

Proposition d'un test A/B fictif sur la fréquence d'utilisateurs cliquant sur le bouton « Découvrir le Sambo » en fonction de l'image présentée sur la page d'accueil du site Sakura Sambo

Larissa Santos Vieira

17.03.2022

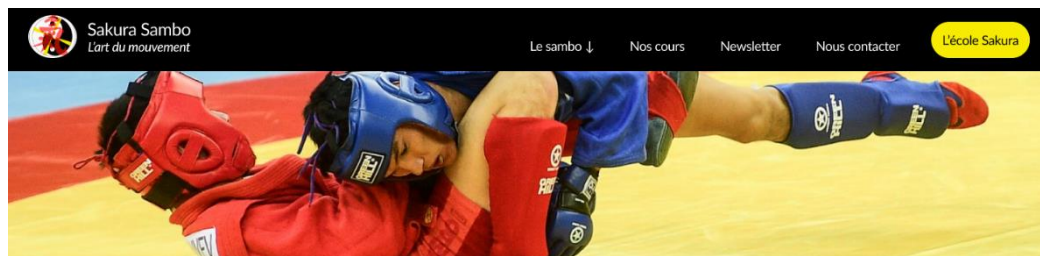
1 Introduction

Ce rapport présente les résultats d'un test A/B fictif qui compare deux versions d'images différentes sur la page d'accueil de la maquette du site *Sakura Sambo* produit dans le cadre du module ERGO II du master MALTT. Les deux images véhiculent des perspectives différentes du Sambo.

2 Versions comparées

Pour ce test A/B, deux versions de la page d'accueil ont été testées. S'agissant de la première page que l'utilisateur voit en arrivant sur le site, il est possible que la vision d'une image illustrant une vraie lutte plutôt qu'une lutte scénarisée puisse représenter plus le sport, influencer l'intérêt de l'utilisateur et le faire s'intéresser davantage au sport présenté.

2.1 Version A



Sakura Sambo, l'art du mouvement



Figure 1 : Version A

Le Sambo est un Art Martial et Sport de combat originaire de Russie qui tient ses racines techniques dans les différentes formes de lutttes et boxes des pays de l'Est...

Il a été mondialement reconnu, notamment grâce à ses combattants comme Oleg Taktarov (vainqueur du 3e UFC), Fedor Emelianenko (surnommé le dernier Tsar car resté plus de 10 ans invaincu), ou encore Satoko Shinashi et bien d'autres...

Le Sambo est un Art Martial extrêmement riche que nous vous invitons à découvrir plus en détail ci-dessous, aussi bien dans son aspect technique qu'historique.

Découvrir le Sambo

Dans la version A, l'image présentée est celle d'un vrai combat où on voit une prise de lutte, l'image montre également les équipements utilisés et le visage de l'un des combattants

reflétant un état de concentration. Enfin, l'image présente des couleurs chaudes comme le jaune et le rouge qui se contrastent avec les éléments bleus et noirs sur l'image, faisant en sorte que le fond de l'image soit plus mis en évidence.

2.2 Version B

Dans la version B, l'image est celle d'une scénarisation de combat. A part les kimonos, les autres équipements ne sont pas montrés, les visages n'apparaissent pas. Finalement, le fond bleu reprend la couleur d'un des kimonos présentés et dans cette version, il se fond plus dans l'image est moins mis en évidence.



Figure 2 : Version B

3 Test

Les versions A et B de la page d'accueil ont été mises en ligne pendant le mois de février 2022. Pour chaque nouvelle visite d'un nouvel utilisateur, l'une des deux pages est affichée aléatoirement. Dans les visualisations du mois de février, 375 visualisations pour la version A et 375 visualisations pour la version B ont été sélectionnées aléatoirement pour définir l'échantillon du test. Pour chaque visite, les résultats ont été retenus si l'utilisateur clique sur le bouton **Découvrir le Sambo** et accède à la page *Le Sambo*.

4 Résultats

Dans un total de 750 utilisateurs, 261 participants ont cliqué sur le bouton Découvrir le Sambo. La répartition par rapport aux deux différentes versions de la page d'accueil est affiché dans les tableaux suivants.

version		Non	Oui	Total
A	Observed	228	147	375
	% within row	60.8 %	39.2 %	100.0 %
B	Observed	261	114	375
	% within row	69.6 %	30.4 %	100.0 %
Total	Observed	489	261	750
	% within row	65.2 %	34.8 %	100.0 %

Tab. 1 : Fréquence d'utilisateurs qui ont cliqué sur le bouton Découvrir le Sambo en fonction de l'image dans la page d'accueil.

χ^2 Tests			
	Value	df	p
χ^2	6.40	1	0.011
N	750		

Tab. 2 : Test χ^2

Un test χ^2 d'indépendance des fréquences avec la correction de continuité de Yates corrobore la présence d'une relation entre la version de l'image et le nombre de clics sur Découvrir le Sambo (χ^2 (1, N = 750) = 6.40, p = 0.011). La version A, celle avec l'image d'un vrai combat, a obtenu 147 clics (39.2%). La version B, celle avec l'image d'un combat scénarisé, a obtenu 114 clics (30.4%). La version A obtient un taux de clic de 8.8 points de pourcentage plus élevé que la version B. La valeur p étant de 0.011 (ce qui est inférieur à 0.05) signifie que les résultats obtenus sont statistiquement significatifs.

5 Conclusion

En conclusion, les résultats du test A/B indiquent une meilleure performance de la version A avec l'image illustrant un vrai combat. Celui-ci a obtenu 8.8 points de pourcentage en plus que la version B. Cette augmentation est probablement due au fait que les utilisateurs s'intéressent plus au sport en voyant une image véhiculant une vraie représentation de la discipline.

Avis : sur la base de ces résultats, afin de maximiser l'attention de l'utilisateur, il est conseillé de conserver l'image qui propose une vraie représentation du sport.