  
  
  
Rapport de laboratoire 4: Prototype dynamique

**École de technologie supérieure  
Département de génie logiciel et des TI­­**

[Titre de votre projet]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cours | GTI350 | |
| Session | Automne 2015 | |
| Groupe | 01 | |
| Numéro de votre équipe | 30 | |
| Chargé(e) de laboratoire |  | |
| Étudiant(s) | *Guitton Nicolas*  *Maximilien Caulet*  Hassane Hassani | *GUIN02049307*  *CAUM01129200*  *HASH01119202* |
| Date |  | |

**CONSIGNES D’UTILISATION DU GABARIT**

1. Le format de ce document doit être respecté.

2. Remplissez complètement l'entête précédent ainsi que toutes les sections du gabarit. Effacez tout le texte provenant du gabarit et remplacez le par votre texte. Changer la police pour retirer les italiques.

3. Ne modifiez pas à la grille de correction.

4. Ne modifiez ni l’ordre ni les titres des sections, n'omettez aucune section. Vous pouvez reformater les titres si vous voulez utiliser une table des matières et créer des sous-titres pour les sous-sections de votre travail (fortement suggéré).

5. **Retirez cette page-ci pour la remise mais laissez la grille de correction.**

**CONSIGNES POUR LA RÉDACTION DE RAPPORTS**

Voici quelques points pour vous aider à rédiger de bons rapports.

1. Rédaction et orthographe: Vous serez pénalisés pour les fautes de frappe, d'orthographe, de grammaire et de rédaction (phrases trop longues, tournures maladroites ou embrouillées, texte incompréhensible). Relisez vous avant de livrer!
2. Figures et tables: Ne mettez pas de figures ou de tables dans la section introduction ni dans la section interprétation et discussion. Utilisez toujours des légendes détaillées et référez à chaque figure ou table dans le texte du rapport. Les figures et tables ne remplacent pas le texte, elles le complètent.
3. Sur le contenu: Tout ce que vous écrivez doit être objectif (neutre, non biaisé par des préférences personnelles), justifié (par des résultats et des faits) et informatif (clair et sans redondance). Soyez bref! Le rapport ne doit pas nécessairement être volumineux, allez droit au but sans négliger de mettre le lecteur en contexte.
4. Style: évitez le "je" et les tournures informelles du langage parlé. Utilisez plutôt une tournure impersonnelle i.e. « Il a été observé » plutôt que « nous avons observé ».

5. Citez vos sources, c'est à dire mentionnez explicitement l'origine de vos idées, algorithmes, exemples, figures, etc., et ce quelle que soit la langue d'origine.

**GRILLE DE CORRECTION DU RAPPORT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Introduction et sommaire du lab 3 |  | /0.5 |
| Planification du travail du lab 4 |  | /0.5 |
| Réalisation du prototype dynamique |  | /4 |
| Tests utilisateurs |  | /4 |
| Changements recommandés |  | /3 |
| Discussion et conclusion |  | /1 |
| *Démonstration du prototype dynamique au laboratoire* |  | */4* |
| *Évaluation globale de l’interface à la présentation orale* |  | */3* |
| **Total partiel** |  | **/20** |
| *Références (-10% max)* |  |  |
| *Orthographe et grammaire (-10% max)* |  |  |
| *Présentation (-10% max)* |  |  |
| *Retard (-10% par jour)* |  |  |
| **Note du rapport / 20** |  | **/20** |

# Introduction et sommaire du travail effectué

[Dans cette section, présentez brièvement un sommaire de votre projet et du travail fait dans le lab 3 pour rappeler au lecteur la nature de votre projet et les résultats qui guideront le lab 4. Par exemple, ça serait bien de donner les résultats majeurs de votre analyse de tâches, votre prototypage statique, vos tests avec utilisateurs, et les changements apportés à date

À la fin de cette section, décrivez brièvement ce que contient le reste du rapport.]

# Planification du travail

[Présentez ici la planification du travail sous forme d’échéanciers. Vous pouvez la présenter sous forme MS Project ou autre, tant qu’on y voit:

* La décomposition des tâches;
* L’estimé de l’effort et les échéances pour chaque sous-tâche;
* La division des sous-tâches entre les membres de l’équipe

Rappelez la politique sur laquelle votre équipe s’est entendu au laboratoire 3 pour la réalisation du travail de session e.g. est-ce que vous vous donnez rendez-vous à la séance de laboratoire, etc.]

# Réalisation de prototype dynamique

[Présentez ici les différentes fenêtres/vues qui composent votre interface dynamique sous forme de captures d’écran. Spécifiez pour chaque fenêtre quelles tâches sont possibles et expliquer le fonctionnement lorsque ce n’est pas évident. Au besoin, ajoutez un diagramme d’états. Le lecteur devrait comprendre le fonctionnement de votre interface et la séquence de fenêtres et d’écrans impliquées dans chacune de vos tâches clés.

Discutez et justifiez brièvement votre choix d’outil(s), de logiciels, et/ou de langages de programmation pour prototyper votre interface.]

1. Page D’acceuil
   1. Pouvoir se connecter grace au bouton connecter
   2. Pouvoir senregistrer sur le bouton enregistrer
2. Pagede Connection
   1. Rentrer ses identifications de connection
3. Page dinscription
   1. Rentrer les informations necessaires a l’inscription
4. Page Premiere fois
   1. Pouvoir rejoindre une collocation ou on vous a inviter
   2. Pouvoir créer sa propres collocation
5. Parametres de colocation
   1. Rentrer les parametres de la colocation :
      1. Devise que la colocation utilise pour les depenses
      2. Le nom de la colocation
      3. La description de la colocation
   2. Acceder a la liste de membre de la colocation
6. Paramètres personnel
7. Pages membres de la colocation
8. Pages de memo
9. Page de creation de memo
10. Taxe/tips
11. Menu

## Justification des choix de conception

[Expliquez sur quels principes, normes, directives de conception, lois, modèles, expériences, etc. vous vous êtes fondés pour justifier l’apparence et la conception de votre prototype. Votre prototype dynamique peut ne pas être une reproduction fidèle de votre prototype statique mais si vous changez votre conception d’interface entre votre prototype statique et dynamique, expliquez comment et pourquoi. Par exemple, si vous avez vu des notions en classe qui pourraient influencer vos choix de conception de prototype dynamique, vous pouvez soit les appliquer à votre interface, ou encore les utiliser pour la section améliorations possibles. Voici quelques exemples sur lesquels vous pouvez vous baser pour vos justifications, mais la liste n’est pas exhaustive :

* Heuristiques (Norman, Neilson), directive, patrons
* Lois Psychomotrices (Fitts, Hick Hyman, Miller, focus et locus d’attention, focus de conscience (action modale et non-modale), automatisation)
* Modèles : KLM utilisé pour analyser l’efficience d’une ou plusieurs tâches ou comparer des concepts d’interface. Si vous utilisez KLM, faites une estimation de l’usabilité de votre interface et estimez les effets de la ou des façons de faire que vous pensez utiliser dans votre interface.
* Normes : Standards de plateforme
* Contres exemples de bloopers GUI et Web
* *7+/ 2 dans le menu*
* *Metaphore note/ tableau …)*
* *Retour sur utilisateur*
* *Peu derreur*

## Améliorations possibles

[Discutez de ce que vous auriez pu faire pour rendre votre interface « idéale ». Suggérez des améliorations possibles à votre interface (façons de faire qui n’ont pas été complétées, faute de temps ou de ressources), toujours en justifiant à l’aide des principes, normes, lois, modèles, expériences.

Vous êtes évalué autant sur les justifications que vous avez implémentées dans votre prototype que dans celles que vous suggérez ici. Nous sommes conscients qu’au cours de ce laboratoire vous allez voir des concepts en classe que vous ne serez peut être pas en mesure d’incorporer à votre prototype. L’idéal serait de vous faire faire le laboratoire après avoir suivi le cours de GTI350, mais ce n’est pas possible dans un cadre académique.]

* Couleur vert supprimer

# Tests avec utilisateurs

## Méthodologie

[Présentez ici les détails de la méthodologie appliquée. On doit pouvoir, à partir de cette section, reproduire vos tests de façon identique. On s’attend à ce que vous trouviez des utilisateurs pertinents, ne faisant pas parti du cours GTI350. Lors de ces tests, on s’attend à ce qu’au moins 2 membres de votre équipe prennent des notes d’observations. Les notes manuscrites d’observations ou une transcription sur traitement de texte doivent êtres incluses dans les annexes du rapport. Si vous choisissez de retranscrire, retranscrivez intégralement avec les abréviations et les codes, ne mettez pas en phrases complètes. Il est fortement recommandé de faire un pré-test avec un membre de l’équipe ou d’une autre équipe, pour prendre l’habitude de noter les observations. Cette prise de note est très difficile.

Vous êtes notés sur les résultats, mais aussi sur le choix de(s) test(s) que vous faites et comment ils sont menés. Vous pouvez choisir/combiner parmi les méthodes de tests suivantes :

* Tests utilisateurs :
  + psychomoteurs
  + de performance
  + d’usabilité (tests, enquêtes et focus groups)
* Évaluations Heuristiques

Il est important de respecter les règles de l’art si vous testez avec des humains, référez-vous aux formulaires disponibles sur le site web du cours (consentement, fiche de renseignements, protocole etc.)]

## Liste des tâches

[Présentez, sous forme de tableau, la liste des tâches que vos testeurs vont realiser et vos hypothèses par rapport à chaque tâche.]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| #Tâche | Titre et description | Éléments que vous voulez vérifier et hypothèses |
| 1 | *Un titre de tâche, comme « retrait au guichet » et une courte description de ce que vous allez demander à l’utilisateur.* | *Si votre interface comporte des éléments spéciaux ou que vous avez des doutes ou des certitudes quand aux réactions de l’utilisateur, indiquez-le ici. En d’autres mots, qu’est-ce que vous voulez vérifier ?* |
| 1 | S’inscrire |  |
| 2 | Se connecter |  |
| 3 | Rejoindre une collocation |  |
| 4 |  |  |

[De cette liste, vous préparez les instructions à l’utilisateur. **Mettez en annexe ces descriptions de tâches présentées aux utilisateurs**.]

## Utilisateurs

[Quelles sont les caractéristiques des utilisateurs que vous avez choisis. Pourquoi avez-vous choisi ce nombre d’utilisateurs ? Pourquoi est-ce pertinent d’avoir testé avec ces utilisateurs spécifiques? Attention de respecter l’anonymat de vos utilisateurs.]

-Colocataire

- Personne vivant en clocation

- Personne ayant fait des voayges en comun

-pertinent car futur utilisateur = personne quon recherche a viser

-

## Résultats

[Présentez ici le résultat de chaque tâche pour chaque utilisateur indivuel.]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| no Tâche | Utilisateur A | Utilisateur B |
| 1 | *Sujet A. Pas d’interprétation ici. Soyez objectif (ex. l’utilisateur ne trouve pas le bouton de recherché, etc).* |  |
| … |  |  |

[Ajouter d’autres tableaux comme celui ci-dessus pour les utilisateurs additionnels.]

## Discussion

[Pour chacune des tâches, faites un sommaire des résultats. Est-ce que ça a été différent pour chaque utilisateur ou est-ce qu’il en ressort un consensus? Interprétez les résultats et faites des recommandations : Quelle est la source du problème? Qu’est-ce que vous recommandez comme action corrective?]

# Changements recommandés

[Suite aux résultats de vos tests, donnez une liste d’au moins 5 changements recommandés à votre interface et justifiez chaque changement. Vous êtes tenus de faire les modifications que vous proposez. Vous pouvez les faire dans le prototype dynamique et présenter une nouvelle capture d’écran ou vous pouvez simplement modifier une capture d’écran actuelle à la main ou avec une application d’édition graphique.]

-aide

- moins de bouton

- + de metaphore

-

# Conclusion

[Concluez sur le travail effectué dans les laboratoires 3 et 4. Qu’est-ce qui ressort du projet? En quoi les différentes étapes ont eu un impact sur la qualité du produit final? Reste t-il du travail à faire sur votre interface? Quelles leçons avez-vous retirées du projet?

N’OUBLIEZ PAS que pour la remise du laboratoire 4, vous devez mettre vos notes d’observations ainsi que les feuilles présentées aux utilisateurs en ANNEXE.]

# 

# Références

[Cette section contient les références de vos sources.

Dans le corps du rapport, vous devez **également** mettre un renvoi ou une référence abrégée après chaque élément emprunté e.g. (De Garmo et al., 1989).

Voici comment donner une référence complète :

• Si le document cité est un volume :

De Garmo, E.P., Sullivan, W.G. & Bontadelli, J.A. (1989). Engineering Economy (8e ed.). New York : MacMillan.

• Si le document cité provient d'un site internet, il faut indiquer la date à laquelle il a été consulté:

École de technologie supérieure. Politique d’éthique de la recherche avec des êtres humains, [En ligne]. http://www.etsmtl.ca/SG/Politique/polethsh.pdf (Consulté le 14 novembre 2000).

• Si le document cité est un article de périodique:

Gargour, C.S., Ramachandran, V., Bogdadi, G. (1991). Design of Active RC and Switched Capacitor Filters Having Variable Magnitude Characteristics Using a Unified Approach. J. of Computers and Electrical Engineering, 17(1), 11-12.

Si une information provient de l’énoncé de laboratoire ou du matériel de cours, il n’est pas nécessaire de citer cette référence.]

# Annexes

[FICHES, FORMULAIRES, PROCÉDURES, GRILLES, QUESTIONNAIRES, LOG, etc.

Insérez ici toutes les fiches que vous avez produites ou utilisées au cours de votre travail pour toutes les sections. Ce peut être des fiches d’observations, des « checklist » provenant de normes ou de site web, fiches de renseignements pour les fins de test, les protocoles de test, les procédures, questionnaires, les logs, etc.

Pour chaque item que vous mettez en annexe, vous devez obligatoirement le numéroter, e.g. Annexe 1, l’identifier par un titre, e.g. « Fiche de renseignements personnels », et y référer dans le texte de la section appropriée, e.g. « voir les fiches de renseignement en Annexe 1 ».

**Attachez aussi la copie corrigée de votre rapport du lab 3 en annexe**.]