

**Grille tests utilisateurs
Prototype papier P1 V1**

Critères d'évaluation UX	Verbatim Utilisateurs				
	U1 Lisa : étudiante en M2 DGDI	U2 Ambre : étudiante en M2 DGDI	U3 Fanny : étudiante en M2 DGDI	U4 Senda : étudiante en M2 DGDI	U5 Leblond Swann : étudiante
1. Utilisabilité					
Affordance (percevoir et comprendre qu'un élément est cliquable)	RAS	- Icônes : aide problème et signallement pas assez explicite; hésitation à cliquer	- Changer les icônes sur le profil, difficile à comprendre	- Intuitive, étape par étape. - Mauvaise affordance du bouton ajouter une vidéo. - Bouton cargo mauvaise affordance, ajouter un bouton valider - Icônes et illustrations compréhensibles,	- Les pictogrammes sont compris
Boutons (emplacement, sens)	- Sur l'écran, d'un guidage vocal pour les itinéraires	- Pas de bouton retour, il faudrait le voir - Affordance bouton à la Waze ou faire un didacticiel dès le début - On en demande beaucoup trop d'informations pour un signallement alors que l'on est à vélo	- Pas de validation adresse sur écran - Signallement à la Waze, difficile de signaler à vélo... doit s'arrêter sur le bas-côté - Moyen de connecter sa montre	- Il manque des boutons comme passer - Manque des boutons surligner dans le prototype papier. - Pas de bouton pour créer un compte. - Ajouter bouton passer "vous êtes arrivé"	- Graphisme : plaisant et intéressant par rapport autres applications pour cycliste avec un gps traditionnel.
Menus (emplacement, sens)	- Retravailler le menu : un en bas et un sur le côté sont problématiques - Flux d'activités : statistiques et itinéraires réalisés - Il faut épurer le guidage, il y a trop d'options	- Ne comprend pas trop le menu du bas, ne s'y balade pas tellement - Sous-menu pas assez lisible, ne s'y balade pas. Ne voit pas les sous-catégories	- N'a pas compris le sous-menu	- Menu mauvais : trop de sous catégories - Nomination pas toujours claire (plutôt menu hamburger)	- Sous menu pas clair
Navigation (retour en arrière possible)	RAS	- La navigation est agréable, la possibilité de voir sa progression et le tableau de bord	RAS	Elle cherche parfois comment retourner en arrière (confusion entre les boutons intégrés et ceux du smartphone).	RAS
Fil d'Ariane (se repérer dans le déroulement d'une tâche).	RAS	RAS	RAS	- Bien, pas de problème.	- Les étapes sont claires
Feed back machine	RAS	RAS	RAS	RAS	RAS
Architecture de l'information (se repérer dans l'ensemble du contenu proposé).	- L'application est trop compliquée, il faut l'épurer parce qu'il y a trop de choses : défis, trajets, flux d'activités, amis, récompenses et conseils. Penser à enlever les défis ?	- Présenter le vélo avant dans le questionnaire - Trop de sous-menus, à éviter, trop d'informations, à réduire - Tous les paramètres sous une seule page, en haut à droite ?	RAS	- Préfère faire le défi avant les autres rubriques. - Manque de communication pour réaliser un trajet à plusieurs - Ajouter interface ami - Mécanique bonne mais contient trop de composantes (souvent non visitées par l'utilisateur)	- Elle a du mal à comprendre le contenu de certaines rubriques.

2. Narration					
Avatar (place de l'utilisateur)	RAS	RAS	- Voulait changer de défi, ce qui n'est pas possible	- Responsabilité face à son trajet et au signalement	- Elle se sent impliquée et autonome dans ses tâches.
Démarrage (compréhension de l'intrigue)	- Problème : force l'utilisateur à réaliser un premier défi dès l'installation, téléphone utilisé à vélo ? Prévenir l'utilisateur avant de le forcer à réaliser un défi (dans le cas où il ne serait pas prêt à réaliser un défi à peine l'application téléchargée)	RAS	- Afficher infos vélo, mal présentées	- Bonne compréhension grâce aux vidéos d'introduction.	- Bonne compréhension grâce aux vidéos d'introduction.
Intrigue (déroulement de la dramaturgie)	- Rajouter peut-être une étape au début de l'application pour ajouter ses amis	- Parrainage un peu flou, qui ajouter, d'où, comment ? - La vision de faire du vélo est la plus attirante, plutôt que de voir la carte ou la boussole.	RAS	- Choix du défi → aide à l'itinéraire → comparaisons des apports du vélo par rapport aux autres moyens de transports : compris et apprécié	- Comprise
Résolution de la navigation (fin de l'UX)	Ce qu'il y a de bien dans l'application : La vidéo d'introduction Le court questionnaire au début de l'application Aide / signalement sur la route Il ne faudrait pas forcer tout de suite un défi, et plutôt en faire un défi tutoriel bien expliqué, en montrant bien les propositions de choix, la possibilité de modifier le défi	- Ça fait beaucoup de choses pour une application : Le défi forcé, à faire tout de suite, est problématique Communauté : amis à ajouter, pas des proches via géolocalisation Parrainage inutile, pas de but	- Ce qui est intéressant : les récompenses promos, les statistiques, affichage des performances et nombre d'arbres plantés, CO2 économisé en n'utilisant pas la voiture	- Essais de l'application réalisable sans créer de compte. Cela permet de tester l'application. - Accès à la rubrique communauté sans connexion : pas logique - Pouvoir passer entre les conseils de la zone de chargement	- Accès à la rubrique communauté sans connexion : pas logique
Narrateur	RAS	RAS	RAS	RAS	RAS
Plaisir : satisfaction vs frustration dans l'UX.	- Les statistiques sont motivantes (arbres sauvés, etc.)	- Premier défi, chargement avec des astuces : cool - Les récompenses pécuniaires ne sont pas très intéressantes pour elle	RAS	- Messages amicaux et motivants (personnalisation des messages selon l'action effectuée).	- Pas intéressée par des récompenses réelles (monétaire)
Formulation du discours (machine/narrateur).	- Expressions floues pour indiquer le niveau de l'utilisateur : "dans la moyenne" etc., "baba cool" ; etc.	- Étonnée par le 1er défi « à la Waze »	- Les conseils et astuces sur l'écran de chargement sont intéressantes	- écran bonne journée doit pouvoir s'afficher plus longtemps	- Elle prend le trajet à vélo en fin d'année, ça l'arrangerait de faire le trajet avec l'application
3. Gamification					
But du jeu (objectif à atteindre)					
Game design (mécanique)					
Gameplay (jouabilité)					
Dimension ludifiée (plaisir vs frustration)					

Conclusion

Quelles améliorations pouvez-vous déduire du test pour une version 2 :

1. Utilisabilité

- Améliorer les icônes
- Mauvaise affordance des boutons « ajouter une vidéo » et « sélection vélo »
- Ajouter bouton de validation et de retour en arrière sur certaines étapes
- Trop de sous menus
- Simplifier l'application (son architecture, ex. : réduire la rubrique communauté)
- Simplifier le signalement avec des réponses préremplies
- Revoir le système de récompenses (suppression des récompenses)

2. Narration

- Ne pas obliger l'utilisateur à réaliser son premier défi pour avoir accès à toute l'application
- Pouvoir passer entre les différents conseils
- Développer l'aspect préjugé
- Revoir le système de récompenses (suppression des récompenses artificielles)
- Simplifier le signalement avec des réponses pré-remplies

3. Gamification

Il n'y en a pas.