

IFT 2905: INTERFACES PERSONNE-MACHINE

Comprendre les taches utilisateur

<http://tiny.cc/ift2905>

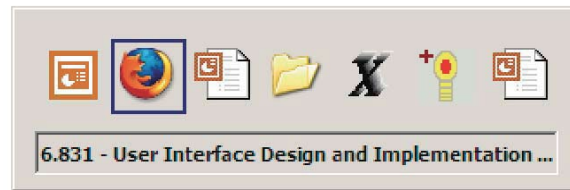


Image © Katerina Kamprani, www.theuncomfortable.com

Mikhail Bessmeltsev

HORREUR OU SPLENDEUR?

ALT-Tab dans Windows XP



Qu'est-ce qu'on peut dire de

la simplicité d'apprentissage?

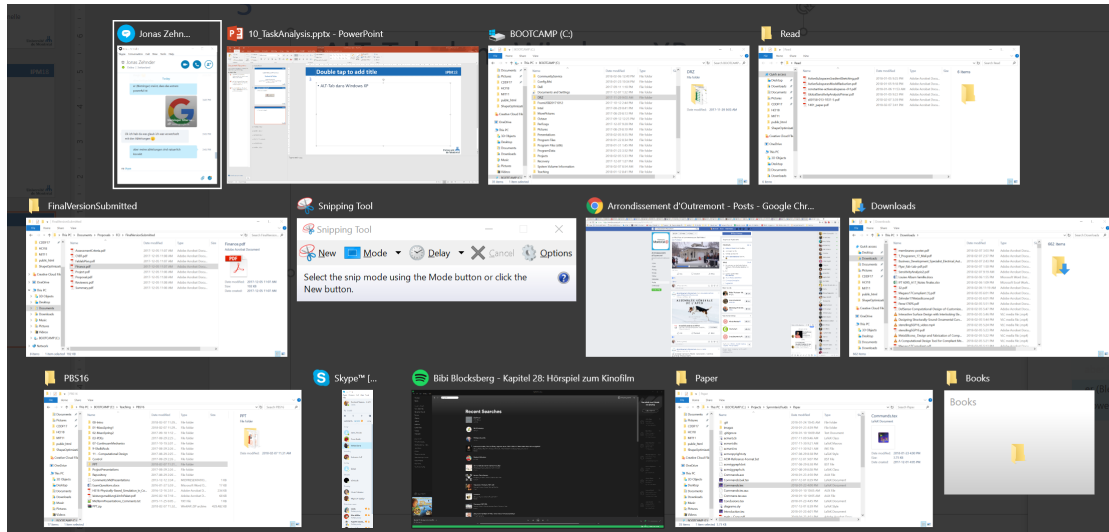
l'efficacité?

l'efficience?

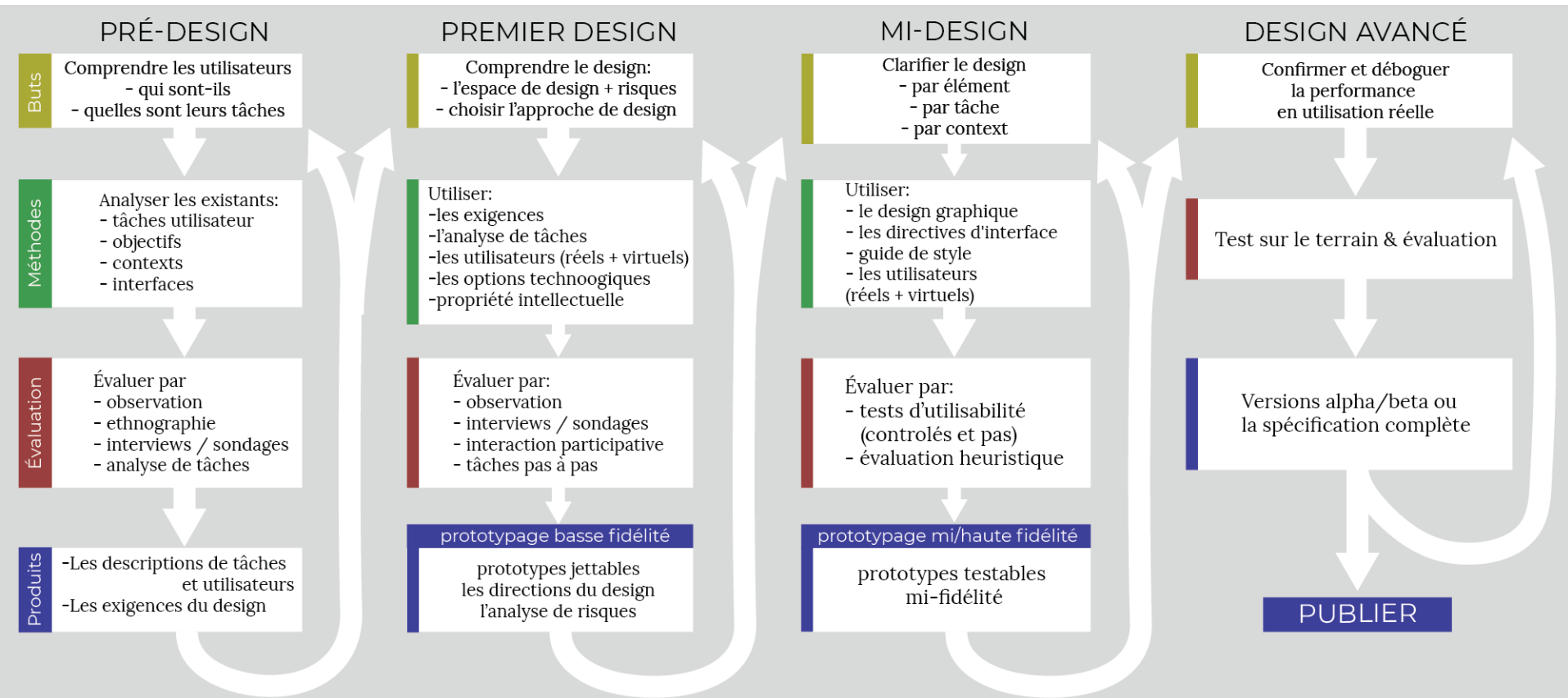
la probabilité d'erreurs et récupération?

HORREUR OU SPLENDEUR?

ALT-Tab dans Windows 10



LE PROCESSUS



[Dérivé d'un schéma par Yoon, Maclean, Greenberg]

LE PROCESSUS

PRÉ-DESIGN

Buts

Comprendre les utilisateurs
- qui sont-ils
- quelles sont leurs tâches

MI-DESIGN

Clarifier le design
- par élément
- par tâche
- par contexte

Utiliser:
le design graphique
les directives d'interface
guide de style
- les utilisateurs
(réels + virtuels)

Évaluer par:
- tests d'utilisabilité
(contrôlés et pas)
- évaluation heuristique

prototypage mi/haute fidélité

prototypes testables
mi-fidélité

DESIGN AVANCÉ

Confirmer et déboguer
la performance
en utilisation réelle

Test sur le terrain & évaluation

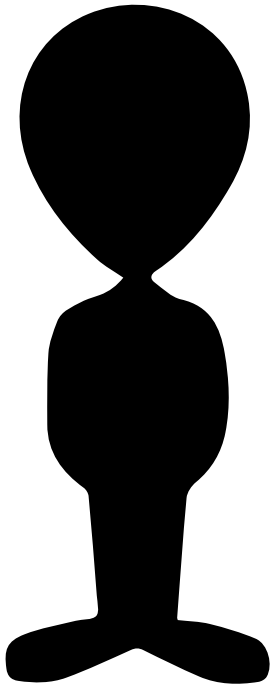
Versions alpha/beta ou
la spécification complète

PUBLIER

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Analyse des exigences:

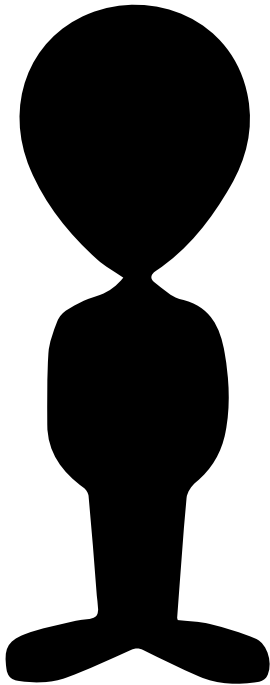
Utilisateur



DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Analyse des exigences:

Utilisateur



Sophie

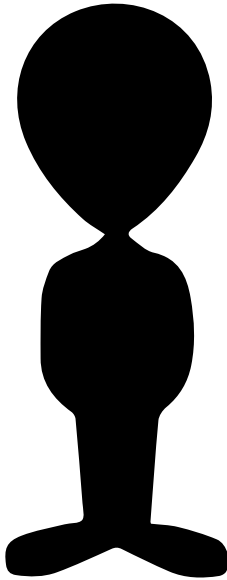


DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Analyse des exigences:
Qui utilise votre système et pour faire quoi?

Utilisateur

une personne virtuelle qui se fera un plaisir de s'adapter à votre système



Sophie

une vraie personne avec de réelles contraintes essayant de faire son travail



DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

Étape 3: design conceptuel

PREMIER DESIGN

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

Évaluation

PRÉ-DESIGN
PREMIER DESIGN

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

- Identifier les utilisateurs spécifiques
- Analyser les exemples des tâches réalistes

Étape 2: exigences

PREMIER DESIGN

Étape 3: design conceptuel

Évaluation

PRÉ-DESIGN
PREMIER DESIGN

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

- Décider quelles tâches votre design soutiendra

Étape 3: design conceptuel

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification	PRÉ-DESIGN
-------------------------	------------

Étape 2: exigences	PRÉ-DESIGN
--------------------	------------

Étape 3: design conceptuel	PREMIER DESIGN
----------------------------	----------------

- Utiliser les tâches pour construire la base de design d'interaction et de représentation, concentré sur un « modèle mental » d'utilisateur

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

Étape 3: design conceptuel

PREMIER DESIGN

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

Évaluation

PRÉ-DESIGN
PREMIER DESIGN

- Parcourir les tâches pas à pas en utilisant de votre design

Pour trouver les exigences, on commence par établir les tâches

Les exemples de tâches décrivent
les tâches et les utilisateurs

Avec les prototypes, les exemples de tâches sont une bonne façon pour évaluer un design conceptuel

LES EXEMPLES DE TÂCHES

Les utilisateurs spécifiques: personnages

Les exemples de tâches: les exemples concrets et détaillé de tâches les utilisateurs font qui votre système doit soutenir

- Fréquents
- Rares mais importants
- Rares et auxiliaires

Les utilisateurs spécifiques: personnages

Les exemples de tâches: les exemples concrets et détaillé de tâches les utilisateurs font qui votre système doit soutenir

- Fréquents
- Rares mais importants
- Rares et auxiliaires

Comment faire

1. Contacter les gens qui seront les utilisateurs potentiels
2. Passer le temps avec eux en discutant comment le système va aider
3. Comprendre les tâches

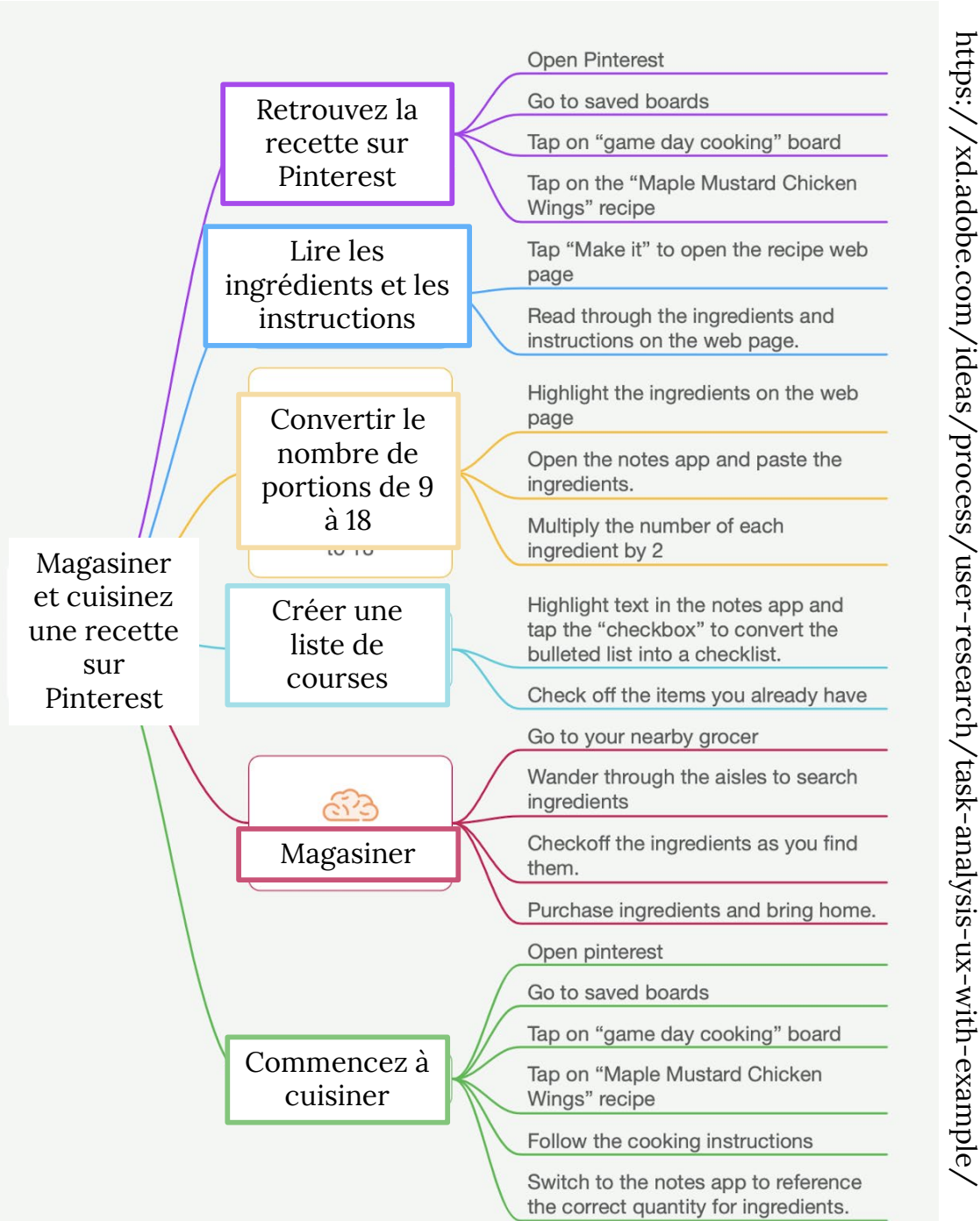
UN EXEMPLE DE TÂCHE

Sophie est une mère célibataire de deux enfants qui travaille à domicile. Elle est végétarienne, tout comme ses enfants. Elle connaît les recettes régulières par cœur, mais pour les occasions spéciales, elle enregistre parfois des recettes sur Pinterest. Avant une telle occasion spéciale, elle choisit d'abord une recette dans la liste. Ensuite, elle s'assure que la recette ne contient pas de viande, et si c'est le cas, elle pense à un substitut (tofu / paneer / tempeh / ...) et s'assure que la recette ira bien avec. Elle vérifie que ses enfants ne sont allergiques à aucun des ingrédients (elle se souvient bien de toutes les allergies), et si nécessaire supprime cet ingrédient (si possible), ou choisit une autre recette. Elle ajuste le nombre de portions si nécessaire pour 3 personnes. Sophie fait une liste de tous les ingrédients nécessaires et se rend au magasin. Elle connaît bien le magasin, donc elle achète tout assez efficacement. Elle ramène les courses à la maison dans une voiture. Elle rentre à la maison, lit à nouveau la recette et commence à cuisiner, demandant souvent à ses enfants de l'aider.

UN AUTRE EXEMPLE

Technique différente

Sharon, qui aime trouver et enregistrer de nouvelles recettes sur Pinterest.



TÂCHE VS ACTIVITÉ

Il y a 2 définitions un peu déroutantes:

Activité - interaction ciblée, médiatisée et transformatrice entre les êtres humains et le monde: e.g. « magasiner »

Tâche centrale – un composant d'activité:
e.g. « trouver un panier »

TÂCHE VS ACTIVITÉ

Il y a 2 définitions un peu déroutantes:

Dans le design centré sur tâches,
« **tâche** » est plus proche d'une
activité et comprend l'utilisateur, le
contexte et de nombreuses **tâches**
centrales

Tâche
e.g. « trouver un panier »

BONS EXEMPLES DE TÂCHES

1. Décrivent **ce que** l'utilisateur veut faire
mais pas **comment**

- Aucune hypothèse sur l'interface!
- Peut être utilisés pour comparer les designs

2. Ils sont très spécifiques

- Expliquent exactement ce que l'utilisateur veut faire
- Décrivent les données d'entrée et de sortie

3. Décrivent un travail complet

- Pas simplement une liste d'objectifs indépendants
- Obligent un designer à réfléchir à la manière dont les différentes étapes fonctionnent ensemble
- Expliquent comment l'information est transmise tout au long de processus

BONS EXEMPLES DE TÂCHES

4. Disent qui sont les utilisateurs (personnages)

- Avec leurs noms, si possible
- Reflètent les intérêts, les antécédents et les capacités réels des vrais utilisateurs
- Cela aide à trouver des tâches dans le vrai contexte

5. Ensemble, ils identifient une large couverture d'utilisateurs et de tâches (un exemple de tâche n'est pas assez)

BONS EXEMPLES DE TÂCHES

6. Sont évalués!

- diffuser les descriptions aux utilisateurs et les réécrire si nécessaire

Demander aux utilisateurs:
des omissions, des corrections, des clarifications, des suggestions

UN EXEMPLE DE TÂCHE

Sophie est une mère célibataire de deux enfants qui travaille à domicile. Elle est végétarienne, tout comme ses enfants. Elle connaît les recettes régulières par cœur, mais pour les occasions spéciales, elle enregistre parfois des recettes sur Pinterest. Avant une telle occasion spéciale, elle choisit d'abord une recette dans la liste. Ensuite, elle s'assure que la recette ne contient pas de viande, et si c'est le cas, elle pense à un substitut (tofu / paneer / tempeh / ...) et s'assure que la recette ira bien avec. Elle vérifie que ses enfants ne sont allergiques à aucun des ingrédients (elle se souvient bien de toutes les allergies), et si nécessaire supprime cet ingrédient (si possible), ou choisit une autre recette. Elle ajuste le nombre de portions si nécessaire pour 3 personnes. Sophie fait une liste de tous les ingrédients nécessaires et se rend au magasin. Elle connaît bien le magasin, donc elle achète tout assez efficacement. Elle ramène les courses à la maison dans une voiture. Elle rentre à la maison, lit à nouveau la recette et commence à cuisiner, demandant souvent à ses enfants de l'aider.

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

- Décider quelles tâches votre design soutiendra

Étape 3: design conceptuel

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

- Décider quelles tâches votre design soutiendra

Étape 3: design conceptuel

La prochaine fois!

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

Étape 3: design conceptuel

PREMIER DESIGN

- Nous en reparlerons plus tard, mais...
- Développer les premiers designs pour les utilisateurs et tâches spécifiques
- Utiliser les exemples de tâches pour:
 - Concrétiser les candidats à design et les déboguer
 - Examiner comment les fonctionnalités de conception fonctionnent ensemble pour aider une personne à accomplir un travail réel
 - Considérer les contextes du monde réel des utilisateurs réels

Les scénarios montrent comment chaque tâche est gérée par design (ce que l'utilisateur verrait / ferait étape par étape lors de l'exécution de la tâche)

Tâche + design = scénario

Étape 3: design conceptuel

PREMIER DESIGN

- Nous en reparlerons plus tard, mais...
- Développer les premiers designs pour les utilisateurs et tâches spécifiques

• U
: Les tâches (mais pas les scénarios)
: sont indépendants de design
:

r aider

Les scénarios montrent comment chaque tâche est gérée par design (ce que l'utilisateur verrait / ferait étape par étape lors de l'exécution de la tâche)

Tâche + design = scénario

DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Étape 1: identification

PRÉ-DESIGN

Étape 2: exigences

PRÉ-DESIGN

Étape 3: design conceptuel

PREMIER DESIGN

Étape 4: procédures pas à pas des tâches

Évaluation

PRÉ-DESIGN
PREMIER DESIGN

- Parcourir les tâches pas à pas en utilisant de votre design

Dans quelques semaines

AVANTAGES DE DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

Sophie

une vraie personne avec de réelles
contraintes essayant de faire son travail



Image © <https://thefiirmapproach.com/>

- Un moyen pratique de baser les designs sur des utilisateurs et des tâches réels
- Trouver les exigences aux étapes de pré/premier design

DÉSAVANTAGES DE DESIGN CENTRÉ SUR TÂCHES

- Il est facile de rater un groupe d'utilisateurs ou de tâches
- Peut ne pas encourager la considérations d'autres façons d'accomplir les tâches