**RAPPORT D’ANALYSE USER EXPERIENCE / USER INTERFACE**

*Projet de 4ème Semestre*

Plan:

1. Cahier des charges de Dread Maze I

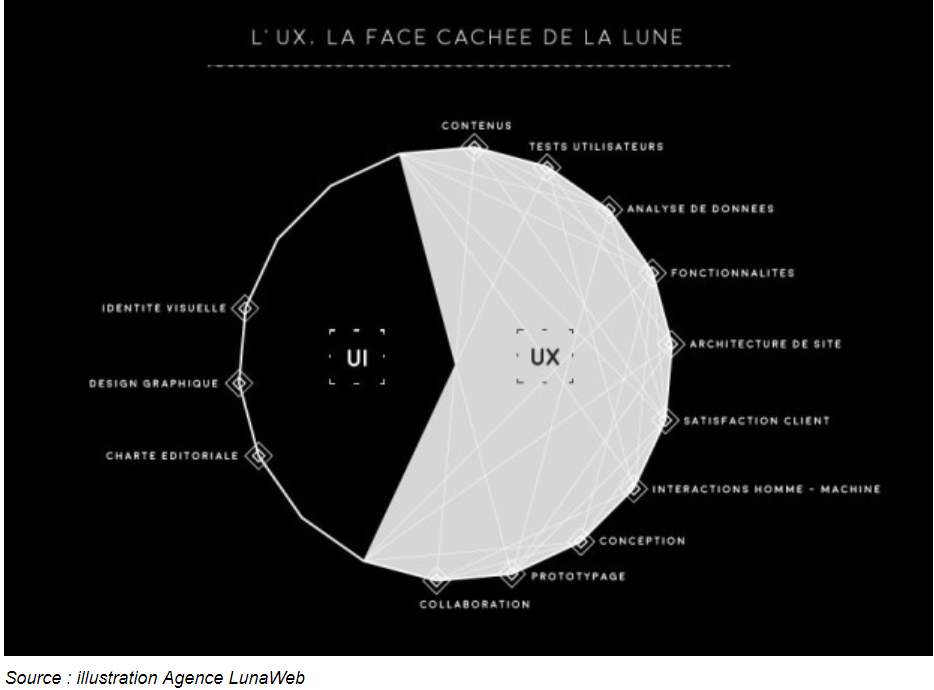
II. L’UX et l’UI

1. Dans le domaine du Web
2. Par rapport à notre projet

L’interface utilisateur, c’est ce qui fait**le lien entre l’humain et la machine**.

Les réflexions sur l’UI font l’objet de nombreuses études: quelles typographies utiliser? Comment organiser l’information pour rendre le site le plus intuitif possible? L’UI se résume à l’**organisation des éléments graphiques et textuels** pour proposer un package attrayant.

L’UI doit être le **résultat d’un travail plus approfondi**, celui de l’expérience utilisateur ou la prise en considération globale des besoins de l’utilisateur. Le défi de l’UX? Apporter des solutions efficaces aux (nombreux) problèmes et aux attentes des internautes.En résumé, il s’agit de réfléchir à une **conception centrée utilisateur et son ergonomie.**



L’UX est un process complet qui prend en compte l’UI mais aussi le contenu, le design, l’architecture du site… Il s’agit de faciliter la vie de l’internaute pour qu’il atteigne facilement son but (achat, recherche d’informations…). Un grand nombre de paramètres entrent en ligne de mire tout au long de la conception du site, mais également après, avec les retours des utilisateurs. Car si l’UI se base sur des normes techniques, l’UX est soumis à la sensibilité des internautes. L’UX correspond à l’**usage** du produit fini.

Finalement l’UX prend en compte les **attentes** et les **besoins** de l’internaute pour l’amener à concrétiser son action, le tout sans trop d’effort et dans un environnement agréable, fluide, rassurant.

1. Le site doit être **facile à trouver** : ce qui nécessite un travail de référencement en amont
2. Le site doit être **accessible** : il faut désormais concevoir des sites supportés par les différents terminaux et technologies
3. Le design doit **donner envie et confiance** : il faut donc être cohérent dans le choix des graphismes et penser ergonomie
4. Le site doit être **facile à prendre en main** : il doit être suffisamment intuitif pour qu’on s’y repère facilement
5. Le site doit être **crédible** et conforme à l’image de la marque : les utilisateurs doivent être rassurés et convaincus
6. Le site doit être **efficace** : l’internaute doit facilement trouver les réponses à ses questions, et le site doit être exempt d’erreurs…

L’UI intervient plusieurs fois dans ce processus. Il s’agit effectivement de proposer une jolie enveloppe et donc de créer un design fonctionnel, qui inspire confiance et qui permette à l’utilisateur d’arriver à son but : trouver ce qu’il est venu chercher et concrétiser son action.

Si les deux concepts ne peuvent pas être dissociés, il ne faut pas non plus les confondre. Limiter sa vision de l’expérience utilisateur (UX) à l’interface utilisateur (UI) ne permet pas de proposer un produit final abouti : une **interface fonctionnelle et intuitive, qui remplisse ses promesses, et surtout qui convienne à votre public**.

**DE L'INTÉRÊT DE L'UTILISABILITÉ SUR INTERNET**

L'accès universel aux pages d'un site Internet est un droit trop peu respecté par les éditeurs et concepteurs de sites français.

“La richesse d'internet réside dans son universalité. Il est essentiel que chacun, handicapé ou non, puisse y avoir accès.” – Tim Berners-Lee, inventeur du World Wide Web

**PRINCIPES DE CONCEPTION**

Le principe du Web est de fournir un contenu auquel il est possible d'accéder de façon équivalente quel que soit son matériel, son environnement, son navigateur, ses déficiences ou sa culture (langue).

**PAR RAPPORT AU PROJET**

Tous les critères énoncés sont adaptables à un jeu video.

L'interface est la colonne vertébrale d'un jeu vidéo. En réalité, pour qu'elle garantisse la fluidité d'une expérience de jeu, l'utilisateur doit à peine avoir conscience de son existence, et trouver telle ou telle information en un minimum de touches et avec un nombre réduit de manipulations. Il est bien aisé de comprendre que la tâche est délicate. Sur les jeux les plus complexes, type MMO, 4X ou RPG, une quantité élevée d'informations doit apparaître d'une manière claire et rapide à l'utilisateur. Inventaire, statistiques, données diverses...

Il faut penser l’ergonomie de notre jeu. Pour se faire, les informations essentielles soivent apparaitrent et être le plus accessibles. Par exemple, les types de pièges et de monstres que pourras utiliser l’utilisateur afin de se defender. Il faut être capable de créer une liste qui les contient, et éventuellement une liste moins importante qui contiendra les types d’aventuriers presents dans le donjon.

De plus, nous avons déjà imaginé une mini-carte en haut à gauche qui permet à l’utilisateur de se repérer dans le donjon lorsqu’il est dans une salle. Il faut afficher un solde de pieces d’or, la jauge de vie du boss, et éventuellement celles des monstres et aventuriers.

EXPLIQUEZ CE QUI A ÉTÉ PREVU DE FAIRE MEME SI C’EST PAS FAIT NI ABOUTI, PRESENTER ALGO QU‘ ON A VOULU UTILISER (FOURMI), PBS RENCONTRÉS.

EXPLIQUER COMMENT FONCTIONNENT LES FILTRES, LES IA ET DU COUP TOUS LES COMPORTEMENTS DES ACTOR.

**ALGORITHME DE COLONIES DE FOURMIS**

Les algorithmes de colonies de fourmis (ant colony optimization : ACO) sont des algorithmes inspirés du comportement des fourmis, ou d'autres espèces formant un superorganisme, et qui constituent une famille de métaheuristiques d’optimisation.