

Présentation ISI

Conseils, détails

Anastasia & Jean-Philippe

Format

- présentation 10-15 minutes par projet
- transparents + démo (29/04)
- critique par vos collègues (due fin de la journée du 29/04)

Transparents

(vers 8 min)

- Concept (quoi)
- Utilisateurs (pour qui)
- Processus. Choisissez un ou deux aspects que vous avez aimé dans votre processus et expliquez plus en détail (ex. personas, profil utilisateur, analyse thématique, prototype, storyboard, ...)
- Critères / heuristiques. Les deux critères et **pourquoi** ils sont importants pour votre projet (vue concept / utilisateurs)
- Autres précisions (si besoin)

Démo

(vers 8 min)

Présentation de l'interface.

- Démonstration d'un ou plusieurs **taches** (ex. scénarios motivé par vos interviews / storyboard). C.à.d. ne pas seulement nous lister les fonctionnalités
- Identifiez des fonctionnements qui font pas partie de le scénario (si nécessaire / applicable)
- Votre démo doit mettre en évidence vos choix liés aux **heuristiques choisies**

Critique

Chacun va critiquer un autre projet - donc chaque projet aura deux “évaluateurs / inspecteurs”

La critique sera p.r.à. les **heuristiques** choisis par les concepteurs ET leur rapport au **concept**.

On vous donnera de questionnaires en ligne pour ajouter vos commentaires, mais il faut prendre des notes pendant les présentations des autres projets

Vos critiques seront envoyés aux concepteurs des projets de façon anonyme pour leur aider avec leur rapport

Exemples d'Heuristiques

- pendant votre présentation (exemples à quoi faire, comment expliquer vos choix de conception vue les heuristiques est le concept, ou faire attention, ...)
- pour la critique (exemples de ce qu'on attends de votre critique d'autres projets). Votre rôle ici c'est d'un évaluateur qui donne des feedback (positive / négative) pour aider l'amélioration du système

Concision

Démonstration

“Le système est très intuitive, seulement un bouton !”



*Concision c'est d'avoir que les infos et interactions nécessaires. Ce n'est pas de omettre des interactions et faire un interface simple mais pas utile. L'interface doit avoir en évidence les interactions **liés au concept** et pour les **taches** importantes identifiés pendant l'analyse des besoins.*

Critique

mauvais: “*je n'aime pas trop*”

bien:

- “*C'est effectivement simple, mais le **concept** est celui d'un système qui joue de la musique, comment peut-on choisir un chanson ou changer le volume ?*”
- “*Il y a trop de texte pour comprendre comment utiliser ce bouton [pas vue dans cette image], peut-être il faut donner un titre ou label au bouton plus liée à son action”*

Prévention des erreurs

Démonstration

"Notre système aide l'entrée des dates sans erreurs, en minimisant les entrées de texte "

Use/display calendar in the booking form?
Yes, use it in the booking form

September 2013						
Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

C'est bien de montrer un exemple d'entrée, encore mieux de aussi montrer l'essaye d'entrée des mauvais donnees (dates au passé, date du début après la date du fin)

Critique

mauvais: "bon boulot"

bien:

- *"C'est claire que le système nécessite plusieurs cliques pour choisir la date, mais on ne peut pas entrer une date qui est mal formaté - donc c'est bien pour les utilisateurs novice qui sont la cible de ce système / concept"*
- *"Ce serait bien de voir si vous traitez des mauvais entrées, par exemple réservations des dates du passé."*
- *"Est-ce que vous avez pensé de tester des durées très longues / courtes ?"*

Guidage

Démonstration

“Chaque tangible est un outil pour manipuler et générer de la musique.”



C'est mieux de montrer vos idées de conception (ex métaphores, affordances). Par exemple votre choix des icônes et forme des tangibles. Aussi mieux de montrer une séquence de création (arrangement des tangibles, feedback du système) et le résultat (son). Pendant la séquence vous pouvez préciser vos choix : “j'ajoute un filtre low-pass - tous nos objets qui sont des filtres sont de forme rectangulaire pour aider le guidage (groupement des informations du même type).”

Critique

mauvais: *“rien de plus à faire”*

bien:

- *“Les icônes et différentes formes aident à comprendre leur fonctionnement (bonnes affordances). Très bien fait !”*
- *“Par contre, je ne comprends pas bien avec quelle séquence il faut les utiliser, ou quelle mode (outil) est actif chaque fois”*

Flexibilité

Démonstration

“Le système est utilisé par des parents et des enfants”



C'est mieux de montrer l'utilisation dans les deux modes (novice - enfant / expert - parent) si c'est différente. Mieux de le faire en utilisant une histoire (scénario) d'utilisation dans une maison fictive.

Critique

mauvais: “c'est ok”

bien:

- “C'était très claire comment les enfants et les parents peuvent changer le volume de la musique. ”
- “La fonctionnement de voir l'heure semble accessible que aux adultes / parents. Vous n'avez pas expliquez pourquoi.”
- “Comme le concept discute des enfants de 5-10, peut-être une représentation d'heure analogue serait mieux”

Bonne chance !