

Apprendre le Japonais

Cahier des charges - IHM React



Étudiants :

Jordan Celia, Ruffieux Mathis

Sommaire

I) Introduction	3
II) Spécifications techniques	3
Description générale des fonctionnalités	3
Enchaînement des pages	4
III) Critères de Bastien et Scapin	5
Critère n° 1 : Le guidage	5
Le feedback Immédiat	5
Critère n° 2 : La charge de travail	5
La densité de l'information	5
Critère n° 6 : L'homogénéité et la cohérence	6
IV) Améliorations possibles	6
Améliorations effectives	6
Autres améliorations	7

I) Introduction

Nous avons conçu un site permettant d'apprendre les caractères japonais hiragana et katakanas. Ce sont des symboles phonétiques de l'alphabet japonais, représentant chacun une syllabe.

Ce site a été réalisé dans le cadre du cours d'Interaction Homme Machine. Ainsi, nous avons mis en avant l'aspect IHM du site.

II) Spécifications techniques

Description générale des fonctionnalités

Les fonctionnalités sont divisées en deux catégories, les fonctionnalités prioritaires et secondaires. Les fonctionnalités secondaires sont optionnelles et ne seront implémentées que si toutes les fonctionnalités prioritaires fonctionnent correctement

Fonctionnalités prioritaires :

- Apprendre à écrire les Hiraganas

Possibilité d'afficher en plus grand les caractères qui composent l'alphabet Hiragana et voir l'ordre d'écriture afin de reproduire celui-ci chez soi.

- Apprendre à écrire les Katakana

Possibilité d'afficher en plus grand les caractères qui composent l'alphabet Hiragana et voir l'ordre d'écriture afin de reproduire celui-ci chez soi.

- S'entraîner

Possibilité de choisir une leçon afin de faire un entraînement sur celle-ci. Ensuite l'utilisateur choisit entre deviner la traduction ou deviner le caractère, et il choisit une difficulté.

Il y a le choix entre Facile, Normal ou Difficile qui ont respectivement des choix de réponses entre 2, 4 ou 6 options.

Une fois la difficulté choisie, l'utilisateur a un caractère ou une traduction qui s'affiche et il doit choisir la réponse qui lui semble correcte.

Si l'utilisateur choisit la bonne réponse, celle-ci devient verte.

Si par contre l'utilisateur choisit la mauvaise réponse, celle-ci devient rouge.

Dans les deux cas, le bouton suivant apparaît et l'utilisateur ne peut plus cliquer sur une autre réponse, il doit alors cliquer sur le bouton suivant pour passer à l'étape d'après.

- Compter et afficher score à la fin d'un jeu d'entraînement

Lorsque l'utilisateur a fini une partie, son score est affiché ainsi qu'une phrase motivante par rapport à celui-ci.

Fonctionnalités optionnelles :

- Se souvenir du score de l'utilisateur

Lorsque l'utilisateur visualise les différentes leçons, si il a effectué un jeu sur l'une d'entre elles, son meilleur score s'affiche en dessous.

- Apprendre les chiffres

Possibilité d'afficher les caractères des chiffres en japonais et de les avoir en plus grand afin de les reproduire chez soi.

Possibilité également de pouvoir s'entraîner sur ceux-ci.

Enchaînement des pages

- Page d'accueil :

Sur la page d'accueil il y a une brève description de ce que sont les hiraganas et les katakanas. Il est alors possible de se rendre sur la page d'aide, sur la page des hiraganas ou sur la page des katakanas.

La page d'accueil est accessible depuis toutes les autres pages.

- Page des Hiraganas/Katakanas :

Sur cette page, il y a tous les caractères Hiraganas ainsi que leur traduction.

Les caractères sont réparties en leçon, à partir d'une leçon on peut ensuite lancer un jeu qui contient les caractères présents dans cette leçon.

- Page de Configuration :

Cette page apparaît juste avant la page de jeu, elle permet de choisir les différentes options de jeu, on peut choisir la difficulté ainsi que le type de jeu, soit on devine le caractère, soit on devine la traduction.

- Page de Jeu :

Sur la page de jeu, on doit finir une partie pour avoir son score. Une fois la partie terminée, on peut relancer le jeu, ou repartir à l'accueil.

- Page d'aide :

Cette page donne des indications sur l'utilisation du site.

La page d'aide est accessible depuis toutes les autres pages.

III) Critères de Bastien et Scapin

Critère n° 1 : Le guidage

Le feedback Immédiat

L'utilisateur a un retour sur ses actions, en effet, lorsqu'il est sur la page de jeu, si il clique sur une réponse, il sait tout de suite si celle-ci est bonne ou mauvaise.

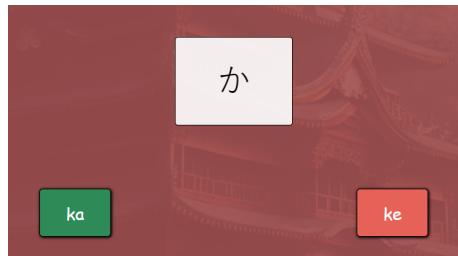


Figure 1 - Feedback Immédiat

Critère n° 2 : La charge de travail

La densité de l'information

Il y a très peu d'informations sur les différentes pages, ainsi il n'y a pas de surcharge d'information pour l'utilisateur.

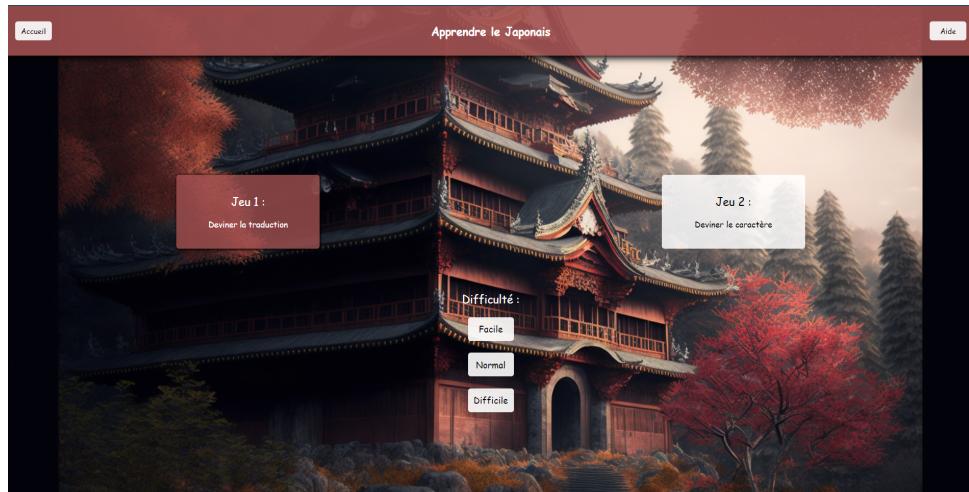


Figure 2 - Densité d'information

Critère n° 6 : L'homogénéité et la cohérence

Les couleurs à travers les différentes pages restent dans les mêmes tons de couleurs et il y a toujours la même image.

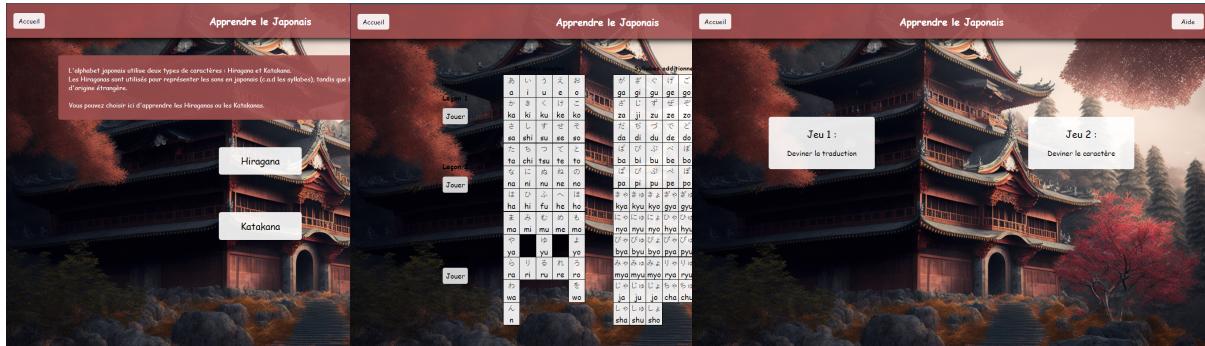


Figure 3 - Homogénéité et cohérence

Sur le projet lite, les images changent en fonction des pages, mais le thème reste le même. Les images sont libres de droits et générées à partir d'une IA (Midjourney) avec les mêmes mots clefs d'où leur homogénéité.



Figure 4 - Homogénéité et cohérence projet lite

IV) Améliorations possibles

Nous avons effectué des tests utilisateurs et suite à ces tests quelques axes d'améliorations sont ressortis.

Améliorations effectives

- Commentaire motivant sur le score

A la fin d'une partie l'utilisateur n'avait pas de retour mise à part son score, nous avons

ajouté une phrase motivante qui dépend du score qu'à obtenu l'utilisateur.

- Indication pour cliquer sur les caractères

Le fait de cliquer sur les caractères afin de les visualiser en plus grand et de pouvoir les apprendre ne paraissait pas assez claire pour les utilisateurs, nous avons ajouté une notification sur la souris qui indique à l'utilisateur qu'il peut cliquer sur la case afin de l'agrandir.

- Manque de couleurs, ajout de fond d'écran colorés

L'application n'avait au départ aucune image, celle-ci ont été ajoutées afin d'ajouter de la couleur.

Autres améliorations

- Ajout d'un logo mignon reconnaissable

Afin d'avoir une identité, et que les utilisateurs se souviennent mieux du site, comme par exemple la chouette de Duolingo

- Leçon sur les chiffres

Comme l'application fonctionne pour les hiraganas et les katakanas, on pourrait ajouter d'autres pages permettant d'apprendre puis de s'entraîner comme par exemple une leçon sur les chiffres.

- Indication sur les leçons déjà étudiées et meilleur score

Actuellement les utilisateurs n'ont pas de sauvegarde de leur score, on pourrait ajouter ce score en dessous de chaque leçon pour lesquels l'utilisateur a effectué un entraînement (jeu). Si l'utilisateur refait un jeu de la même leçon il aurait alors le meilleur score entre les deux jeux qui s'affiche.

- Ajouter du son pour la prononciation

Pour aider à l'apprentissage de la prononciation, on pourrait ajouter des sons sur les différents caractères.

- Animations comme un feu d'artifice lors du score parfait

Mettre une animation en plus lorsque l'utilisateur fait un score parfait afin de le féliciter d'avoir bien travaillé.

- Rendre le site responsive

Actuellement le site n'est pas responsive et ne s'adapte donc pas pour un écran de téléphone.

- Pouvoir se connecter

Cela pourrait permettre à l'utilisateur d'avoir ses scores sauvegardés, il pourrait également avoir l'option de rajouter ses propres listes de mots et/ou de vocabulaire.

L'utilisateur pourrait également changer la couleur du site et l'image afin de le rendre plus personnel.