

# **Cours 10: évaluation partie 1**

[Anastasia.Bezerianos@lri.fr](mailto:Anastasia.Bezerianos@lri.fr)

(plusieurs slides sont basés sur des slides de N. Roussel, O. Chapuis, T. Tsandilas, W. Mackay, M. Beaudouin Lafon, et S. Greenberg)

est-ce que ça marche?

# pourquoi évaluer?

## Phases initiales de conception

- Développer et évaluer des idées de conception initiales avec l'utilisateur (conception participative)

## Conception itératif

- Le comportement du système correspondent aux besoins
- Résoudre des problèmes spécifiques
- Choix entre solutions alternatives

## Les tests d'acceptation

- Vérifier que le système répond aux critères attendus

**Idéal** : évaluation avec des vrais utilisateurs

# Evaluation d'un système

## Techniques informels et rapides :

Heuristiques

Evaluation Heuristique

Design Walkthrough



## Techniques formels :

Etude des alternatives aux utilisateurs

Expériences contrôlées

Quasi-expériences

Autres ...

# évaluation : informelle et rapide

## Heuristiques - Norman (1983)



Vous pouvez utiliser les Principes de conception  
comme heuristiques pour tester :

Visibilité : l'état d'un système visible en observant l'interface

Affordances : actions perçues

Mapping : correspondances entre actions et résultat visibles

Feedback (et Feedforward) : informer l'utilisateur

Métaphores et transferts bien utilisés

Contraintes : éviter les erreurs

## Evaluation Heuristique - Nielsen (1990)



Plus formel que l'heuristique, mais rapide

L'inspection systématique d'interface, en utilisant les catégories d'usabilité (ergonomie)

### Procédure

- 3-5 inspecteurs (experts d'usabilité, les utilisateurs finaux)
- Inspecter l'interface (environ 1-2 heures pour les interfaces simples)
- Comparer leurs notes après

Marche pour storyboards, prototypes, et vrais systèmes

## Evaluation Heuristique - Nielsen (1990)



### Non - guidée

- Exploration du système, sans tâche dirigée
- Aide à explorer les divers aspects de l'interface

### Guidée par des Scénarios

- Utiliser des tâches représentatives des utilisateurs
- Problèmes identifiés dans les parties pertinentes
- Fonctionnalités d'intérêt sont évaluées
- Mais des problèmes peuvent échapper

# Evaluation Heuristique - Nielsen (1990)

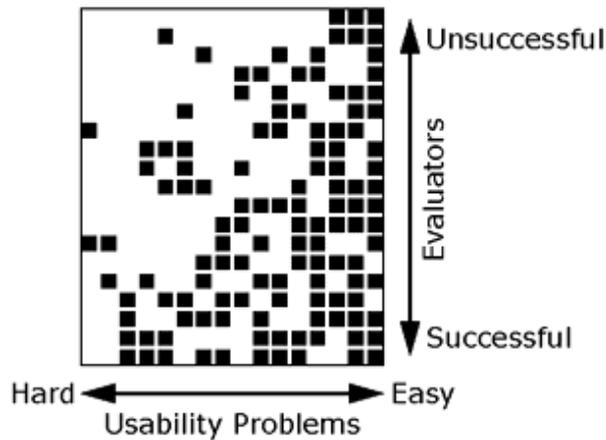


Les évaluateurs/inspecteurs peuvent manquer des problèmes (faciles et difficiles à trouver)

Les « meilleures » évaluateurs peuvent manquer des problèmes faciles

Les « pires » peuvent découvrir des problèmes difficiles

(ex. d'une évaluation)

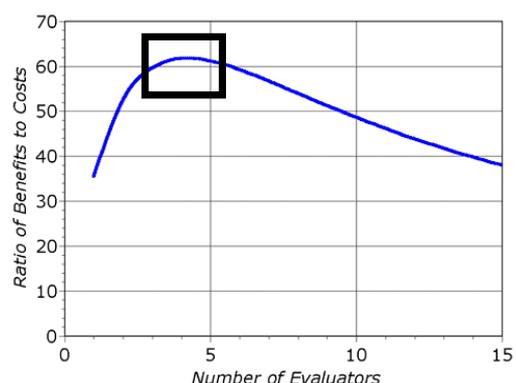
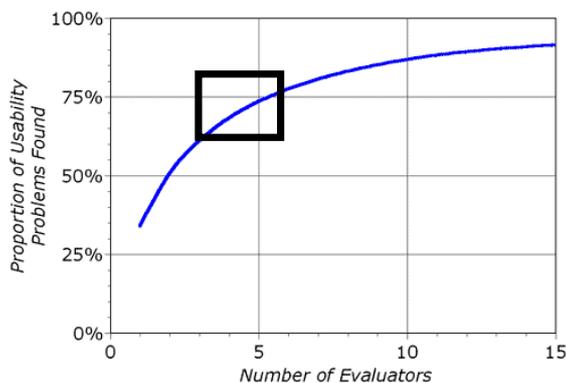


# Evaluation Heuristique - Nielsen (1990)



3-5 évaluateurs trouvent 66-75% des problèmes d'utilisabilité

différents évaluateurs trouver des problèmes différents (si ils travaillent seuls)



# Design Walkthrough

Un groupe évalue un aspect d'un document spécifique, pas-a-pas :

source d'un programme  
conception d'un système  
écrans graphiques

texte (articles scientifiques)

expérience

trouver les 'bugs'  
comprendre la structure  
obtenir un feedback  
des utilisateurs

verifier la structure et  
la compréhension

vérifier la méthode et  
les détails

# Design Walkthrough

But :

Aider à identifier les problèmes informellement et rapidement, en utilisant des critères d'évaluation (à vous à préciser)

Procédure

- Choisir un petit groupe avec des rôles et des expertises différentes
- Fixer une durée, 1 heure au maximum
- Un présentateur déroule le scénario (storyboard, prototype video)
- Choisir le niveau des critiques
- Le groupe identifie autant de problèmes que possible
- Utiliser des règles pour aider à trouver les problèmes (ex. Principes de conception, spécifications, critères d'usabilité)

# Design Walkthrough : Types de commentaires

## Spécifique

Il faut trois étapes pour faire une recherche simple

## Fonctionnalité manquante

Pas d'aide, besoin de recherche

## Bugs

L'import de fonctionnalité X ne fonctionne pas

## Suggestions

Une vue générale sur toutes les données créées

## Générale (le moins utile)

Difficile à utiliser, Trop d'icônes

## Evaluation d'un système

Techniques informelles et rapides :

possibles pendant toutes les étapes de conception

Heuristiques :

vous  
utilisabilité

Evaluation Heuristique

évaluateurs  
utilisabilité

Design Walkthrough

évaluateurs  
utilité, utilisabilité

