

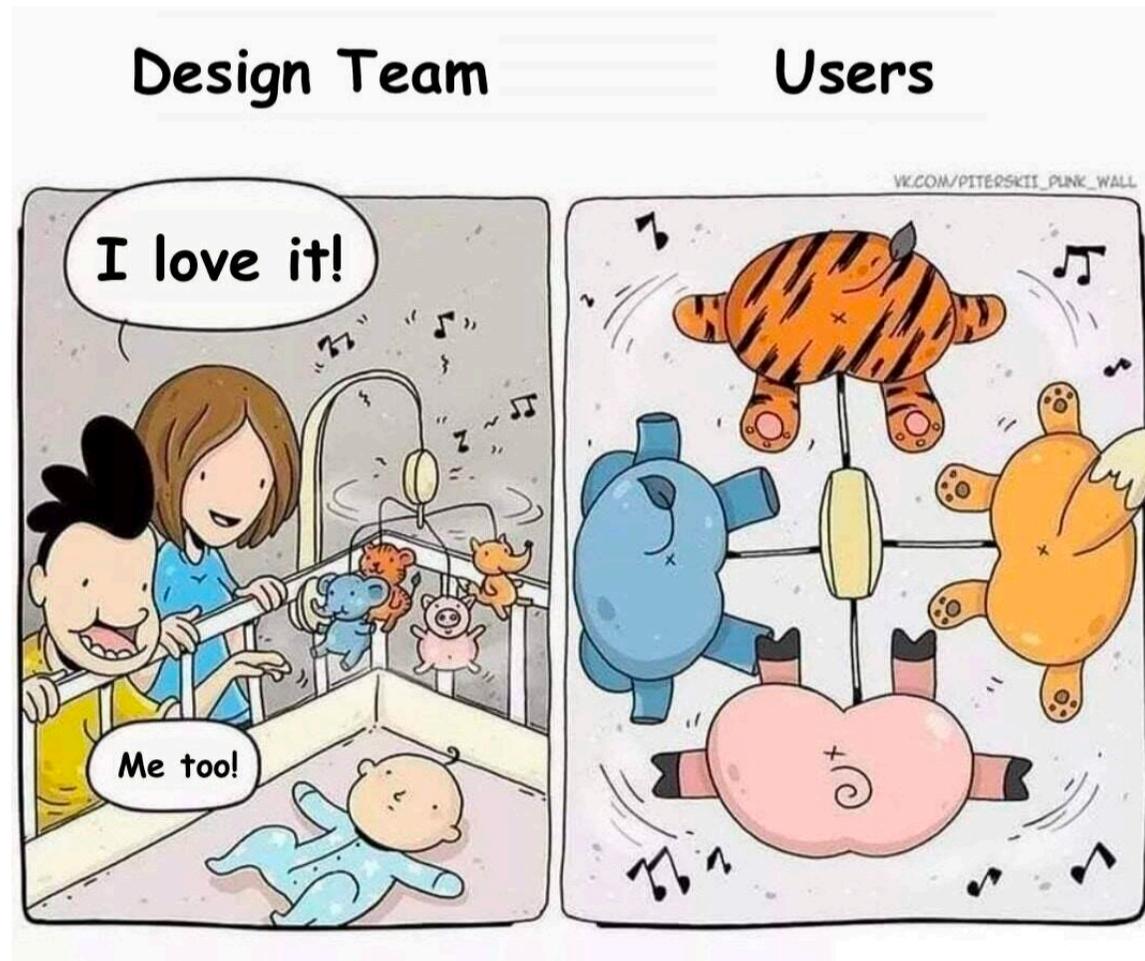
UX et Usabilité

Anastasia.Bezerianos

UX et tests d'Usabilité

Nous voulons éviter :

Ignorer les souhaits et les besoins de l'utilisateur, du client



UX et tests d'Usabilité

Nous voulons :

Comprendre les besoins des utilisateurs

Détecter tôt les problèmes

Obtenir un retour de la part d'utilisateurs peut nous aider à comprendre si notre système est **utilisable** par d'autres personnes (autres que nous, les créateurs) et si les utilisateurs ont une **expérience** positive ou négative ("user experience").

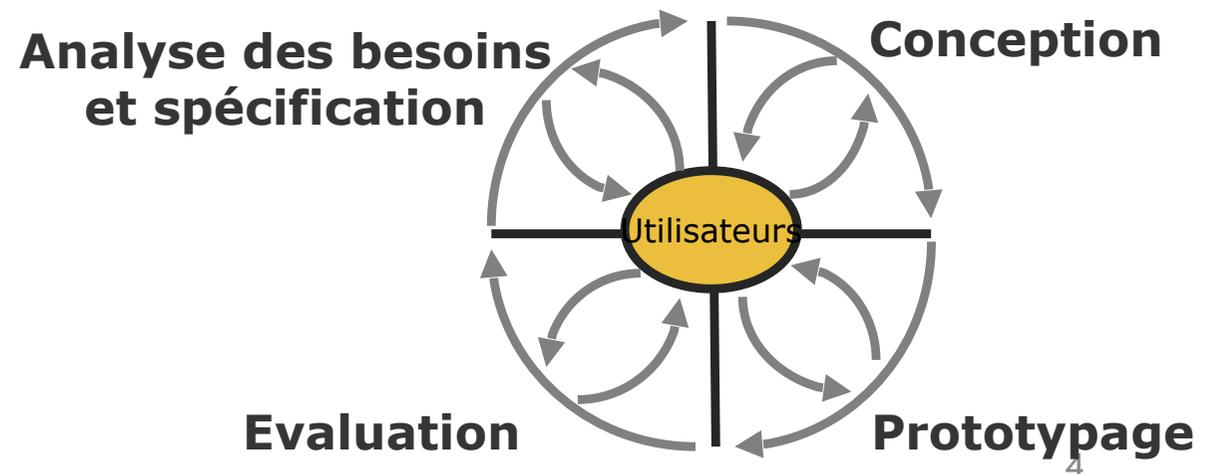
UX et tests d'Usabilité

Les tests d'usabilité font partie d'un ensemble d'approches, appelées collectivement **conception centrée utilisateur**, dont l'objectif est de comprendre les besoins

Concevoir en pensant aux utilisateurs

Les impliquer à chaque étape (prototype, test)

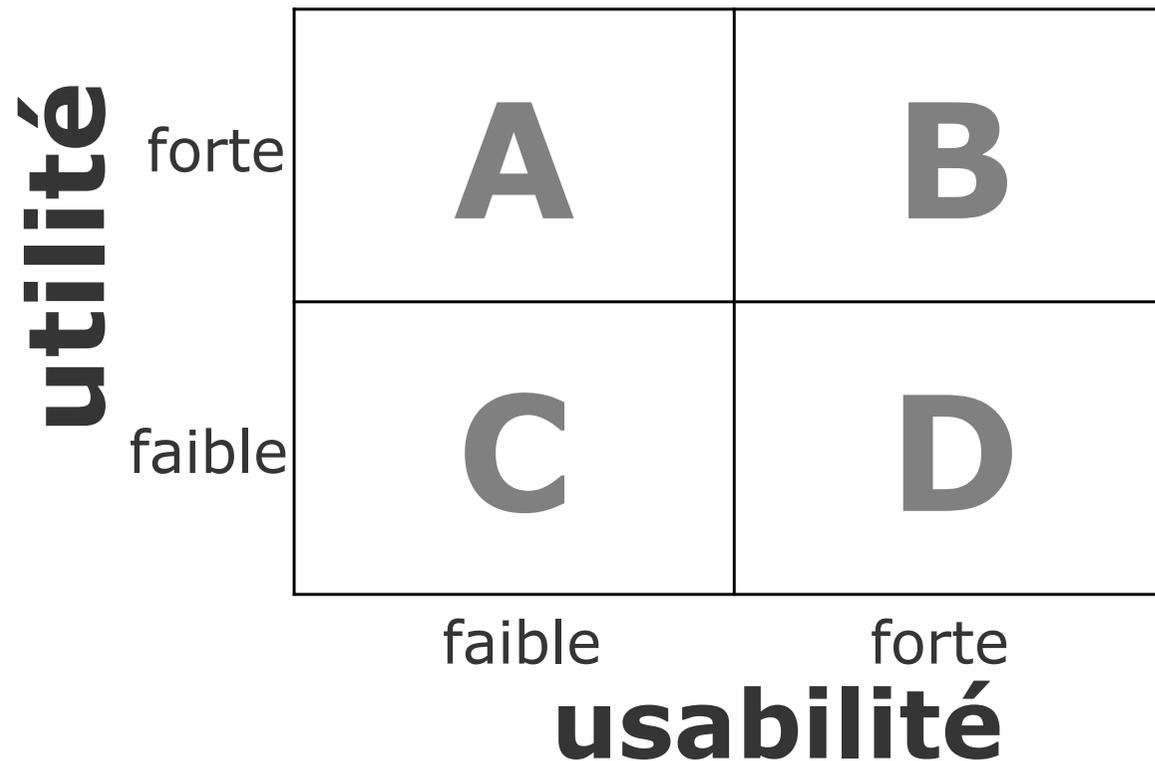
Évaluer nos systèmes avec eux



Utilité vs Usabilité

Utilité : utile, aide les utilisateurs à atteindre des objectifs réels

Usabilité : facile à utiliser



Une étude / un test d'usabilité nécessite 4 choses

1. Personnes :

Participant : qui correspond aux caractéristiques démographiques de votre utilisateur final (si possible qqn qui ne connaît pas votre produit).

Facilitateur(s) : un pour diriger la session, un pour observer

2. Activités :

Un ensemble de tâches : basées sur les éléments clés du produit / projet

Explications : demander aux participants d'expliquer leurs pensées, leurs attentes en matière d'actions, les réactions inattendues du système

3. Equipement / Setup :

Votre projet en cours d'exécution, et s'il manque des pièces, un prototype basse fidélité (ex storyboard, prototype papier, écrans non-fonctionnels)

(optionnel) : enregistrement audio/vidéo

4. Objectifs / mesures :

Pourquoi réaliser l'étude ? Qu'allez-vous capturer ?

Tâches

Choisissez vos tâches :

Quels sont les principaux objectifs que l'utilisateur doit pouvoir atteindre dans le cadre de votre produit ou projet ?

N'essayez pas de créer une seule tâche pour tous les utilisateurs possibles, vous en aurez besoin de deux ou plus. Par exemple,

Voici l'écran du début, pour essayez de changer le niveau du jeu (ou votre personnage) que feriez-vous ?

Vous êtes un utilisateur qui essaie de terminer le jeu le plus rapidement possible. Voici l'écran initial, comment procéderiez-vous ?

(Si vous avez plusieurs rôles d'utilisateurs, ils peuvent avoir des tâches différentes).

Equipement / Setup

Préparez votre étude :

Vos tâches peuvent-elles être accomplies avec ce que vous avez développé ?

Si ce n'est pas le cas, créez un prototype / fabriquez les pièces manquantes pour les tests (mais développez-les ensuite !!!).

Prototypage basse fidélité

Papier

Figma

Outils de dessin ou de présentation

Capture

Que capturer pendant (de nombreuses possibilités) :

quantitatif : temps, erreurs,

qualitatif : points de confusion, problèmes dans l'interface,
fonctionnalité manquante

=> Choisissez ce qui est important pour votre système, ce qui le rendrait "bon" pour votre utilisateur / client.

Que capturer après (questions à poser) :

Avez-vous pu trouver toutes les informations que vous recherchez ?

L'application est-elle claire ?

Comment pouvons-nous améliorer notre application ?

Avez-vous rencontré des difficultés ?

Capture

Que faire avec les retours que vous avez capturé ? :

créer un résumé (qui fera partie de votre rapport)

examiner en équipe l'importance des problèmes rencontrés par vos participants

les classer dans votre carnet de charges

Conseils

Respectez vos participants :

Testez d'abord le système en effectuant des tâches vous-même !

Considérez le temps que cela prend

Expliquez à vos participants quel est l'objectif de l'étude.

S'ils ont des difficultés à faire quelque chose dans l'interface, ce n'est pas leur faute (c'est la nôtre, on n'a pas rendu l'interface claire).

Ne leur faites pas perdre de temps (soyez prêts à tester).

N'OUBLIEZ PAS : le but est de trouver des problèmes et de vous aider à améliorer votre projet, alors ne vous énervez pas lorsque les participants trouvent des problèmes :).

Prochaine Session

pendent la classe

nous allons tou.te.s faire des testes ...

et devenir participants

Références

UX et tests d'usabilité

[Usability Testing 101](#)

[Design Thinking / Interaction Design Foundation](#)

[User Scenarios / Interaction Design Foundation](#)

[User Stories / Altassian](#)

[User Stories \(French\)](#)