

Informations aux participant(e)s

Vous êtes invité(e) à participer de façon volontaire à une expérimentation. Avant d'accepter d'y participer, il est important de lire ce formulaire qui en décrit l'objectif et les modalités pratiques. Vous avez le droit de poser à tout moment des questions en rapport avec cette expérimentation.

1. Objectif

La recherche dans laquelle s'inscrit l'expérimentation a pour but de comparer les prototypes non raffinés visuellement (prototype papier) aux prototypes plus raffinés visuellement (wireframe). L'expérimentation vise à démontrer l'influence du raffinement visuel des prototypes sur les attitudes et les réactions des designers.

2. Approche

La recherche repose sur une approche expérimentale impliquant plusieurs expérimentations avec des étudiants du master en Communication de l'UCLouvain. Durant l'expérimentation, les participant(e)s adoptent le rôle de designer ayant pour mission d'évaluer des prototypes.

3. Dispositif expérimental

Le dispositif expérimental implique l'utilisation d'un oculomètre, *eye tracker* en anglais, afin de collecter les données relatives au parcours visuel des participant(e)s, en particulier :

- Performances et efficacité : nombre de fixations/saccades, temps jusqu'à la première fixation sur une région d'intérêt, nombre de visites/revisites de régions d'intérêt ;
- Confort visuel : nombre de saccades, nombre de revisites de régions d'intérêt, etc.

4. Procédure/déroulement

L'expérimentation dure 30 minutes et se déroule en sessions individuelles comme suit :

Etape n°1 : informations et signature du formulaire de consentement éclairé

Etape n°2 : présentation du fonctionnement de l'oculomètre

Etape n°3 : expérimentation individuelle

Etape n°4 : questionnaire et débriefing

5. Participation volontaire

Votre participation à cette expérimentation est entièrement volontaire et vous avez le droit de refuser d'y participer. Vous avez également le droit de vous retirer de l'expérimentation à tout moment, sans en préciser la raison, même après avoir signé le formulaire de consentement. Toutefois, les données collectées jusqu'à l'arrêt de la participation à l'expérimentation.

6. Protection de la vie privée

Votre identité et votre participation à cette expérimentation demeureront strictement confidentielles. Vous ne serez pas identifié(e) par votre nom ni d'aucune autre manière reconnaissable dans aucun des dossiers, résultats ou publications en rapport avec l'étude.

La protection des données personnelles est assurée par la loi du 8 Décembre 1992 relative à la protection de la vie privée.

7. Personnes à contacter si vous avez des questions à propos de l'expérimentation
Si vous avez des questions ou si vous voulez donner un avis concernant l'expérimentation, maintenant, durant ou après votre participation, vous pouvez contacter l'expérimentateur, Sébastien Vandraye, par mail à l'adresse suivante : sebastien.vandraye@uclouvain.be

Informations aux participants

Sketch puis Wireframe

Merci de bien vouloir lire attentivement les informations ci-dessous. Si vous avez toujours des questions à l'issue de votre lecture, n'hésitez pas à nous demander un complément d'informations.

Généralités

L'objectif de cette étude est l'analyse des parcours oculaires des designers lorsqu'ils évaluent des prototypes. Dans cette expérimentation, il vous est donc demandé d'adopter une posture de designer pour évaluer au moyen d'un questionnaire le design de deux prototypes : d'abord un sketch, puis un wireframe.

Déroulement de la passation

- Présentation et explication du questionnaire d'évaluation
- Sketch : évaluation du design puis réponse au questionnaire d'évaluation
- Wireframe : évaluation du design puis réponse au questionnaire d'évaluation
- Réponse à un questionnaire sociodémographique
- Interview semi-directif portant sur vos réponses aux questionnaires d'évaluation et vos parcours oculaires

Equipement

Un oculomètre enregistre vos parcours oculaires durant l'évaluation des deux prototypes. Veuillez dans la mesure du possible limiter les mouvements de votre corps et de votre tête durant cette partie de l'expérimentation.

Données collectées

- Rapidité : la rapidité d'analyse n'est pas un critère indiquant la qualité de votre évaluation des prototypes. Prenez donc tout le temps dont vous avez besoin pour évaluer chaque prototype le mieux possible.
- Questionnaire d'évaluation : il n'y a ni bonne, ni mauvaise réponse au questionnaire d'évaluation. Veuillez donc y répondre le plus honnêtement possible, en votre qualité d'expert en design.

Merci de votre participation !

Informations aux participants

Wireframe puis Sketch

Merci de bien vouloir lire attentivement les informations ci-dessous. Si vous avez toujours des questions à l'issue de votre lecture, n'hésitez pas à nous demander un complément d'informations.

Généralités

L'objectif de cette étude est l'analyse des parcours oculaires des designers lorsqu'ils évaluent des prototypes. Dans cette expérimentation, il vous est donc demandé d'adopter une posture de designer pour évaluer au moyen d'un questionnaire le design de deux prototypes : d'abord un wireframe, puis un sketch.

Déroulement de la passation

- Présentation et explication du questionnaire d'évaluation
- Wireframe : évaluation du design puis réponse au questionnaire d'évaluation
- Sketch : évaluation du design puis réponse au questionnaire d'évaluation
- Réponse à un questionnaire sociodémographique
- Interview semi-directif portant sur vos réponses aux questionnaires d'évaluation et vos parcours oculaires

Equipement

Un oculomètre enregistre vos parcours oculaires durant l'évaluation des deux prototypes. Veuillez dans la mesure du possible limiter les mouvements de votre corps et de votre tête durant cette partie de l'expérimentation.

Données collectées

- Rapidité : la rapidité d'analyse n'est pas un critère indiquant la qualité de votre évaluation des prototypes. Prenez donc tout le temps dont vous avez besoin pour évaluer chaque prototype le mieux possible.
- Questionnaire d'évaluation : il n'y a ni bonne, ni mauvaise réponse au questionnaire d'évaluation. Veuillez donc y répondre le plus honnêtement possible, en votre qualité d'expert en design.

Merci de votre participation !
