

## DST – Contrôle des connaissances

Lundi 2 décembre 2013

### QUESTIONS

1. **Donner cinq raisons, selon vous, d'utiliser des scénarios dans la conception d'IHM.** Vous pouvez illustrer ces raisons à l'aide des scénarios que vous avez élaborés dans votre projet CEIHM et/ou du scénario décrit ci-dessous.
2. **Soit le scénario suivant, élaboré dans le but de concevoir un « Familial » (Familyware),** c'est-à-dire un logiciel destiné à mettre en relation les membres d'une famille éloignés par une grande distance et qui souhaitent partager leurs sentiments via des objets du quotidien :

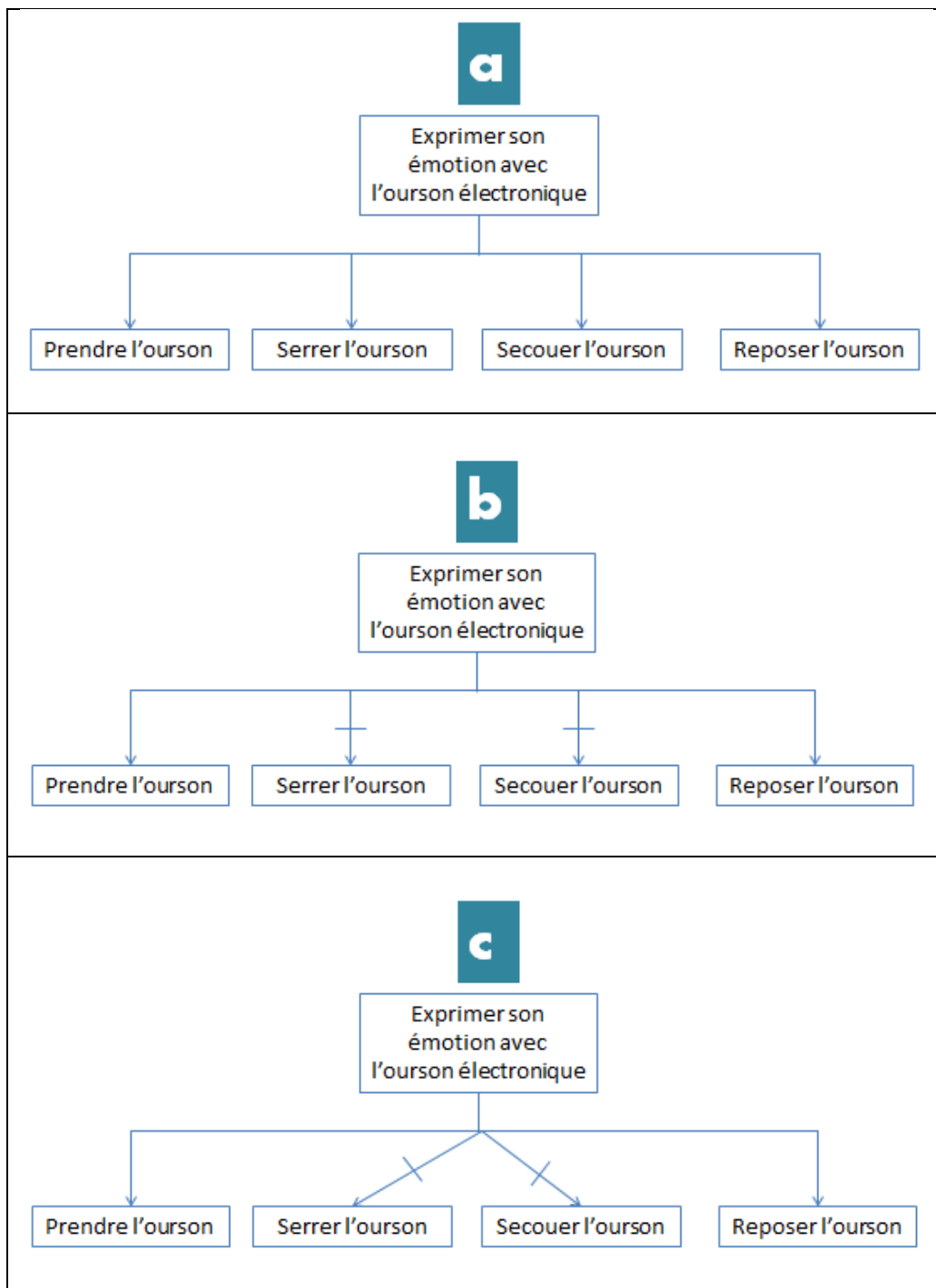
*Scénario de Magali et de Maxime (adapté de Go & Carroll, 2004).* – Magali, une fillette de cinq ans, ramasse son ours en peluche préféré et l'emmène dans le coin de sa chambre où se trouve la télévision. Cette dernière s'allume automatiquement à l'approche de Magali. Une carte d'anniversaire électronique, envoyée par son père, apparaît alors sur l'écran du téléviseur. Magali entend la voix de son père qui lui lit la carte : « Ce week-end, je rentre à la maison avec un petit chien ! »

Maxime, le père de Magali travaille dans une société de service en informatique à Sophia Antipolis. Il a passé toute la semaine à Paris, loin de son domicile. Magali aime beaucoup son papa et attend le week-end avec impatience.

Magali est tout excitée par l'annonce de Maxime : « Papa va ramener un petit chien à la maison ! » Elle serre son nounours très fort dans ses bras, puis le secoue. Magali et Maxime savent tous les deux ce que ces gestes signifient : Magali pense à son père. Magali ne le sait pas, mais son ourson contient un dispositif électronique sans fil connecté à Internet ; chaque fois qu'elle serre et secoue son ourson, un signal est envoyé à l'ordinateur de son père.

Dans son bureau à Paris, Maxime est en train de rédiger un rapport sur son ordinateur portable. Sur l'écran une petite fenêtre est ouverte en permanence, qui affiche une photo de Magali. Maxime remarque qu'un grand sourire est apparu sur le visage de Magali. Il comprend que sa fille est en train de penser à lui. Il sourit aussi et pense au week-end qui s'approche.

- a. **Décrire le Persona « Magali » en utilisant la grille des personas présentée en cours. Préciser les techniques que vous utiliseriez pour rechercher les informations manquantes dans le scénario.**
- b. **Laquelle des trois représentations ci-après choisiriez-vous pour représenter la tâche/action du Persona « Magali » « Exprimer son émotion avec l'ourson électronique ». Justifiez votre réponse.**



c. Quel autre persona que « Magali » dégageriez-vous dans le scénario ci-dessus ? Elaborer, avec le formalisme de votre choix, un arbre de tâches possible pour ce persona. Précisez le nom de ce formalisme.

3. Quelles sont, selon vous, les différences et les similitudes entre une *tâche* et un *scénario* ?
4. Trois méthodes d'acquisition des besoins utilisateurs vous ont été présentées en cours: Interview, Focus Group, Q. Dans les TD, on vous a demandé d'appliquer deux de ces méthodes dans un certain ordre. Avec le recul, 1) garderiez-vous cet ordre ou 2) proposeriez-vous un autre ordre ou 3) proposeriez-vous une autre solution ? Justifiez votre réponse.
5. Parmi les principes de construction des questionnaires présentés en cours, lesquels avez-vous appliqués et comment ? Quelles leçons tireriez-vous de cette application ?

-----