

Questions

1. Quelles sont les techniques de collecte de besoin vues en cours ?

- Questionnaires
- Interview
- focus group

2. Quelles sont les méthodes d'analyse de données collectées ?

- Arbre des taches
- Les personas
- Le tri de carte
- Analyse de trace

3. Quel est le rôle de l'étape de maquettage dans la conception IHM

Une maquette est l'ensemble des objets graphiques donnant une image de l'écran-utilisateur, mais sans les fonctionnalités. C'est le support de communication entre les concepteurs dans la phase initiale pour tester la familiarité, l'opinion et le temps de réaction des futurs utilisateurs.

4. Quel est le rôle de l'étape de prototypage dans la conception IHM

Un prototype permet d'évaluer le fonctionnement du logiciel. Il donne une idée sur l'importance du développement du logiciel et permet la spécification précise et définitive. Il sert de contrôle de qualité dans le but de détecter les erreurs. Il n'y a pas nécessairement évolution continue du prototype vers le produit final par raffinement/extension

5. Quel sont les différentes étapes de prototypage ?

Obtenir une interface finale passe par plusieurs étapes :

- ▶ **Croquis (sketch)** = aperçu global de l'interface (idée générale)
- ▶ **Maquette (mockup, wireframe)** = interface détaillée (sans interaction)
- ▶ **Prototype** = version incomplète d'une interface (avec interactions)

donnez les caractéristiques de chaque (Fidélité, interactivité, évolution)

	Wireframe	Mockup	Prototype
Fidelity	Low-fidelity	Mid to high-fidelity	High-fidelity
Focus	Concept	Visual Design	Functional Design
Character	Schematic	Static	Interactive
Use	Building app or website architecture - first visualisation	Branding, design experiments, getting buy-in from stakeholders	User testing, feedback from coders, "backbone of the interface"
Cost	\$	\$ \$	\$ \$ \$

Exercice 1

On veut créer une application sur téléphone mobile, de la consultation et participation aux activités d'une maison de jeune.

En groupe de 4 à 5 personnes, choisissez et répondez aux questions suivantes :

- Qui sont les utilisateurs ciblés ? les jeunes (écoliers, lycéen,)
- Qu'attendent-ils du système interactif en développement ? le système va leur permettre de consulter les différentes activités offertes a la maison de jeune. Aussi permettre aux jeunes de s'inscrire aux différentes activités, et de communiquer avec les autres et échanger les points de vues et les idées
- Dans quel contexte le système sera utilisé?
le système sera utilise dans le **contexte** de l'encadrement, la formation dans le but est d'aider les jeunes de réussir leur vie et s'améliorer.
- Quels sont leurs problèmes et leurs besoins?

Besoins :

- ✓ les besoins de sécurité, soit d'être protégé moralement et physiquement
 - ✓ les besoins d'affection, soit socialization, amitie, echange.
 - ✓ Les besoins d'accomplissement, soit reussir et s'ameliorer
 - ✓ Les besoins de se former et d'etudier , de réussir leur vie d'adulte, faire des études, trouver un emploi stable et vivre longtemps et en bonne santé.
- Quelles sont leurs capacités et connaissances? Il y a differents ages donc differentes capacities et connaissances du niveau debutant allant au niveau expert.
(suite solution : voir TD)