

Rapport Interview

Campus du Futur - Table interactive

Présentation du groupe

- Julien Carbuccia - Master SETN
- Alexandre Cazala - SI5 AL
- Théo Donzelle - SI5 IHM
- Nicolas Lecourtois - SI5 AL
- Fabien Vicente - SI5 AL

Introduction

Dans le cadre de la matière Conception et Évaluation d'IHM (CEIHM), nous avons dû effectuer des entretiens avec des utilisateurs potentiels de notre produit. Ces entretiens avaient pour but de confronter notre produit à la réalité et ainsi de revoir notre vision pour la rendre plus réaliste. Nous avons pu ainsi interviewer :

- **Ali Beikbaghban**, technicien orientation et insertion professionnelle
- **Clément Duffau**, doctorant en Sciences Informatique chez Axonic et I3S
- **Anne-Marie Pinna-Dery**, enseignante-chercheuse et responsable de la filière IHM
- **Ivan Logre**, doctorant de l'équipe SPARKS au laboratoire I3S
- **Sébastien Mosser**, Maître de conférence et responsable de la filière AL
- **Claudine Peyrat**, enseignante-chercheuse au laboratoire I3S

Dans une première section, nous présenterons notre synthèse des retours des entretiens. Nous prendrons ensuite en compte ces retours dans une deuxième section où nous présenterons notre nouvelle vision du produit en accord avec celle des utilisateurs interviewés.

Table des matières

Présentation du groupe	1
Introduction	1
Synthèse des entretiens	3
Révision du produit	4
Personas	6
Présentation du persona étudiant	6
Présentation du persona enseignant	6
Annexes	8

Synthèse des entretiens

Après avoir réalisé, la semaine dernière, nos six entretiens voici maintenant le temps de les analyser pour en tirer des conclusions afin d'améliorer notre produit. Tout d'abord ces entretiens ont été très intéressants, ils nous ont permis d'obtenir plus d'informations sur nos personas. Ensuite, le ressenti général que l'on a eu est que notre idée, que l'on a présentée en fin de chaque entretien, n'a pas réellement convaincu et qu'il y aurait plusieurs points à revoir. Cependant cela nous a permis d'échanger avec les différents participants pour faire évoluer notre idée, avoir des nouvelles pistes, des nouvelles propositions et des nouveaux points de vues sur notre projet.

Nous avons donc pu récolter de nombreuses informations pour faire évoluer notre idée, dans un premier temps les points de vues des professeurs vis-à-vis des projets étudiants. Ils trouvent qu'une partie des étudiants ont quelques difficultés à travailler en groupe et donc qu'un outil qui les aiderait dans cette démarche pourrait être une bonne chose. Ensuite, tous les professeurs que nous avons interrogés nous ont cités les plateformes qu'ils utilisent pour leurs rendus et pour partager leurs documents avec les étudiants et il se trouve qu'ils en ont tous des différents et ne sont pas forcément prêts à en changer. Ce qui peut être un gros frein à notre projet car notre idée était en partie de proposer une interface entre les professeurs et les étudiants.

Aussi, nous avons eu comme retour que les professeurs aiment voir progresser leurs élèves entre le début d'un projet et la fin. Et que le fait de pouvoir voir à n'importe quel moment l'avancement des projets de leurs étudiants pourrait les intéresser. Non seulement pour contrôler leur travail mais aussi pour pouvoir les aider en fonction du travail qu'ils ont déjà fourni et des tâches qu'ils leur restent à faire. Ils nous ont aussi fait part de ce qu'était, pour eux, un bon projet et cela passait à chaque fois par une bonne organisation, mais aussi que les étudiants travaillent régulièrement, qu'il y ait une forte implication de tous les membres du groupe et qu'ils soient motivés.

Révision du produit

Les enseignants ne souhaitent pas abandonner leurs outils, ils y sont habitués. Nous devrions diminuer l'importance des échanges entre professeurs et élèves au moyen de la table, puisque les enseignants semblent préférer conserver les méthodes existantes, et nous focaliser sur le travail sur les projets par les étudiants lorsqu'ils sont réunis autour de cette table.

Les enseignants sont d'accord sur le fait que la table ne servirait probablement que pendant le kick-off d'un projet. L'utilisation de la table pendant une phase de brainstorming est ce qui a semblé susciter le plus d'intérêt.

Voici ce que nous proposons d'inclure à cette révision :

Les étudiants peuvent arriver avec un ensemble d'idées à débattre. Chacun en arrivant serait identifié par son téléphone et ce qu'il a à proposer est partagé et visible sur la table aux yeux de tous. Les notes sont déplaçables depuis la table, catégorisables, le but étant d'en parler et de faire ressortir le potentiel des élèves. De nouvelles notes peuvent être créées, d'autres archivées. On peut les taguer avec certaines couleurs, les lier entre elles, pour se rapprocher d'un thinking map, propice à éveiller la créativité.

Ce travail est enregistré, puis peut-être partagé aux étudiants de la manière qu'ils souhaitent. Ils pourront à tout moment s'y référer, ajouter des éléments, en modifier, organiser de nouveau brainstorming, etc.

Cette représentation des idées d'un groupe est rapide à appréhender et les enseignants souhaitant dialoguer avec les élèves pourraient rapidement comprendre où en est leur niveau de réflexion vis-à-vis du projet et poursuivre la conversation en étant plus au fait de leur avancée. Les interactions élèves-professeurs gardent leur nature humaine et sont facilitées parce que tous savent de quoi il est question.

Personas

Suite aux retours que nous avons eu durant les entretiens. Nous avons revu en partie nos personas. Nous allons donc vous présenter à nouveau César l'étudiant et Oscar l'enseignant.

Présentation du persona étudiant

Identité : César Augusta

Données démographiques : 22 ans, homme, Bac+5

Activités professionnelles : Etudiant en dernière année Sciences de l'informatique du cycle ingénieur de Polytech Nice-Sophia

Activités domestiques : Passionné de cinéma, de foot et par les systèmes embarqués.

But : Concevoir de nouveaux projets en groupe.

Tâches : Effectuer des brainstorming, les numériser pour ensuite les reprendre lors d'une prochaine séance, faire des synthèses des brainstorming sous forme de diagrammes (UML, Notes diverses etc), planifier et répartir des tâches, suivre l'évolution d'un projet via des metrics.

Connaissances et expérience des technologies : Très bonne connaissance des technologies du fait de sa filière (SI).

Usage des technologies : Durant les cours et pour le loisir.

Attitudes à l'égard des technologies : Aime travailler avec les technologies.

Communication : César est social mais ne fait pas forcément le premier pas.

Citation : "S'organiser, partager et travailler efficacement avec mes collègues de projets et le professeur"



Présentation du persona enseignant

Identité : Oscar Wild

Données démographiques : 33 ans, homme, Bac+8

Activités professionnelles : Enseignant de génie logiciel à Polytech Nice-Sophia.

Activités domestiques : Il joue du piano quand il a le temps mais il passe beaucoup de temps à répondre à ses étudiants en dehors de ses heures de travail.

But : Chaque étudiant qui entre dans sa salle de cours ressort en ayant appris quelque chose. Pour faire apprendre il implique les étudiants en groupe de projets.

Tâches : Stocker les rapports de chaque étudiant pour avoir un suivi de l'évolution de leur projet, répondre aux questions des étudiants, donner du feedback.

Connaissances et expérience des technologies : Très bonne connaissance du fait de sa profession.

Usage des technologies : Durant les cours et pour le loisir.

Attitudes à l'égard des technologies : Aime travailler avec les technologies.

Communication : Oscar est dynamique et social aussi bien physiquement que virtuellement sur le réseaux sociaux ou par mail.

Citation : "Mon travail est plus compliqué que simplement enseigner. Mon travail consiste à



faire briller les yeux des étudiants et de les soutenir jusqu'à la sortie de l'école.”

Annexes

Dossier Google Drive des enregistrements audios des entretiens : <https://goo.gl/8T4M7O>