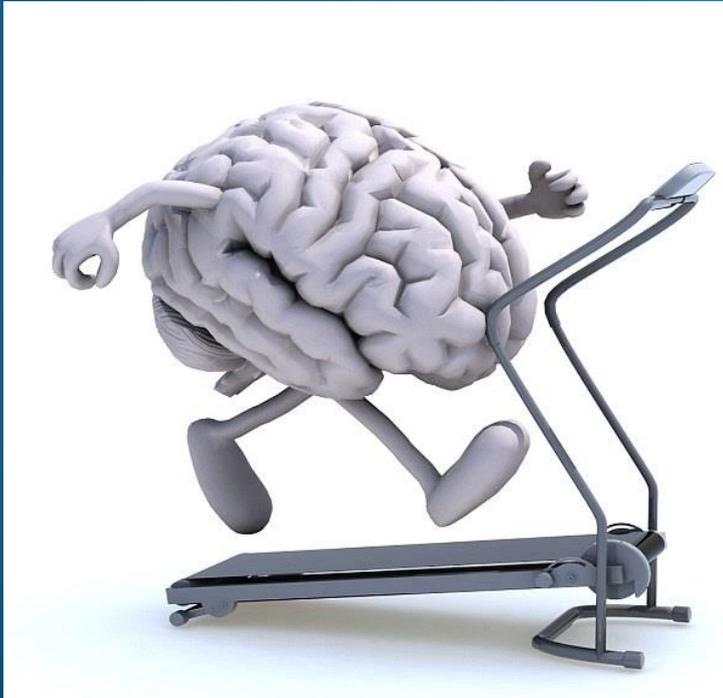


Jeu « 3/4 »- stimulateur de mémoire pour des personnes atteintes de la maladie Alzheimer



Tony BULTE
Moustafa EL AMIN
Maria-Cristina STIRBU
Eléna BUROVA

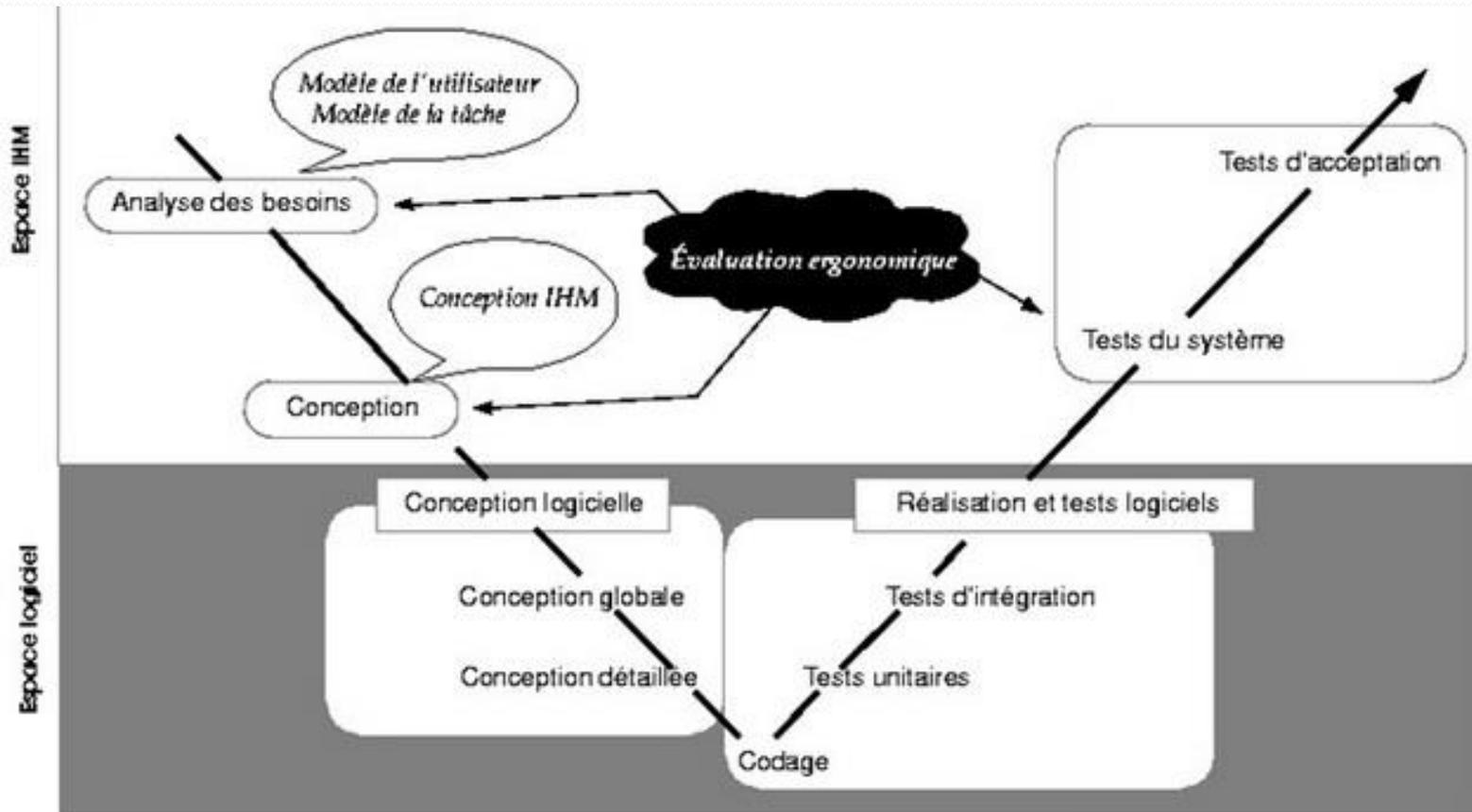
Introduction

- Objectif de l'étude
- Persona
- Scénario
- Conception. Maquettes
- Procédure d'évaluation (test utilisateur)
- Analyse des résultats

Jeu « 3/4 » c'est

- Un stimulateur de mémoire
- Cible: personnes atteintes de la maladie Alzheimer
- 3 bonnes réponses parmi 4 propositions
- Minimalise la probabilité d'échec

Les étapes d'élaboration du jeu



D'après L. Nigay (ESSI3-IHM)

Etape 1: Analyse des besoins



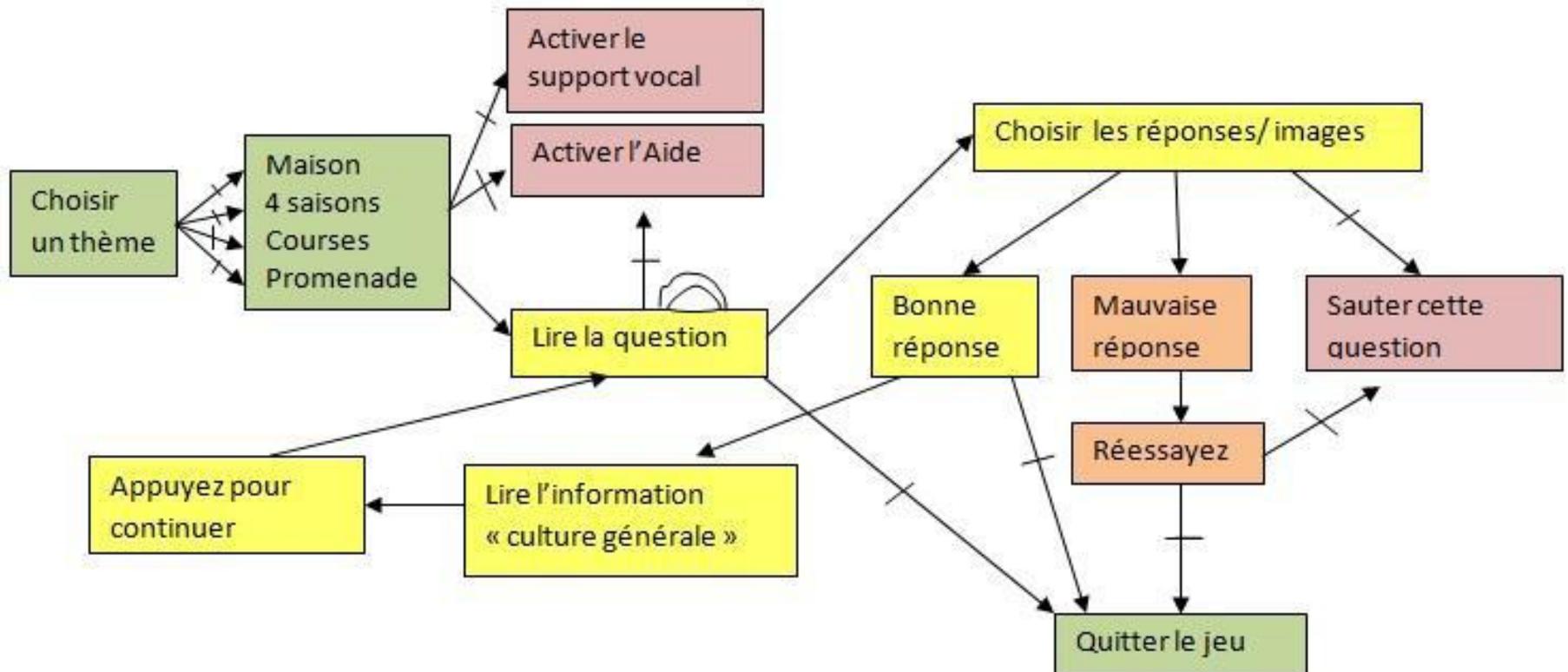
- Qui est notre utilisateur?
- Spécificités des troubles

Etape 2 Le persona

C'est Marie-Claire - une dame âgée de 68 ans, qui oublie les choses récentes, qui a du mal à mémoriser la nouvelle information. Elle habite seule, donc passe souvent le temps dans la solitude. Elle se lève tôt le matin, elle regarde beaucoup de télé, mais comme elle a des problèmes d'audition, elle ne peut pas regarder la tété très tôt pour ne pas déranger ses voisins, voilà pourquoi le matin elle fait les mots croisés, elle joue au scrabble pour ne pas s'ennuyer. Elle a certains problèmes moteurs - des légers tremblements de la main. Marie-Claire n'a jamais utilisé les outils électroniques tactiles, mais tous les week-ends elle accueille ces deux petits-enfants qui possède une tablette et qui peuvent lui apprendre à utiliser.

Etape 3: Le scénario

Arbre des tâches

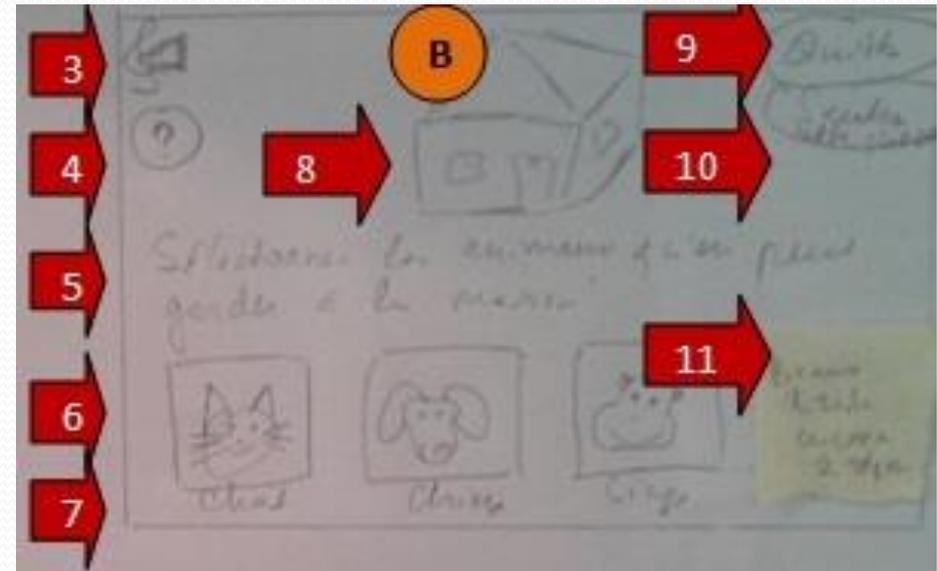
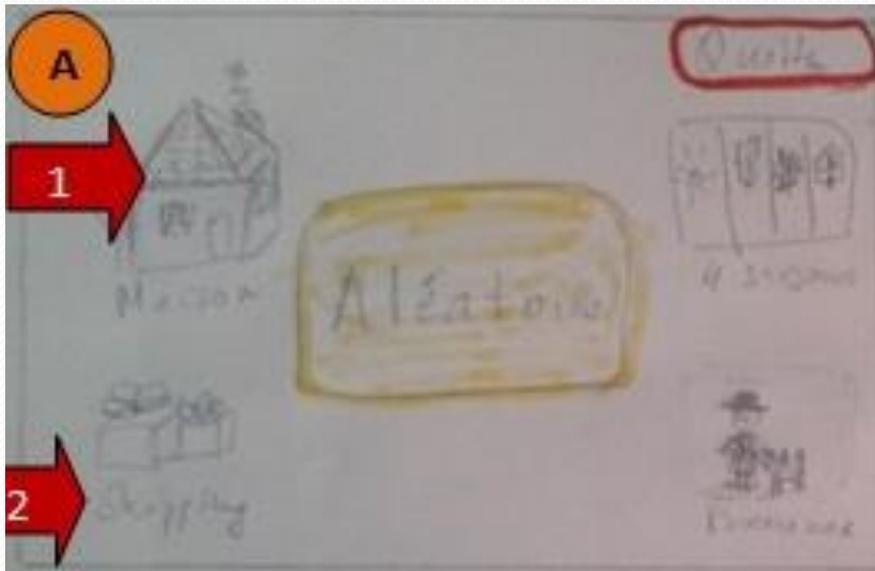


Comment nous avons créé le jeu?



Etape 4: Conception. Maquettes

- Maquette en papier



Etape 4: Maquettes. AXURE

- « Menu »



Etape 4: Maquettes. AXURE

« Interface des questions »



Etape 4: Maquettes. AXURE

« Information pour la culture générale »



The image shows a tablet screen with a green background. On the left side, there are four red arrows pointing right, labeled 1, 2, 3, and 4. Arrow 1 points to a speaker icon. Arrow 2 points to a text block. Arrow 3 points to a photo of various farm animals. Arrow 4 points to a yellow button labeled 'Continuer'.

1 

2 Savez-vous qu'en France, plus d'un foyer sur deux possède un animal de compagnie? La France occupe 1re place des possesseurs d'animaux de compagnie en Europe!

3  **Bravo!!**

4 

Etape 5. Produit final (Android)



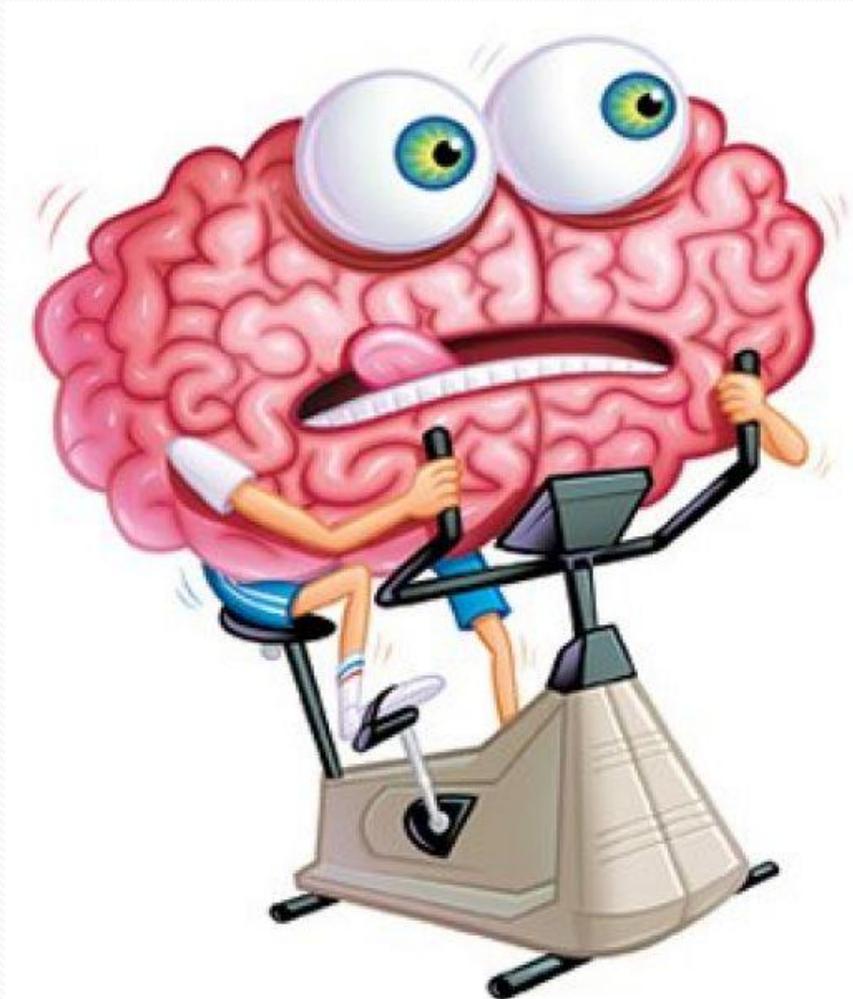
Etape 5. Produit final (Android)



Etape 5. Produit final (Android)



Quelle était la procédure d'évaluation?



Etape 6: Evaluation coopérative



Objectifs:

- Identifier les problèmes liés à l'interface
- Améliorer l'interface

Etape 6: Evaluation coopérative



- Elaboration d'une questionnaire
- Test utilisateur
- Détection des problèmes
- Analyse des résultats
- Correction du jeu
- Re-Test
- Amélioration d'interface

Etape 6: Evaluation coopérative

- Avant l'utilisation de l'application : explications très concises pour ne pas perdre l'utilisateur dans une masse d'informations et aussi pour voir si l'utilisation de l'application était intuitive.
- Pendant l'utilisation de l'application : Explication pas à pas des tâches à réaliser. Réponse aux questions des utilisateurs. Aide en cas de problème. Conseils en cas de difficultés.

Etape 6: Evaluation coopérative



- Elaboration d'une questionnaire
- Test utilisateur
- Détection des problèmes
- Analyse des résultats
- Correction du jeu
- Re-Test
- Amélioration d'interface

Comment interpréter les résultats?



Etape 7: Analyse des résultats

- **1) Visibilité de l'état du système**
 - Présence de feedbacks
 - Boutons et texte suffisamment grands,
 - Activation de l'aide
- **2) Correspondance entre le système et le monde réel**
 - Le système parle la même langage que l'utilisateur
 - Phrases non ambiguïtés.

Etape 7: Analyse des résultats

- **3) Contrôle et liberté de l'utilisateur**

L'utilisateur peut :

- Revenir en arrière pour modifier ses actions
- Choisir le thème qui lui convient
- Sauter une question et quitter le jeu

- **4) Cohérence, homogénéité et standard**

Peut satisfaisant.

- Il y a un problème quant à la signification de certains termes

Etape 7: Analyse des résultats

- **5) Prévention des erreurs**

- Améliorer la visibilité lorsque l'utilisateur appui sur la mauvaise proposition

- Ajouter une information qui va justifier pourquoi la réponse n'est pas la bonne

- **6) Reconnaître plutôt que de se rappeler**

- La simplicité de l'interface permet à l'utilisateur de ne pas perdre de temps pour comprendre en quoi consiste l'objectif de la tâche

Etape 7: Analyse des résultats

- **7) Flexibilité et efficacité d'utilisation**

Le système doit fournir plusieurs possibilités aux utilisateurs pour qu'ils puissent atteindre leur but

- **8) Esthétique et design minimal**

Satisfaisant.

-Il est important d'éviter de surcharger l'écran

Etape 7: Analyse des résultats

- **9) Reconnaissance, diagnostic et compréhension des erreurs**

Satisfaisant.

- L'utilisateur n'a pas à faire d'effort cognitif pour se souvenir d'un élément

- Il comprend l'ordre des tâches qu'il faut réaliser

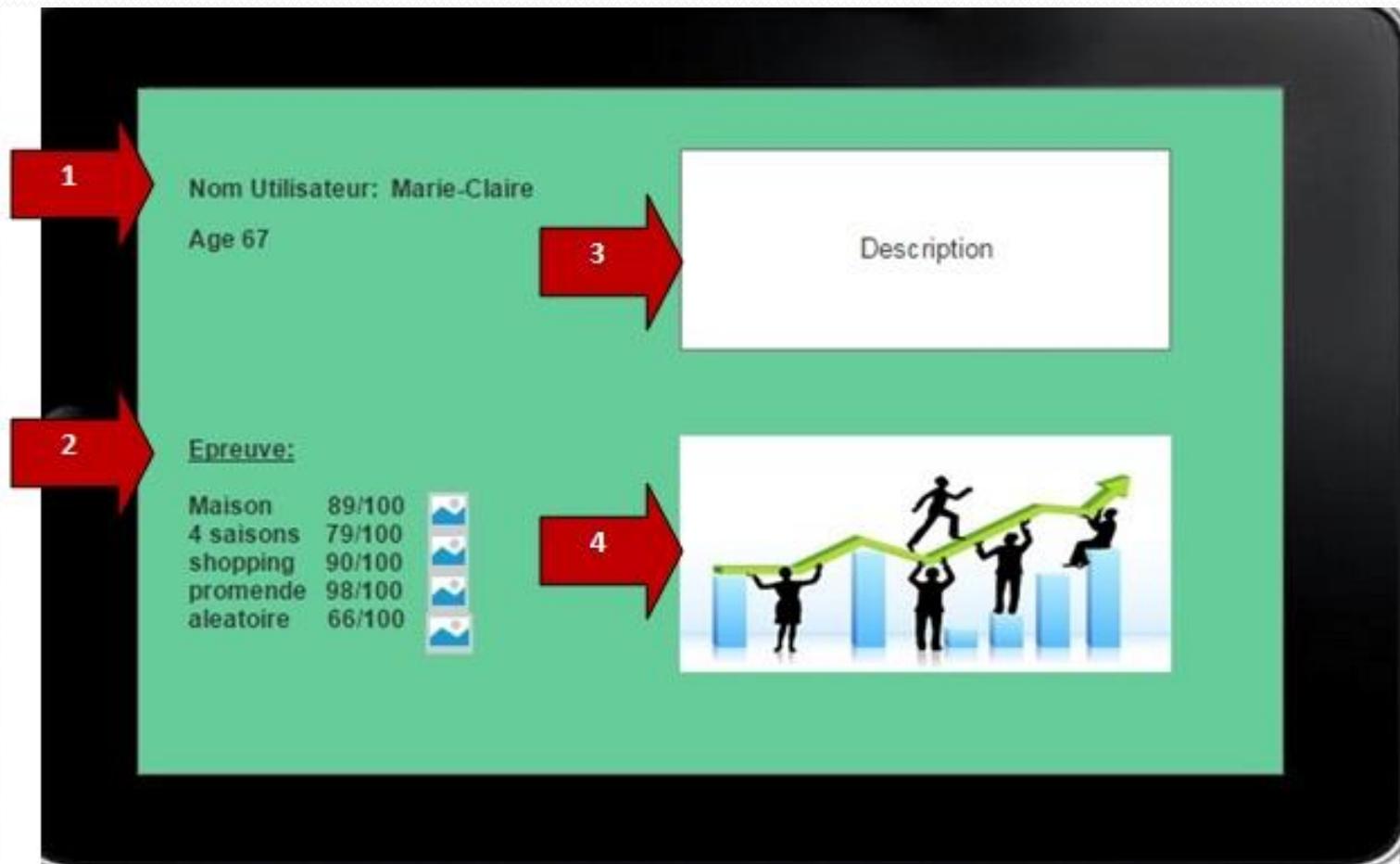
- **10) Aide et documentation**

A développer dans l'avenir.

- Introduire un écran avec des animations

Perspectives

Bilan du jeu



« $\frac{3}{4}$ » on prend soin de vos proches!



A stage with blue curtains and a spotlight illuminating the center. The text "Et pour conclure.." is written in white serif font across the center of the stage.

Et pour conclure..

Merci de votre attention!
Des questions?

