# Créer des scénarios de test

## Scénario 1:

Vous venez d’emménager à Troyes, et vous n’avez pas accès à internet. Avant votre départ, vous vérifier chez votre ami s’il n’y a pas une borne Wifi près de chez vous avec le fournisseur Free puisque vous êtes abonné chez eux et posséder des identifiants pour vous connecter. Vous avez besoin de faire un virement bancaire pour votre loyer, et vous préféreriez une borne assez sécurisée.  
  
  
Scénario 2:   
Vous êtes assis dans un restaurant et vous êtes connecté à l’accès Wifi. Le restaurant est situé à Sainte-Savine et vous voyez qu’il a été répertorié sur le site internet Connectivity. L’évaluation est plutôt mauvaise et vous décidez de rajouter votre avis. Vous décidez de noter la borne 1/5 et vous décrivez en commentaires les coupures récurrentes du réseau Wifi.  
  
  
Scénario 3:  
Vous habitez près du Musée d’Art Moderne à Troyes, et vous trouvez que le Wifi que propose le musée est de très bonne qualité. Vous baladant sur le site Connectivity, vous remarquez que cette borne Wifi n’a pas été répertoriée. Voulant partager votre découverte, vous décidez d’ajouter la borne Wifi sur le site internet, en lui donnant une très bonne évaluation (5/5, bien sécurisé). Vous l’ajoutez ensuite en favori.

# Passation :

La passation a eu lieu chez la personne interrogée. La personne interrogé est un étudiant en mécanique, n’ayant pas un niveau très avancé en informatique, mais qui possède les bases. Nous avons testé le site internet sur un ordinateur fixe équipé d’un écran de 24’’. Le prototype a été lancé depuis le navigateur Mozilla Firefox. A la fin de la passation, nous avons fait passer le questionnaire AttrakDiff et nous lui avons demandé de remplir une échelle de satisfaction sur l’utilisabilité de notre site.

# Résultats

La réalisation des scénarios a pris environ 10 minutes. Le premier scénario était le plus simple et n’a pas pris plus de 2 minutes. Le deuxième scénario, un peu plus complexe, a duré presque 5 minutes. Le dernier scénario a pris plus ou moins 3 minutes.

# Observations globales lors de la passation :

* Au début de la passation, l’utilisateur n’a pas pris de temps pour se familiariser avec notre site internet.
* Pendant qu’il réalisait les scénarii, l’utilisateur nous disait son ressenti sur les actions qu’il réalisait.

# Points positifs du prototype :

L’utilisateur a réussi à remplir les trois scénarii sans trop de difficulté, ce qui montre que notre site est assez clair.   
  
Il trouve que notre site est assez joli et graphique, et que les actions de base comme se connecter, commenter, etc. ressemblent vraiment à d’autres sites qu’il a déjà vu sur internet. Ceci est un bon point, puisqu’on s’appuie sur l’expérience de l’utilisateur pour ne pas qu’il soit perdu. Le menu déroulant donne un côté dynamique et moderne au site.   
  
Le guidage sur le site a été efficace et la charge de travail pas trop importante, puisqu’il a réussi à remplir les tâches en moins de 10 minutes.

# Problèmes et diagnostic :

## Problème 1 : Obligation de se connecter pour certaines actions

L’utilisateur, pour remplir le deuxième scénario (poster un commentaire), a été redirigé vers la page de connexion alors qu’il venait de cliquer sur le bouton « Envoyer ». Cela l’a plutôt surpris car il n’était indiqué nulle part qu’il fallait s’inscrire pour poster des commentaires. Une fois qu’il s’est connecté avec les identifiants que nous lui avons fourni, la page chargée n’était pas celle des commentaires mais la page d’accueil. Cela l’a plutôt ennuyé puisqu’il devait re-cliquer sur la borne, re-cliquer sur « Commenter », et enfin ré-écrire son commentaire.

La gravité de ce problème est importante. Nous nous rendons compte que cela est un problème de manque informationnel et de gestion des erreurs qui peut agacer les utilisateurs, et nous allons essayer d’y remédier en grisant la zone de texte pour écrire le commentaire si l’utilisateur n’est pas connecté. En dessous de la zone, nous pourrions rajouter un label « Veuillez vous connecter pour commenter ».

## Problème 2 : Icône ajouter borne

Pour le troisième scénario (ajouter une borne wifi), l’utilisateur a bien trouvé qu’il fallait glisser et déposer le point rouge pour ajouter une borne wifi, mais il a déposé le point hors de la carte. Cela aurait dû provoquer une erreur, mais il ne s’est rien passé. Aucun message pour prévenir l’utilisateur. Il a cru à un bug du prototype. Nous avons dû lui indiquer de fermer et de rouvrir le menu pour refaire apparaître l’icône et finir le scénario.

C’est un problème de gestion des erreurs qui a une gravité assez importante. Il faudrait rajouter un message d’erreur lorsque l’utilisateur dépose le point hors de la carte, et refaire apparaître le point dans le menu, pour éviter qu’il fasse une action en plus (fermer et rouvrir le menu).

## Problème 3 : Cacher les informations d’une borne

Pour le premier scénario (chercher les informations d’une borne), l’utilisateur a vite compris qu’il fallait cliquer sur l’icône bleue sur la carte pour afficher les informations d’une borne. Cependant, pour cacher la fenêtre des informations, il faut recliquer exactement sur l’icône de la borne, et l’utilisateur a, à plusieurs reprises, cliqué sur la map en essayant de fermer cette fenêtre. Même lors des autres scénarios, il a cliqué plusieurs fois à côté pour fermer la fenêtre des informations. Il nous a dit qu’il pensait que c’était plus intuitif.  
  
La gravité de ce problème est moyenne. Cela dépend de l’expérience utilisateur de chaque personne. Nous pourrions essayer de faire disparaître la fenêtre d’informations lors d’un click sur la map.

L’utilisateur a ensuite rempli le questionnaire avec l’échelle de satisfaction sur l’utilisabilité et le questionnaire AttrakDiff.