

# Démonstration

6 avril 2023 - IFT2905

*Diapos par Emma Gallifet  
(très légèrement modifiées par Laura)*

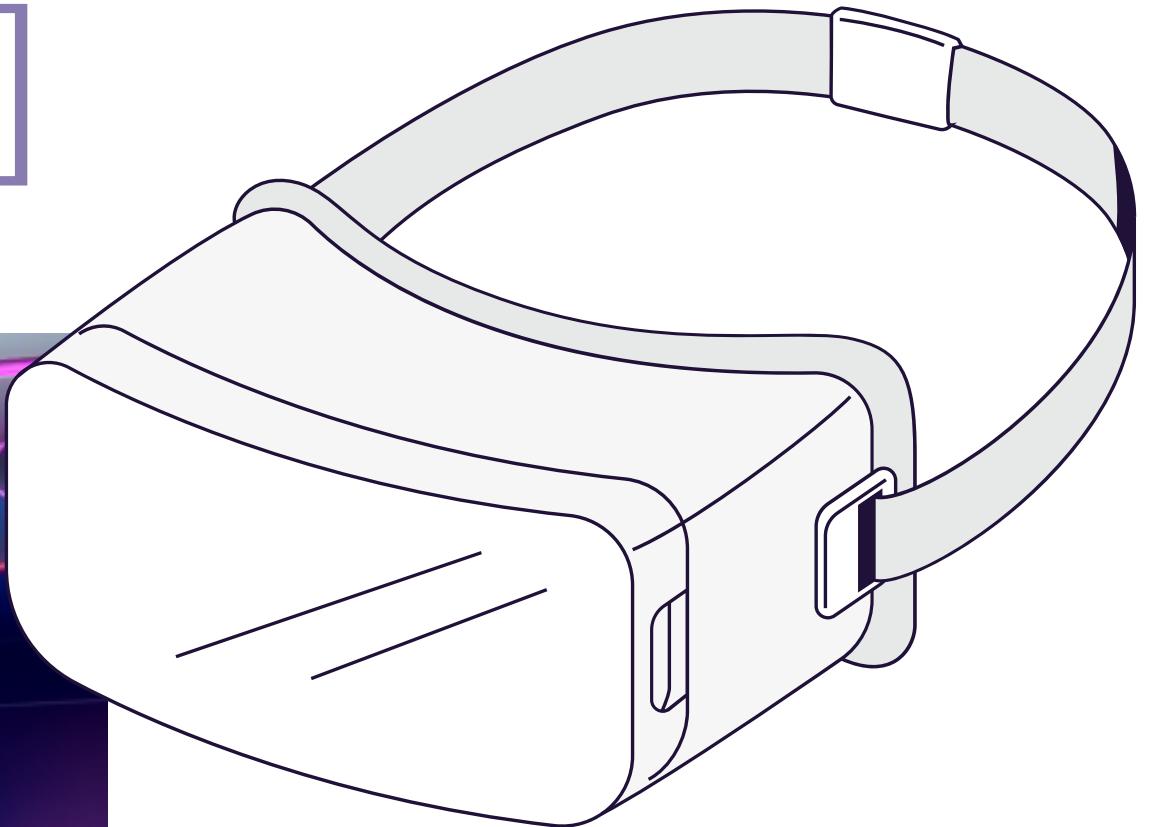
# Rappel: Examen final - Le 20 avril



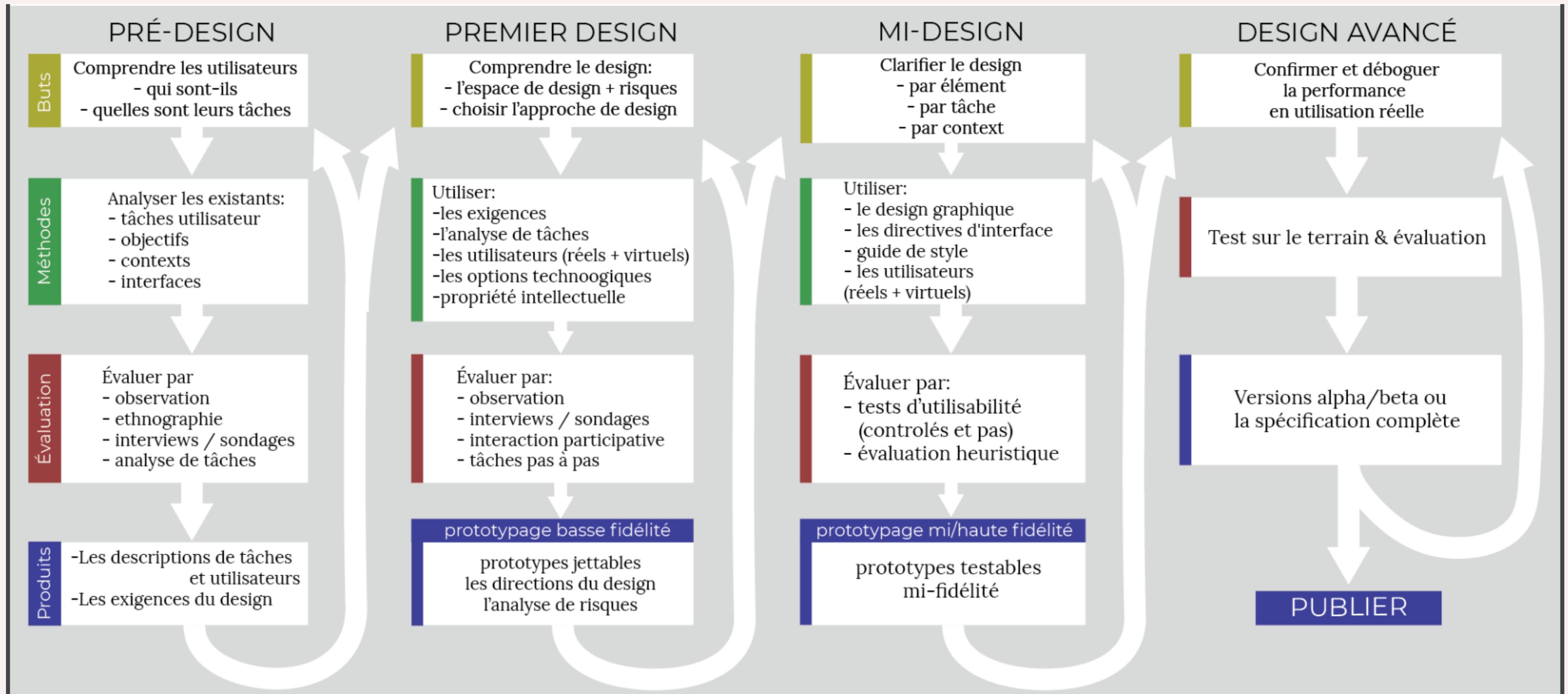
Tes notes au final après avoir étudié avec les diapos du prof, revisité tes minidevoirs, et relu le contenu du [site web de tes tpistes](#)



[peut-être: démo vr?]



first steps - oculus quest 2



# Pré-Design

Comprendre les utilisateurs

## Méthodes

On veut analyser ce qui existe déjà :

- tâches utilisateur
- objectifs
- contexts
- interfaces

## Évaluations

On veut évaluer en utilisant :

- les observations
- ethnographie
- interviews/sondages
- analyse de tâches

## Produits

On aura comme produit :

- Les descriptions des tâches et utilisateurs
- exigences du design

# Sondages

**Objectifs :** Déterminer qui sont les utilisateurs et que vont-ils faire avec l'application

**Questions :**

- Quel âge avez-vous?
- Êtes-vous à l'aise avec la technologie?
- Aimeriez-vous utiliser cette application avec vos amis?
- Aimeriez-vous utiliser cette application ?
- Avez-vous des suggestions?
- Voudriez-vous pouvoir utiliser une messagerie?

# Sondages : Résultats

## Utilisateurs :

- 15 à 60 ans
- 85% à l'aise avec la technologie et 15% débutant
- 95% des personnes ont répondu qu'ils aimeraient utiliser l'application avec leurs amis
- 22% ont suggéré d'utiliser une carte pour visualiser les données
- 60% ont dit ne pas vouloir de messagerie dans l'application

# ÉCRIRE UNE TÂCHE

## EN 3 ÉTAPES

Il est très important de comprendre ceci pour ce qui concerne le design basé sur l'utilisateur! Normalement, toutes ces étapes seraient couvertes par une entrevue avec l'utilisateur, mais l'on verra cela plus tard. Notez que ceci est seulement une des plusieurs approches de pré-design!



### 1. Contexte + Choisir une "persona"

**IMPORTANT!** bien qu'ils soient sur la même étape, le contexte et la persona ne sont pas la même chose. La persona nous aide à créer un utilisateur central pour notre tâche en jeu. Une persona peut contenir un ou plusieurs contextes ou pas de contexte!

**Contexte:**  
Pourquoi?  
Le contexte nous permet d'ajouter des détails qui ne sont pas nécessairement pertinents pour l'application, mais qui rajoutent des détails à ce qui se passe lors de l'occurrence de la tâche.

**Comment?**  
Tout ce qui est rajouter "du jus" à notre **description de tâche**, qui n'est pas une tâche **concrete** ni des détails concernant la personne.

**Astuce pour le contexte:**  
Si on demandait à l'utilisateur de nous dire pourquoi il aurait besoin d'une telle application, **quels détails à propos de son utilisation divulguerait il ou elle?**

**Persona:**  
Pourquoi?  
Ceci nous aide à mieux imaginer comment un utilisateur comme **lui ou elle** naviguerait l'interface, ce qui aide à l'analyse de celle-ci!

**Comment?**  
Choisir un être humain(!), fictif ou non-fictif, **lui donner un nom**. Si on veut, on donne un peu de contexte relié à comment il ou elle utiliserait l'interface.

**Astuce:**  
Là, je regarde les restaurants mexicains qui peuvent livrer proche de chez moi



### 2. Les tâches concrètes

**Comment?**  
S'imaginer notre persona en train d'utiliser notre application de manière normale, et **raconter ce qu'il ou elle fait de A à Z** (mieux vaut plus de détails que pas assez!). Attention à:

- ne pas mentionner des éléments de l'interface **elle-même** (boutons, boîtes de textes, menus, etc.)
- Considérer chaque tâche comme représentant une action centrale.

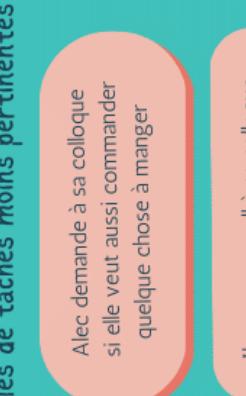
**Alec:**  
Imaginer l'utilisateur en train de nous dire à voix haute **ce qu'il fait**. Si ce dernier utilise son cell, on **n'a pas le droit de regarder** l'écran de ce dernier, pour savoir comment est-ce qu'il le fait.



### 3. Choisir les tâches à soutenir

**Comment?**  
Choisir, parmi les tâches de l'étape précédente (#2), lesquelles concernent l'utilisation de l'application elle-même. L'on ne **rajoute pas plus d'information** que l'étape précédente, mais **on peut enlever certaines parties de phrase** qui seraient moins pertinentes à l'application elle-même.

**Alec:**  
On peut par la suite faire une **liste** à part avec ces tâches que l'on a choisi, en réécrivant les verbes à l'infinitif.



**Exemples de tâches moins pertinentes**

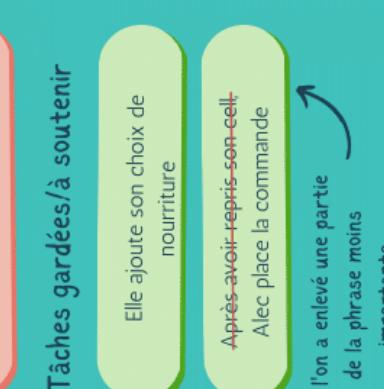
**Tâches gardées/à soutenir**

Alec demande à sa colloque si elle veut aussi commander quelque chose à manger

Elle ajoute son choix de nourriture

Il passe son cell à sa colloque

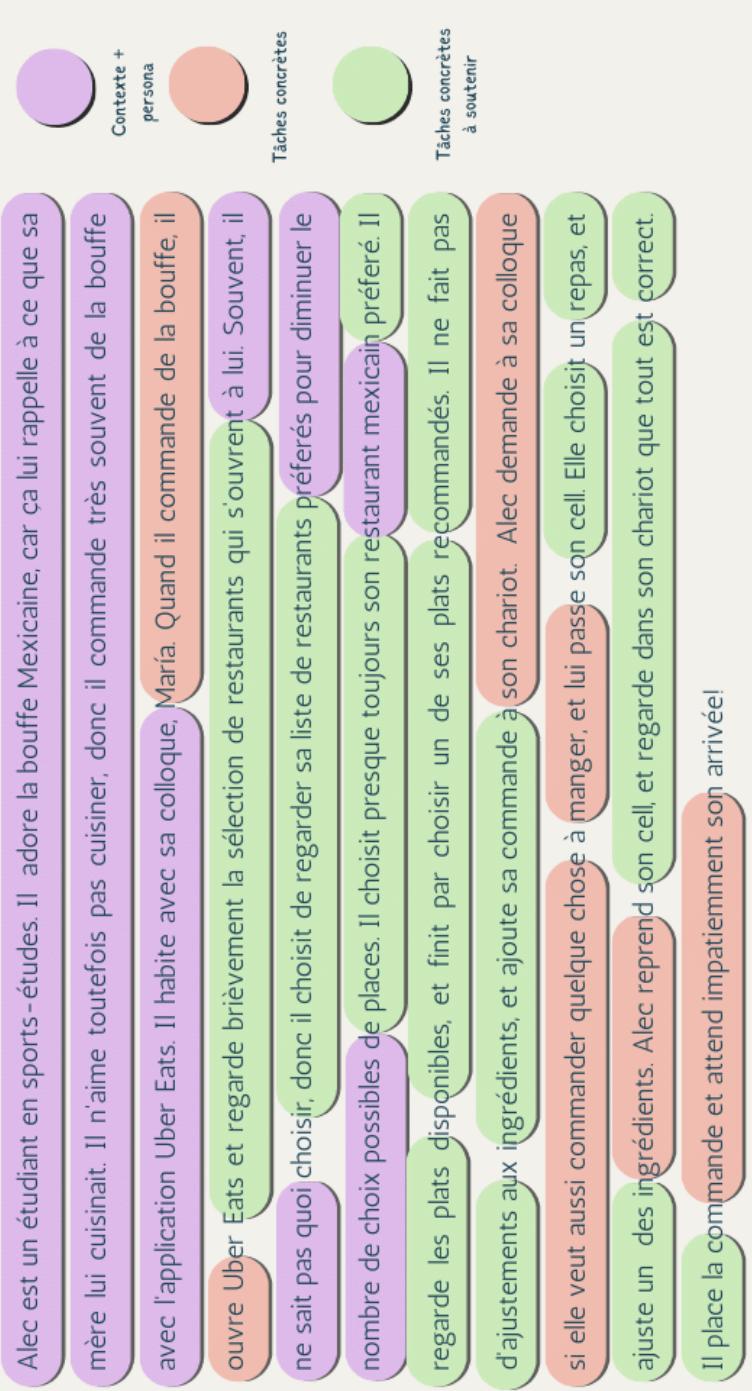
**Après avoir repis son cell**  
Alec place la commande ici, l'on a enlevé une partie de la phrase moins importante



### Exemple: Alec commande sur Uber Eats!

**Légende**

Alec est un étudiant en sports-études. Il adore la bouffe Mexicaine, car ça lui rappelle à ce que sa mère lui cuisinait. Il n'aime toutefois pas cuisiner, donc il commande très souvent de la bouffe avec l'application Uber Eats. Il habite avec sa colloque, María. Quand il commande de la bouffe, il ouvre Uber Eats et regarde brièvement la sélection de restaurants qui s'ouvrent à lui. Souvent, il ne sait pas quoi choisir, donc il choisit de regarder sa liste de restaurants préférés. Il ne fait pas regarder les plats disponibles, et finit par choisir un de ses plats recommandés. Il choisit presque toujours son restaurant mexicain préféré. Il ajustements aux ingrédients, et ajoute sa commande à son chariot. Alec demande à sa colloque si elle veut aussi commander quelque chose à manger, et lui passe son cell. Elle choisit un repas, et ajoute un des ingrédients. Alec reprend son cell et regarde dans son chariot que tout est correct. Il place la commande et attend impatiemment son arrivée!



# lien à ceci

# Premier Design

Comprendre le design

## Méthodes

- les exigences
- l'analyse des tâches
- les utilisateurs
- les options technologiques
- propriété intellectuelle

## Évaluation

- les observations
- interviews/sondages
- interaction participative
- tâches pas à pas

## Produits

On aura comme produit :

- Prototypes jetables

- Analyse de risques
- Directions du design

# Prototype jetable



# Évaluation : Cognitive Walkthrough

**Objectifs :** Vérifier le prototype jetable

**Étapes :**

1. Extraire les éléments concrets de la tâche
2. Créer le scénario + actions
3. Noter les erreurs et se demander : l'utilisateur saura-t-il quoi faire? comment le faire et comprendra-t-il la réponse du système?

# Mi-Design

Clarifier le design

## Méthodes

- le design graphique
- les directives d'interface
- guide de style
- les utilisateurs (réels + virtuels)

## Évaluation

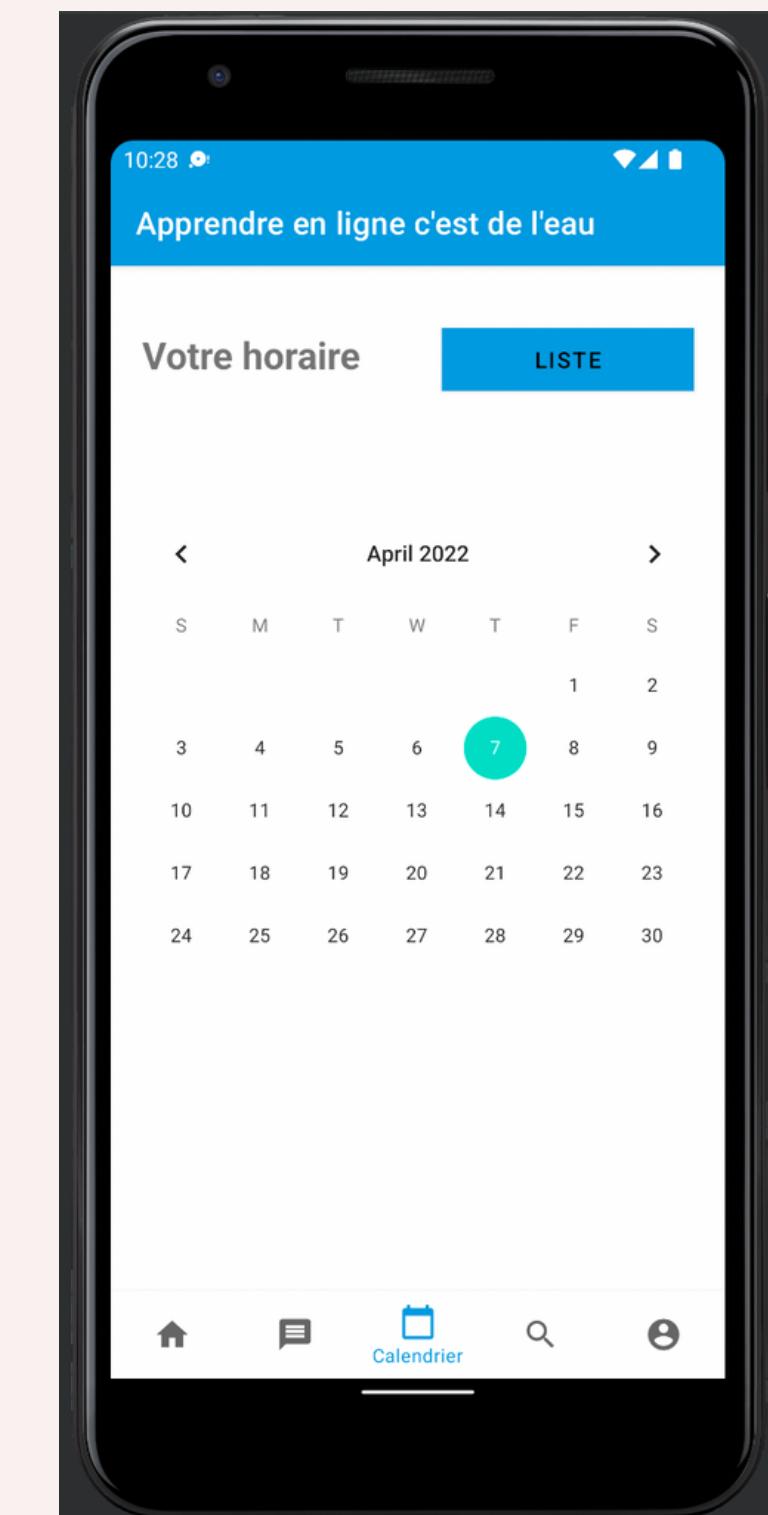
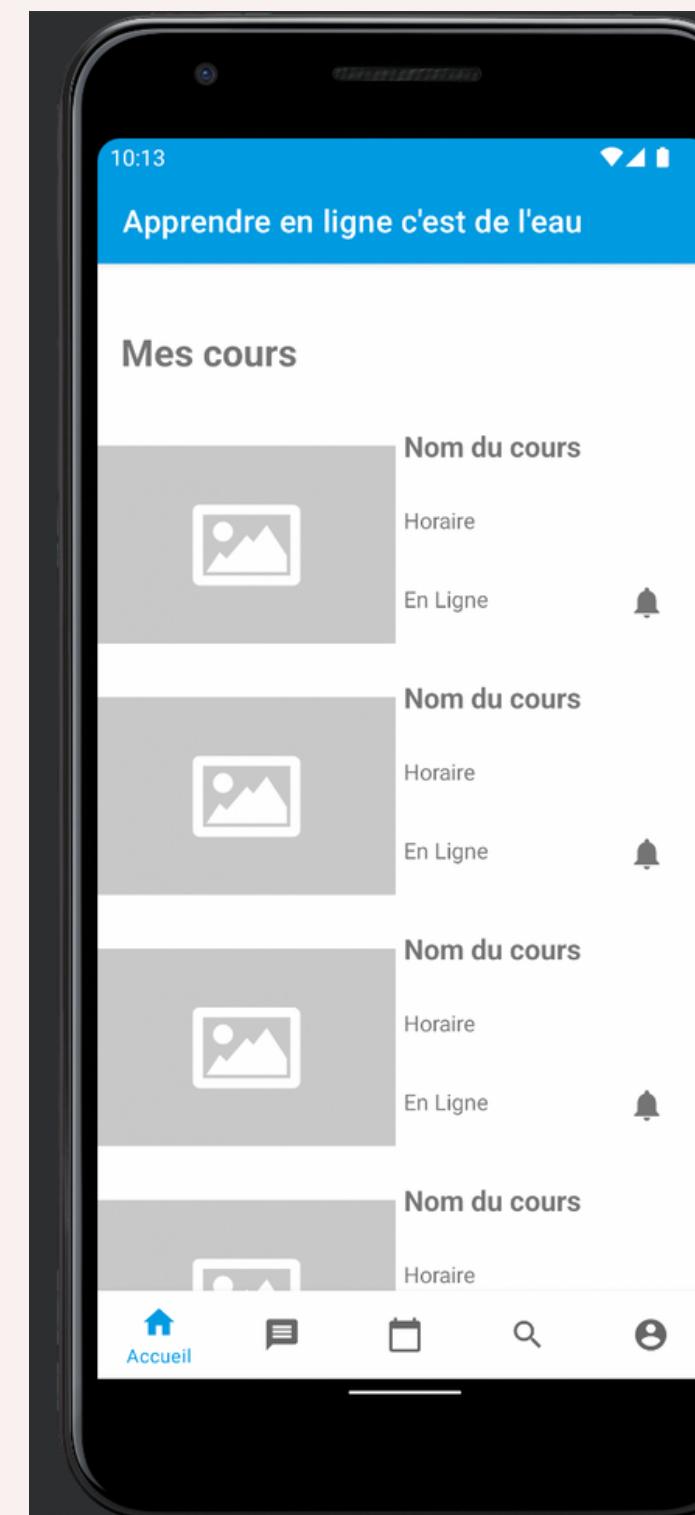
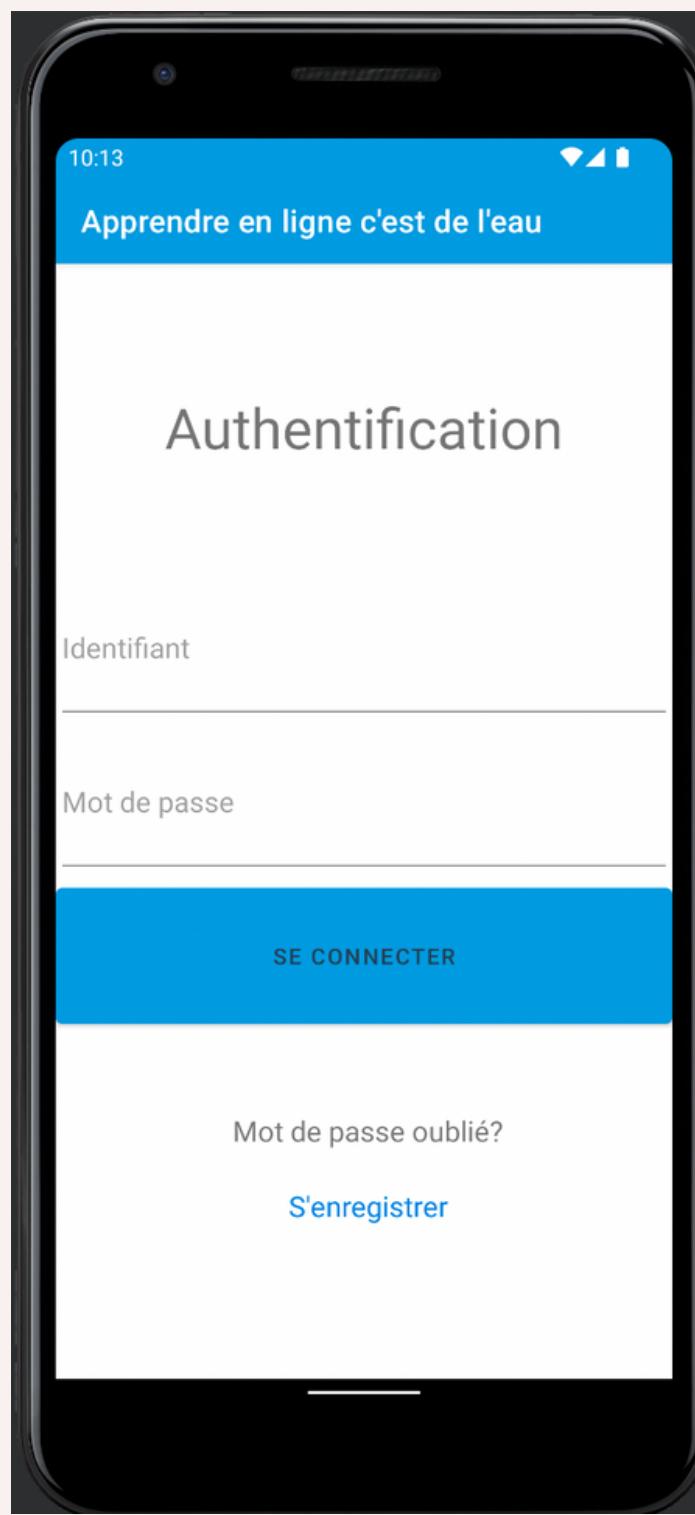
- tests d'utilisabilité
- évaluation heuristique

## Produit

On aura comme produit :

- prototypes testables de mi-fidélité

# Prototype testables mi-fidélité



# Observation

**Objectifs :** Déterminer si l'application permet de compléter les tâches et si elle est efficiente.

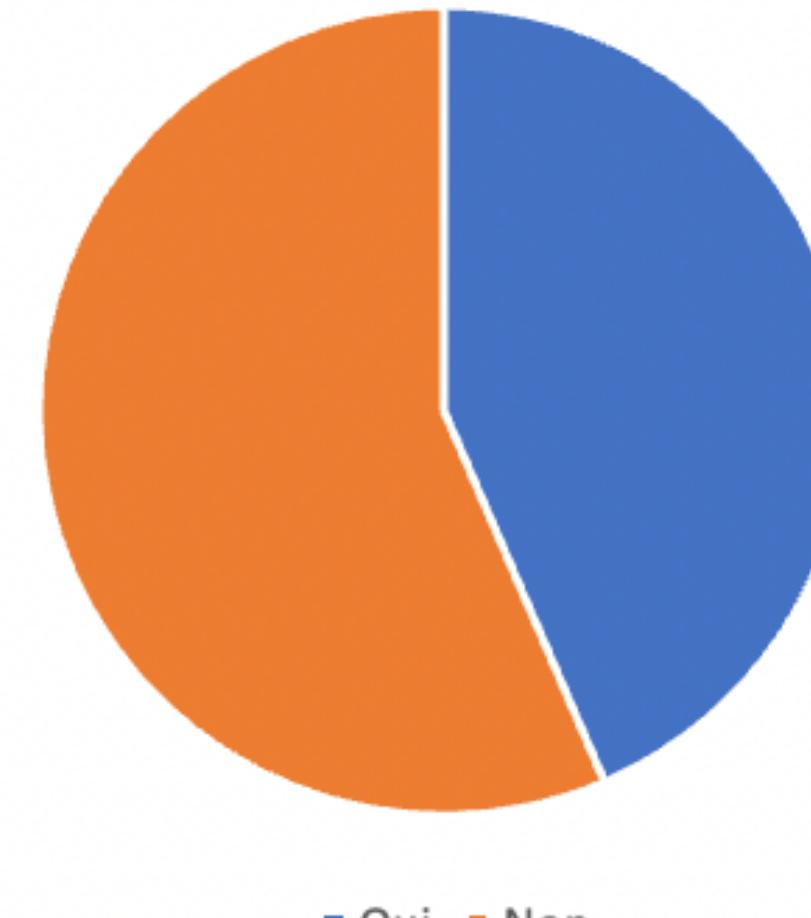
**Feuille de codage :**

- La tâche a telle était accomplie?
- Le nombre d'erreurs
- La nature des erreurs
- En combien de temps la tâche a-t-elle réalisé?
- Suggestions de l'utilisateur
- Notes supplémentaires

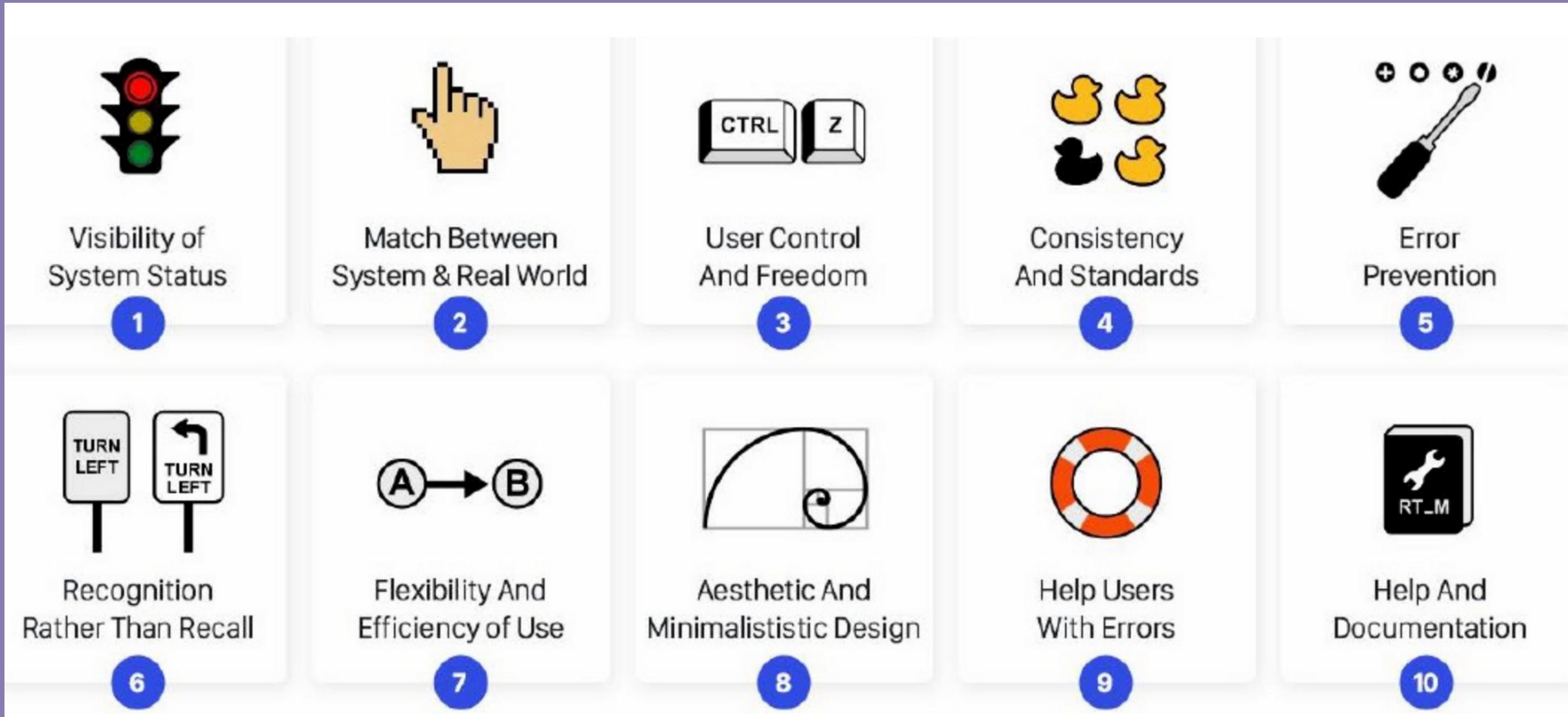
# Observation : résultats

Tableau : Temps en seconde pour chaque tâche et la moyenne				
Utilisateur	Tâche 1	Tâche 2	Tâche 3	Tâche 4
A001	90	280	40	350
A002	120	310	37	96
A003	89	289	39	104
A004	100	305	43	99
A005	400	500	41	300
Moyenne	159,8	336,8	40	189,8

Les utilisateurs ont réussi à accomplir la tâche?



# Évaluation heuristique



# Design avancé

Confirmer et déboguer

## Évaluation

- Test sur le terrain & évaluation

## Produit

- On aura comme produit :
- Version alpha/beta ou la spécification complète



## Publier

# discours de fin de session



- Considérer l'utilisateur est **très** important si vous voulez qu'il ou elle aime utiliser votre logiciel/machine/etc et que son expérience soit smooth et efficace
- Ceci s'applique **même si vous travaillez sur des choses sont destinés aux ""nerds""** comme vous et moi (ex: une CLI).
- Maintenant que vous savez ce que vous savez, **apprenez aux autres l'importance du ☆☆UX/UI ☆☆** dans l'informatique et au delà

