

Résumé de la méthodologie de conception participative utile aux TDs

1. Ciblage

Il s'agit de donner un aperçu de l'espace de conception et des interactions envisageables. Pour ce faire, résumer :

- le public visé et les différents profils envisagés
- les fonctionnalités, les importances relatives et les fréquences d'utilisation estimées

2. Scénario d'utilisation

Ecrire quelques scénarii d'utilisation portant sur les fonctionnalités envisagées et mettant en jeu des utilisateurs selon les profils envisagés.

3. Objets d'intérêts, métaphores utiles et croquis de base

En ayant recours à de bonnes métaphores si besoin, élaborer les représentations graphiques des objets d'intérêt et esquisser les. Envisager les objets d'intérêts comme les objets sur lesquels les interactions vont permettre de mettre en œuvre les fonctionnalités envisagées. Ces actions doivent pouvoir être rapides, suivies de feedback immédiat. Elles doivent pouvoir être interrompues et reprises. Elles doivent pouvoir être corrigées et incrémentales.

4. Maquettage

La maquette doit permettre de présenter l'ensemble de la conception, en représentant les objets d'intérêts et les interactions avec ces objets. La maquette peut être papier ou numérique. L'avantage du papier est double : d'abord il offre des options d'interaction nombreuses et diverses, d'autre part il supporte plus facilement les discussions ouvertes sur des alternatives. Le maquettage numérique présente l'avantage d'être plus rapide à réaliser une fois acquise l'expertise nécessaire à l'utilisation d'un outil de maquettage dédié. Vous pouvez aussi utiliser un simple outils de dessin et/ou de présentation. Que vous choisissiez papier, numérique, ou une approche mixte, l'objectif de la maquette est d'explorer l'espace des possible, de présenter des conceptions graphiques et interactives pour les discuter.

Pour construire la maquette papier, commencez par faire le croquis de la fenêtre principale, en faisant attention aux éléments importants qu'ils soient « sémantiques » comme par exemple les représentations graphiques construite selon des métaphores, ou exclusivement esthétiques : alignement, coloration, formes. Une fois la fenêtre principale esquissée, vous pouvez esquisser les sous-fenêtres : menus, barres d'outils, zones de feedback, et prévoir les objets utiles à l'interaction, pointeur(s), curseur(s), fantôme(s), infobulles, etc.

5. Storyboard

Alors que la maquette vous permet de présenter et de discuter l'ensemble de la solution que vous concevez, le storyboard permet de représenter une séquence particulière d'interaction pour la communiquer/discuter avec les principaux décideurs. C'est une forme plus légère de présentation/discussion sur des aspects particuliers. Vous pouvez utiliser la maquette pour construire votre storyboard.

Choisir quelques séquences d'interaction représentative de votre conception et faire un storyboard pour chaque séquence.

6. Walkthrough

Le walkthrough est l'examen de l'application par des pairs. Le but est de détecter le plus grand nombre de problèmes possible. Le walkthrough peut couvrir l'ensemble de l'application mais ici vous vous limiterez aux aspects décrits dans le scénario.

Comment procéder?

Les concepteurs des groupes vont dans un groupe qui n'est pas le leur et deviennent examinateurs. Le scribe fait rejouer le scénario à l'utilisateur et note les réactions et commentaires de l'examineur. L'examineur doit permettre de cerner les problèmes, en posant des questions et en faisant des critiques constructives.

7. Brainstorming

Les groupes doivent se reconstituer pour discuter des problèmes soulevés lors du walkthrough ou du prototypage. Le brainstorming doit se faire en 2 étapes. Tout d'abord, une discussion doit permettre de dégager le plus d'idées possible (20 mn) sans juger de leur validité, c'est la phase d'expansion. Ensuite, il s'agit d'évaluer les idées et de voter pour déterminer quelles idées doivent être retenues (10mn).

8. Re-design

Suite au walkthrough et au brainstorming, revoyez la conception de votre IHM pour prendre en compte toutes les modifications utiles.

Refaire la maquette papier pour tenir compte des améliorations.

9. Vidéo de la dernière maquette

Rejouer les scénarii les plus représentatifs sur la maquette papier et faites une vidéo de ces moments d'interactions avec la maquette.

10. Evaluation

(1) Evaluation prédictive de performance avec le modèle keystroke

Pour procéder à l'évaluation prédictive de performances, vous commencerez par préciser avant tout par faire au moins deux scénarii d'évaluation précis mettant en oeuvre les actions cibles. Ces scénarii doivent être suffisamment courts et bien choisis pour mettre en évidence la pertinence des interactions visées.

(2) l'évaluation ergonomique selon les principes vus en cours ou ceux trouvés dans ces documents.

En partant des principes ergonomiques de base vus en cours, et en les complétant éventuellement par ceux que vous pourrez trouver dans d'autres documents, vous pourrez établir une grille ergonomique comme une simple liste de critères ergonomiques bien définis. En utilisant la grille ergonomique ainsi réalisée et en vous appuyant sur vos scénarii d'évaluation, vous pourrez donner une évaluation ergonomique d'une application existante pour les actions cibles retenues.