



CHOISIR LA BONNE MÉTHODE D'ESSAI DE PROTOTYPE

DESCRIPTION

Le présent outil de travail contient les définitions de diverses méthodes d'essai de prototype et la liste des méthodes convenant à chaque étape du processus de conception et du prototypage.

QUAND UTILISER

- Utilisez le présent outil lors de vos séances de planification et chaque fois que vous révisiez votre prototype.



OUTILS DE TRAVAIL COMPLÉMENTAIRES

- Liste de vérification pour la planification de la recherche
- Choisir la bonne méthode de recherche sur les utilisateurs

OBJECTIF

- Présenter les méthodes d'essai qui conviennent à chaque étape du processus de conception et du prototypage.

RÉSULTAT SOUHAITÉ

- Savoir choisir de bonnes méthodes d'essai pour valider une hypothèse.

COMMENT SE SERVIR

- Déterminez l'étape du processus de conception à laquelle vous vous trouvez.
- Établissez l'objectif du test et les suppositions à valider.
- Définissez le prototype à créer pour vérifier vos suppositions.

DÉFINITION DES MÉTHODES D'ESSAI DE PROTOTYPE

Test de concept : Évaluation des concepts initiaux comme le contenu et la présentation de nouveaux produits ou services.

Test de satisfaction des utilisateurs et utilisatrices : Examen de l'interaction et de l'expérience des utilisatrices et utilisateurs avec les produits physiques et numériques d'un service.

Test d'utilisabilité : Évaluation de l'interaction et de l'expérience des utilisatrices et utilisateurs avec un produit ou un service. Mesure l'efficacité, l'efficience et la facilité d'utilisation du produit ou service et l'intérêt qu'il suscite.

Test de fonctionnalité : Examen visant à s'assurer que les différentes composantes du produit ou du service fonctionnent et interagissent correctement au sein du système.

Test de performance : Évaluation de la vitesse, de la réactivité et de la stabilité d'un produit ou d'un service soumis à une charge de travail donnée.

Test de l'expérience utilisateur : Évaluation holistique du parcours utilisateur tenant compte de la satisfaction des utilisateurs et utilisatrices, de leur réponse émotionnelle et de la facilité d'utilisation à chacun des points de contact.

Suivi des comportements : Collecte de données pour mieux comprendre les comportements et préférences des utilisateurs et utilisatrices aux divers points de contact d'un service.

Test comparatif : Comparaison de la performance de plusieurs modèles ou interfaces (le test A/B en est un exemple).

Test du flux de tâches : Évaluation de la fluidité de certaines séquences d'étapes que les utilisatrices et utilisateurs suivent pour accomplir une tâche donnée aux points de contact physiques et numériques.

Test de contenu : Évaluation de la clarté, de la pertinence et de l'efficacité de l'information.

Test de navigation : Évaluation de la navigation et de la circulation de l'information au sein d'une interface numérique, notamment par l'examen de la manière dont les utilisateurs et utilisatrices s'orientent, afin de vérifier l'intuitivité et la cohésion des produits ou services physiques pendant leur utilisation.

Test de sécurité : Évaluation d'un système ou d'une application en vue de repérer des vulnérabilités, menaces et risques potentiels et de s'assurer que les données sensibles sont protégées et que l'intégrité du logiciel est préservée.

Test d'accessibilité : Évaluation de l'utilisabilité et de l'inclusivité d'un produit ou d'un service pour s'assurer qu'il est facile de le comprendre, d'y accéder et de l'utiliser pour toute personne, peu importe ses capacités et incapacités.



CHOISIR LA MÉTHODE D'ESSAI EN FONCTION DE L'ÉTAPE DU PROCESSUS DE CONCEPTION

To test the feasibility of your concept in the early stages, use a low-fidelity prototype, which you can sketch using the tools available to you.

Objectif

Tester la faisabilité d'un concept.

Méthode

- **Test de contenu**
 - **Clarté du texte**
 - **Lisibilité**
 - **Exactitude de l'information**
 - **Contrôle des erreurs**
 - **Flux de contenu**
 - **Test de la présentation visuelle**
 - **Couleurs**
 - **Choix de polices de caractères**
 - **Équilibre de la disposition des éléments**



CHOISIR LA MÉTHODE D'ESSAI EN FONCTION DE L'ÉTAPE DU PROCESSUS DE CONCEPTION

Pour mettre le fonctionnement de votre modèle à l'essai, utilisez un prototype de fidélité moyenne qui montre le flux et la logique du concept.

Objectif

Évaluer la fonctionnalité d'un modèle à une étape préliminaire.

Méthode

- **Test de fonctionnalité**
 - Fonctionnalité des caractéristiques
 - Vérification des exigences
 - Vérification de l'intégration des caractéristiques
 - Test comparatif des caractéristiques
- **Test du flux des tâches**
 - Facilité à effectuer une tâche
 - Erreurs dans le flux des tâches

UN PRODUIT INTERACTIF OU SEMI-INTERACTIF CORRESPOND À UN PROTOTYPE DE HAUTE FIDÉLITÉ, PARCE QU'IL PERMET UNE INTERACTION AVEC L'UTILISATRICE OU UTILISATEUR.

A semi-interactive or interactive product is a high-fidelity prototype, because it allows users interact with it.

Objectif

Tester l'expérience utilisateur.

Méthode

- **Test de navigation**
 - Disposition du menu
 - Test des liens entre les fonctionnalités
 - Déroulement de la page
 - Délai de chargement
 - Détection des erreurs
- **Test de satisfaction des utilisateurs et utilisatrices**
 - Facilité à effectuer une tâche
 - Intérêt accordé au produit
 - Qualité du soutien
- **Suivi des comportements**
 - Enregistrement des comportements pendant la séance
 - Habitudes de défilement à l'écran
- **Test de sécurité**
 - Analyse de menaces
 - Contrôle de confidentialité des données
 - Audit de conformité
 - Réaction en cas d'incident
- **Test d'accessibilité**
 - Test de lecteur d'écran
 - Contraste de couleurs
 - Contrôle de la taille du texte
 - Test de navigation clavier
 - Révision du texte de remplacement

