Gestionnaire de club scientifique de l’ÉTS – GCS

**SimplETS**

Document d’expérience utilisateur

Version <1.0>

**Préparé par :**

Jean Bernier Vibert

Patrick Lavallée

Simon Turcotte-Langevin

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 03/07/2014 | 1.0 | Version initiale | Patrick Lavallée |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Table des matières

1. Introduction 4

1.1 Objectif du document 4

1.2 Domaine d’application 4

1.3 Terminologie utilisée 4

1.4 Références 4

1.5 Vue d’ensemble 4

2. Concepts Théoriques 5

2.1 La loi de Fitts 5

2.1.1 Formule mathématique 5

2.1.2 Application concrète 5

2.2 Fenêtres virtuelles 5

2.2.1 Interface d’authentification 5

2.2.2 Interface avec page partielle 5

3. Maquettes fil de fer 6

Document d'expérience utilisateur

# Introduction

## Objectif du document

Ce document est une référence des interfaces utilisateurs pour le développement logiciel de la plateforme Web de gestion de club étudiant SimplETS. Ce document offrira une vision globale de l’expérience utilisateur aux utilisateurs du système.

## Domaine d’application

Ce document ne présentera pas les technologies misent de l’avant pour chacune des interfaces utilisateurs. Il présentera les esquisses des interfaces utilisateur ainsi qu’une analyse de la disposition des éléments au travers des concepts tels que la loi de Fitts et les fenêtres virtuelles. Afin de bonifier les prototypes, qui seront appelés à évoluer, des *focus groups* sont organisés pour récolter les impressions des clients.

## Terminologie utilisée

GTI350: Conception et évaluation des interfaces utilisateurs

SignETS : Mini Portail des services étudiants

## Références

## Vue d’ensemble

1. La loi de Fitts et le concept de fenêtres virtuelles.
2. Les maquettes fil de fer.
3. Les ateliers *focus groups* utilisés dans la récolte de besoin.
4. Une présentation des interfaces utilisateurs développée.

# Concepts Théoriques

## La loi de Fitts

Cette loi est beaucoup utilisée lors du développement d’interface Humain-machine car elle permet d’évaluer, dans le cas présent, la grosseur et le positionnement des contrôles qui seront utilisés. Deux hypothèses sont toutefois posées lors de l’application de cette loi : la distance parcourue entre le point de départ et la cible est toujours en ligne droite et l’usager déplace le toujours le pointeur le plus rapidement possible.

### Formule mathématique

Voici la représentation algébrique de la loi de Fitts tel que vu dans le cours GTI350.

Où :

* *T* est le temps moyen pris pour effectuer le mouvement
* *a* et *b* sont des paramètres pouvant être déterminés empiriquement
* *D* est la distance séparant le point de départ du centre de la cible
* *L* est la largeur de la cible mesurée selon l'axe de mouvement

### Application concrète

Le squelette de l’affichage s’inspire de cette loi en laissant le libre arbitre à l’utilisateur de pouvoir ajuster la grosseur du menu de navigation présenté. Ainsi, la distance à parcourir est arbitrairement ajusté selon le profil qui est connecté affectant le temps nécessaire pour l’opération selon les préférences de chacun.

## Fenêtres virtuelles

Le concept de fenêtres virtuelles au sein d’une page est aussi emprunté du cours GTI350 et fait un pont avec la loi de Fitts vue précédemment. Une page peut être séparée en section catégorisée permettant de répartir convenablement l’information présentée à l’utilisateur (menus, formulaires, authentification, etc…).

Deux type d’affichages sont mis de l’avant et proposent chacun leurs fenêtres virtuelles. La page d’accueil est la seule de sa catégorie. Toutes les autres pages de l’application sont présentées au travers le squelette ajustable présenté plus haut, il s’agit de pages partielles.

### Interface d’authentification

La page d’authentification est similaire aux systèmes Web existants de l’école tel que SignETS afin d’augmenter la convivialité et la facilité d’utilisation de l’interface. Elle est divisée en 2 fenêtres virtuelles. D’une part, la section de gauche présente les contrôles de saisie d’information de l’autre les informations d’intérêt général.

‘HERE BE EXAMPLE’

### Interface avec page partielle

Toutes les pages présentées à l’utilisateur seront toujours dans le contexte d’un club. Cette interface utilisateur compte 3 fenêtres virtuelles. Dans ce sens, l’application propose un menu latéral de navigation, un second menu en bannière de page avec les outils mis à sa disposition. Encadré par ces deux menus, la page partielle est affichée.

‘HERE BE EXAMPLE’

# Maquettes fil de fer

Les maquettes fil de fer servent à esquisser une première ébauche de l’information qui se retrouvera sur chacune des sections de l’application. Cette portion du document propose une liste non exhaustive des différentes vues du site web. Les maquettes originales ont été montées en utilisant un outil spécialisé soit ***Balsamiq***.

# Ateliers *« Focus Group »*

# Interfaces utilisateurs concrètes

Cette section présentera sensiblement les mêmes sections que les maquettes fil de fer. C’est suite à l’atelier de récolte de besoin que les maquettes ont pu être bonifiées.