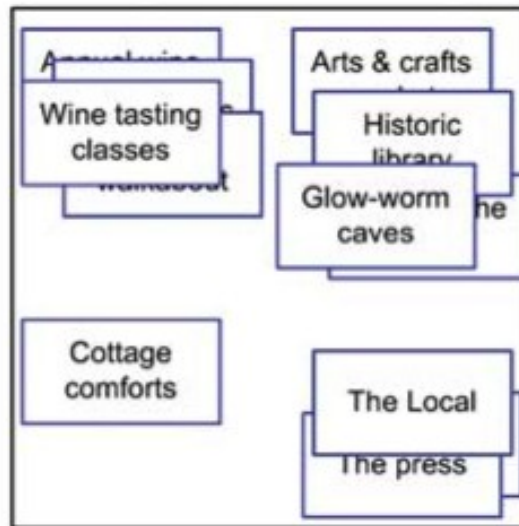


Tri de cartes ouvert

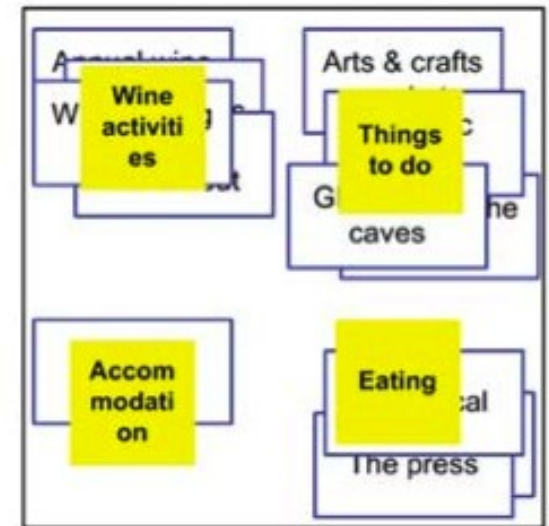
- Spencer, 2009: Card sorting



1. Content ideas on index cards



2. Sort them into groups



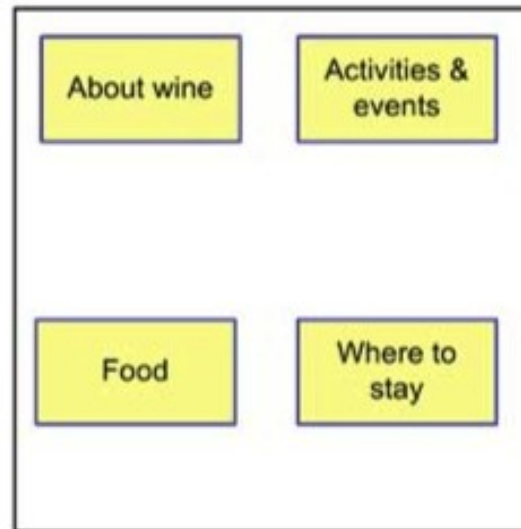
3. Label the groups

Tri de cartes fermé

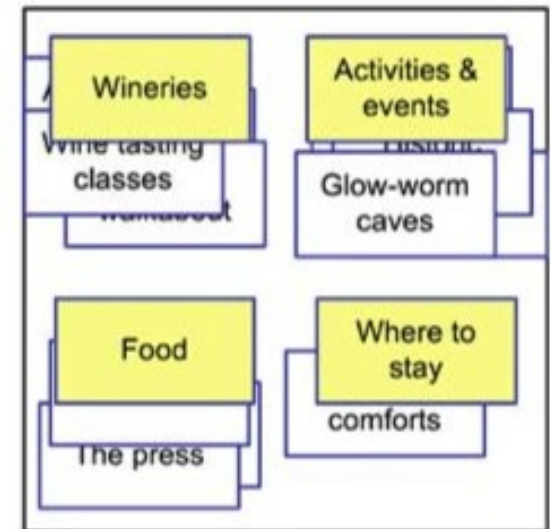
- Spencer, 2009: Card sorting



1. Content ideas on index cards



2. Pre-determined categories



3. Content put into categories

Tri de carte

Objectif :

- structurer l'organisation des fonctionnalités et de l'information
- Enumérer l'ensemble des fonctionnalités et des contenus
- Grouper les fonctionnalités et les informations
- Les hiérarchiser
- Nommer les catégories (libellés)

Tri de carte

- Avoir dans une rubrique qu'un seul et même contenu
- Avoir une idée du fonctionnement qu'en lisant les hiérarchies et label de catégorie
- Tous les intitulés doivent être porteur des sens

Table fonctionnelle

- Relation entre l'ensemble des fonctions et les éléments de l'applicatif ou du dispositif
 - Lister les objets conceptuels, qui ont du sens pour l'utilisateur
 - Lister l'ensemble des fonctions et les objets auxquelles elles s'appliquent
 - Vérifier la cohérence des deux tableaux
- Table des Objets de l'application
 - Objet, propriétés, représentations, fonctions
- Table des Fonctions de l'application
 - Fonctions, objets, interaction, effet-résultat.

Scénario

- Format : histoire, « storyboard », vidéo, tableau, description formelle
 - Description d'événements possibles
- Scénario d'utilisation
 - Décrit l'existant
- Scénario de conception
 - Imagine l'utilisation futur

Scénario Carroll 97

- Classique

- Descriptions abstraites
- Accent mis Génériques
- Dirigé par la technologie
- Complet, exhaustif
- Formel, rigoureux
- Résultats spécifiés
- Proche de l'Analyse fonctionnelle (utilisateur)

- Innovation

- Descriptions concrètes
- Accent mis Précis
- Dirigé par le travail
- Ouvert, fragmentaire
- Informel, brut, familier
- Résultats envisagés

Association Persona & scénario

- Définir les utilisations du dispositif
- Faire fiches
Catégories de tâches
- Faire fiche
Catégories d'utilisateurs
et exemple de
personnage
- Associer un persona à chaque utilisation
- Rédiger un scénario pour chacun
- Raconter une histoire (temps donné)
- Inclure des événements de la vie travail, quotidienne
- Événement courant ou non
- Des incidents
- Faire fiche
Scénario d'utilisation

Scénario associé au persona une trame

- Situer la scène
- Etablir l'objectif majeur de l'utilisateur et ses motivations quand il utilise l'applicatif, le dispositif, le service
- Quelles difficultés rencontre t-il ?
- Comment l'utilisateur parvient à ses fin ?
- Que fait l'utilisateur une fois son but atteint

Plusieurs scénarios sont possibles par persona

scénario

Questionnement sur le design
Centrer sur l'interaction
Intégrer dans un contexte
Tester les maquettes

A faire

- Vérifier si les actions proposées correspondent aux intentions de l'utilisateur
- Vérifier la logique d'utilisation
- Vérifier les fonctions du dispositif
- Vérifier que les actions soient disponibles
- Vérifier que l'action peut être effectuée
- Vérifier l'état de la fonction ou du dispositif
- Vérifier la correspondance entre l'état et interprétation
- Vérifier si la fonction, le dispositif, est dans un état souhaité

« On utilise que les informations nécessaire à une tâche précise dans un contexte donné, en fonction de ses propres capacités, habilités et des contraintes de l'environnement physique, de travail, sociale, culturelle ... »

Eye tracking & Click-mapping

Etude du comportement des utilisateurs

- Evaluer les dispositifs numériques
- Etudier les mécanismes cognitifs

Intégrer le « Click-mapping » : recueil des clicks par position. Rendu des actions par zones

Utiliser le « Eye Tracking »

Eyetracking

- Permet de suivre les mouvements oculaires lors d'une recherche visuelle d'information sur des supports très variés.
- Carte indiquant les zones où le regard se porte le plus fréquemment

Click mapping

- Récolter des informations concernant les zones de l'écran cliqués.
- Donner des informations statistique
 - Sur les zones
 - Sur les utilisateurs
- Fichier log tracent l'activité des utilisateurs
 - Etudier les comportements, identifier les stratégies de déplacements, identifier les erreurs etc

Accueil

Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez prendre connaissance de la [Fiche de présentation du Courtier](#)
Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez déterminer votre besoin via le [formulaire Recueil de votre besoin](#)
Avant toute souscription au contrat e-novline, vous devez prendre connaissance et imprimer la [Note d'Information valant Conditions Générales et Annexe Financière complémentaire](#)

@ Comment souscrire un contrat e-novline ?

Nous vous présentons le contrat d'assurance vie "e-novline" et le contrat de capitalisation "e-novline Capitalisation". Afin de faire votre choix dans les meilleures conditions, nous vous invitons à consulter notre rubrique [Notre Offre](#)

Comment souscrire au contrat d'assurance vie e-novline ?

• Etapes préalables à la souscription

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la [Fiche de présentation du Courtier](#) et exprimer vos besoins et exigences à votre courtier (en cliquant sur les liens correspondants ci-dessous), ainsi que de la [Note d'Information valant Conditions Générales du contrat](#) et de son [Annexe Financière Complémentaire](#). Les téléchargements des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#).

• Etapes de la souscription en ligne

- Vos coordonnées
- Vos coordonnées (s)
- Vos coordonnées (s) et Prévoyance
- Validation et impression

Comment souscrire au contrat e-novline Capitalisation ?

• Etapes préalables à la souscription

Avant toute souscription, vous devez prendre connaissance de la [Fiche de présentation du Courtier](#) et exprimer vos besoins et exigences à votre courtier (en cliquant sur les liens correspondants ci-dessous), ainsi que de la [Note d'Information valant Conditions Générales du contrat](#) et de son [Annexe Financière Complémentaire](#). Les téléchargements des documents ci-dessous nécessitent le logiciel [Acrobat Reader](#).

• Etapes de la souscription en ligne

- Vos coordonnées
- Votre Adresse
- Validation et impression

Accueil

Souscrire un contrat e-novline

e-novline financier

- [Simulez votre épargne](#)
- [Profil d'investisseur](#)
- [Portefeuille modèle](#)
- [Recherche de fonds](#)

Pratiques

- [Insérer l'assurance](#)
- [L'assurance](#)
- [Comprendre la finance](#)

Questions juridiques

- [Espace juridique](#)

Actualité

- [Information sur la solidité financière de Generali France](#)



Métrique du Eye tracking

- Nombre de fixation effectuée sur l'ensemble de l'enregistrement
- A pondérer par rapport à la durée des tâches et le nombre d'écrans vus

+ le nombre est élevé moins on réussit

Arrangement spatial des éléments visuels
défaillant

Métrique du Eye Tracking

- Moyenne des durées (msec) de fixation totale
 - + longue est la fixation = difficulté à extraire l'information visuelle
 -
- Distance de mouvement des points de fixation
 - Moyenne des distances inter-fixation
- Vitesse de mouvement des points de fixation
 - Nombre de pixels parcourus par seconde

Test

- Comparer deux types applicatifs, dispositifs
- Proposées aléatoirement à deux groupes d'utilisateurs
-
- Quelles soient les choix les plus effectifs

ÉVALUATION EXPERTE	TESTS D'UTILISABILITÉ
Avantages <ul style="list-style-type: none"> - Permet de détecter les problèmes ergonomiques majeurs (ex. : problème de navigation); - Fournit rapidement de la rétroaction sur la conception (tôt dans le cycle de développement); - N'exige pas d'implication des utilisateurs qui peuvent être difficiles à recruter; - Est rapide et peu coûteuse en comparaison des tests d'utilisabilité. 	Avantages <ul style="list-style-type: none"> - Permet de détecter les problèmes ergonomiques majeurs (ex. : problème de navigation); - Permet de valider les hypothèses de conception grâce à l'évaluation de la compatibilité de l'interface avec la tâche; - Peut fournir des solutions concrètes d'amélioration; - Permet d'établir une priorité de résolution des problèmes détectés.
Inconvénients <ul style="list-style-type: none"> - Ne permet pas toujours de détecter les problèmes de manque de compatibilité avec la tâche; - Ne permet pas toujours de déterminer l'importance des problèmes (priorité de résolution); - Biais de la subjectivité : les problèmes détectés peuvent varier d'un expert à l'autre. 	Inconvénients <ul style="list-style-type: none"> - Exige de former un échantillon représentatif d'utilisateurs qui peuvent être difficiles à recruter; - Implique que le site ou un prototype très fonctionnel du site existe; - Peut s'avérer coûteux en temps et en argent en comparaison de l'évaluation experte.

Tableau 2. : Avantages et inconvénients de l'évaluation experte et des tests d'utilisabilité

Ethique

« Science sans conscience n'est que ruine de l'âme. Pascal »

Persuasion

- Théorie de l'attribution causale – Effet Pigmalion

« vous allez y arriver j'ai confiance en vous,
vous êtes compétent »

Persuasion : les conséquences

- Théorie de la dissonance cognitive (Festinger)

	Plan cognitif	Plan comportemental
Acte non problématique	Consolidation des attitudes Plus grande résistance	Stabilisation du comportement Réalisation de comportement plus coûteux
Acte problématique	Ajustement des attitudes (rationalisation)	Généralisation à d'autres comportements

Annexe:-)

Scénario 6: Phillipe organise un repas pour ses amis

Philippe est étudiant en médecine. Il partage la quasi-totalité de son temps dans ses études et dans l'hôpital de la Salpêtrière où il travaille. Il a prévu d'organiser une fête ce samedi soir et d'inviter sa bande d'amis qu'il voit -trop- rarement.

Avant de partir travailler de nuit, il se connecte sur le site d'Indigène, là où ses amis lui ont conseillé de faire ses courses il y a un peu plus d'un mois. Il comme par **créer une nouvelle liste de course**, dans laquelle il sélectionne 3 amis : ceux participeront à sa soirée, Nathan, Clara et Rashid. Le site internet informe Philippe qu'il prendra en compte les **préférences alimentaires de ses invités**.

C'est ce point qui séduit beaucoup Philippe : lui qui a peu de temps à accorder dans la préparation des repas, Indigène l'y assiste grandement.

Il continue ensuite sa démarche en sélectionnant divers produits. Étant donné que Nathan est végétarien et Rashid n'aime pas le porc, tous les aliments susceptibles de ne pas coïncider avec ces informations sont mis en bas de liste, et signalés en rouge. Ainsi, il choisit de faire une salade, avec des tomates, du maïs et des poivrons rouges agrémentés de quelques morceaux d'oignons.

Avant de conclure son achat, Philippe se rend compte qu'il n'a pas pris de dessert. N'ayant aucune idée de ce qu'il pourrait prendre, il s'en remet à l'option suggestions de recettes en fonction de vos préférences, ce qui l'amène à choisir le classique, mais néanmoins délicieux, tiramisu. Ayant terminé sa sélection, il valide pour procéder au paiement.