

# Évaluation coopérative

## I. Formation des équipes

Rôles :

- Observateurs : Lucas (prise de notes) et Pierre (compréhension du langage non verbal) et Shafiq (Observation de ce qu'il se passe sur l'application)
- Directeur : Chloé

## II. Tâches

Consigne :

Voici notre application permettant aux patients atteints d'Alzheimer de préserver leur mémoire des objets et des actions. Vous commencerez par tester les jeux pour les comprendre en réalisant 5 questions, puis vous les paramètrerez en fonction du scénario proposé. Enfin, vous ferez jouer les patients également en fonction des scénarios.

Scénario de l'expérience :

On commence par demander à l'animatrice de jouer aux deux jeux. Ainsi, elle peut comprendre comment ils fonctionnent pour pouvoir les paramétrer et les expliquer au patient. Cela nous permet aussi de vérifier que les jeux ne sont pas trop difficiles, et qu'une personne non atteinte de la maladie d'Alzheimer peut y jouer.

Ensuite, nous demandons à l'animatrice de paramétrer les deux jeux. Nous lui demandons de paramétrer le premier jeu pour un patient du même type que Rose, et le second pour un patient du même type que George. Bien entendu, elle ne connaît pas nos personas, nous lui donnons les valeurs des paramètres à choisir. Nous lui donnons aussi des instructions précises pour qu'elle n'improvise pas les paramètres qu'elle souhaite avoir en fonction de nos interfaces. Comme elle a un but précis, il est plus facile pour nous de vérifier qu'elle l'a atteint.

Après avoir paramétré l'application, l'animatrice doit jouer avec les patients. Elle commence avec un patient du même type que Rose sur le premier jeu, "Que mettre dans cette pièce ?". Elle doit lui expliquer le principe du jeu et vérifier qu'il arrive à répondre aux questions. Elle fait ensuite de même avec un patient du même type que George pour le jeu "Trouver la bonne pièce". Si les patients ne peuvent pas participer à l'expérience, nous avons prévu une description de ces deux personas pour que les utilisateurs se mettent dans le rôle des patients plus facilement. En regardant les patients jouer, nous pouvons valider notre maquette : voir s'ils comprennent qu'une question a été réussie, si lorsqu'ils ont raté une question, il ne re-proposent pas la même réponse...

Le fait que l'animatrice doive expliquer les règles des jeux nous permet de vérifier qu'elle les a bien comprises. On pourra ensuite analyser la façon dont elle aide les patients et savoir s'il y a des choses à automatiser.

Tableau des tâches :

Tâche	Enoncé	Persona	Temps
Découvrir le jeu "Que mettre dans cette pièce ?"	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lancer le jeu</li> <li>● Lire les consignes (depuis menu ou dans jeu)</li> <li>● Faire 5 questions en se trompant sur un objet ou une pièce</li> </ul>	Animatrice	30s + 45s x5
Découvrir le jeu "Trouver la bonne pièce"	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lancer le jeu</li> <li>● Lire les consignes (depuis menu ou dans jeu)</li> <li>● Faire 5 questions en se trompant une fois</li> </ul>	Animatrice	30s + 30s x5
Paramétrer l'application pour Rose (jeu "Que mettre dans cette pièce ?")	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ouvrir les paramètres du jeu</li> <li>● Lire l'aide si besoin</li> <li>● Activer les objets et les actions</li> <li>● Choisir 2 objets et 2 actions</li> <li>● Activer la description textuelle</li> <li>● Désactiver la description vocale</li> <li>● Nombre de questions à 20</li> <li>● Nombre de tentatives à 3</li> </ul>	Animatrice	1'30s
Paramétrer l'application pour George (jeu "Trouver la bonne pièce")	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ouvrir les paramètres du jeu</li> <li>● Lire l'aide si besoin</li> <li>● Choisir l'option "Jouer avec un objet"</li> <li>● Nombre de pièces : 3</li> <li>● Activer la description textuelle</li> <li>● Activer la description vocale</li> <li>● Nombre de questions : 3</li> <li>● Nombre de tentatives : 5</li> </ul>	Animatrice	1'30s
Jouer au jeu "Que mettre dans cette pièce ?"	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Écouter la consigne dictée par l'animatrice</li> <li>● Faire 3 questions</li> <li>● Arrêter</li> </ul>	Rose	1m + 1'30s x3
Jouer au jeu "Trouver la bonne pièce"	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Écouter l'aide dictée par "l'animatrice"</li> <li>● Faire les 3 questions</li> </ul>	Georges	1m + 1m x 3

Rappel de nos personas :

**Georges**, une homme de 70 ans atteint d'Alzheimer (stade 5 sur l'échelle de Reisberg) et qui n'a pas l'habitude d'utiliser les nouvelles technologies. Il entend mal, il voit mal et il se perd souvent. Celui-ci a des difficultés à terminer ce qu'il a commencé. De plus il prend beaucoup de temps pour faire tout ce qu'il entreprend. Il aime passer du temps avec sa famille, mais il n'aime pas les activités. Il aime se sentir écouté mais il se sent souvent perdu et isolé. Il s'ennuie. Il ne sait plus du tout où se trouvent les différents objets du quotidien et comment les utiliser. Son but en utilisant l'application est de faire plaisir à son entourage, qui lui demande de réaliser les exercices.

**Rose**, une femme de 60 ans, elle aussi atteinte d'Alzheimer, mais à un degré moins important que Georges (stade 2 sur l'échelle de Reisberg). Elle sait encore reconnaître les objets et se perd moins souvent que lui. Elle est un peu familiarisée avec les nouvelles technologies, elle a son propre téléphone portable. Elle semble être plus autonome que les autres et elle se déplace facilement. Elle a la joie de vivre et cherche à oublier le moins possible. En effet, elle veut combattre la maladie. Contrairement à Georges, elle aime les activités et elle aime bouger. Elle adore les animaux et elle aime discuter avec les autres. Elle aime également passer du temps avec sa famille, mais elle n'aime pas l'échec. Elle est toujours motivée. Elle sait encore où se trouvent les objets du quotidien, mais elle a du mal à savoir à quoi ils servent vraiment. Son but en utilisant l'application est de conserver ses capacités et gestes du quotidien, pour garder son autonomie.

### III. Questions

#### Questions (pendant les tâches):

Que voyez-vous ? Quelle est votre interprétation ?  
Que se passe-t-il si vous vous êtes trompé ?  
Comprenez-vous la consigne ? Est-ce que c'est clair ?  
Que faites-vous si vous vous êtes perdu ?  
Que signifie la barre rouge sur l'image ?  
Les paramètres sont-ils clairs ?  
Que se passe-t-il lorsque vous avez bien répondu ?  
Que signifie le signe vert sur l'image ?

#### Questions (debriefing) :

##### **Questions sur le prototype :**

Etes-vous à l'aise avec la navigation? C'est naturel/intuitif ?  
Avez-vous trouvé rapidement les rôles des images (objet, action, pièce, question ou réponse?)  
Que pensez-vous de choix clic et glissement ? Préférez-vous l'un ou l'autre ? Ou les deux ?  
La taille des images (et la proportion) semble correct pour vous ? Sinon, qu'est-ce que vous proposez ?  
La représentation des objets et actions est-elle assez claire ? Le fait d'avoir du son, du texte et des images à la fois n'est-il pas trop ?  
Que pensez-vous du niveau de difficulté des questions ?  
Que pensez-vous de la correction ? Est-elle assez claire ?  
Qu'est-ce qui vous a le plus plu dans le prototype ?  
Qu'est-ce qui vous a le moins plu dans le prototype ?  
Qu'est-ce qui a le plus besoin d'être changé ?  
Avez-vous trouvé les tâches faciles à réaliser ?

##### **Questions sur l'évaluation coopérative :**

L'enregistrement vous a-t-il gêné ?  
Est-ce que les tâches étaient semblables à ce que vous avez l'habitude de faire ?  
Avez-vous trouvé le prototype réaliste ?

#### IV. Feuille de notation

Pour chacune des tâches, nous avons prévu un ensemble de points à vérifier pour valider notre maquette.

Tâche	Point	Note	Temps mis
Découvrir le jeu "Que mettre dans cette pièce ?"	Première question réussi ? (compréhension des consignes)		
	Quel type de sélection choisi ?	Drag&Drop ou sélection de l'objet puis de la pièce	
	Les signes sont-ils bien compris ? (Faux et juste)		
Découvrir le jeu "Trouver la bonne pièce"	Première question réussi ? (compréhension des consignes)		
	Quel type de sélection choisi ?	Drag&Drop ou sélection de l'objet puis de la pièce	
	Les signes sont-ils bien compris ? (Faux et juste)		
Paramétrer l'application pour Rose (jeu "Que mettre dans cette pièce ?")	Les paramètres sont-ils bien compris ?		
	La personne a-t-elle eu besoin d'utiliser l'aide ?		
	La personne a-t-elle compris la signification du nombre de tentatives ?		
	La personne comprend-elle bien la gestion du nombre d'objets et d'actions ?		
	Est-ce que la personne essaie de sélectionner des éléments grisés ?		
Paramétrer l'application pour George (jeu "Trouver la bonne pièce")	Les paramètres sont-ils bien compris dans l'ensemble ?		
	La personne a-t-elle compris la signification du nombre de tentatives ?		

	La personne a-t-elle eu besoin d'utiliser l'aide ?		
Jouer au jeu "Que mettre dans cette pièce ?"	Comprend-il comment répondre à la question ?		
	Comprend-il les signes ? (Juste et faux)		
	Combien de fois l'animatrice a-t-elle pris la main ?		
	Qu'a fait l'animatrice pour aider le patient ?		
	Comprend-il le message qui dit qu'il a fait faux ou juste ?		
	Quel type de sélection choisi ?	Drag&Drop ou sélection de l'objet puis de la pièce	
Jouer au jeu "Trouver la bonne pièce"	Comprend-il comment répondre à la question ?		
	Comprend-il les signes ? (Juste et faux)		
	Combien de fois l'animatrice a-t-elle pris la main ?		
	Qu'a fait l'animatrice pour aider le patient ?		
	Comprend-il le message qui dit qu'il a fait faux ou juste ?		
	Quel type de sélection choisi ?	Drag&Drop ou sélection de l'objet puis de la pièce	

Autres observations au cours de l'évaluation :