

TD 2: Méthodologie de la conception orientée utilisateur

Questions

1. Quelles sont les techniques de collecte de besoin vues en cours ?
2. Quelles sont les méthodes d'analyse de données collectées ?
3. Quel est le rôle de l'étape de maquettage dans la conception IHM
4. Quel est le rôle de l'étape de prototypage dans la conception IHM
5. Quelles sont les différentes étapes de prototypage ? donnez les caractéristiques de chaque (Fidélité, interactivité, évolution).

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 ?
- Qu'attendent-ils du système interactif en développement ?
- Dans quel contexte le système sera utilisé ?
- Quels sont leurs problèmes et leurs besoins ?
- Quelles sont leurs capacités et connaissances ?
- Donnez deux personnages (persona) (un personnage imaginaire représentant un archétype d'utilisateur du système interactif en développement) en deux lignes maximum.
- Donnez un bref scénario incluant les persona précédemment cités
- Donnez des maquettes des 3 fonctions du système à développer (une interface peut faire appel à une autre ...)

Exercice 2

- Quel est le but, et le principe de la méthode de tri par carte ?
- La figure suivante représente des items d'un menu d'un site web de vente d'article de maison. Par la méthode de tri par carte, organisez les différents items dans la catégorie appropriée parmi : **Vaisselle, Electroménager, Décoration, et marques.**

NESPRESSO

MIROIR

Cafetière

BOUGIE ET DIFFUSEUR

VEILLEUSES ET LAMPADAIRE

Batterie de Cuisine

Assiettes, Bol

Ciseaux (5)

ASPIRATEURS BALAIS

Couscoussiers

MACHINE À JUS

PORT BOUGIE ET LANterne

Moulin A Café

MACHINE EXPRESSO BROYEUR

Passoire

USTENSILES DE CUISSON

PLATEAUX DÉCORATIF

Couteaux (38)

Louche ,Écumoire,Spatule...

Extracteur de jus

ASPIRATEURS A MAIN ,ROBOT

TABLEAUX

Casseroles

ASPIRATEURS TRAÎNEAUX

MACHINE À CAFÉ

Centrifugeuse

ASPIRATEURS

USTENSILES DE CUISINE

CAFETIÈRE A BRAS

Presse-Agrumes

Autocuiseurs/cocottes minutes

Exercice 3

On se propose de réaliser un logiciel de traitement de texte d'images qui autorise les fonctions suivantes :

Enregistrer, enregistrer sous, nouveau document, supprimer sélection, envoyer comme mail, quitter, annuler, répéter, insérer tableau, préférences, style de caractères, formats de paragraphe, casse normale, casse italique, casse gras, casse souligné, ouvrir fichier, fermer fichier, ouvrir comme copie, augmenter taille de casse, réduire taille de casse, changer fonte, insérer note de bas de page, couper, copier, coller, insérer saut de page, repaginer, insérer image, imprimer, aperçu avant impression, mise en page, affichage page, rechercher mot, remplacer mot, page suivante, page précédente, vérification orthographe, créer table des matières, compter nombre de mots, aide.

- On demande de grouper ces fonctions sous différents sous-menus
- Définissez ensuite l'organisation de vos fonctions dans chaque sous-menu (vous pouvez également définir des sous menus sous ces sous-menus).

Exercice 4

Faire la conception d'une application d'emprunt des livres d'une bibliothèque.

Préciser :

Description de l'application

Public cible

Dispositif technique

Liste des fonctionnalités

Démarche de conception

Enchaînement et zoom sur des écrans