



# LES BUTINERIES DES APICULTEURS

CLAIRE DUPONT  
KELLY FERNANDA WEIBEL THOMÉ

# Table des matières

---

<b>1. Introduction</b> .....	2
<b>2. Design de la maquette</b> .....	2
<b>3. Méthodologie</b> .....	3
3.1 Public cible et participants .....	4
3.2 Scénario .....	5
3.3 Procédure .....	6
<b>4. Résultats</b> .....	8
4.1 Synthèse de la passation .....	8
4.2 Tableau synthétique des problèmes rencontrés .....	11
4.3 Description détaillée de chaque problème .....	14
4.4 Résultat de l'évaluation post-test .....	18
<b>5. Synthèse du test et propositions de remédiations</b> .....	22
5.1 Synthèse .....	22
5.2 Remédiations apportées dans la version 2.....	22
<b>6. Références</b> .....	25
<b>7. Annexes</b> .....	26

# 1. Introduction

---

La rédaction du cahier des charges a permis de définir l'architecture et le contenu du site demandé par notre commanditaire : Marianne.

Sachant qu'il fait référence à la pratique de l'apiculture en général, mais l'objectif principal est de sensibiliser le futur apiculteur au développement de cette activité en toute sécurité dans le respect des règles sanitaires et surtout de comprendre l'abeille comme un animal dont le traitement doit être plus humanisé.

Au travers du cahier des charges et des rencontres d'apiculteur amateur, une maquette interactive a été réalisée, en prenant en compte la demande de la commanditaire et les besoins d'informations des utilisateurs.

La maquette, une fois créée, a besoin d'être testée auprès du public cible. Les tests utilisateurs sont une mise en situation, qui visent à étudier les comportements des utilisateurs face à l'interface.

L'objectif est de percevoir si la page d'accueil, la navigation et les informations sont facilement accessibles pour le public ciblé par ce site.

Cette étape de test entre dans le cadre de conception du futur site en lien avec l'apiculture. Le test utilisateur va se dérouler auprès de trois utilisateurs et va utiliser la méthodologie suivante.

## 2. Design de la maquette

---

La conception de la maquette a été élaborée selon la grille de critères Bastien & Scapin (1993) :

- **Guidage — incitation** : nous avons opté pour un menu horizontal à 6 onglets, et lorsque la personne passe la souris sur chaque onglet, la couleur de fond et le texte changent de couleurs. Cette interaction permet à l'utilisateur de savoir quels onglets sont cliquables. Nous avons effectué le même design dans les pages internes. Dans chaque page nous avons choisi de mettre un élément visuel et des éléments à lire afin de capter l'intérêt de l'utilisateur. De plus les titres sont en adéquation avec le sujet traité.
- **Guidage — lisibilité** : nous avons choisi la police d'écriture *Lucida Grande* avec la taille de police en 18 et 20 pour uniformiser tous les textes. Nous avons testé la visualisation dans toute la maquette pour vérifier si tout était adapté aux besoins de l'utilisateur. Nous avons également testé l'espacement entre les lignes.
- **Guidage — groupement** : les pages sont organisées autour d'un paragraphe et de sous paragraphe pour une meilleure expérience de l'utilisateur et éviter la surcharge de travail.
- **Guidage — localisation** : afin de faciliter la localisation des utilisateurs, nous avons standardisé l'attribution des titres de page dans la partie *header* du site en utilisant une police d'écriture plus grande et différente (papyrus). Notre objectif est d'uniformiser la maquette avec le design de l'apiculture.
- **Homogénéité et cohérence des codes** : Nous avons choisi la couleur jaune en lien avec l'apiculture, les abeilles et le miel. Le système de navigation est identique sur chaque page, c'est-à-dire que les boutons d'action sont semblables.
- **Contrôle des utilisateurs** : La disposition des informations est compréhensible avec un guidage facilité pour l'utilisateur. À cet égard, nous avons inclus plusieurs liens internes, inclus des

flèches de navigation entre les pages afin qu'il ne soit pas nécessaire de revenir à la page principale. Tout ceci permet de réduire le nombre de clics de l'utilisateur. Nous avons également inclus deux possibilités de retour à la page principale du site : le logo de la maquette et un bouton avec une maison dans le menu.

- **Charge de travail — brièveté** : Nous avons fait le choix de pages courtes, car il y avait beaucoup d'informations à lire. De plus nous avons ajouté aux textes des images afin que cela attire l'attention et facilite la compréhension de l'utilisateur. Nous avons aussi positionné les textes sur une colonne afin de favoriser la lecture.

Le design a été principalement basé sur les couleurs jaune, marron et noir, pour correspondre au thème du site. Nous avons utilisé les références des sites [de codes de couleurs](#) pour choisir les nuances de la palette proposée (figure 1).

**Figure 1 — Suggestion de couleurs**



### 3. Méthodologie

---

La méthodologie appliquée dans ce projet est basée sur la théorie de Lallemand et Gronier (UX Design Methods). L'objectif du test est d'obtenir des informations sur la logique de pensée des futurs utilisateurs du site web en résolvant certaines tâches. Son résultat fournira des éléments importants pour les développeurs du système, concernant son efficacité, son attractivité, sa navigabilité parmi d'autres données importantes. Le test comprend les étapes suivantes :

- **Le test des 5 secondes**, parfois appelé *Quick-Exposure Memory Test* ou *Rapid Desirability Testing*. C'est une méthode qui recueille la première impression que les utilisateurs se forment spontanément d'un système.
- **La réalisation de cinq tâches** sur la maquette interactive en fonction du scénario rédigé. Cette méthode permet de percevoir la navigation de l'utilisateur au travers d'un enregistrement vidéo de sa navigation sur la maquette, mais aussi sa méthode et ses objectifs de recherche grâce à l'enregistrement audio de ses réflexions.

- **Le questionnaire AttrakDiff** est une échelle d'évaluation de l'expérience utilisateur lors de la navigation sur la maquette. Il est composé de 28 items, répartis en deux termes différents par ligne, représentés par une échelle de différenciateurs sémantiques à 7 points.
- **Le post-test** est la dernière étape où certaines questions sont posées afin que le participant se sente libre d'exprimer ses impressions sur le site, s'il y a eu quelque difficulté, s'il a aimé une partie en particulier et aussi d'écouter les critiques et les suggestions d'amélioration.

Ces étapes ont pour objectif d'impliquer l'utilisateur au fur et à mesure dans la réalisation de ce test, mais aussi de nous permettre de réaliser un test utilisateur de trois manières différentes : l'une au travers d'une perception, une deuxième sur la réalisation pratique et la dernière sur un avis de l'utilisateur faisant suite à sa pratique du site.

### 3.1 Public cible et participants

Notre public cible est le futur apiculteur ou l'apiculture amateur débutant, qui recherche des informations sur le fonctionnement de cette activité.

Le test d'utilisation a été réalisé auprès de 6 individus :

**Marguerite**, une femme de 55 ans qui est intervenante sociale. Elle apprécie les promenades en pleine nature et se questionne sur la possibilité d'avoir des ruches à son domicile. Elle est en recherche d'informations, même si elle possède déjà une vision éloignée de l'apiculture au travers de son beau-frère qui est apiculteur amateur depuis de nombreuses années dans une autre région française.

**Sonia** est une jeune femme de 35 ans. Elle a un travail administratif dans une entreprise fiduciaire. Elle a deux enfants de 4 ans et 9 ans. Elle habite dans un lieu rural où elle aurait la possibilité d'avoir des ruches. Cependant elle se questionne d'un point de vue de la sécurité pour ses enfants et son voisinage, mais aussi le coût financier.

**Andrée** est une femme de 50 ans, célibataire, habitante d'un appartement dans une petite ville. Elle est attentive et impliquée face à l'environnement. Cela fait plusieurs années qu'elle souhaite se lancer dans une activité d'apicultrice amateur, sans réaliser de réelles démarches dans ce sens.

**Madame X** est une femme de 37 ans. Elle travaille comme professeure de français à L'Alliance française à Curitiba, Brésil. Elle est mariée et a une fille de 3 ans. Pendant la période où elle a vécu en France, elle a eu l'occasion de vivre avec des gens qui produisaient leur propre miel, elle trouve cette activité très intéressante.

**Monsieur Y** est un homme de 47 ans ingénieur qui travaille chez Renault, il vit au Brésil depuis 10 ans. Il a eu une expérience en apiculture dans son enfance, car ses grands-parents avaient des ruches chez eux.

**Madame Z** est une avocate de 50 ans. Elle est mariée et a un garçon de 10 ans et une fille de 13 ans. Cette famille a la nationalité française après avoir travaillé pendant 20 ans chez Renault. Madame Z n'a aucune expérience directe avec l'apiculture, mais elle considère l'activité comme très intéressante.

Tous les utilisateurs se servent régulièrement d'internet pour effectuer des recherches sur différents thèmes en lien avec leur vie quotidienne. Cependant Andrée a indiqué à plusieurs reprises favoriser les liens réels à ceux virtuels.

## 3.2 Scénario

### Le test des 5 secondes

Nous demandons à la personne de regarder la page d'accueil de la maquette cinq secondes. À l'issue des 5 secondes, nous lui demandons de nous faire part de ses impressions et ses souvenirs. Pour réaliser ce test, il est important que l'utilisateur soit prêt, concentré et ait eu des consignes claires en amont. Mais aussi de lui avoir mis à disposition une souris afin de pouvoir scroller si nécessaire.

(Cf en annexe le document transmis aux utilisateurs).

### La réalisation de 5 tâches

Dans un premier temps l'utilisateur lit ce texte de mise en situation : *suite au visionnage d'un documentaire sur les abeilles et leur disparition, vous réfléchissez à avoir vous aussi une ruche et des abeilles chez vous. Aussi vous décidez de faire une recherche internet pour collecter des informations, dans l'objectif de commencer ou non cette activité.*

**Tableau 1 – Scénario des tâches**

Tâches à réaliser	Navigation attendue	Résultats attendus
1. Vous vous questionnez s'il y a des règles à respecter pour avoir des ruches. Vous recherchez donc des informations sur ce sujet.	Les aspects de vigilance > La réglementation > Les lois françaises > page à scroller	
2. Vous souhaitez connaître la fonction de l'abeille ouvrière dans la ruche.	L'abeille et la ruche > Les spécificités de l'abeille > page à scroller	
3. Vous avez pris connaissance des informations principales sur l'apiculture et vous souhaitez vous inscrire dans un cours pour apprendre les techniques de cette activité. Sur le site, trouvez les cours possibles.	Devenir apiculteur > Les ressources > Page à scroller	
4. Vous vous questionnez sur la manière dont l'apiculteur peut s'apercevoir si les abeilles vont bien sans ouvrir la ruche.	Les aspects de vigilance > Des bons gestes > Dans la ruche > page à scroller	
5. Vous cherchez à connaître le mois propice pour introduire une Reine afin de débiter l'activité d'apiculteur.	Les saisons apicoles > Septembre > page à scroller	

**Questionnaire AttrakDiff** : ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.

Pour remplir ce test, il est nécessaire que l'utilisateur ait pu manipuler la maquette interactive du site afin de pouvoir donner son point de vue.

(Cf en annexe le document transmis aux utilisateurs).

**Post-test** : après avoir rempli le questionnaire, un entretien final a été mené afin de recueillir les impressions personnelles, quelques suggestions d'amélioration du système évalué. L'entretien était basé sur les questions ci-dessous :

- Globalement, estimez-vous que vous avez rencontré des difficultés pour atteindre les objectifs présentés dans chaque tâche ?
- Personnellement, pensez-vous qu'il était facile de trouver les informations dans le logiciel pour les différentes tâches ?
- Quelle tâche a posé quelque difficulté ? Si oui, est-ce que vous avez quelques suggestions pour résoudre le problème ?
- Sur l'organisation du menu, est-ce que vous avez quelque remarque ?

### 3.3 Procédure

Les tests ont été effectués en présence et chacun dans un lieu différent, selon l'ordre suivant :

- L'utilisateur est accueilli et nous réalisons un temps d'échange avec une proposition d'une boisson chaude afin de le mettre à l'aise.
- Puis il est guidé vers une table où l'écran d'ordinateur est ouvert sur un écran noir.
- La consigne suivante lui est expliquée : les bonnes ou les mauvaises réponses n'existent pas, puisque nous testons le site et son fonctionnement et non les capacités de l'utilisateur.
- Nous expliquons que le test va se dérouler en 3 étapes.

#### Test des 5 secondes

- Lorsque l'utilisateur est installé face à l'écran de l'ordinateur en veille, nous l'informons que nous allons lui présenter un écran avec un site. Nous lui laisserons 5 secondes pour regarder et scroller la page. Puis nous lui demanderons son avis. Lorsque l'utilisateur est prêt, nous affichons l'image sur l'écran.
- La maquette interactive est affichée sur l'écran durant 5 secondes, avant d'être remplacée par un écran noir.
- L'utilisateur répond ensuite aux questions (cf. scénario : test des 5 secondes) le plus vite possible afin de redonner les éléments dont il se souvient spontanément.

Suite à ce test, nous échangeons avec l'utilisateur pour le rassurer sur sa posture et la réalisation du test.

## La réalisation des 5 tâches

- L'écran noir est alors allumé par le testeur et la maquette interactive du site s'affiche.
- Dans un second temps, nous allons vous proposer de réaliser des recherches sur un site internet. Nous réalisons cette observation pour évaluer le site et non vos capacités à réaliser les tâches demandées.

(Demander l'accord du participant pour être enregistré).

### Les consignes indiquées sont les suivantes :

Nous allons vous donner successivement cinq consignes écrites, à réaliser les unes après les autres. Ce test va durer 30 minutes maximum. Durant la réalisation de ces tâches, vous ne pourrez pas utiliser le moteur de recherche, une recherche extérieure sur un autre site ou demander de l'aide pour être guidée. Nous vous demandons de parler à haute voix tout au long des étapes de votre recherche, sans appréhension pour exprimer les difficultés ou les facilités que vous rencontrez. Nous vous demandons de nous informer lorsque vous aurez fini la tâche demandée.

### Étapes :

- L'utilisateur lit à haute voix un papier où est rédigé le contexte d'utilisation dans lequel il va être plongé durant sa navigation.
- Puis nous lui demandons si pour lui tout est compréhensible et s'il est prêt à commencer.
- Lorsque nous avons son accord, nous lui donnons le document où est écrite la première recherche.
- Lorsqu'il a terminé cette recherche, nous lui donnons la suivante jusqu'à la dernière à réaliser.
- Si nous percevons que l'utilisateur cherche longtemps et qu'il ne trouve pas la recherche demandée, nous pouvons lui proposer d'arrêter la recherche et de passer à la suivante.
- À l'issue des 5 tâches, nous expliquons qu'il ne reste plus qu'une dernière et ultime étape avant la fin du test.

## Questionnaire AttrakDiff

Voici les consignes promulguées à l'utilisateur :

- Dans le cadre d'un projet sur l'expérience utilisateur, nous souhaiterions évaluer vos impressions sur le site web « Les Butineries des Apiculteurs ».
- Ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.
- Ne pensez aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Vous pourrez avoir l'impression que certains termes ne décrivent pas correctement le site web.



Dans ce cas, assurez — vous de donner tout de même une réponse. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

Puis nous lui donnons la feuille où se trouve le questionnaire qu'il remplira seul. À la suite de ces trois étapes, nous demandons à l'utilisateur s'il a des questions ou des remarques à ajouter, puis nous le remercions.

## 4. Résultats

---

### 4.1 Synthèse de la passation

#### Résultats du test des 5 secondes

Les utilisateurs ont eu une impression similaire du site pour la majorité : **Bonne (5/6 personnes) et très bonne (1/6 personne)**.

Deux utilisateurs ont jugé l'esthétique **belle** de la maquette, un utilisateur **ni belle, ni laide** et trois utilisateurs **très belle**. Ces résultats montrent un avis positif de l'esthétique de la maquette.

Les participants ont tous remarqué **la photo de l'abeille** au centre de la page d'accueil. La totalité des participants a noté **la barre de navigation** et a mentionné quelques onglets comme : « devenir apiculteur », « la ruche », « l'apiculteur ».

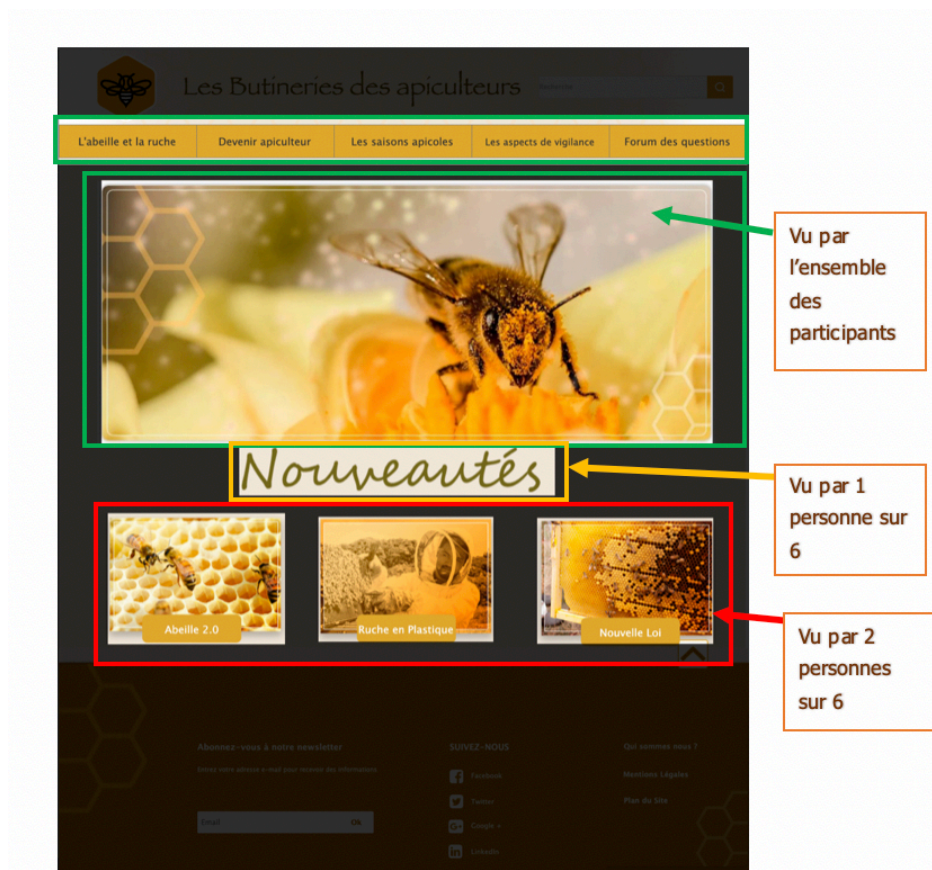
Lorsque nous les avons questionnés sur l'objectif du site, les utilisateurs ont tous évoqué **l'idée du miel** et **de la fabrication du miel**.

Malgré **la couleur prédominante perçue** par tous, ce qui leur a permis de faire la relation des couleurs avec l'abeille (jaune/noir/orange).

Vous pourrez trouver **en annexe** de ce document les résultats donnés par les 6 utilisateurs.

Tous ces éléments nous amènent à percevoir que la première impression visuelle du site est positive. Cependant, les utilisateurs ont eu l'impression que la maquette allait leur fournir des informations en lien avec le miel, plutôt que l'apiculture (Figure 2).

Figure 2 — Résultat du test des 5 secondes



### Résultats des 5 tâches à réaliser

Ci-dessous, un tableau avec les résultats des passations

Tableau 2 — Synthèse des passations

Utilisateurs	X	Y	Z	Marguerite	Sonia	Andrée		Moyennes
<b>Tâche 1</b>	Réussi	Réussi	Réussi	Réussi	Réussi	Réussi	6/6	04 : 36
Temps	02 : 03	02 : 30	02 : 57	13 : 31	01 : 05	01 : 43		
<b>Tâche 2</b>	Réussi	Réussi	Échec	Réussi	Réussi	Réussi	5/6	02 : 21
Temps	02 : 00	02 : 30	04 : 10	01 : 08	00 : 28	00 : 37		
<b>Tâche 3</b>	Échec	Réussi	Réussi	Échec	Échec	Réussi	3/6	03 : 32
Temps	02 : 35	03 : 11	04 : 55	03 : 06	01 : 50	01 : 57		
<b>Tâche 4</b>	Réussi	Réussi	Réussi	Réussi	Réussi	Échec	5/6	02 : 30
Temps	04 : 54	01 : 08	02 : 05	02 : 03	00 : 48	02 : 53		
<b>Tâche 5</b>	Échec	Échec	Échec	Échec	Réussi	Réussi	2/6	04 : 15
Temps	10 : 54	01 : 38	02 : 57	02 : 24	02 : 06	04 : 58		

**Tâche 1 :** Vous vous questionnez s'il y a des règles à respecter pour avoir des ruches. Vous recherchez donc des informations sur ce sujet.

Pour mener cette tâche, chaque participant a choisi une stratégie différente. Certains ont lu chaque onglet du **menu principal** en choisissant le chemin suivant : **les aspects de vigilance > réglementation > Les lois françaises.**

D'autres participants se sont orientés vers **l'onglet l'abeille et la ruche**, ou vers l'onglet **devenir apiculteur > amateur** > Puis un lien interne les a dirigés vers le résultat attendu **Les lois françaises.**

Lors de cette tâche, Marguerite a exploré tout le site et **a oublié la recherche.** Ayant la contrainte de ne pas intervenir auprès des individus lors du test, nous nous sommes questionnés sur les moyens à notre disposition pour la réorienter.

Nous avons opté pour la stratégie de **lui relire** la première recherche pour qu'elle se recentre sur celle-ci, et qu'elle la réussisse. Ce qui a eu un effet bénéfique sur son mode de navigation. Elle a ainsi pu en environ deux minutes réussir la tâche demandée.

Nous l'avons noté comme réussie malgré un temps très important de réalisation qui impacte à la hausse la moyenne de réalisation de cette première tâche pour les 6 participants.

**Tâche 2 :** Vous souhaitez connaître la fonction de l'abeille ouvrière dans la ruche.

Cette tâche a été effectuée comme prévu par cinq utilisateurs. Le sixième utilisateur a eu connaissance au préalable des informations demandées. Il a lu la page sur les membres de la ruche et a dit : « l'abeille ouvrière est celle qui produit le miel ». Il n'a pas réussi à accéder à l'onglet **spécificités de l'abeille** où il y avait les informations précises sur l'abeille ouvrière.

**Tâche 3 :** Vous avez pris connaissance des informations principales sur l'apiculture et vous souhaitez vous inscrire dans un cours pour apprendre les techniques de cette activité. Sur le site, trouvez les cours possibles.

Cette tâche a été **complexe** pour les utilisateurs, **3 sur 6 n'ont pas réussi à réaliser la tâche.** Quatre utilisateurs sur 6 ont navigué vers l'onglet **Devenir apiculteur** pour trouver l'information demandée.

Sonia a pu dire à haute voix : « *je ne comprends pas pourquoi ça ne se trouve pas là ? C'est la partie sur les apiculteurs* ».

**Tâche 4 :** Vous vous questionnez sur la manière dont l'apiculteur peut s'apercevoir si les abeilles vont bien sans ouvrir la ruche.

Cette recherche a été correctement exécutée par les cinq utilisateurs. Certains utilisateurs ont mis plus de temps à trouver la réponse, car certains ont lu l'information plusieurs fois sans se rendre compte que c'était la bonne réponse.

Andrée a pu verbaliser : « *Quand je trouve pas, je change de site, car ça m'énerve* ». Aussi nous lui avons proposé **d'arrêter la recherche.**

**Tâche 5 :** Vous cherchez à connaître le mois propice pour introduire une Reine afin de débiter l'activité d'apiculteur.

Cette tâche a été complexe à réaliser, seuls deux utilisateurs sur six ont réussi à trouver la réponse demandée.

La majorité des utilisateurs ont navigué dans l'onglet **les saisons apicoles**. Néanmoins leur navigation a été différente, certains après avoir lu le paragraphe d'introduction de la page se sont orientés vers avril en pensant que ça serait le mois approprié pour l'introduction de la reine. Mais face à la quantité importante d'informations, ils n'ont pas réussi à finaliser la tâche demandée. D'autres utilisateurs (3/6) n'ont pas perçu l'interactivité des boutons de chaque mois, ce qui leur permettait de naviguer.

Cette tâche a été la plus longue à réaliser par les utilisateurs et celle qui a obtenu le plus d'échecs.

## 4.2 Tableau synthétique des problèmes rencontrés

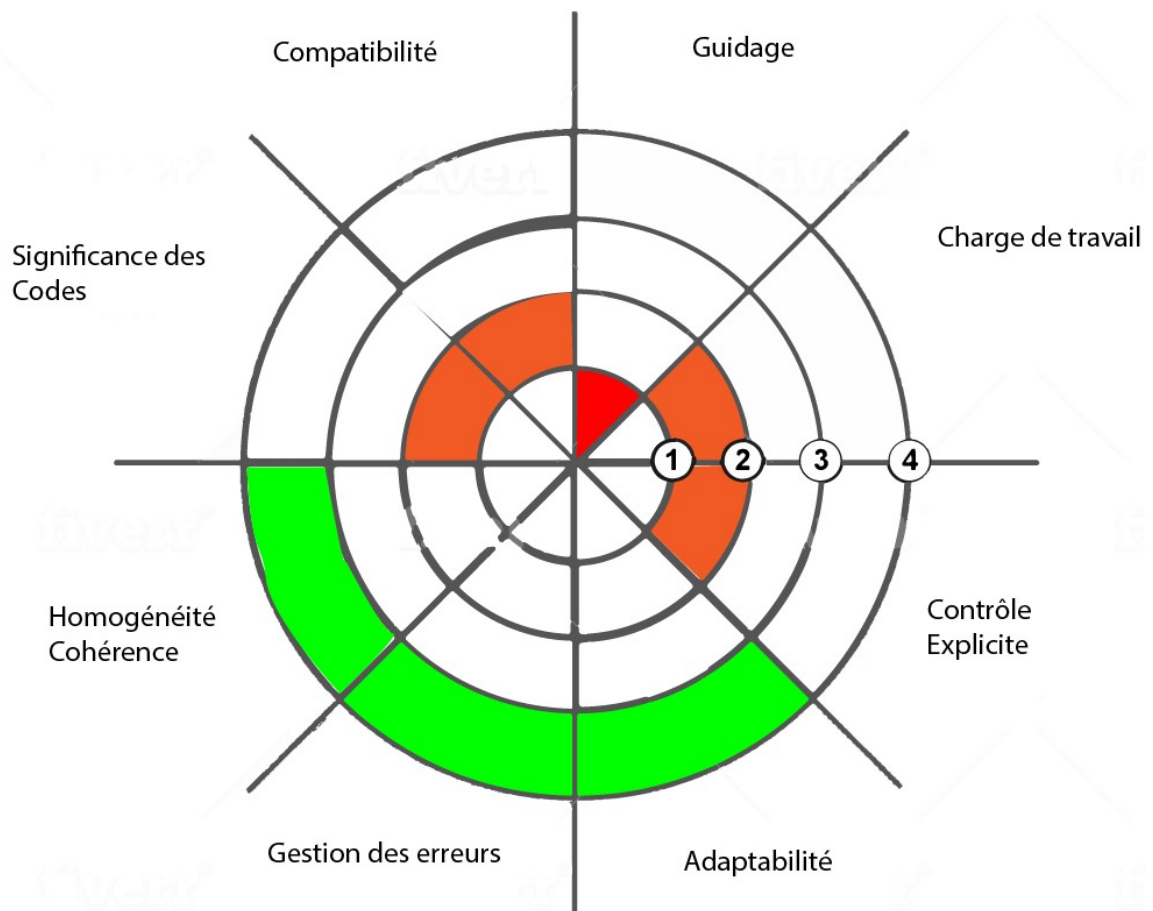
Tableau 3 — Synthèse des problèmes d'utilisabilité (6 utilisateurs)

	Description du problème	Diagnostic	Stat.	Gravité du problème
1	L'utilisateur trouve des liens vers un tableau sur une page de description des cours. Il pense que le tableau devrait permettre d'accéder à une page externe pour s'inscrire.	<b>Compatibilité</b> : l'accord pouvant exister entre les caractéristiques des utilisateurs (mémoire, perceptions, habitudes, compétences, âge, attentes, etc.) et des tâches.	2/6	<b>Critique</b> : même l'utilisateur ayant réussi à cette tâche après un long temps de recherche, presque 5 minutes, ce problème a causé un stress et a été une suggestion d'amélioration dans l'interview post-test.
2	Certains liens dans les textes ne fonctionnaient pas, ce qui empêchait l'utilisateur de trouver l'information qu'il recherchait.	<b>Contrôle explicite : actions explicites</b> . La relation entre les actions de l'utilisateur et les réponses du système doivent être exécutées au moment où il/elle demande	1/6	<b>Critique</b> : l'utilisateur était frustré lorsqu'il a réalisé que le lien n'était pas disponible. Parce qu'il était fatigué de chercher l'information.
3	Les pages dans les saisons apicoles ont causé des difficultés de lecture aux participants.	<b>Charge de travail : densité informationnelle</b> . Les utilisateurs ont trouvé la quantité de texte très élevée.	5/6	<b>Critique</b> : la totalité des participants ont des problèmes avec la quantité de texte à lire pour trouver l'information requise.
4	L'onglet des saisons apicoles rendait la compréhension difficile pour les utilisateurs. La conception du calendrier ne leur a pas permis de comprendre qu'ils devaient cliquer dans les mois pour accéder aux informations.	<b>Guidage : incitation</b> l'utilisateur ne connaît pas les actions disponibles, les alternatives, l'état du contexte où il se trouve.	3/6	<b>Sérieux</b> : ralentit et force l'utilisateur à chercher une autre solution
5	Le logo positionné dans le coin supérieur gauche n'était pas suffisant pour que les utilisateurs puissent identifier ce bouton comme l'accès à la page d'accueil.	<b>Guidage : incitation</b> l'utilisateur ne connaît pas les actions disponibles, les alternatives, l'état du contexte où il se trouve.	4/6	<b>Sérieux</b> : ralentit et force l'utilisateur à chercher une autre solution

6	Les flèches de direction et le nom des mois dans les mois des saisons apicoles empêchent les utilisateurs de naviguer sans erreurs.	<b>Guidage : incitation.</b> L'interactivité des mois apicoles n'est pas assez claire pour accompagner l'utilisateur à effectuer un clic.	2/6	<b>Sérieux</b> : ralentit et force l'utilisateur à chercher une autre solution
7	L'utilisateur ne trouve pas l'information « les ruchers-écoles »	<b>Signifiante des codes et dénominations :</b> L'information n'est pas suffisamment accessible et compréhensible pour les utilisateurs.	5/6	<b>Sérieux</b> : ralentit et force l'utilisateur à chercher une autre solution
8	Certaines phrases étaient incomplètes en raison de problèmes de configuration des pages. Une zone de texte était superposée à l'autre. Il était donc difficile de lire le contenu.	<b>Guidage : lisibilité.</b> L'espacement entre les boîtes de textes était mal conçu.	1/6	<b>Faible</b> : seulement un utilisateur a mentionné ce problème, mais ne gêne pas la progression de la tâche.

Les situations qui ont généré des problèmes pour les utilisateurs ont fourni des données pour la création du radar présenté ci-dessous (Pelayo et al, 2004).

Figure 3 — Radar des critères ergonomiques d'utilisabilité de la maquette



Légende 1 : rouge — modifications indispensables ; orange — modifications partielles nécessaires ; jaune — acceptable ; vert — bien

Pour ce modèle de représentation (*figure 3*), les critères ont été considérés en fonction de la gravité du problème. Les problèmes plus graves qui nécessitent modification sont représentés par la couleur rouge. Ces problèmes ont empêché les utilisateurs de mener à bien la tâche. Les problèmes moins pertinents, c'est-à-dire ceux qui nécessitent des modifications partielles, sont représentés par la couleur orange. Ces problèmes n'ont pas empêché les utilisateurs d'accomplir la tâche, mais leur ont causé une certaine gêne. Les problèmes mineurs, essentiellement esthétiques, sont représentés par la couleur jaune, et les autres critères qui ne posaient pas de problèmes sont représentés par la couleur verte.

Nous avons relevé 3 situations de type « critiques », qui nécessitent donc des changements pour améliorer la navigation des utilisateurs :

- 1) Le calendrier des saisons apicoles (problème n°3), notamment face à la quantité de textes à lire, comme nous avons pu le percevoir lors de la tâche 5.
- 2) Les utilisateurs s'attendaient à trouver des liens cliquables pour s'inscrire à des cours à partir de sites externes dans la tâche n°3, principalement dans le tableau des formations sur la page de l'apiculteur professionnel.
- 3) Des liens internes ne fonctionnaient pas ce qui empêche une navigation avec le contrôle de l'utilisateur.

Puis 4 situations de type « sérieux », qui ralentit la navigation des utilisateurs et doit être changé :

- 1) L'interaction des boutons dans le calendrier des saisons n'est pas suffisamment explicite et a demandé aux utilisateurs de mettre en place des stratégies pour atteindre leur objectif.
- 2) Le bouton de retour en arrière dans la navigation est le logo de la page. Les utilisateurs n'ont pas utilisé ce bouton qui ne semble pas suffisamment explicite. Aussi la plupart d'entre eux ont essayé de cliquer sur le bouton « back » du moteur de recherche, après avoir recherché le bouton dans le site sans succès.
- 3) Dans les mois apicoles, chaque mois possède une page, pour aller de l'une vers l'autre des flèches directionnelles ont été ajoutées pour faciliter la navigation des utilisateurs. Cependant ces derniers ont renoncé à s'en servir lorsqu'ils ont cliqué sur le mois et qu'il n'y a eu aucune réponse.
- 4) Les ruchers-écoles, qui sont des ressources importantes pour le futur apiculteur, ne sont pas trouvables par les utilisateurs. Ils ont pour la plupart étaient vers une autre direction pour chercher l'information : Devenir Apiculteur >>amateur.

### 4.3 Description détaillée de chaque problème

Suite au tableau et au « radar » des problèmes de navigation repérés lors des tests utilisateurs sur la maquette interactive, nous allons décrire cinq problèmes qui nous semblent importants.

#### 1. Le problème n° 5 : Le bouton de retour vers la page d'accueil n'est pas efficient

Lors de leur navigation sur la maquette interactive, les 3 utilisatrices ont essayé à plusieurs reprises de revenir en arrière ou d'aller à la page d'accueil.

Andrée et Marguerite ont appuyé sur le bouton « flèche en arrière » du navigateur, ce qui a fait disparaître la maquette du site.

Sonia a appuyé sur le bouton « Home » du navigateur, puis lorsqu'elle s'est aperçue de son erreur elle a appuyé sur le bouton « Back ».

Lorsque je leur demandais de revenir sur la page d'accueil entre deux recherches, les trois utilisatrices ont cherché comment faire. Elles ont spontanément appuyé sur les boutons du menu, sans arriver à réaliser leur action.

Sonia « bah tu me demandes pour revenir sur la page d'accueil, mais j'y vais comment ? », « ah merde... ah c'est là-dessus, sur le petite abeille ».

Pour illustrer ce problème de navigation, voici un lien vers la navigation d'une utilisatrice : <http://tecafaetu.unige.ch/etu-maltr/zelda/dupontc9/ergonomie/Site-web-test1.mp4>

**Diagnostic :** Selon les critères de Bastien et Scapin, cette difficulté se rapporte au **Contrôle des utilisateurs sur leurs actions**.

En effet les utilisateurs doivent toujours avoir le contrôle sur leur navigation, ce qui se traduit par un bouton « back », « home » ou une image qui s'y rapporte.

Dans notre maquette interactive, le bouton qui active cette fonction est l'image de l'abeille dans le header. Cependant cette image n'est pas suffisamment repérant pour les utilisateurs comme nous avons pu le voir dans leur navigation.

**Remédiation :** Pour résoudre ce problème, nous proposons d'intégrer une image « home » ou un bouton « accueil » dans le menu à gauche. Lors de la navigation des utilisatrices, elles ont dirigé leur attention en haut à gauche de l'écran pour chercher le bouton « home ».

## 2. Le problème n° 4 : Les boutons interactifs des mois sur la page les saisons apicoles ne sont pas efficaces

Les utilisatrices devaient chercher des informations en lien avec les mois de l'année. Aussi leur navigation les a amenées sur l'onglet *les saisons apicoles*.

Lorsqu'elles étaient sur cette page, elles se trouvaient face à une image avec les 12 mois de l'année (figure 4).

Figure 4 — Calendrier apicole



Lorsqu'elles passaient le curseur sur un mois, il changeait de couleur. Cette interactivité n'a pas été suffisante pour les inciter à cliquer.

Marguerite a pu dire : « *ben comment on fait là ?!* »,

Andrée a lu le petit texte au-dessus de l'image et a demandé au testeur : « *ben alors c'est ça les mois ?* » et « *si je clique dessus ça fait rien !* ».

Pour illustrer ce problème de navigation, voici un lien vers la navigation d'une utilisatrice : <http://tecfaetu.unige.ch/etu-malitt/zelda/duPontc9/ergonomie/Site-web-test2.mp4>

**Diagnostic :** Selon les critères de Bastien et Scapin, Le guidage : incitation. L'interactivité des mois apicoles n'est pas suffisamment claire pour accompagner l'utilisateur à effectuer un clic.

L'interactivité d'un bouton a pour objectif d'inciter et de guider l'utilisateur dans sa navigation. Cependant ce que nous repérons cette situation c'est que l'interactivité choisie n'a pas été aidante pour les utilisatrices.

**Remédiation :** Nous proposons de changer l'interactivité proposée et/ou d'ajouter un message au-dessus des mois en indiquant « *veuillez cliquer sur les mois pour obtenir des informations supplémentaires* ».

## 3. Le problème n° 7 : L'utilisateur ne trouve pas l'information « les ruchers-écoles »

Tous les participants ont eu des difficultés dans cette tâche, aucun d'entre eux n'a compris que les livres, le DVD, les magazines et les ressources du site web seraient le bon endroit pour accomplir la tâche. L'un d'entre eux a même essayé de cliquer sur le tableau présentant les noms des cours et la durée pour être dirigé vers une page externe et ainsi pouvoir s'inscrire à un cours de formation professionnelle. Les trois utilisateurs ont eu le même type de réflexion en recherchant des informations sur la formation en suivant le chemin suivant : devenir apiculteur — les différentes



formes d'apiculture — professionnel/amateur. Il y avait des liens hypertextes dans le texte de la page devenir apiculteur professionnel, mais seulement un utilisateur l'a trouvé.

L'utilisateur 3 a essayé d'accéder au tableau descriptif en pensant y trouver un lien pour s'inscrire à un cours. Il a dit : « avec des sigles qu'on ne sait pas qu'est-ce que ça veut dire », il a essayé de cliquer sur les titres en disant « il n'y a pas de lien pour accéder à ces formations ».

**Figure 5 — Tableau des cours de formation**

	BPREA	SIL	Titre apiculteur	BTSA ACSE support privilégié apiculture
Niveau de la formation	IV	IV	IV	III
Durée	1AN	9 MOIS	6 MOIS	2 ANS
Stage en exploitation	≈ 200 h	≈ 400h	280 h	8 semaines

**Diagnostic :** Ce problème viole le critère de Bastien et Scapin de **compatibilité** qui se réfère à l'accord pouvant exister entre les caractéristiques des utilisateurs (mémoire, perceptions, habitudes, compétences, Âge, attentes, etc.) et des tâches, d'une part, et l'organisation des sorties, des entrées et du dialogue d'une application donnée, d'autre part. De plus, la compatibilité concerne également le degré de similitude entre divers environnements ou applications.

**Remédiation :** En ce qui concerne l'amélioration, on propose deux solutions :

- Inclure dans les sigles les liens vers les pages des cours — « ressources »
- Inclure en bas du tableau une légende des sigles qui identifient le type de formation en fonction de l'objectif et du temps disponible pour la participation.

Un extrait vidéo est disponible sur ce lien : <http://tecaetu.unige.ch/etu-maltr/zelda/thome9/ergo/probleme%201.mp4>

#### **4. Le problème n° 3 : Il y a beaucoup d'informations dans les pages des saisons apicoles, cela décourage les utilisateurs dans leur navigation.**

La majorité des participants a échoué. Au début, le problème était lié à la difficulté de compréhension de la manière d'accéder aux informations des mois dans l'onglet des « saisons apicoles ». Mais ce n'est pas l'unique raison qui les a empêchés de mener à bien cette tâche. Ce qui était attendu des participants était d'accéder aux pages mois par mois, en cliquant sur les flèches situées sur les côtés de l'écran. En réalité, la cause du problème était la quantité de texte à lire pour obtenir les informations correctes attendues. De plus, le contenu est assez spécifique même pour l'utilisateur qui avait une connaissance préalable du sujet.

Au cours de cette tâche, le premier utilisateur a lu les 12 pages et n'a pas obtenu le mois correct pour l'introduction de la reine. Elle dit : « Je suis encore en doute ».

Figure 6 — Textes à lire

En Mars les premiers pollens arrivent, le saule Marsault donne un excellent pollen, la ponte de la reine est repartie depuis longtemps la quantité de pollen requise pour la croissance démographique de la colonie est impressionnante. Si une forte miellée apparaît lors de la floraison du saule Marsaut, c'est l'indicateur d'une année à essaimage.

Le mois de mars est celui des extrêmes. Les très grands froids sont en principe derrière nous, mais il faut encore se méfier des gelées. Les jours, plus longs, bénéficient davantage de la chaleur du soleil mais la pluie est fréquemment au rendez-vous et, si le gel en principe n'est plus régulier, les giboulées peuvent encore provoquer des surprises. Les abeilles sortent de plus en plus souvent, et rentrent avec du pollen sur les pattes.

La grappe s'étend, les abeilles occupent sur les rayons des surfaces toujours plus grandes, elles consomment miel et pollen en quantité. Bien nourrie, la reine étale généreusement sa ponte. Au milieu du mois, il est normal de trouver dans les ruches trois grands cadres couverts de couvain. Cela signifie que le renouvellement de la colonie est bien amorcé. Les années à hiver chaud, les colonies ont démarré un mois plus tôt et elles sont, mi-mars, jusque sur six cadres de couvain.

En mars, il n'est pas rare d'observer des mortalités importantes de colonies. Populeuses en octobre, toujours en vie au début de l'hiver, elles disparaissent brusquement entre février et mars, malgré des réserves de miel non consommées. Ce phénomène peut être constaté sur toutes sortes de colonies, populeuses ou plus faibles, et c'est aujourd'hui une source d'interrogation.

**Nourrir pour stimuler la colonie**

En mars, pour soutenir et accroître le volume de la colonie, vous pouvez lui apporter jusqu'à un demi-litre de sirop chaud à 40 °C, que vous verserez sur le couvre-cadre nourrisseur. Cela accélère la ponte de la reine.

**Marquer la reine**

Si vous trouvez la reine, vérifiez la couleur de son année de naissance, sinon marquez-la de la couleur de l'année précédente. Un marquage systématique des reines permet d'en connaître exactement l'âge et donc de déterminer le moment de leur remplacement. À moins que les abeilles ne l'aient fait à notre insu.

**Diagnostic :** Ce problème contrevient aux critères de Bastien et Scapin de **charge de travail**, c'est-à-dire, concerne l'ensemble des éléments de l'interface qui ont un rôle dans la réduction de la charge perceptible ou mnésique des utilisateurs et dans l'augmentation de l'efficacité du dialogue. Densité informationnelle : les utilisateurs ont trouvé la quantité de texte très élevée.

**Remédiation :** En ce qui concerne l'amélioration, nous proposons :

- Réduire la quantité de lecture, les textes doivent être résumés et aussi l'inclusion des tableaux pour faciliter la lecture des informations les plus importantes, en suivant le même patron sur toutes les pages.

Un extrait vidéo est disponible sur ce lien — <http://tecfaetu.unige.ch/etu-maltr/zelda/thome9/ergo/probleme%202.mp4>

##### 5. Le problème n° 6 : Les flèches pour accéder les mois suivants et précédents ne sont pas suffisantes

Les flèches de direction et le nom des mois dans les mois des saisons apicoles empêchent les utilisateurs de naviguer sans erreurs.

Deux utilisateurs sur les 6 ont rencontré des difficultés dans leur navigation dans les pages des mois des saisons apicoles.

Lors de la création de la maquette, nous avons intégré des flèches directionnelles pour faciliter la navigation de l'utilisateur entre les 12 pages. Chaque flèche est précédée du nom du mois vers lequel la flèche va diriger l'utilisateur.

Pendant seule la flèche permet d'accéder au mois choisi, le nom du mois n'étant pas interactif ou actif.

### Une vie au ralenti

C'est l'hiver, les abeilles poursuivent leur vie au ralenti en restant serrées en grappe les unes contre les autres. Alors que la température peut descendre un peu en dessous de 0 °C dans la ruche, le cœur de la grappe est maintenu à 35 °C par les abeilles. Lorsque le soleil est éclatant, le bois des ruches s'échauffe, faisant monter la température, et la colonie s'anime. La grappe se disloque alors, certaines abeilles sortent, d'autres passent d'un rayon à l'autre à la recherche de nourriture si le rayon où elles sont bloquées est vide. La colonie navigue ainsi d'un bord à l'autre de la ruche en fonction des réserves de miel et se rapproche bien souvent du côté le plus chaud de la ruche.



### Parfois, la ponte de la reine repart

En fin de mois, les jours rallongent de manière sensible. Dans les régions au sud certaines années chaudes, le pollen apparaît, les abeilles sortent pour en trouver, la ponte de la reine repart. Cette nourriture, complétée par le miel de la colonie, active chez les très jeunes abeilles les glandes hypopharyngiennes jusqu'au repos. La reine ainsi nourrie se met à pondre, peu sans doute, mais suffisamment pour que le cycle de renouvellement des abeilles commence



## LE CALENDRIER APICOLE

**Diagnostic :** Ce problème transgresse les critères de navigation de Bastien et Scapin, plus précisément Le **Guidage : incitation.** L'interactivité des mois apicoles n'est pas assez claire pour accompagner l'utilisateur à effectuer un clic.

**Remédiation :** Nous proposons de rendre interactif le nom du mois et la flèche, ce qui facilitera et ne ralentira pas la navigation de l'utilisateur.

### 4.4 Résultat de l'évaluation post-test

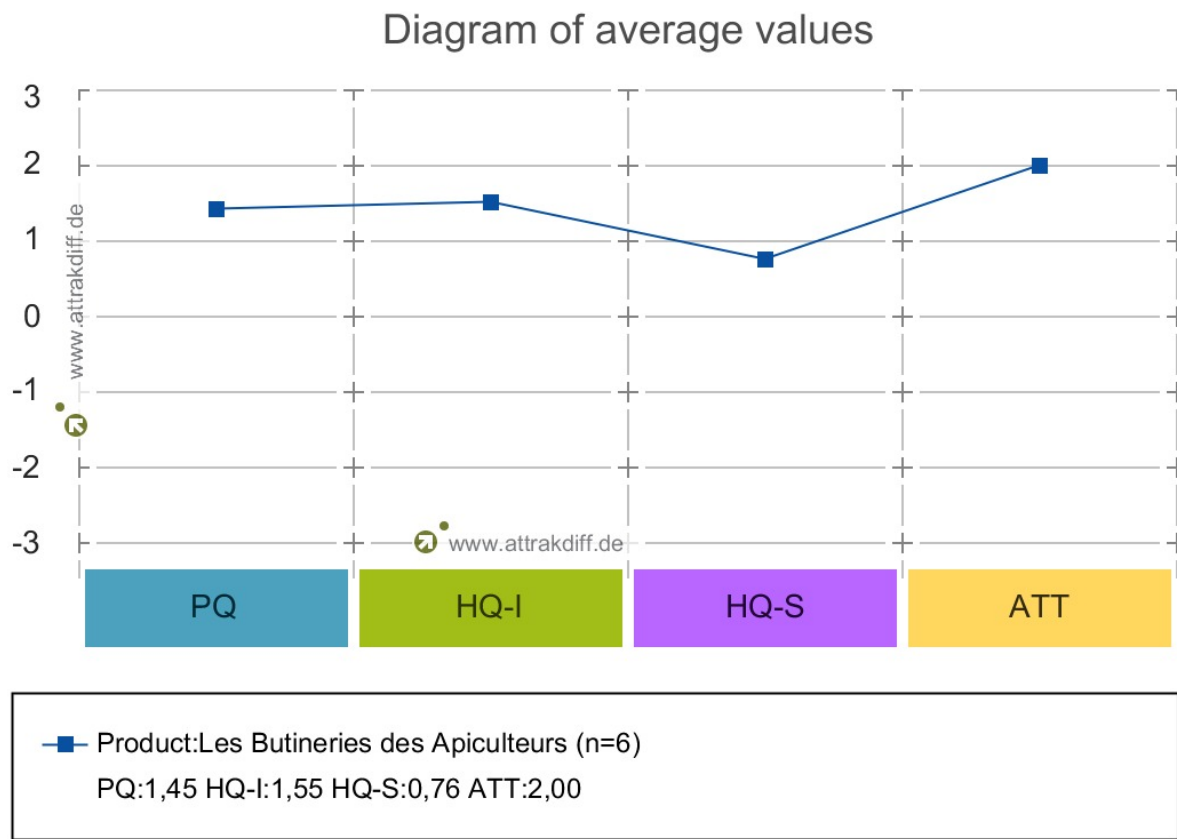
Après avoir terminé la deuxième partie du test avec chaque participant, je leur ai demandé de remplir le questionnaire d'Attrakdiff. Le but de ce questionnaire est d'évaluer les réponses des participants selon les critères suivants :

- QP Qualité pragmatique : indique à quel point permet aux utilisateurs d'atteindre leur but dans le sens de réaliser une tâche.
- QH-S Qualité hédonique-stimulation : indique dans quelle mesure le produit peut soutenir le besoin de stimulation.
- QH-I Qualité hédonique-identité : indique dans quelle mesure le produit permet à l'utilisateur de s'identifier à lui.
- ATT Attractivité globale : décrit la valeur du produit basé sur la perception des qualités pragmatiques et hédoniques.

Avec l'aide d'AttrakDiff.de, les données des questionnaires remplis sur papier ont été soumises à l'analyse et le résultat a été présenté à travers trois diagrammes différents. Le premier (*figure 7*) présente le résultat de l'attractivité du site : Les Butineries des Apiculteurs. Le résultat montre un bon niveau d'attractivité.

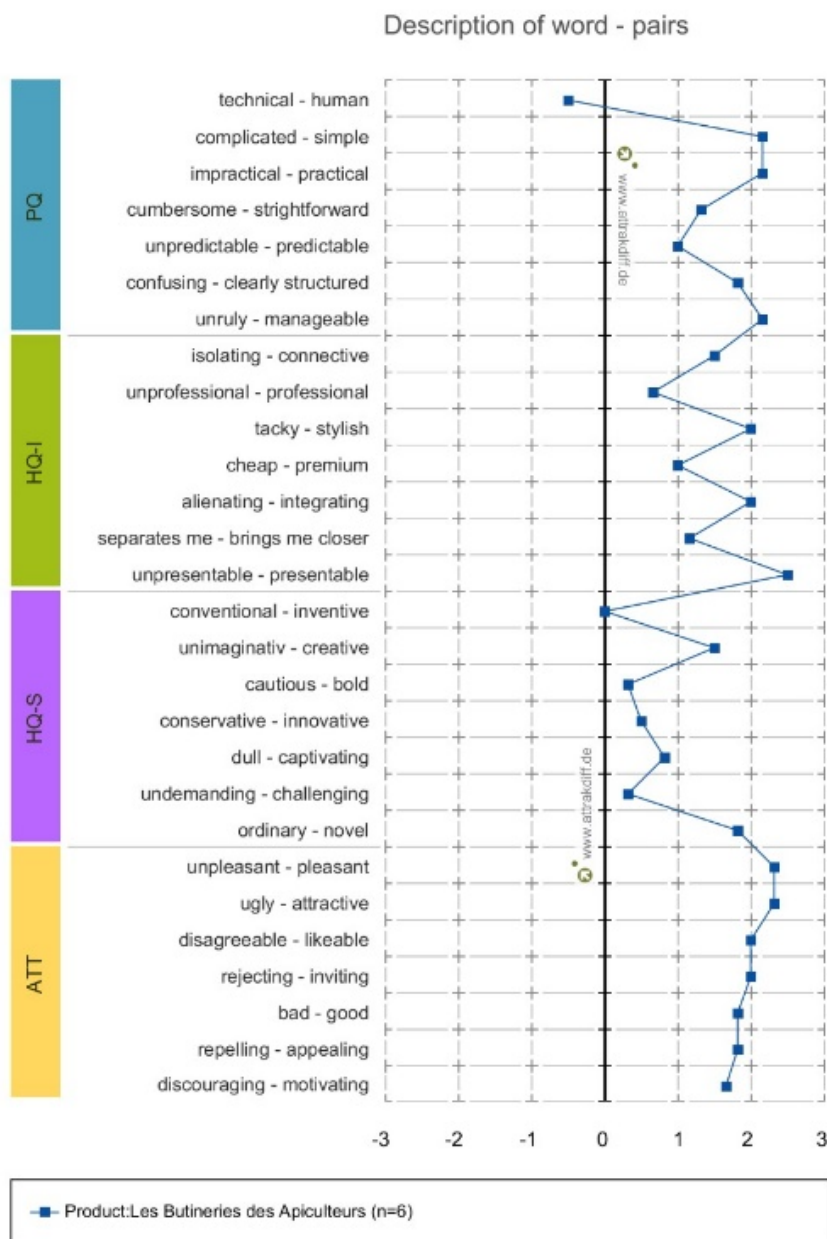
En effet, lorsque les résultats du questionnaire AttrakDiff sont compris entre 1 et -1 le ressenti de l'utilisateur est neutre, ce qui démontre un effet positif lors de l'expérience de navigation.

Figure 7 — Diagramme des valeurs moyennes



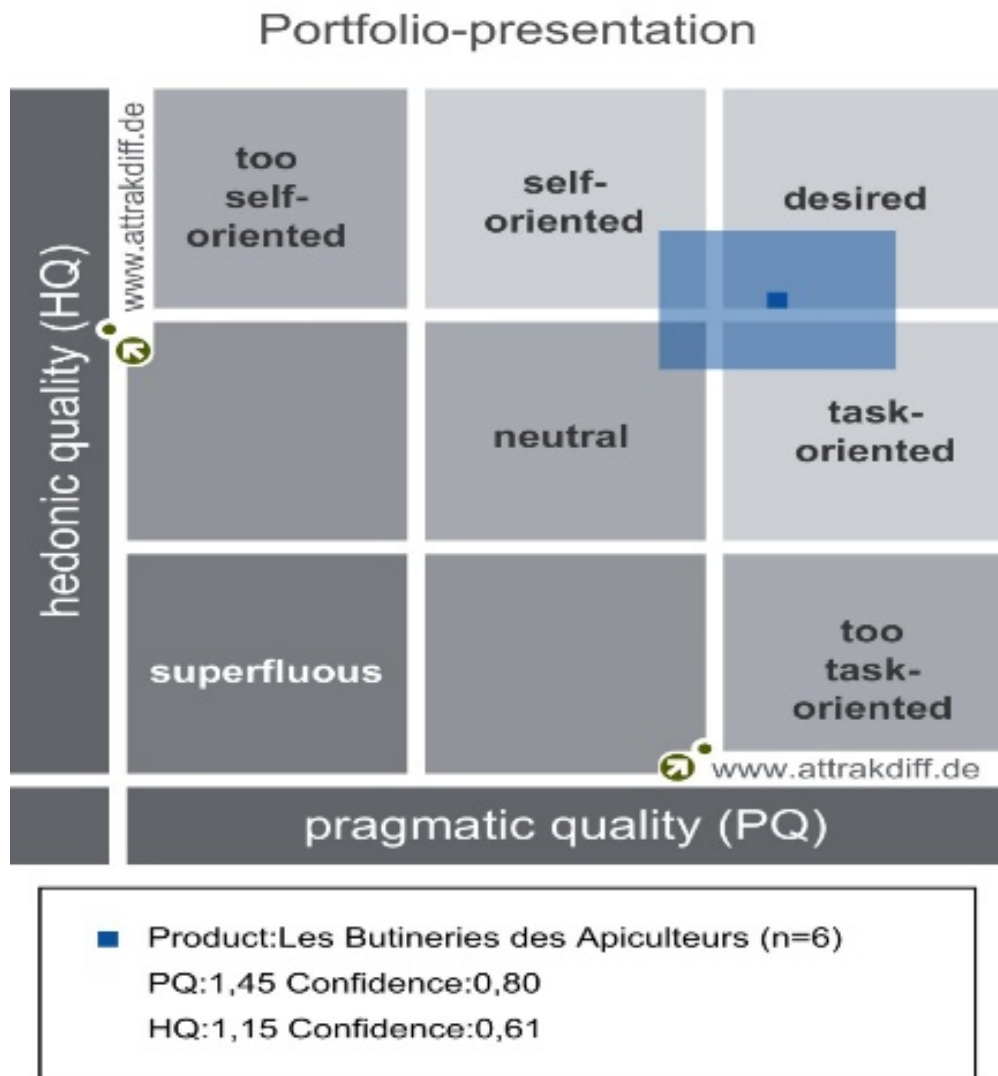
Le deuxième graphique (figure 8) présente les valeurs moyennes entre les paires de mots, le résultat du graphique prouve que la perception des utilisateurs était positive.

Figure 8 — Diagramme paires de mots



Le dernier graphique (figure 9) montre la personnalité de la maquette. Les valeurs moyennes obtenues aux échelles hédoniques sont représentées sur l'axe vertical et la valeur moyenne à l'échelle pragmatique est représentée sur l'axe horizontal. Selon les scores obtenus aux deux dimensions, le système évalué sera positionné dans l'une des zones. Le résultat a été comme « désiré ».

Figure 9 — Portfolio



Tous ces résultats nous démontrent une impression positive de la maquette, suite à la navigation par les 6 utilisateurs.

Après avoir rempli le questionnaire, un entretien final a été mené afin de recueillir les impressions personnelles, quelques suggestions d'amélioration du système évalué.

Les commentaires des utilisateurs étaient généralement assez positifs. Toutefois, il a été possible d'obtenir quelques suggestions d'améliorations telles que l'inclusion de liens dans les tableaux des formations ou même un menu spécifique à cet effet, parce qu'il y a des règles strictes pour devenir apiculteur, même comme amateur.

Une utilisatrice a déclaré qu'elle trouvait les tâches faciles et que le site est explicite en ce qui concerne le menu. Selon elle, « *l'organisation de l'information est très logique* ». Cette même personne a dit : « *J'ai eu des difficultés avec une tâche parce que c'était quelque chose de très particulier* ».

## 5. Synthèse du test et propositions de remédiations

### 5.1 Synthèse

La maquette a été accueillie positivement par les utilisateurs, qui ont pu percevoir un design en lien avec l'apiculture, beau et simple.

Le menu et son utilisation ont été perçus comme simples et logiques par les utilisateurs.

La grande photo de la page d'accueil a pu orienter certains utilisateurs vers l'abeille et le miel, plutôt que la pratique de l'apiculture.

Certains pages possèdent un grand nombre d'informations, ce qui eut avoir des répercussions dans la vitesse et la motivation de l'utilisateur.

Le sujet de l'apiculture possède beaucoup d'informations nécessaires pour pratiquer. Aussi parfois les informations n'étaient pas accessibles immédiatement. Par exemple « le rucher "école", lors du tri de carte les utilisateurs avaient positionné cette carte dans la page "ressources". >Néanmoins lors de la navigation sur la maquette, ce lieu n'a pas semblé adéquat.

### 5.2 Remédiations apportées dans la version 2

Les corrections apportées dans la version 2 de la maquette ont été suggérées par les utilisateurs lors du test de 5 secondes ainsi que dans les autres tests.

1. D'autre part, nous avons pu obtenir des informations plus précises lors de l'entretien final. Les utilisateurs ont alors émis des idées de solution quant à l'emplacement et au cheminement de la tâche 3 (cours de formation).
2. Un lien hypertexte a été inclus dans le mot **formation** ainsi qu'une légende sous le tableau de formation (figure 10).
3. L'information concernant le rucher-école est présente dans la page apiculteur amateur, et en hypertexte vers la page des ressources.

**Figure 10 — Remédiation 1**

A titre d'exemple, voici les principales **formations** qui préparent au métier d'apiculteur :

	BPREA	SIL	Titre apiculteur	BTSA ACSE support privilégié apiculture
Niveau de la formation	IV	IV	IV	III
Durée	1AN	9 MOIS	6 MOIS	2 ANS
Stage en exploitation	≈ 200 h	≈ 400h	280 h	8 semaines

Le Brevet professionnel de responsable d'exploitation agricole (BPREA)  
Specialisation d'initiative local ( SIL)  
Brevet de Technicien Supérieur (BTSA)

- Afin de corriger la difficulté d'accès à la page d'accueil lors de la navigation dans la maquette, un nouvel onglet a été inclus dans le menu principal. Celui-ci est représenté par une maison, afin de faciliter la compréhension des utilisateurs.
- Nous avons remarqué lors du test des 5 secondes que l'identification du site n'était pas efficace. L'image de l'abeille mettait en évidence l'abeille et le miel, aussi nous l'avons remplacée par une image d'apiculteur (figure 11).

**Figure 11 — Remédiation 2**



- Dans le calendrier apicole, une interaction a été incluse pour augmenter la taille du mot lorsque l'utilisateur passe son curseur sur le mot. De plus nous avons ajouté un texte explicite dans le texte d'introduction de la page pour faciliter le guidage de l'utilisateur.

**Figure 12 — Remédiation 3**





7. Dans le calendrier apicole, nous avons inclus une interaction supplémentaire dans le bouton des mois à côté de la page. De cette manière, les utilisateurs disposent de deux options de navigation.

Figure 13 - Page d'accueil



Version 2 de la maquette : <https://w4ojtu.axshare.com>

## 6. Références

---

Grille de critères de Bastien & Scapin (Matériel du cours ERGO 1819, basé sur Bastien, C. et Scapin, D. (1993). Ergonomic criteria for the evaluation of Human-Computer Interfaces. Rapport technique, Le Chesnay : INRIA)

Lallemand, C. & Gronier, G. (2016). Chapitre 30 : Test Utilisateur. In *Méthodes de Design UX. 30 méthodes fondamentales pour concevoir et évaluer les systèmes interactifs*. Paris : Eyrolles.

Pelayo, S., Leroy, N. et Guerlinger, S. (2004). Méthodes ergonomiques appliquées à une situation complexe, in Actes de la conférence ERGO'IA 2004, pp.133-140, Biarritz

Lallemand, C., Kœnig, V., Gronier, G., & Martin, R. (2015). Création et validation d'une version française du questionnaire AttrakDiff pour l'évaluation de l'expérience utilisateur des systèmes interactifs, *Revue Européenne de Psychologie Appliquée*. doi:10.1016/j.erap.2015.08.002

## 7. Annexes

---



## TEST DE 5 SECONDES

1. De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

Très mauvaise  Mauvaise  Moyenne  Bonne  Très bonne

2. De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

Très laide  Laide  Ni laide  Ni belle  Belle  Très belle

3. Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ? Si possible, merci de les reproduire sur feuille blanche.

4. Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

---

---

---

---

TEST DE 5 SECONDES

1. De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

( ) Très mauvaise ( ) Mauvaise ( ) Moyenne ( ) Bonne (X) Très bonne

2. De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

( ) Très laide ( ) Laide ( ) Ni laide ( ) Ni belle ( ) Belle (X) Très belle

3. Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ? Si possible, merci de les reproduire sur feuille blanche.

Abeille

Les couleurs : orange / jaune / noir

La ruche

L'apiculteur

4. Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

Il s'adresse aux gens intéressés à l'apiculture, aux abeilles

## Questionnaire AttrakDiff

Dans le cadre d'un projet sur l'expérience utilisateur, nous souhaiterions évaluer vos impressions sur le site web «Les Butineries des Apiculteurs ». Ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.

Ne pensez aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Vous pourrez avoir l'impression que certains termes ne décrivent pas correctement le site web. Dans ce cas, assurez-vous de donner tout de même une réponse. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

Humain	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Technique
M'isole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me sociabilise
Plaisant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Déplaisant
Original	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Conventionnel
Simple	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Complicqué
Professionnel	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amateur
Laid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Beau
Pratique	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pas pratique
Agréable	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Désagréable
Fastidieux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Efficace

De bon goût	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De mauvais goût
Prévisible	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Imprévisible
Bas de gamme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Haut de gamme
M'exclut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	M'intègre
Me rapproche des autres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me sépare des autres
Non présentable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Présentable
Rebutant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Attirant
Sans imagination	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Créatif
Bon	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mauvais

- Confus       Clair  
 Repoussant        Attrayant  
 Audacieux        Prudent  
 Novateur        Conservateur  
 Ennuyeux        Captivant  
 Peu exigeant        Challenging  
 Motivant        Décourageant  
 Nouveau        Commun  
 Incontrôlable        Maîtrisable

4. Selon vous, quel est le rôle principal de la communication ?

Le rôle principal de la communication est d'établir un lien entre les individus et de leur permettre de partager des informations et des idées. Elle est essentielle pour le développement personnel et professionnel, ainsi que pour la résolution de problèmes et la prise de décision collective.



TEST DE 5 SECONDES

1. De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

( ) Très mauvaise ( ) Mauvaise ( ) Moyenne (X) Bonne ( ) Très bonne

2. De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

( ) Très laide ( ) Laide ( ) Ni laide ( ) Ni belle (X) Belle ( ) Très belle

3. Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ? Si possible, merci de les reproduire sur feuille blanche.

onglet et menu sont claires, compréhensible.

Couleur jaune et image photo d'abeille.

il y avait un logo mais je ne pouvais pas le reproduire.

4. Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

explication sur l'apiculture très détaillé.

## Questionnaire AttrakDiff

Dans le cadre d'un projet sur l'expérience utilisateur, nous souhaiterions évaluer vos impressions sur le site web «Les Butineries des Apiculteurs ». Ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.

Ne pensez aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Vous pourrez avoir l'impression que certains termes ne décrivent pas correctement le site web. Dans ce cas, assurez-vous de donner tout de même une réponse. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

Humain	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Technique
M'isole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me sociabilise
Plaisant	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Déplaisant
Original	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Conventionnel
Simple	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Complicé
Professionnel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amateur
Laid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Beau
Pratique	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pas pratique
Agréable	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Désagréable
Fastidieux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efficace
De bon goût	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De mauvais goût
Prévisible	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Imprévisible
Bas de gamme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Haut de gamme
M'exclut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	M'intègre
Me rapproche des autres	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me sépare des autres
Non présentable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Présentable
Rebutant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Attirant
Sans imagination	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Créatif
Bon	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mauvais

- |               |                       |                                  |                                  |                                  |                                  |                                  |                                  |              |
|---------------|-----------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|--------------|
| Confus        | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Clair        |
| Repoussant    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Attrayant    |
| Audacieux     | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Prudent      |
| Novateur      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Conservateur |
| Ennuyeux      | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Captivant    |
| Peu exigeant  | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Challenging  |
| Motivant      | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Décourageant |
| Nouveau       | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | Commun       |
| Incontrôlable | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> | Maîtrisable  |

Éléments

image / photo / vidéo / audio / texte

6-11-2011 15+  
 12-11-2011 15+  
 13-11-2011 15+  
 14-11-2011 15+

À quel type de système vous êtes-vous connecté par ce système ?

évaluation de l'efficacité de la tâche

TEST DE 5 SECONDES

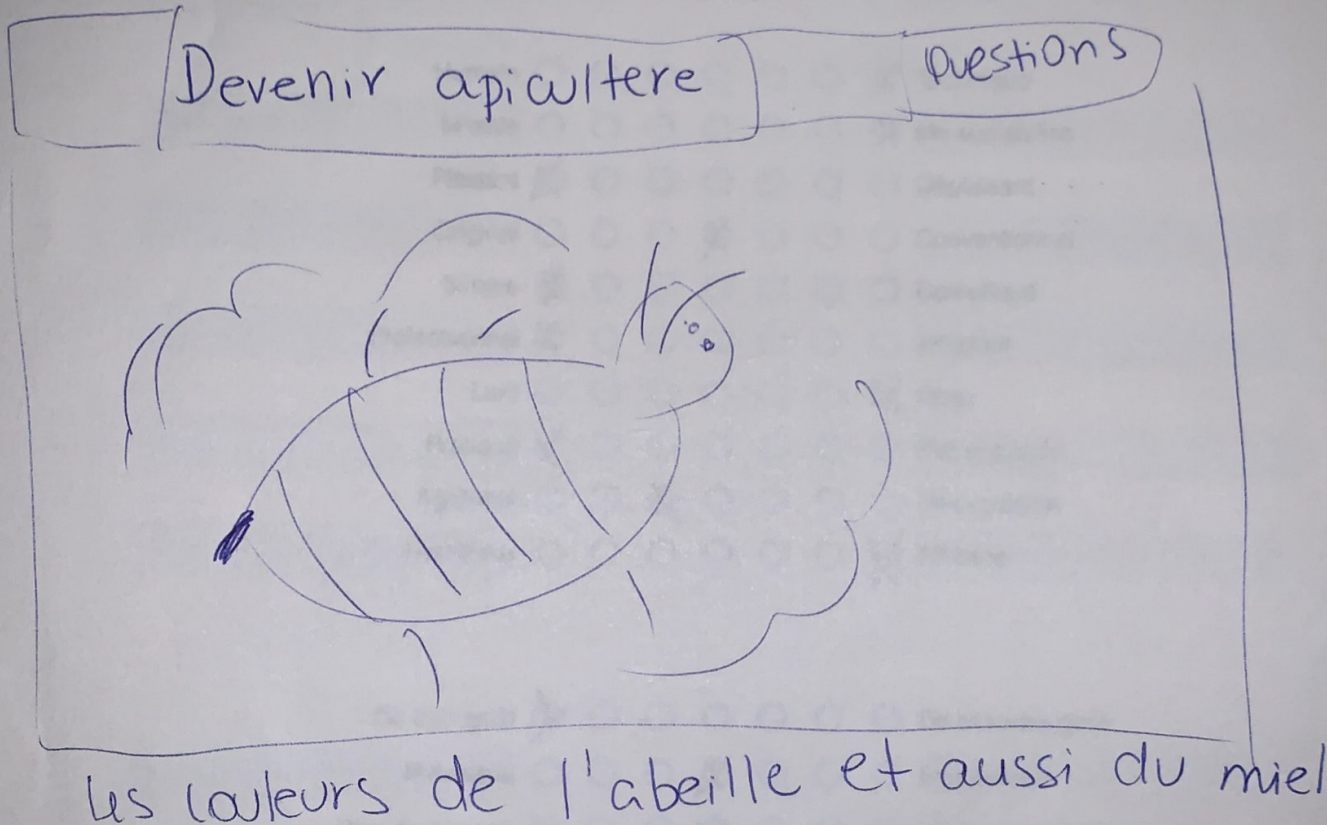
1. De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

( ) Très mauvaise ( ) Mauvaise ( ) Moyenne (X) Bonne ( ) Très bonne

2. De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

( ) Très laide ( ) Laide ( ) Ni laide ( ) Ni belle ( ) Belle (X) Très belle

3. Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ? Si possible, merci de les reproduire sur feuille blanche.



4. Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

Attirer les gens à l'apiculture

---

---

---

## Questionnaire AttrakDiff

Dans le cadre d'un projet sur l'expérience utilisateur, nous souhaiterions évaluer vos impressions sur le site web «Les Butineries des Apiculteurs ». Ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.

Ne pensez aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Vous pourrez avoir l'impression que certains termes ne décrivent pas correctement le site web. Dans ce cas, assurez-vous de donner tout de même une réponse. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

Humain	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Technique
M'isole	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Me sociabilise
Plaisant	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Déplaisant
Original	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Conventionnel
Simple	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Compiqué
Professionnel	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Amateur
Laid	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Beau
Pratique	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Pas pratique
Agréable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Désagréable
Fastidieux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Efficace
De bon goût	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	De mauvais goût
Prévisible	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Imprévisible
Bas de gamme	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Haut de gamme
M'exclut	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	M'intègre
Me rapproche des autres	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Me sépare des autres
Non présentable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Présentable
Rebutant	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Attirant
Sans imagination	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Créatif
Bon	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mauvais

- |               |                                  |                       |                                  |                       |                       |                                  |              |
|---------------|----------------------------------|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|----------------------------------|--------------|
| Confus        | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Clair        |
| Repoussant    | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Attrayant    |
| Audacieux     | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Prudent      |
| Novateur      | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Conservateur |
| Ennuyeux      | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Captivant    |
| Peu exigeant  | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Challenging  |
| Motivant      | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Décourageant |
| Nouveau       | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | Commun       |
| Incontrôlable | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | Maîtrisable  |

## Évaluation de la 1ère impression : le test des 5 secondes

Le test des 5 secondes, parfois appelé *Quick-Exposure Memory Test* ou *Rapid Desirability Testing*, est une méthode qui recueille la première impression que les utilisateurs se forment spontanément d'un système.

La passation du test comporte trois étapes.

1. On installe l'utilisateur et on lui indique que l'écran d'un système va lui être présenté pendant exactement cinq secondes, et qu'il devra ensuite exprimer son impression sur cet écran. Assurez-vous que l'utilisateur soit prêt avant d'afficher l'écran à tester.
2. La maquette du système à évaluer est affichée pendant exactement cinq secondes, avant d'être remplacée par un écran noir.
3. L'utilisateur est invité à répondre aux quatre questions ci-dessous, le plus spontanément possible, sans trop réfléchir. On lui demande également de dessiner sur une feuille blanche les éléments de l'interface qu'il a retenus. Il peut alors exprimer librement ses impressions vis-à-vis de l'écran qu'il a visualisé.

1 De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

- Très mauvaise    Mauvaise    Moyenne    Bonne    Très bonne

2 De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

- Très laide    Laide    Ni laide ni belle    Belle    Très belle

3 Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ?  
Si possible, merci de les reproduire dans le cadre ci-dessous (ou sur feuille blanche).

4 Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

Niel - Alerte - Recette du miel

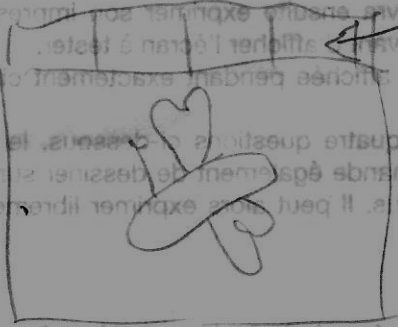


images  
Menu  
simplicité

Le test des 5 secondes, parfois appelé Quick Exposure Test ou Rapid Usability Testing, est une méthode qui recueille la première impression que les utilisateurs se forment spontanément d'un système.

La passation du test comporte trois étapes :

1. On invite l'utilisateur à se rendre rapidement sur l'écran d'un système et à lui être présenté pendant 5 secondes. On lui demande d'évaluer son impression sur cet écran. Assurez-vous que l'utilisateur soit prêt avant d'afficher l'écran à tester.
2. La maquette du système à évaluer est affichée pendant exactement cinq secondes, avant d'être remplacée par un écran noir.
3. L'utilisateur est invité à répondre aux quatre questions ci-dessous, le plus spontanément possible, sans trop réfléchir. On lui demande également de dessiner sur une feuille blanche les éléments de l'interface qu'il a testés. Il peut alors expliquer librement ses impressions vis-à-vis de l'écran qu'il a visualisé.



1. De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?  
 Très mauvaise     Mauvaise     Moyenne     Bonne     Très bonne
2. De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?  
 Très laide     Laide     Ni laide ni belle     Belle     Très belle
3. Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...)? Si possible, merci de les reproduire dans le cadre ci-dessous (ou sur feuille blanche).
4. Selon vous, dans quel but les objectifs visés par ce système ?

à faire sur une feuille à part





## Évaluation de la 1ère impression : le test des 5 secondes

Le test des 5 secondes, parfois appelé *Quick-Exposure Memory Test* ou *Rapid Desirability Testing*, est une méthode qui recueille la première impression que les utilisateurs se forment spontanément d'un système.

La passation du test comporte trois étapes.

1. On installe l'utilisateur et on lui indique que l'écran d'un système va lui être présenté pendant exactement cinq secondes, et qu'il devra ensuite exprimer son impression sur cet écran. Assurez-vous que l'utilisateur soit prêt avant d'afficher l'écran à tester.
2. La maquette du système à évaluer est affichée pendant exactement cinq secondes, avant d'être remplacée par un écran noir.
3. L'utilisateur est invité à répondre aux quatre questions ci-dessous, le plus spontanément possible, sans trop réfléchir. On lui demande également de dessiner sur une feuille blanche les éléments de l'interface qu'il a retenus. Il peut alors exprimer librement ses impressions vis-à-vis de l'écran qu'il a visualisé.

1 De manière générale, quelle est votre impression vis-à-vis de ce système ?

- Très mauvaise    Mauvaise    Moyenne    Bonne    Très bonne

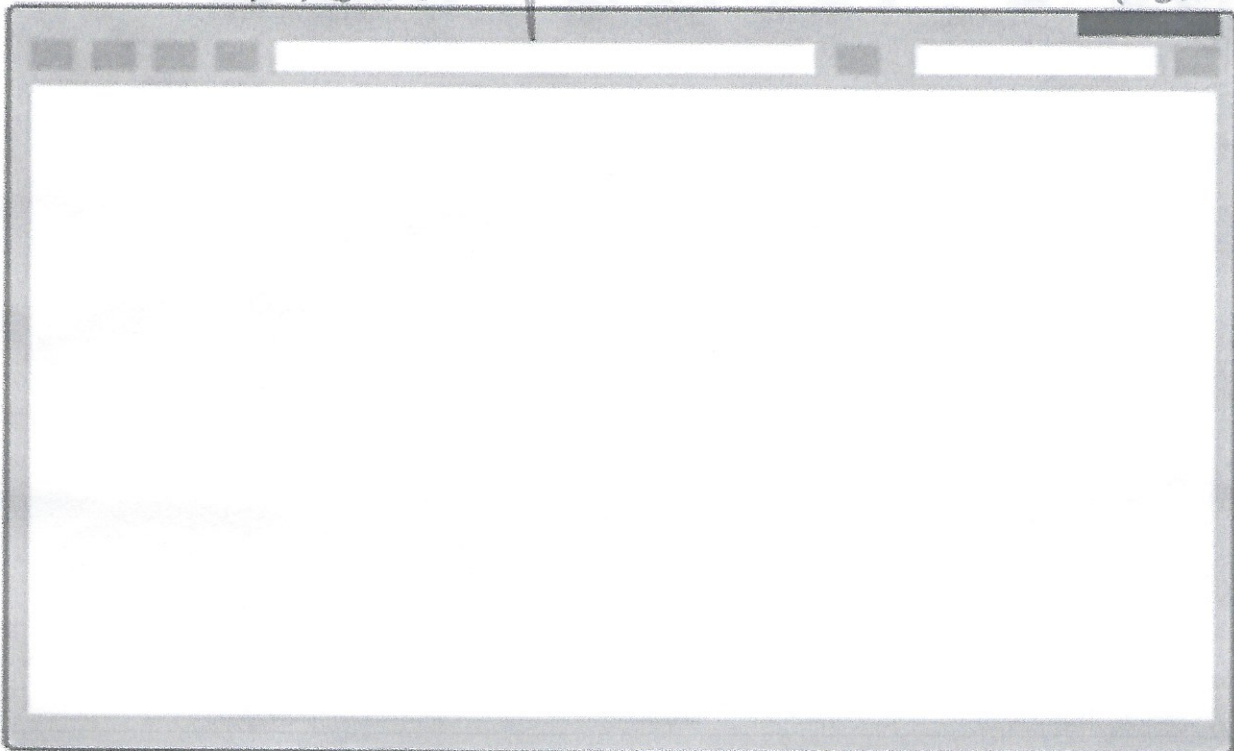
2 De manière générale, comment jugez-vous l'esthétique de ce système ?

- Très laide    Laide    Ni laide ni belle    Belle    Très belle

3 Quels éléments de l'interface avez-vous retenus (texte, logo, couleur, image, menus...) ?  
Si possible, merci de les reproduire dans le cadre ci-dessous (ou sur feuille blanche).

4 Selon vous, quels sont les objectifs visés par ce système ?

Recherche à quelle période ont peu récolter  
↳ lancer peu des ruches à la maison -



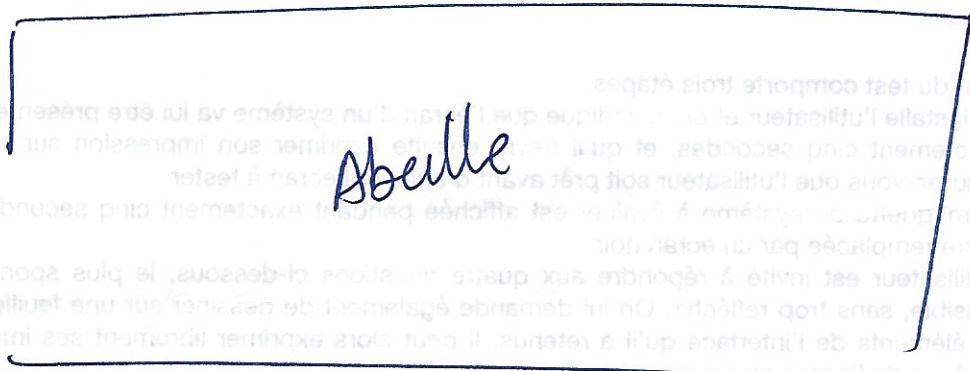
☰  
menu

htrc

htrc

htrc

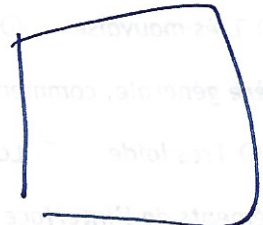
jaune



Abeille

essaim  
d'abeille

fond d'ecran



footer.

