

Retranscription des entretiens

Table des matières

Interview : entretien semi-directif (crash test 1 papier M)	2
Interview : entretien semi-directif (crash test 1 wireframe B)	4
Interview : entretien semi-directif (crash test 2 wireframe M)	7
Interview : entretien semi-directif (crash test 2 papier B)	12
Interview : entretien semi-directif (crash test 3 papier M)	17
Interview : entretien semi-directif (crash test 3 wireframe B)	20
Interview : entretien semi-directif (designer 1 papier B)	23
Interview : entretien semi-directif (designer 1 wireframe M)	27
Interview : entretien semi-directif (designer 2 wireframe B)	31
Interview : entretien semi-directif (designer 2 papier M)	35
Interview : entretien semi-directif (designer 3 papier B)	39
Interview : entretien semi-directif (designer 3 wireframe M)	41
Interview : entretien semi-directif (designer 4 wireframe B)	45
Interview : entretien semi-directif (designer 4 papier M)	49
Interview : entretien semi-directif (designer 5 papier B)	53
Interview : entretien semi-directif (designer 5 wireframe M)	57
Interview : entretien semi-directif (designer 6 wireframe B)	62
Interview : entretien semi-directif (designer 6 papier M)	65
Interview : entretien semi-directif (designer 7 papier B)	70
Interview : entretien semi-directif (designer 7 wireframe M)	74
Interview : entretien semi-directif (designer 8 wireframe B)	77
Interview : entretien semi-directif (designer 8 papier M)	83

Interview : entretien semi-directif (crash test 1 papier M)

- *Interlocuteur* : crash test designer 1
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : papier 1 mode

***** Début de l'interview *****

Je vais te demander de commenter les questions et m'expliquer pourquoi tu as mis que tu étais d'accord ou pas. Si tu sais juste pour m'aider me dire la question un et puis la question deux etc. tu commentes.

Ok d'accord ! Donc je commente pour chaque question pourquoi j'ai mis telle ou telle réponse.

Oui, tu commentes pourquoi tu as mis ça.

Première question: pour moi, c'est assez positif en soit parce que tout est clair, l'idée même est intéressante et tout est clair et voila, en général c'est bon.

Pour la deuxième question: ça reste cohérent, début l'accueil pour les avis et ça correspond à tous les sites qu'on peut voir. C'est logique.

Ensuite, la question trois; en haut au centre. Oui, en soit l'article est mis plus haut et on voit vite l'article en question et pour moi, c'est un élément important donc oui et c'est intéressant de mettre le scanner aussi.

La question quatre : j'ai mis que j'étais d'accord car ça soit verticalement, tout à fait d'accord pour ça.

Pour la question cinq: pour moi, tout est clair par rapport aux catégories, on voit les catégories articles puis avis, on voit à quoi sa correspond. C'est clair.

La sixième question: tout est clair niveau séquences, liens, catégories jusqu'à la question sept. Je n'ai rien à dire là-dessus.

Pour la question huit, ça rejoint les autres questions donc oui c'est clair et c'est assez simple de comprendre et on voit comment ajouter un avis, c'est assez facile.

Le balayage visuel est assez simple.

Raffiné oui, je n'ai pas mis tout à fait d'accord car on peut faire plus raffiné mais c'est déjà très bien.

La question 11: oui parce qu'il y avait tout.

Par contre, les séquences de tâches représentées, j'ai mis pas d'accord parce que ce n'est pas assez détaillé, on peut ajouter un avis mais ce n'est pas indiqué comment on peut le faire et donc il manque des éléments d'information à ce niveau là.

Les éléments capturés dans le prototype sont interactif, j'ai mis neutre car je ne savais pas. C'était ni oui ni non, j'ai coché neutre.

Les données utilisées par le prototype est représentatif des données réelles, bah oui ça c'est bien, comme je disais tout à l'heure, c'est ce que l'on trouve sur les sites de bases et on peut s'imaginer comment ça va donner en vrai.

Ok alors tu as encore quelque chose à ajouter ? Ou tu penses avoir tout dit ?

Non, je n'ai pas spécialement de truc à ajouter.

Par rapport à la question douze, tu m'as dit que tu n'étais pas d'accord, que c'était un peu flou. Tu ferais quoi à la place du designer ? Que ferais-tu pour ne plus avoir ce souci là ?

Un point information à coté, parfois sur un site, on peut mettre notre souri dessus et on voit comment faire et mettre un genre de système à l'identique.

Merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (crash test 1 wireframe B)

- *Interlocuteur* : crash test designer 1
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : wireframe B

***** Début de l'interview *****

Voilà, tu peux commencer.

Alors, pour la première question, pour moi, oui d'une manière générale encore une fois oui.

Les infos sont cohérentes pour la deuxième question, j'ai mis d'accord car en soit les rubriques importantes sont mises au début et pour moi, les coupes sont mises à la fin et sont moins importantes pour moi. On voit les éléments importants dès le départ.

En haut au centre, j'ai mis pas d'accord car même en soit même si c'est en haut ce n'est pas plus mis en évidence qu'autre chose même si on voit les infos au début, c'est pas un truc qui est tape a l'œil.

Le défilement horizontal, j'ai mis tout à fait d'accord.

Pour la question 4 car à ce niveau-là il n'y en a pas.

Pour la question 5, les catégories sont claires, bien indiquées, ça c'est pour le calendrier, ça c'est pour le jouer. Pour moi, c'est clair et pour les liens aussi.

Pour la question 7, ce n'est pas très clair et même la 8 parce que ça va un peu dans tous les sens. Parfois on clique sur quelque chose et une fois qu'on fait retour en arrière au obtient d'autres choses. C'est difficile à comprendre quand on revient en arrière.

A un moment donné, je suis revenue en arrière et je ne savais pas comment revenir à l'écran de base. Et c'est après que j'ai essayé de cliquer sur le logo basket et je suis revenue dessus mais à la base je ne savais pas que c'était ça. Pour des personnes qui chipotent un peu moins, bah elles pourraient être bloquées à ce niveau là. J'aurais mis un

bouton plus évident genre retour ou une flèche ou encore accueil pour que ça soit plus clair.

Le balayage visuel n'est pas clair pour la question 9, certaines catégories ça va mais d'autres où l'on galère un peu plus.

C'est raffiné selon moi car, on clique sur les catégories bah ça va, la disposition des textes etc, ça va.

La gamme de fonctionnalités, pour moi, elle est complète, on a tous les boutons requis, retour, aide, etc. Je trouve ça assez bien.

Pour la question 12, j'ai un peu de mal au sens ou même s'il y a tous les boutons, on ne sait pas tous les utiliser et ça ne rend pas les choses assez fluides, selon moi.

Pour la question 13, ça revient à ce que je viens dire, la plupart est interactif mais pour le reste non et c'est plus compliqué du coup.

Pour la question 14, oui, c'est représentatif des données réelles.

Par rapport à la question 13, certains boutons qu'on ne sait pas utilisé, tu as des exemples concrets ?

On a des trucs sur l'écran d'accueil et on ne sait pas cliquer dessus, j'ai cliqué sur aide et on ne savait pas le faire, il manque un peu d'interactivité.

Tu peux revenir vite sur ce que tu disais entre la question 9 et 11.

Je disais, en fait, qu'on va sur l'app, elle n'est pas vraiment claire parce qu'en soit même si certaines choses peuvent être assez simples mais quelque fois c'est comment expliquer. Ça va un peu dans tous les sens et du coup on a du mal à voir ou cliquer et l'exemple du bouton accueil qui n'était pas clair.

Et sinon la 11, pour moi, il y a tous les boutons nécessaires, genre on doit mettre bien le bouton retour, aide. C'est bien de les avoir mis.

Tu dois ajouter quelque chose ?

Non mais d'une manière générale, j'ai pas trouvé ça top.

Pour la question 11 ou l'ensemble ?

Non de manière générale

Le wireframe ne t'a pas plus ? **Non**

Et à cause de quoi ce rejet ?

Ça m'a dérangé de ne pas savoir cliquer sur tout, ou encore par exemple je cliquais sur favoris ou autre, oui les résultats quand je cliquais je faisais connexion, etc. Et je retournais en arrière, j'étais sur autre joueur ou quoi et ce n'était pas très clair. Les liens ne sont pas très, je ne sais pas.

Uniquement à cause de ça ?

Oui, c'est surtout ça qui m'a dérangé.

Rien d'autre ? En bien comme en mal ? Fin, il n'y pas de mal ou de bien en vrai.

Le bien: on savait où cliquer, les catégories étaient bien mentionnées, elles étaient groupées aussi. On savait où cliquer, ou aller, toutes les catégories principales étaient groupées. Tout était bien représenté.

Merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (crash test 2 wireframe M)

- **Interlocuteur** : crash test designer 2
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : wireframe mode

*** Début de l'interview ***

Donc voilà, ça commence.

Donc, c'est *****

Je commence le review vidéo.

C'est trop drôle.

Tu peux donc commenter oralement pourquoi tu as regardé...

Donc au début, je me demandais un peu ce que c'était puis, j'ai commencé par le scan normalement, voilà puis je me suis dit c'est quoi ce truc. Puis, j'ai vu le menu et j'ai cliqué dessus et ensuite j'ai cliqué sur recherche et j'ai commencé par le premier, le t-shirt avant et puis le prix, je n'ai pas check le descriptif et j'ai lu après, ensuite j'ai appuyé sur le plus normalement. Je vais plus vite à l'oral qu'à l'écrit.

C'est au ralenti.

Oui, et puis il me semble que j'avais appuyé là et je m'en rappelle plus. Je regardais partout pour être sûre de ne rien rater et puis je t'ai dit sue j'avais fini. J'ai d'abord tout fait et puis j'ai regardé un par un et puis j'ai regardé la description comme j'avais dit puis j'ai regardé les réactions. J'ai fait un par un.

Je sais que je vais cliquer sur le plus mais je ne sais pas quand et je l'ai fait en deux fois.

Plus c'est grand plus tu es restée longtemps à regarder.

**Au début, je faisais tout vite fait et puis j'ai fait en détails ok (rire).
Je crois c'est quand je te parlais.**

C'est possible.

Là, tu ne regardais plus.

Oui c'est quand je te parlais alors, un moment j'ai repensé au logo, je ne sais pas si c'est à ce moment-là.

Tu pensais pourquoi au logo ?

Je ne sais plus si c'est là, j'ai cliqué sur le nom mais pas le logo.

Le mode i go ? C'est ça que tu veux dire ?

Je ne sais pas si on l'a déjà passé le moment où je clique pour, l'adresse mail, les contacts, et tout ça. Je ne sais plus c'était où. Ah oui là, c'est là! J'ai vu qu'il y avait une page que je n'avais pas encore regardé. Et j'ai repensé avec le cours et tout ça, j'ai testé aussi sur envoyer et j'ai vu le merci pour votre message machin et puis j'ai fait le tour. J'ai regardé si on pouvait cliquer sur le message et tout ça.

Je ne sais plus si j'ai fait ça maintenant mais j'ai refait le tour.

Tu as des trucs à ajouter ?

J'essaie de me rappeler ce que je faisais à ce moment là.

Mais c'était pour être sûre de n'avoir rien oublié, je crois que c'était tout.

D'accord, c'est la fin de la vidéo, bon je reviens vers toi.

La première question tu avais mis d'accord par rapport au questionnaire. Tu as quelque chose à commenter par rapport à cela ?

Au début, j'avais mis neutre car je n'avais pas l'impression de pouvoir juger, ensuite, je me suis rappeler de ce qu'on avait fait en cours et d'un point de vue design. C'était bien fait et c'était cohérent. Tu ne m'avais pas expliqué au début, je me demandais c'était quoi. En général, c'était positif.

La question deux et tu as mis pas d'accord.

J'ai mis pas d'accord car trop d'info et pas toujours cohérent par rapport à la page d'avant et je trouve que les trucs importants n'étaient pas toujours mis en avant.

Qu'est ce qui n est pas en avant et qui devrait l'être ?

Je ne sais plus l'onglet d'avant, vêtement ou magasin. L'élément qui aurait du être en avant, ça aurait dû être celui avec le truc. C'était pour moi toujours le même. Je ne sais pas si tu vois ce que je veux dire. On ne savait pas trop les distinguer.

Tu avais du mal par rapport à quoi ?

Attends, montre un peu avant.

Attends, je vais essayer de revenir.

Ah je n'ai pas eu du mal à comprendre mais c'était juste par rapport. Tu avais type de vêtement, couleur, etc. Je pensais voir le vêtement en avant dès le départ. Pour les magasins si je clique, c'était toujours les mêmes normalement, il me semble et du coup ça ne me semblait pas cohérent.

Tu as quelques choses à ajouter ?

Non.

Question trois, tu as mis que tu étais d'accord.

Oui, j'avais l'impression que toutes les infos importantes étaient en haut et au centre avec la page d'accueil, le scan et la recherche. Je ne sais plus si c'était très d'accord ou absolument d'accord mais avec le scan je ne l'aurais pas mis juste au milieu, je l'aurais mis plus dans le bas mais sinon ça me semblait quand même assez bien placé pour cette page là. Au dessus et en dessous avec le truc de wix, ça se place en dessous donc ça me semblait cohérent. Pour l'autre page, je ne me souviens plus.

Ça serait bien que pour les prochains que tu montres l'application, je ne sais pas si ça fausse ton machin (prototype) JUSTE pour se rappeler un peu.

Non, tu veux qu'on regarde ?

Non, maintenant ça va.

Tu voudrais jouer avec l'application ?

Non, montrer les différents screen.

Pouvoir regarder à chaque fois, oui d'accord.

Pour savoir se rappeler, je pense que ça serait bien. Après elle n'est pas trop compliquée donc ça va. Si tu veux des infos plus précises.

Ici c'est un test, je t'avais dis de prendre le temps qu'il faut. C'est pour savoir se rappeler.

Question 4, tu as mis neutre.

Ce n'était pas rapport à mon regard, je suppose et je n'ai pas trop fait attention à ça. Je ne savais pas me positionner du coup. C'est basic comme réponse.

La 5, tu avais mis d'accord.

Oui, magasins, vêtements et tout ça c'est clair, même le menu ou encore les couleurs. Se sont des moments logiques, on comprend.

Question 6, mis d'accord.

Ça me semblait clair, je cliquais et j'avais les trucs, c'est assez court et on a vite compris. Vu que j'ai compris le truc au début, les actions étaient donc claires.

Question 7, tu avais mis pas d'accord.

Oui ça s'était, je ne sais pas si c'est dans ce sens là que tu demandes mais il y a certains trucs. Quand je cliquais dessus, j'avais l'impression de venir au même endroit, juste en cliquant sur certains liens, je ne pensais pas ça comme action par rapport aux liens.

Question 8, pas d'accord.

Par rapport à la description des vêtements, magasins pas très claire et organisée, le reste ça va mais pas la page là.

Question 9, tu es restée neutre.

J'aurais pu mettre d'accord et pas d'accord car certaines pages d'accord avec la page d'accueil et d'autres pas d'accord avec la description et tout ça, je ne savais pas trop où regarder. Encore une fois, je ne savais pas lequel était important.

Le prototype est raffiné visuellement et tu avais mis d'accord.

Pour un prototype, je trouvais ça quand même bien, je ne suis pas spécialiste mais je trouvais ça pas mal et puis le design est quand même bien, il y a quand même des détails.

Question 11, pas d'accord.

Pourquoi j'ai mis ça ? J'aurais mis plus de fonctionnalités ? Je ne sais plus. C'est toujours le même, quand je clique je ne m'attendais pas toujours à l'information là. Type de vêtements, etc. Il y a quand même beaucoup d'info comme couleur ou magasins, j'aurais mis une carte. Parfois, on a toutes les infos, tu attends ça comme réponse ?

J'attends ta réponse et non celle d'une autre personne ici.

Oui mais c'était pour voir si la question était orientée par rapport à ça.

Question 12, tu étais d'accord.

J'avais mis d'accord ? Je ne me souviens plus, j'ai l'impression que ça contredit ce que je disais avant et donc c'est bizarre. Je ne sais plus quoi dire car je ne suis plus d'accord avec ça.

C'est super intéressant, je te jure.

Question 13 ? Tu étais d'accord (élément interactif)

Oui, tu peux cliquer à peu près sur tout et tu as les explications quand on ne peut pas cliquer par rapport à après. J'avais mis ça par rapport aux textes qui sont mis. Les textes ne

sont pas trop froids, la personne a prévu que tu allais faire ainsi et c'est assez actif. Où j'arrive ? Ce n'est pas très clair ce que je dis.

Ça va ne t'en fait pas. Question 14, tu étais d'accord.

Pourquoi j'ai dit ça ? Tu peux répéter la question ?

Question 14

Je crois que c'était par rapport à l'application elle-même. Je ne suis pas sûre de ce que je dis. C'est bizarre car j'ai l'impression que les réponses que j'ai données, ce n'est pas moi qui est donnée ça et je fais des modifications entre.

En gros par rapport à l'utilité et au but de l'application les trucs que tu me demandais. Ayant déjà utilisé le genre d'application. Ça me semblait ça logique, une suite et je m'imaginai que c'était ça les idées réelles.

L'idée c'est un prototype mais ça se rapproche du résultat final ou pas ?

Je ne l'avais pas compris dans ce sens là.

Tu avais compris comment alors ?

Par rapport à l'utilisation, j'avais compris plus ou moins mais pas vraiment par rapport à cette application. Je comparais à d'autres applications et voir si ça me semblait réel dans ce sens là.

Oui, ça revient presque au même mais.

Du coup oui c'est réel, les actions que tu demandes, et les titres et tout ça c'est des trucs tout à fait probables. Il y aurait des modifications à faire mais elle est correcte sinon.

Tu n'as plus rien à ajouter ?

Non.

Merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (crash test 2 papier B)

- **Interlocuteur** : crash test designer 2
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : papier 2B

*** Début de l'interview ***

Nous sommes sur le prototype papier, je lance le replay de ton expérience.

J'ai commencé chaque truc dans l'ordre car c'est la suite logique. J'ai regardé chaque partie du menu de manière verticale, j'ai lu l'explication à chaque fois. Je ne sais pas où mon regard est parti. J'ai eu des difficultés à lire certains mots et c'est pourquoi je suis restée plus longtemps. J'ai regardé les différentes parties, je suis passée à l'autre et je regarde un peu partout. J'ai regardé s'il y avait moyen d'aller par là s'il n'y avait pas plus.

Les boules rouges même les plus grandes ne représentent que quelques secondes ou ton regard a fixé l'endroit précis. N'ai pas peur de dire oh pourquoi je regarde par là car notre regard va un peu dans tous les sens mais c'est bien de commenter, n'hésite pas.

Non, mais je commente tout parce que je ne sais pas ce que je dois commenter donc je fais tout.

J'ai regardé dans l'ordre mais je me suis rendue compte quand je suis descendue que je n'ai pas fait attention à la connexion, à l'identifiant et au mot de passe. Et puis, j'ai à un moment mon attention est venue au validée et a annulé en rouge et en vert. Ça se voit à mort. Le reste je suis passée vite fait et je me suis rendue compte après.

Normalement, j'ai été en bas, j'ai passé vingt temps sur les textes et je comparais avec ce que j'avais vu et je regardais encore après du coup. J'ai eu du mal à déchiffrer l'écriture.

Oui, je comprends, on se demandait si nous allions la lancer encore ainsi.

Mais d'un côté ça m'aidait quand même avec certain truc, ce n'est pas inutile. Mais c'est juste, ça me perturbait car je perdais du temps avec ça sinon je regarde à chaque fois et c'est comme ça après ensuite, j'ai lu plus vite car ça ne servait à rien.

C'est bizarre car il y a des moments où je n'ai pas l'impression d'avoir regardé au-dessus.

Puis j'ai été en dessous normalement. Oui là tu vois, le texte m'a aidé. J'ai remarqué je n'avais pas fait attention à certains trucs.

Malgré tout à chaque fois tu te référais au texte.

Oui, c'est ça et j'ai remarqué que malgré tout, je n'ai pas fait attention à certains trucs parce que vu que validé et annulé sont en plus grands bah j'avais fait attention à ça. Ça m'a quand même aidé mais je ne sais pas si c'est indispensable au final.

Qu'est-ce que je fou (niveau visuel),

Tu comprenais ce que tu lisais ?

J'essayais de voir en gros ce qu'il y avait. Celui d'avant je n'ai pas fait attention, mais ici j'ai regardé un peu partout sans faire plus attention. J'ai regardé par rapport à la couleur ici ce que je n'avais pas fait avant.

La couleur où?

Couleur de fond orange. Je pense que c'était tout

Merci !

C'était facile quand c'étaient des dessins.

Des dessins ? Comment ? Qu'est ce qui ta paru plus facile ?

Ça me paraît plus simple car tu ne dois pas chercher par toi même après une action à cliquer, c'est un effort en moins. Tout est affiché, tu sais à quoi pensais la personne. Puis, il y avait de la couleur si j'aurais eu la même la vision des choses, bêtement si je n'avais pas aimé la couleur orange ça m'aurait dérangé visuellement potentiellement. Je pense que le dessin est plus neutre et perso j'ai plus facile avec ça et je me rappelle en avoir fait un aussi un prototype comme ça alors que le wireframe était autrement et le fait d'en avoir fait un ça m'a aidé à comprendre.

Tu as dit tout ce que tu pensais ?

Oui, je pense.

C'était super intéressant.

Question 1, tu as dit d'accord.

Comme le truc d'avant c'était clair et bien réfléchi, ce n'est pas fait à la va vite. Les icônes et onglets étaient logiques.

Question deux, d'accord.

Surtout je me réfère à l'accueil (page), tout était clair, j'aurais pu mettre plus avec par exemple envoyé résultat, au début j'avais pas fait trop attention là dessus mais c'est un truc papier donc c'est normal.

Question 3, d'accord.

Tout était en haut au centre donc ok, c'est important aussi les noms quand on voyait résultat c'était résultat ainsi on voit où on est parce que l'on est vite perdu sur des applications et les infos de base étaient là. Aide et mot de passe oublié en dessous, donc c'était bien aussi.

Question 4, d'accord.

Non, j'ai pas du aller de manière horizontale.

Question 5, d'accord.

Tu sais où tu vas arriver quand tu cliques, les noms sont logiques comme classement, résultats.

Question 6, neutre.

Parce que ça me semblait clair mais vu que c'est un prototype papier je ne savais pas vraiment. Un lien pour moi tu cliques sur quelque chose et t'arrives sur autre chose et ici c'est un papier et j'interprète le truc comme je veux mais je pense qu'il faudra le wireframe pour voir si les liens sont bien faits et je ne savais pas me prononcer et que je n'arrivais pas lire tous les textes dans dessous.

Question 7, d'accord.

C'était clair, résultat j'arrive sur résultat, tout est clair, tu sais où t'arrive.

Question 8, d'accord.

Parce que c'est bien disposé sur les pages, y en a pas un peu partout par rapport à celui d'avant c'était mieux, bien centré, les infos bien mises.

Question 9, d'accord.

C'est toujours le même, c'est clair comme on voit au début je fais par ordre et ainsi tu ne dois pas chercher.

Question 10, neutre.

Parce que c'est la base mais il n'y a pas de base visuelle, et il n'y a pas de couleurs donc je n'ai pas voulu me prononcer.

Question 11, d'accord.

Parce que quand je cliques sur un truc j'avais pas d'infos à ajouter donc ça me semblait complet.

Tu n'as pas cliqué.

Ah j'ai dit cliqué, j'ai cliqué inconsciemment.

Oui, oui, je comprends c'est rien.

Question 12, d'accord.

J'ai l'impression que je répète le même, c'est logique.

Pour toi, c'était une évidence même ?

Oui, c'est ça.

Question 13, neutre.

C'est un prototype papier, ce n'est pas l'application en elle-même mais je n'ai pas toutes les infos sur le papier. C'est une suite logique mais il n'y a pas toutes les infos afin de juger par rapport à ça. Il n'y a pas énormément d'interactions.

Question 14, d'accord.

Pour un prototype papier je trouve ça bien et on peut l'imaginer réellement, il y a toujours des modifications à faire pour que ça soit réel.

Donc pour toi les données qui sont affichées là sont vraiment représentatives pour ?

Pour un prototype papier, je trouvais ça très représentatif mais d'office vu que c'est un prototype papier il manque des choses qui seront ajoutées, ou on présente un truc et on le fera autrement mais ça me semblait complet même si je sais qu'il y aura des infos qui seront plus ajoutées.

Pour toi, le wireframe est plus complet, c'est ça que tu veux dire ?

Oui, c'est ça déjà plus complet mais les deux sont des étapes et tu dois faire des améliorations par rapport aux tests avec les gens.

Tu m'as dit que pour toi, tu es d'accord que le prototype papier est représentatif à des données réelles et sur le wireframe tu me dis qu'il sera plus représentatif et pourtant tu mets la même cote au deux.

Ça me semble réel à cause de l'outil, mais si tu me dis que ça va être réel ou pas sans tenir compte que c'est un prototype papier ou wireframe. Je dirai plutôt que non car il faudra réaliser des modifications dans les deux cas je pense ça mais en sachant que c'est un outil qui doit encore, il faudra des modifications.

L'idée de la question 14, le prototype se rapproche de la question finale.

Bah oui ! Si je dois comparer les deux, je dirais sûrement un d'accord et l'autre pas d'accord mais sans les comparer pour moi, oui.

Ce n'est pas la même application attention, mais d'accord merci.

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (crash test 3 papier M)

- **Interlocuteur** : crash test designer 3
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : papier M

*** Début de l'interview ***

Nous allons donc commencer.

En soit, j'ai commencé par lire l'extérieur pour comprendre le fonctionnement donc d'abord les annotations. Pendant un certain temps apparemment. J'ai même commencé par le moins intéressant alors que je n'avais pas réalisé l'interface. J'ai d'abord lu le titre, les boutons recherche et home étaient mis de façon logique. Même si je ne sais pas si c'était important de mettre le bouton home page car ça reviens au départ quand on clique au milieu ça revient sur la page de départ en général. Toujours les annotations, après oui le milieu de la page était important afin de savoir de quoi ça parlais. J'avais un suivi assez logique visuellement.

Tu as commencé par les infos extérieures et puis...

Oui, d'abord l'extérieur afin de comprendre le fonctionnement et après l'intérieur.

Tu n'as pas regardé ce qui était écrit dans le smartphone directement.

Non, non, d'abord les annotations. Je ne me suis pas accroché sur les annotations sur le design, les couleurs. Les autres pages étaient faites de la même manière donc rien de particulier. Je dois déjà faire des notes ?

Tu dis ce que tu veux.

Je trouvais ça bizarre que les photos étaient mises sur le côté et ce n'était pas mis en valeur au lieu du milieu et pareil pour les avis car si c'est une application pour noter les vêtements, les avis arrivent en bas alors qu'ils devraient être au niveau de la photo sinon c'était logique. Au début, je me posais des questions sur la disposition des boutons pour ajouter un avis mais après j'ai trouvé ça logique par rapport au niveau de la prise en main.

Tu n'as plus rien à ajouter ?

Il me semble que j'ai tout dit.

Nous allons passer au questionnaire, sur chaque question j'aimerais avoir ton avis.

Question un, neutre.

C'est un prototype papier même s'il y avait des annotations, cependant c'est basic et je ne trouvais pas ça original, le focus est sur le pratique et on ne cherche pas l'aspect visuel.

Question deux, tout à fait d'accord.

C'est mitigé, les boutons sont mis de manière logique mais la photo devrait être mise plus en avant comme les avis donc finalement mon tout à fait d'accord devrait être un d'accord.

Question trois, pas d'accord.

C'est avec les avis qui sont tout en bas et la photo qui n'est pas au centre. C'est ce que je disais.

Question quatre, tout à fait d'accord.

Il n'y en avait pas donc oui.

La question 5, tout à fait d'accord.

Oui, c'était les catégories parlaient d'elles-mêmes et étaient logiques.

Question 6, tout à fait d'accord.

J'imagine que les liens étaient les boutons, etc. Et le scanner, fin c'est logique, j'ai compris les actions qui étaient possibles.

Question 7, pas d'accord.

Plus par rapport au prototype, je ne savais pas quelle action il voulait mettre en avant. On ne voit pas où il veut aller plus loin. J'appuie sur le bouton plus où je vais ? J'ai eu l'impression d'être toujours sur la même page. On pouvait anticiper où on allait mais pas le voir.

Question 8, tout à fait d'accord.

C'est ce que je disais tantôt, toutes les infos sont là, on s'y retrouve.

Question 9, pas d'accord.

C'est une application mobile, basique, c'est un prototype papier il n'y a pas de couleurs. ça joue sur le côté pratique et non visuel.

Quand tu parles du côté pratique, tu l'as ressenti où?

J'ai l'impression que c'est des cases séparées donc oui je l'ai ressenti, c'est facilement compréhensible. Tu sais le retrouver facilement.

Question 11, pas d'accord.

C'est ce que je disais, tu vois les actions possibles mais tu ne vois pas concrètement ce que ça fera. Je trouvais que le bouton pour scanner, tu as l'impression que c'est le titre de la page et non un bouton pour scanner.

Question 12, pas d'accord.

Toujours le même, tu n'as pas la visualisation pour voir la séquence au complète.

Question 13, d'accord.

Tu vois sur quoi tu peux cliquer, que cela va te mener sur une autre page, tu pourras faire une interaction même si ici on ne sera pas vu que c'est un prototype papier.

Question 14, tout à fait d'accord.

Bah oui en soit, c'est une page d'exemple mais c'est simplement des champs à remplir.

Donc pour toi ça se rapproche d'une application finale ?

Le positionnement des éléments est définitif, ce qui changera c'est la couleur, le bas de page quelques changements, contacts, copy right sinon le principe de l'application est là et on comprend le principe.

C'est super, merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (crash test 3 wireframe B)

- *Interlocuteur* : crash test designer 3
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : wireframe B

*** Début de l'interview ***

Nous allons interroger **** pour le review.

Alors première impression, le visuel ne donnait pas envie, les catégories ne sont pas logiques donc on est assez perdu et on a tendance à regarder partout car tout est mis au même niveau et c'est ennuyant.

J'ai regardé sur quoi je pouvais cliquer et tout ne l'était pas mais c'était logique. Dommage qu'on ne sache pas ajouter de résultat ou voir ce que ça ferait. C'est marrant, il y a un bonhomme sur le mot de passe oublié. On pouvait se connecter on voyait sur quoi on arrivait mais dommage que ne pouvais pas voir concrètement ce qu'il se passait. Sinon les pages étaient de manière logique, il y avait un bouton aide, les boutons étaient bien fait. Visuellement, c'est orange, noire et blanc. J'imagine que ce n'est pas un designer graphique qu'il l'a fait mais c'était un peu, ça donne pas envie de naviguer dessus. Il y a deux boutons d'accueil, ce n'est pas utile je pense car il n'y a pas de barre de recherche général et on a deux boutons qui font la même action. Les différentes catégories possibles étaient pas mal même si on ne comprend pas si c'est assez précis ou pas. Les statistiques avec la fiche des joueurs qui étaient assez vides, les rebonds nombre de points en moyenne. On doit être attentif sur chaque bouton afin de voir comment on va naviguer, ce n'est pas très naturel même si c'est une première utilisation. Il y a trop d'informations au même niveau et le bouton réglage en bas à gauche et le bouton aide est toujours en bas à gauche mais le bouton règles n'est pas modifiable à chaque page et il est mis fort en avant.

Tu as dit tout ce que tu pensais ?

Oui effectivement,

Ta parlé énormément de la couleur, tu en as pensé quoi ? C'était une aide, un frein, aucun des deux ?

C'est un frein car c'est du blanc sur du noir, le texte est petit, ça serait mieux plus grand vu que c'est du mobile. C'est moins agréable même si on sait lire. Mais visuellement ce n'est pas beau, on va le dire comme ça. Pour un wireframe, c'est dommage que ça ressemble à ça. Si c'est pour faire ça, ne le fait pas. Les ballons, noir sur blanc avec un fond orange. Ajouter des icônes plus visuelles, un listing afin de distinguer les différentes catégories.

Question une, pas d'accord.

Visuellement ça donne pas envie, la structure pas claire, le logo ancien, pas de réel ligne graphique directrice. Bouton avec des reflets, parfois plat, lisse. En soit, on comprend que c'est utilisable mais ce n'est pas beau donc moins agréable à utiliser.

Question deux, pas d'accord.

Les menus sont mis sans ordre et ça n'aide pas ni ne dérange si on les change. Il y a deux boutons pour l'accueil, c'est bizarre. Ça manque de structure. Si on cherche un menu il faudra tous les lire alors qu'on ne devrait pas le faire. Rien que certains menus comme les résultats et il n'est pas mis en avant. Pas de couleur particulière ou autre.

Question trois, pas d'accord.

Même raison, c'est pareil.

Question quatre, tout à fait d'accord.

Il n'y en a pas ou je n'ai pas vu.

Question cinq, d'accord.

Le nom des catégories est claire excepté peut être joué avec statistiques jouer.

Question 6, c'était très clair.

Les boutons étaient logiques, ajouter un joueur ou un résultat, c'était fait de manière logique.

Question 7, tout à fait d'accord.

Pareil, si on veut ajouter un résultat d'un match on savait le faire, les séquences étaient faciles à comprendre.

Question 8, tu as mis que tu n'étais pas d'accord.

Pareil, c'est toujours par rapport au menu de la page d'accueil, c'est surtout ça le problème car les autres pages ça va mais le menu, il y a des informations mais il faut les chercher.

Question 9, pas d'accord.

Si on veut naviguer il faut chercher partout, rien ne saute à l'œil et rien ne nous aide à naviguer.

Question 10, pas d'accord.

Oui, les couleurs, ombres ne sont pas bien choisies ni le logo, c'est une grosse lacune visuelle.

Question 12, d'accord.

Si tu veux ajouter un résultat tu ne sais pas aller jusqu' à la fin, tu retournes sur ton profil, il manque la dernière étape.

Question 11, pas d'accord.

On voit tout ce qui est possible même si on n'a pas tout accès. Les boutons sont là pour avoir accès à toutes les activités.

Question 13, d'accord.

Oui les boutons sont là, on peut cliquer dessus par rapport aux séquences possibles donc oui.

Question 14, d'accord.

Oui, après c'est des données, les titres des catégories sont ok mais il n'y avait pas de données de joueur, on voit ou on pourrait mettre les données même s'il n y a pas ici dans ce prototype. Les emplacements sont là mais laissé vide.

Tu n'as plus rien ajouter ?

Non.

C'est terminé, merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 1 papier B)

- *Interlocuteur* : designer 1
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : papier B

*** Début de l'interview ***

Tu me parles oralement de...

Dans un premier temps, j'ai commencé par le côté gauche, j'ai tenté de déchiffrer ce qu'il y avait dans les petits ronds. J'ai regardé les annotations pour voir comment est-ce qu'eux voyaient éventuellement ce qu'il allait faire.

J'ai continué de la même manière, les petits ronds, les encarts et les annotations à chaque fois.

Pareil du coup, puis j'ai enchaîné. J'ai lu les petites notes pour bien voire un peu tout ce qu'ils tentaient de faire. Oui...

Généralement à chaque fois que je lisais la petite note, je remontais pour voir vraiment si c'était logique ce qui était écrit, présenté. Généralement, j'ai fonctionné de la même manière. Oui, je pense que c'est ça et puis j'ai enchaîné. C'est bien adapté que c'est une application de basket qu'on ait mis des petits ronds et non des carrés. Je ne sais pas si le mot est ergonomique mais c'est bien agencé. Ce qu'il propose c'est assez complet je pense car il y a le calendrier, le classement, les équipes. Oui, qu'on puisse envoyer des résultats, ce n'est pas plus mal. Et je réfléchi en même temps...

Non pour moi c'est bien agencé et potentiellement ça pourrait être une bonne application. Voilà, je ne sais pas si tu as d'autres questions ?

Non, non, c'est toi qui fais les questions. Et bien top, merci pour ton analyse.
Donc là maintenant, je vais venir avec quelques questions.

Oui.

Est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? Donc tu m'en as déjà parlé un peu ici effectivement mais globalement. Qu'est-ce que tu as vu ?

Qu'est-ce que tu entends par qu'est-ce que tu as vu ?

Qu'est-ce que tu viens donc d'analyser ? C'était quoi ? C'est vraiment bateau.

Ben c'est simplement le prototype papier d'une potentielle application et voir les différentes choses qu'ils proposent et voir une séquence si je clique sur résultat voir

comment ça se passe. Pour voir un peu comment ils vont continuer d'agencer leurs applications.

C'est une séquence d'actions que tu veux dire ?

Oui c'est ça

Ok top

Euhh, du coup on voit les interactions qui se passent. Si je clique sur résultats, j'ai les bulles du week-end et de l'année et puis quand je clique sur envoyer les résultats, je vois comment ça se passe. Je vois donc de A à Z le processus qu'eux veulent mettre en place.

Et l'application, elle parle de quoi ?

(rire) De basket et on peut voir le calendrier, classement, équipe et résultats. Je pense que ça s'adresse au fan de basket.

C'est super. Le prototype est-il représentatif de ce que tu peux déjà analyser dans ton parcours de designeuse. Est-il représentatif pour toi ?

Bah oui fin, pour l'avoir fait et avoir fait ceux des autres. C'est super cohérent et on voit vraiment où ils veulent aller pour moi c'est très, super correct. Quand je compare à ce que l'on avait fait et ce que d'autres ont fait, ça pourrait être développé et donner quelque chose de très correcte.

Top top top, est-ce que tu peux me raconter si tu as rencontré des difficultés ou des facilités durant l'analyse. Est-ce qu'il y a des points qui ton marqué par rapport à ça ?

Non, je pense ce qui est vraiment chouette se sont les annotations sur le côté qui expliquent vraiment ce qui va être fait. Genre on voit la couleur de fond orange, les icônes qui rappellent le basket. Je suppose ce qui est voulu, le fond est hachuré et je pense que ça rappelle les lignes dans les ballons de basket. Je trouve ça bien on est dans du. C'est super cohérent, au-dessus on voit, c'est un rectangle encadré puis c'est en pointillé, c'est toujours le même design. On a des rectangles puis des ronds, c'est super fluide et c'est vraiment joli.

Donc pour toi les annotations sont un grand plus ? c'est ça ?

Oui, je pense que si on retire que l'on n'explique pas que c'est de la couleur orange et qu'on n'explique pas, on pourrait dire ouais ok. Si les gens ne sont pas très basket, ils vont se dire oui ça pourrait être vert ça serait pareil. Je trouve ça super utile que l'on explique certaines choses.

Qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

C'est un prototype papier donc ça ne peut pas être aussi soigné et propre qu'un wireframe mais en tout ça moi, je trouve que c'est déjà bien parce que c'est fait à la main et que ça

représente bien la potentielle future application. C'est brouillon un peu mais on voit l'intention qu'il y a derrière.

Est-ce que tu peux me raconter comment était la navigation dans l'analyse de ce prototype ? Tu m'en as déjà un peu parlé mais je reviens avec cette question-là.

Ben du coup, j'ai d'abord analysé de gauche à droite. J'ai commencé en haut à gauche.

Je me reprends juste, je ne sais pas si je me suis fait assez comprendre. C'est comment le prototype est fait. Ce n'est pas comment toi tu l'as analysé mais plutôt comment le prototype est fait. Est-ce que pour toi la navigation est cohérente ?

oui ok

Ou elle ne l'est peut-être pas du tout, c'est toi qui me le dira.

Oui, je trouve ça cohérent du coup, quand on a le menu de base et qu'après on clique sur résultat, je trouve ça plutôt cohérent. On voit ceux du week-end et de l'année. Ça pourrait être intéressant d'ajouter le résultat du mois ou d'une équipe particulière et même de choisir entre deux équipes, ça serait bien de rajouter ça.

Après quand ont envoyé les résultats, non ça me semble logique et correct qu'on doit inscrire son adresse. Attends du coup je viens de me rendre compte qu'il n'y a pas d'encadré enregistré. Ça serait bien de l'ajouter.

Ma question est, est-ce que tu vois un lien par rapport à chaque croquis qu'on voit ? Tu t'imagines bien comme si on était dans l'application même ? Tu vois une suite logique ?

Oui, c'est ça il manque peut-être juste la possibilité de choisir une équipe ou quelque chose mais sinon oui c'est pour moi, c'est logique dans ce qu'ils font.

Est-ce que l'absence ou la présence de couleurs dans ton prototype a-t-il eu un rôle dans ton analyse ?

Bah le fait que ce soit en noire et blanc, c'est moins marquant et plus simple à lire au niveau de l'œil fin j'imagine mais après c'est clair que la couleur ça donne plus envie de s'attarder sur ce que l'on voit. Je pense que si j'avais eu les ballons de basket déjà tout fait le fond et les écritures ça aurait été plus attrayant. Mais après ce n'est pas, c'est un prototype papier donc ce n'est pas dérangeant, pour moi c'est normal.

Ici, l'objectif c'est d'analyser l'application pour voir si elle est cohérente, si elle est user friendly. As tu quelques choses en plus par rapport à la couleur ? Parce que là tu viens de me dire que si tu avais vu les ballons de basket tu te serais attardé, à cause de quoi ?

Je pense que ça aurait d'office attiré l'œil de voir de la couleur, alors qu'ici c'est en noir et blanc et on passe dessus beaucoup plus vite. Fin j'y ai pensé maintenant que l'on ne voit

pas le petit profil de la personne, peut-être que si ça avait été en couleur, je me serais dit tiens ça c'est bizarre. Que l'a je pense que noir et blanc ça donne peut-être l'illusion que pas que c'est complet mais je ne sais pas très bien expliquer.

Je pense que la couleur apporte beaucoup de chose et peut être du coup on est plus attentif à ce que l'on voit.

Pour toi c'est un plus, un frein, avantage d'avoir de la couleur ?

Je pense que oui que c'est un avantage car personnellement quand on a fait nos prototypes papiers, je l'ai avait fait moi-même en noir et blanc et ça ne me parlait pas vraiment et ensuite quand on a mis les colleurs avec les filles du groupe, qu'on avait défini les couleurs bah ça donnait plus envie de s'y attarder, de donner plus envie de regarder de s'intéresser à l'application.

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 1 wireframe M)

- *Interlocuteur* : designer 1
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : wireframe M

*** Début de l'interview ***

C'est parti !

Du coup, dès que j'ai vu ça, j'ai essayé de comprendre un peu le principe de l'application. Je n'ai pas compris tout de suite le but de l'application. J'ai cherché les liens qu'on peut cliquer, j'ai testé chaque icône et j'avais commencé par la loupe. J'ai toujours cherché les liens qu'on pouvait cliquer. Je trouvais ça assez épuré et peut être un gros manque d'information sur ce qu'il cherchait à faire. Le but.

Juste une pause, quand tu dis « épuré », tu veux dire quoi par là ? Tu peux expliquer ?

C'est très clair, il y a pas beaucoup d'information. Quand je suis arrivée sur la page d'accueil, il y avait juste le fond, le nom de l'application et trois petites icônes. Et moi, tu sais, juste une petite bulle avec bienvenue sur « mod I go » vous pouvez faire ceci ou cela.

Le fait que ça soit épuré, c'est positif ou négatif pour toi ?

Non, ici, pour moi c'est négatif.

Et à cause de quoi en fait ?

Pour moi, c'est un manque d'informations et.

Tu ne sais pas ce que l'on te veut.

Non, c'est vraiment ça, c'est que plus tard et encore je ne suis pas certaine d'avoir compris mais pour moi, il faudrait un petit mot d'explication qui explique le but.

Mise à part le fait qu'il n'y a pas beaucoup d'information, ça explique bien par la suite. Oui, on a les descriptifs des vêtements, les potentiels magasins, le fait qu'on puisse enregistrer, après enregistrer pourquoi je ne sais pas. On met à disposition un scanner ce n'est pas plus mal mais pourquoi faire ? Si je suis dans un magasin et que je vois une veste et que je la scanne, qu'est-ce que ça va m'apporter ? Je ne sais pas. Oui, pour moi, c'est vraiment un gros manque d'explication. J'ai cliqué sur le nom et on voit qu'on peut poser des questions si on a besoin d'information, on peut envoyer un message, ce n'est pas plus mal mais ce n'est pas très clair en fait. Je réfléchis. En fait, j'ai refait beaucoup de fois la même étape car je n'arrivais pas à trouver ce qu'il voulait me montrer. J'ai cherché d'autres liens que l'on pouvait cliquer.

C'est comme prix affiché, magasin je ne vois pas trop. Quand j'enregistre est ce que je peux avoir le vêtement, j'enregistre pour savoir que j'ai ce vêtement et donc une garde de robe virtuelle.

Oui, donc pour toi ce n'est pas assez clair ? Tu as quelque chose à rajouter là-dessus ?
Non, j'ai tout dit.

C'est ok pour toi top, merci pour cela. On continue sur : est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi comme application ?

Donc ici à travers ce wireframe, j'ai vu une application, je suppose, destinée aux filles qui permet de chercher des vêtements selon les couleurs magasins, prix et après on peut enregistrer les vêtements mais on peut aussi scanner des codes-barres, après si c'est pour le prix, le magasin s'il y en reste des disponibles ou si c'est encore comme je disais tantôt si c'est pour se créer une garde-robe virtuelle, je ne sais pas. Et en général, j'ai trouvé ça, brouillon n'est pas terminé, ce n'était pas clair mais je suis vraiment perdue par rapport à ça. Il y a un grand manque d'information par rapport à ça, le but et je ne sais vraiment pas ce que l'application veut nous montrer ?

Qu'est-ce que tu aurais voulu avoir comme information pour te dire bah voilà ça parle de ça car j'ai vu ça ?

Par exemple, quand je clique sur la loupe, là c'est bien qu'on explique magasins, couleur, taille ou prix mais j'aurai voulu savoir qu'est-ce qui se passe quand je fais enregistrer. Par exemple, si le vêtement est disponible au H&M de chez toi ou si un enregistrer pour plus tard je peux l'acheter sur quel site et aussi m'expliquer le scanner à quoi il sert.

Donc si je comprends bien dis-moi, tu aurais bien aimé avoir des annotations en fait ?

Oui c'est ça, des petites bulles qui m'auraient expliqué la démarche ?

Les annotations seraient uniquement pour les designers ou aussi les gens qui utiliseraient cette application ?

Je me dis si par exemple si je télécharge l'application et si j'arrive face à ça, je ne sais pas à quoi elle me servira, peut être mettre un écran de transition entre deux et expliquer ce qu'on fait sur « mod I go », pas faire une vidéo explicative mais avoir un petit mode d'emploi sur l'application en disant ici tu fais ça etc.

Ce wireframe est-il représentatif par rapport à d'autres wireframes ?

Oui, il est représentatif, il y a des liens que l'on peut cliquer et on peut naviguer sur l'application mais comme je disais ce n'est pas clair, il faudrait creuser plus et ajouter des petites icônes et par rapport à ce que j'ai vu et fait, ça reste dans la même gamme d'application.

Tu m'en as déjà parlé mais est-ce que tu peux me raconter les difficultés et/ou les facilités durant ton analyse ? J'ai quand même compris qu'il y avait un manque d'information. Tu aurais aimé des annotations. Dis-moi si je me trompe.

Oui, c'est ça après je pense que le plus de l'application c'est très simple, il y a pas beaucoup sur l'écran donc beaucoup de personnes pourraient s'en servir, la petite loupe, le scan, le retour à la maison, c'est très simple et facile d'utilisation après comme je l'ai dit c'est le manque d'explication le point négatif. Mais sinon en tant que tel, même le design est épuré, clair et au moins ce n'est pas agressif et ça ne bombarde pas de couleur avec la même gamme de couleur.

Du coup tu parles de couleur, on en parlera après. Qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce wireframe ?

A première vue, je trouve ça correcte, les icônes étaient bien choisis. Une fois que clique sur la loupe, j'ai les trois choix je trouvais ça jolie mais après quand on arrive sur la photo, il y a trop d'information d'un coup, c'est bien de mettre les magasins disponibles, je trouve que l'explication aurait dû être plus petit ou en-dessous, j'aurais mis la photo qui aurait pris tout l'écran et le reste en dessous afin de scroller et non séparer l'écran en deux.

Par rapport au raffinement toujours, quand tu vois en arrière-plan le dessin, quand tu vas plus loin dans l'application tu vois une vraie robe. Ça te parle ? C'est plutôt dans l'optique là le raffinement esthétique. Si on t'avait mis un brouillon ou encore une petite croix, tu dirais quoi ?

Je ne pense pas que j'aurais choisi cette image de fond mais après pour rester dans quelque chose de très simple ou dans le même style mais moi j'aurais misé sur quelque chose de plus coloré et un fond, même pas une dame ou une silhouette mais un fond de couleur mais là je trouve que ça fait, peut-être pas cliché mais trop, fin ça ne me plait pas.

Juste par un oui ou un non est-ce que le raffinement esthétique était là ou non ? C'était raffiné comme prototype ?

Entre les deux, il y a de l'idée, mais on peut aller plus loin, ça peut être amélioré, on peut rester dans le très simple en mettant un peu plus de folie.

Je passe à la question suivante, qu'est-ce que tu peux me raconter sur la navigation ? Est-ce que c'était compliqué ? Simple ? Raconte-moi ton analyse.

Comme je l'ai dit, il y trois icônes principales, c'est très fluide, c'est un des points positifs. Une fois qu'on a compris le principe des petites icônes, on peut ajouter, scanner et on a le retour pour aller à la page principale, je n'ai pas eu de soucis et pour moi le déroulement est logique mais comme j'ai dit il y avait un manque cruel d'information.

Ici l'absence ou la présence de couleur joue-t-il un rôle dans ton analyse ? Ici, j'imagine que tu as vu la couleur.

Je pense que c'est plus concret et ça donne peut-être plus envie de s'y attarder, les couleurs attirent nos regards et on pourrait se dire. C'est peut-être paradoxal mais autant la page d'accueil était en noir et blanc et je trouvais ça terne et pas très attrayant et autant quand on rentre dans l'application, je trouvais ça plus clair et plus attrayant cette fois-ci car on met de la couleur et des photos. Je pense que c'est un plus de mettre de la couleur.

Tu dis que pour toi c'est un plus, le fait que le wireframe avait de la couleur ça a été un plus pour ton analyse et répondre au questionnaire ?

Je n'irais pas juste que là mais je pense que, notre œil accroche plus facilement à ce que l'on voit et c'est d'office plus concret, ok on a vu ça comme ça. Je pense que si on avait vu ça sur un prototype papier, je me serais peut-être pas dit ah oui d'accord, si j'avais eu des petits encadrés en mode là c'est explication de ci et de ça, je pense que c'est mieux de mettre de la couleur pour mieux visualiser pour voir ce qu'il sera fait potentiellement.

J'ai fini ici avec le guide d'entretien de base mais juste un vite overview de ce que tu as répondu dans les questionnaires, je vois que pour le papier que tu as mis que tu étais d'accord presque à tout et pas sur le wireframe. Par exemple, la question 5 tu n'étais pas d'accord pour le wireframe. Comme tu me parlais là, il y avait une valeur ajoutée sur le wireframe comparé au papier mais tu as moins bien compris le wireframe que le papier.

C'est ça qui était perturbant autant que le papier je voyais vraiment où j'allais, alors qu'ici j'avais un wireframe qui avait des liens que je pouvais cliquer et j'étais vraiment perdu. Et du coup c'est pour ça que je n'étais pas d'accord avec cette question.

Oui, donc, tu as même mis pour la question 11 que tu n'étais pas d'accord pour le wireframe. Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il manque pour que ça soit complet ?

Quand on est sur la page d'accueil on a la loupe et le scan, je trouve qu'il faudrait peut-être ajouter quelque chose, prévenir ce que l'on va voir, ou peut être plus sur l'écran d'accueil en fait, je ne sais pas expliquer mais ça manque de quelque chose.

C'est un wireframe et un papier, c'est différent et pour toi malgré tout le papier était plus parlant que le wireframe.

Oui, c'est ça.

Merci, pour tout !

Avec plaisir

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 2 wireframe B)

- *Interlocuteur* : designer 2
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : wireframe 1B

*** Début de l'interview ***

Parle-moi du wireframe.

Au début, j'ai cherché ce que l'on pouvait faire dessus, j'ai regardé partout ce qu'il était possible de faire, j'ai avancé et je n'ai pas trouvé comment retourner dans le menu. Je ne savais pas que c'était comme ça au-dessus dans le menu, je me suis trouvée un peu en difficulté ensuite, j'ai trouvé retour aussi. Et du coup, j'ai trouvé que c'était là le menu et je me suis mis sortie après ça. Et puis après, j'ai cherché de voir toutes les possibilités que je pouvais faire mais voilà.

Je trouvais que ça tournait un peu en rond, on se retrouvait tout le temps sur les mêmes pages.

Tu as quelques choses à ajouter encore ?

J'ai essayé de trouver toutes les possibilités, je l'ai fait plusieurs fois. Il n'y avait que les trois là qui fonctionnaient donc voilà, je ne sais pas.

ok c'est parfait, on va passer au guide d'entretien, parfois c'est bateau mais ne t'en fais pas. Est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? Ça parle de quoi ?

Les fonctionnalités, ce qui était possible de faire d'accéder.

Elle parle de quoi l'application ?

Pour jouer à des jeux de basket, pour jouer au basket, faire des parties, fin moi, j'ai compris ça.

C'est super intéressant, donc pour toi c'est un jeu de basket ?

Je ne sais pas, il y a un ballon de basket, il y a joueur du coup on te demande de jouer et pour moi, c'est jouer au basket parce qu'il y avait le ballon, on pouvait créer des équipes.

Donc si j'ai bien compris, l'idée c'est de pouvoir jouer à la fin ?

Ah non attends si j'ai bien compris c'est pour savoir les équipes, ou alors c'est pour savoir le match des gens des joueurs de basket.

J'attends ta réponse, pas la mienne.

Ah au début, je pensais que c'était jouer parce qu'il y avait jouer et tout mais après réflexion avec la page favori. L'expérience avec le wireframe doit jouer dans ce que j'ai compris de ça.

Ah oui c'est l'objectif sinon tu ne serais pas là.

(rire) Pour moi favori c'est nos parties, ce qu'on avait déjà fait, j'avais pensé ça au début mais après réflexion c'est peut-être pour se tenir au courant du classement, mais oui des jeux qu'on avait fait. Et j'ai été trop loin en fait.

C'est super ne t'en fais pas, tous les gens ont des autres réponses, ce que tu me dis est intéressant dans tous les cas. J'aimerais juste pour être sur finalement pour toi l'application elle sert à quoi ?

Comme on ne peut pas aller jusqu'au bout, c'était pour faire des parties, jouer avec des amis en fait, des parties un jeu téléphone.

Donc pour toi, c'est un jeu sur téléphone.

À la base je pensais ça mais après réflexion, je me rends compte que ce n'était pas ça.

Oui, mais là maintenant pour toi c'est quoi ça ?

Là maintenant, c'est pour ce tenir au courant des classements et des joueurs, c'est pas encore ça. (rire)

Si,si, dis-moi c'est ça qui m'intéresse.

Du coup attends, mes favoris,...

Si tu veux on peut recommencer le review, ça peut t'aider ?

Oui, mais là je regardais les possibilités qu'il y avait mais je n'ai pas mes lunettes. (rire)

Ok donc c'est calendrier, classement, équipes, coupe de belges, résultat, joueur.

Je pense du coup que c'est plus pour se tenir au courant des matchs qui se passent en Belgique ou même au niveau plus international donc après réflexion je partirais sur ça.

Donc pour toi en une ou deux phrases, c'est une application qui parle de quoi ?

Suivre l'actualité du sport de basket.

ok, c'était super intéressant comme question, maintenant on passe à la deuxième : « est-ce que le prototype que tu viens d'analyser est représentatif par rapport à ce que tu as pu déjà analyser ? »

Bah oui ça ressemble aux wireframes que j'ai déjà pu analyser à mon cours de web.

Est-ce que tu peux me raconter si tu as rencontré des difficultés ou des facilités dans ton parcours de designeuse ?

J'ai eu du mal avec le menu, j'ai démarré quelque part et je ne trouvais plus, il n'y avait que le « back » donc comme il n'y avait pas le menu je faisais back mais après j'ai trouvé parce que ça posait problème .

Le menu tu veux dire la page d'accueil ?

C'est le truc de basket pour revenir là.

Ok ok d'accord, rien d'autre ?

Tout ce qui est proposé, il n'y avait pas grand-chose au final, ça prouve que c'est un wireframe au final.

Oui, effectivement, ce n'est pas complet.

J'ai eu du mal, j'ai dû longtemps regarder comment la page était mise pour savoir toutes les possibilités qu'il y avait, il y a des trucs qui marchent et d'autre pas.

Il y eu des choses durant l'analyse que tu trouvais facile ? Ou rien ne te parlait ?

L'accueil est bien car on a tout à disposition comme ça, si on a une intention genre aller voir le calendrier bah c'est marqué calendrier, c'est facile d'utilisation.

Qu'est-ce que tu peux me raconter sur le raffinement esthétique du wireframe ?

Je trouvais que c'était bien illustré, là il y a un ballon de basket, quand on avance il y a des images avec un joueurs après je reviens tout le temps en rond mais après je trouvais que c'était par rapport aux fonctionnalités qu'il y en avait un peu partout et il fallait beaucoup de temps pour savoir ce qu'il était possible de faire.

Pourquoi tu analysais longtemps la page ?

Mais pour regarder bien, comment, ou il fallait appuyer pour faire quoi ?

Tu cherchais plus de bouton ou c'est autre chose ?

Voir comment avancer dans l'application mais ça c'est bateau.

Tu cherchais le bouton ou tu étais callée sur une image ou autre ?

J'avoue que quand on arrive au début sur la page on regarde tout, l'image, toute la page en général et puis on cherche les boutons pour voir où on peut appuyer et quoi faire sur cette page.

Pour toi le raffinement esthétique, il est présent ou il est très bas, haut, entre les deux ?

Comme j'ai dit je trouvais que les images étaient bien, ça attirait l'œil, c'était esthétique.

Qu'est-ce que tu peux me raconter sur ta navigation pendant l'analyse ? Logique, pas logique ?

A partir de l'accueil du coup, j'ai expliqué que c'était logique d'avoir tout à disposition comme ça, ensuite par page j'analysais la page et j'essayais de voir « back » pour faire retour est bien placé, « help » aussi du coup ça c'est toujours au même en droit donc ça va, une fois qu'on a compris que c'était là ça va. Réglage c'est bien. Pour retourner à l'accueil.

C'est là que tu étais perdue.

Oui, c'est là que j'ai cherché comment on fait pour retourner. (rire)

Pour toi, c'est une suite logique mais tu as eu le bug mais mince je veux trouver mon menu de départ et tu n'as pas pensé aux ballons de basket ?

Oui c'est ça, c'était pour moi une image parmi d'autre.

Ok top, ici l'absence ou la présence de couleur dans ton wireframe a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

Non je lis, je suis plus sûre ce qui est lecture pour comprendre.

Donc pour toi la couleur n'a joué aucun rôle dans ton analyse ?

Là c'est parce que je vois que c'est orange sinon je n'aurais pas su te le dire.

Rien ne t'a marqué par rapport à ça, donc si tu l'avais eu en noir et blanc c'était pareil ?

Bah je pense que l'orange rappelle le basket.

Oui, tout à fait.

Pour moi, c'était logique que ça soit orange mais je n'ai pas été plus loin.

Ça va, c'est top !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 2 papier M)

- **Interlocuteur** : designer 2
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : 2 papier M

*** Début de l'interview ***

Tu peux m'expliquer ? Comme avant.

L'important c'était d'abord tout ce qui était écrit pour comprendre comment l'application fonctionne, mon œil a été attiré par le dessin.

L'écrit tu parles des notes ou dans l'application même ?

Au début c'est un tout, je t'avoue que je ne sais plus par quoi j'ai commencé mais bien lire pour comprendre comment ça marche et puis le visuel que je trouvais intéressant.

Il y a quelque chose que tu veux ajouter ? Tu veux que j'avance pour aller plus loin ou aller plus vite ?

Bah je vois que je lis, beaucoup la première page car c'est là où il y a le plus d'information.

Et là par exemple tu as quelque chose à dire ?

Il n'y a pas beaucoup d'information supplémentaire, il y a moyen de scanner, faire une recherche, on a les prix et les avis.

Ça te paraissait clair ?

Oui, oui, je n'ai pas cherché l'accueil. (rire) Il y avait principalement scanne, recherche et accueil pour pouvoir naviguer et par après quand on va plus au niveau de l'article, qu'on a les distributions de l'article mais pour naviguer j'ai vu ces trois là.

Top, tu n'a plus grand-chose à dire ?

Bah non (rire)

Ok, il n'y a pas de soucis t'inquiète. Tu viens d'analyser quoi ? C'est quoi ?

C'est une application pour rechercher des vêtements, j'ai compris ça. Le visuel renvoi à des vêtements, on parle de magasin aussi, couleur forme, on peut les scanner, les trouver en les scannant.

Tu as été complète dans ta réponse. Est-ce que pour toi le prototype papier est-il représentatif par rapport à ce que tu avais déjà analysé ?

Bah oui !

Oui top, tu veux ajouter quelque chose ?

Non. (rire)

Est-ce que tu as rencontré des difficultés dans l'analyse et/ou des facilités ?

Une fois que j'avais bien tout compris, c'était clair donc du coup oui, facile d'utilisation par rapport aux trois principales zones de navigation.

Point de vue du raffinement esthétique du prototype, que peux-tu me dire là-dessus ?

Le visuel est attrayant, il est beau, ça peut donner envie d'utiliser l'application.

Malgré qu'il soit sur le côté-là.

Mais on arrive à l'imaginer, il est marqué que c'est le visuel de fond d'écran et je l'imaginai en fond de l'application un peu en fond pour que ça prenne trop de voila.

Je comprends, il n'y a que ça au niveau du raffinement alors ?

Après c'est un prototype papier donc ce n'est pas esthétique, c'est moins recherché qu'un wireframe mais j'arrivais à bien imaginer l'application finie.

Le fait qu'il ne soit pas d'un point de vue esthétique fort élevé, il ne t'a pas posé de problème dans la navigation, etc ?

C'est surtout les écrits qui m'ont expliqués comment ça fonctionnait et non le visuel.

Qu'est-ce que tu peux me raconter sur la navigation durant ton analyse ? Est-ce que pour toi c'était cohérent ou si tu avais du mal à comprendre pourquoi ça ou. Dis moi ton ressenti, on peut faire play et regarder chaque page.

Je me suis attardée sur la première page qui était plus complète car les autres étaient plus ou moins la même chose par rapport aux détails du produit, des prix, des avis, du coup je me suis plus attardée sur la première, c'était clair.

Donc pour toi chaque petite image, quand on voit l'iphone, c'est une suite logique ? Tu comprends la suite logique, pourquoi elle a fait tel dessin dans le prototype papier pour comprendre c'est quoi l'application ?

Bah heureusement, qu'il y a les écrits aussi car il y a les « + » et sans savoir si on les écrit, c'est pour ça que je me suis aidée des écrits.

Ok tout à fait, il fallait s'aider des écrits.

Oui, il fallait savoir quel « + » ajoutait quoi ?

Donc pour toi, c'est logique ou pas alors ?

Oui !

Il y a une suite logique ? Tu te n'as pas sentie perdue durant la navigation ?

Non, du tout comparé à celle d'avant ou là j'étais perdue dans la navigation. Après l'analyse du visuel et des écrits je n'ai pas ressenti de difficulté.

Alors la présence ou l'absence de couleur dans ce prototype papier a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

On peut dire que les couleurs sont bleues pour appuyer tout ce qui est navigation, tout ce qui est navigation c'est bleu, il disait que ça s'adaptait bien donc je déduis que le bleu c'est où on pouvait appuyer.

Et donc il y a un peu de couleur et parfois pas et du coup est-ce que ça a été un plus un frein durant ton analyse ?

Non, moi c'est beaucoup les écrits.

Toi, tu es restée focalisée sur les écrits.

Oui ! (rire)

ok super, je regarde vite fait et en fait quand je regarde tes questionnaires je vois que le prototype papier n'a que eu des réponses favorables et juste trois neutres alors que sur le wireframe là tu as dit question 5 tu n'as pas d'accord et la 6 aussi.

Toujours le problème d'accueil que j'ai eu du mal à trouver.

Et donc pour toi le est-ce que tu as, par rapport à ce que tu as écrit quel prototype pour toi était le plus on va dire le plus simple à analyser à comprendre ?

Celui-là du coup.

Celui du papier.

Oui !

Essentiellement à cause de quoi ?

Les écrits.

Donc les annotations.

Bah c'était clair, si j'avais eu des écrits sur le wireframe j'aurais eu moins de difficultés à la trouver et me dire que c'était là.

Rien d'autre ?

Et aussi vu que c'est une petite maison on se doute que c'est accueil alors que l'autre c'était une image.

D'accord, super encore merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 3 papier B)

- *Interlocuteur* : designer 3
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : papier 1 B

***** Début de l'interview *****

Tu peux commenter ton review.

Je regardais vite fait les trois images, en regardant les catégories et tout ça, et en regardant en cliquant ou envoyer résultat ou ça m'emmenait ensuite, j'ai remarqué les notes et j'ai du coup comparé les notes avec les images du dessus. Je checkais un peu si ce que j'avais vu sans avoir regardé les notes correspondaient. J'ai fait pareil pour les trois.

Les notes, elles t'ont aidées ou pas ? Ça a fait quoi ?

Comme j'avais regardé juste les images avant je trouvais que les notes correspondaient bien avec ce que j'avais vu sans les regarder au départ.

Pour toi, c'est un plus de les avoir ou on peut s'en passer pour la compréhension ?

Pour moi, les dessins sont assez clairs sans forcément avoir les notes.

D'accord, on n'est pas obligé de regarder la vidéo en entier.

Non, pas spécialement car j'ai fait à peu près le même fonctionnement à chaque fois.

Donc ok il n'y a rien d'autre moi ça me va si ça te va. On va commencer, est-ce que tu sais m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi ?

Un premier essai pour une application de résultat sportif.

Super, est-ce que le prototype papier est représentatif comparé à d'autres prototypes papier que tu as pu déjà analyser avant ?

Je pense que oui car il est assez clair, il n'y a pas d'éléments en trop, il n'a pas de petits dessins qui ne servent à rien, on a les éléments principaux. Du coup, on comprend quand même facilement ce à quoi ça devrait ressembler et c'est quand même plutôt clair de parcourir ça comme prototype.

Est-ce que tu peux me raconter si tu as éprouvé des difficultés ou des facilités durant ton analyse ? Voire les deux.

Non, justement je trouvais ça fluide comme présentation, il n'y a pas vraiment d'élément qui gêne le parcours tout ça, non pas vraiment de difficultés à ce niveau là.

Qu'est-ce que tu peux me raconter sur l'aspect esthétique de ce prototype ?

C'est quand même relativement basique, c'est juste les icônes posées comme ça, c'est très brut.

Tu as un avis là-dessus, le fait que ça soit comme ça et pas autrement ?

Bah je crois, que pour le prototype papier ce n'est pas forcément utile de rajouter plus de choses etc, c'est une première version donc, ça ne demande pas trop de chose compliquée non plus comme prototype.

Qu'est-ce que tu peux me dire par rapport à la navigation. Est-ce que tu trouves que chaque dessin à une suite logique ou est-ce que tu t'es sentie perdu à un moment donné ?

Non, je trouvais ça logique et en plus, il y a les flèches qui montrent, par exemple là en cliquant sur résultat la page d'à côté on arrive sur ça etc. Il y a quand même des indices qui disent ben voilà quand on va sur ça on arrive sur cette page-là, je trouvais ça assez simple comme navigation.

L'absence ou la présence de couleur sur ce prototype papier a-t-il joué un rôle durant ton analyse ? Positif, négatif, tu n'as pas d'avis ?

Je trouve ça juste dommage qu'il y a dans les notes ton orange et de ne pas l'avoir mis la couleur correspondante surtout si c'est une couleur de fond car ça aurait pu faire ressortir les éléments, les icônes.

Ok super, juste avant de terminer. Les notes ne t'on pas parues importantes ? Sans même voir les notes, tu avais compris à quoi c'était...

Oui !

Top merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 3 wireframe M)

- *Interlocuteur* : designer 3
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : wireframe M 2

*** Début de l'interview ***

Du coup, j'ai d'abord cherché sur ce qu'on pouvait cliquer et j'ai d'abord cliqué sur celui du milieu. Bah c'est celui qu'on voit le plus. Après, j'ai fait pareil à chaque fois, sur quoi je pouvais cliquer, les différents liens, les différentes possibilités qu'il y avait et tout. J'ai fait à chaque fois un peu dans l'ordre avec ma souris pour voir sur quelle icône il y avait des liens. J'ai un peu tout parcouru et quand je pensais avoir tout parcouru, j'ai pensé à cliquer dessus et je l'ai fait tout à la fin. J'ai vraiment essayé de tout faire en regardant à chaque fois sur toutes les possibilités même si je l'avais fait aux étapes d'avant pour voir s'il y avait quelque chose qui changeait ou pas.

Ok ok, tu n'as rien d'autre à ajouter ?

Non !

Ok donc peux-tu m'expliquer ce que tu viens d'analyser ?

Une application pour comparer le prix d'un magasin à un autre pour les vêtements.

Est-ce que pour toi ce wireframe est représentatif des autres wireframes que tu as déjà analysé ?

Oui, je trouve qu'il est quand même assez clair, on voit bien l'intention et on comprend que c'est une application pour téléphone aussi.

Tu le comprends comment ça ?

En voyant le cadre dans lequel il est mis et la présentation qui est beaucoup plus verticale que sur un écran d'ordinateur.

Est-ce que tu as rencontré des difficultés durant ton analyse ou as-tu des trucs que tu avais facile ? Les deux ?

Des difficultés pas vraiment mais je trouve juste que le « Mod I go », on ne comprend pas vraiment qu'il faut cliquer dessus. Je ne sais pas si c'est parce qu'il n'est pas en gras. Ce n'est pas le premier truc que j'ai pensé à cliquer.

Tu te rappelles ce qui se passait quand tu cliquais sur « Mod I go » ou pas ?

C'était pour les contacts, pour contacter l'entreprise entre guillemets.

Pour toi, le reste, tu n'as pas senti de difficulté ni quelque chose facile ?

Non, pas de difficultés, et en soi les liens sont clairs. On sait qu'en cliquant sur le plus ça va être ajouté au panier ou en cliquant sur plus d'information, on aura plus d'information, etc.

Ok ok qu'est-ce que tu peux me raconter sur le raffinement esthétique de cette application ?

Je trouve ça simple mais justement ce n'est pas plus mal car il n'y a pas d'éléments qui viennent déranger non plus le regard, il n'y a pas de truc de couleur fluo, je trouve ça agréable visuellement.

D'accord, le fait que ça soit plus proche de l'application finale, avec l'arrière-plan avec la femme habillée, que tu vois une robe et non une image avec un carré. Par rapport à ça, tu trouves cela plus raffiné par rapport à d'autre ?

Oui parce que par rapport à ça on voit quand même bien l'idée de ce à quoi ça pourrait correspondre si c'était un produit fini. Ce n'est pas un petit dessin, c'est vraiment l'image qui a été mise.

D'accord, qu'est-ce que tu peux me raconter de ta navigation durant ton analyse ? Tu trouvais que c'était une suite logique ou non pas du tout, tu as été perdue ?

Non, je trouvais ça logique mais je trouvais juste que parfois c'est trop répétitif comme séquence d'action. Quand on scanne, on arrive sur le produit, on a les informations, etc. Et quand on clique sur la loupe on a les mêmes séquences d'action à chaque fois. Je trouvais à un moment donné que c'était très répétitif en fait mais au moins ça montre vraiment toutes les interactions possibles avec ce prototype là.

Mais dans aucun cas tu t'es sentie perdue ?

Non !

Et alors donc, l'absence ou la présence de couleur dans ce wireframe a-t-il joué un rôle dans ton analyse ? Tu parlais juste avant qu'il n'y avait pas de couleur criarde, etc.

Bah je trouve que les couleurs sont quand même bien, ce ne sont pas des couleurs criardes, etc. Et au moins ça montre aussi plus facilement ce sur quoi on peut cliquer et notamment les cases sur envoyer je trouvais ça dommage que ça soit en gris parce que du coup il n'y a pas de différence faite entre les endroits qui sont à remplir et les endroits où l'on doit cliquer pour aller plus loin.

Donc pour toi, la couleur permettrait de ce dire, bon voilà il y a une couleur qui se démarque du texte de base donc je sais qu'on peut cliquer ?

Oui !

D'accord, tu n'as rien d'autre à ajouter plus que ça ?

Non !

Je vois par rapport à tes questionnaires, je vois que le wireframe tu as mis soit que tu étais tout à fait d'accord ou d'accord, c'est très positif il y a juste un neutre alors que le prototype papier c'est moitié. Tu as mis sur le prototype papier que le designer élimine le défilement horizontal. C'est à cause ? Tu avais plus l'effet parce que la feuille était en paysage ?

Oui !

Oui, je comprends.

Tu as dit aussi que le prototype n'était pas raffiné visuellement mais ça on en a déjà discuté.

Oui, oui !

Donc pour toi, la gamme représentée dans le prototype est complète par rapport au prototype papier donc avec le basket pour toi ça ne l'était pas à cause de quoi ?

Ben il y avait beaucoup de rubrique, il n'y avait pas d'expliquer disant en cliquant sur ça je vais là-bas, etc.

Et donc pour toi la question 13, les éléments capturés dans le prototype sont interactif, tu as mis que tu n'étais pas d'accord.

Pour le prototype papier.

Pour le prototype papier malgré qu'il y ait des flèches qui te montrent que ça va aller sur tel écran suivant par exemple.

Ben ça rejoint à ma question d'avant, il y a beaucoup d'icônes qui sont pas exploitées dans le prototype papier et donc on ne montre pas vraiment toutes les possibilités d'action de ce prototype-là.

D'accord, et alors, j'ai une dernière question. Selon toi, quel est le prototype que tu as eu le plus facile à analyser. Le plus clair à tes yeux.

Le deuxième, rien qu'au niveau visibilité, dans le premier les notes n'étaient pas très lisibles car c'est fait à la main comparée lorsque c'est fait sur ordinateur.

Donc c'est surtout au niveau de la lisibilité, il n'y a pas d'autre aspect à part ça qui te vienne ?

Non !

Est-ce que la couleur a joué un rôle, le fait que c'est plus travaillé ? Que l'on peut cliquer ?

Non, c'est vraiment niveau lisibilité que je trouve ça plus facile mais sinon.

Et ça serait uniquement à cause des notes alors que tu penses car tu me disais que tu comprenais sans les notes ?

Pas les notes en bas mais les titres et tout ça sont forcément plus lisibles quand c'est une police.

Ah oui, le fait que c'est fait pas ordinateur, c'est bien carré.

Oui !

Le seul point pour toi qui fait que tu préfères le wireframe au prototype papier, c'est la lisibilité.

Oui !

Ça te paraît plus propre là-dessus.

Après, il y a plus de travail sur celui-là, il y a des couleurs etc, ça joue pas dans la perception du prototype en général.

Et donc, en général, tu penses avoir mieux compris celui-là que l'autre ?

Oui !

D'accord, par exemple. Tu sais que dans tous les cas tu as compris les deux applications.

Oui !

Super merci à toi !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 4 wireframe B)

- *Interlocuteur* : designer 4
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (en gras)
- *Prototype* : wireframe 1B

*** Début de l'interview ***

Maintenant, tu peux commenter ton expérience.

Ici, ce que je remarque, à tiens c'est marrant je lis en U. je regarde un peu partout parce que je trouve qu'il n'y a rien qui guide le regard, c'est assez fouillis. Il y a énormément d'information du coup je ne vois pas trop où regarder de base. Par exemple, je teste un peu ce qui est possible de cliquer ou pas, je n'ai vraiment pas bien compris (rire). Il y avait un truc qu'il fallait saisir, à quoi servait l'application. Oui, c'est ça, il y a beaucoup de couleurs, c'est écrit assez petit et du coup j'ai l'impression que ça cale un peu.

Il y a le fait qu'il y a des choses écrites en français et d'autre en anglais et là vraiment, il y a le menu ici je trouve qu'il y a vraiment trop d'informations, beaucoup trop de chose, on ne sait pas trop où regarder. Il n'y a rien pour accrocher le regard excepté justement l'arrière-plan en fait donc on est attiré par les boules noirs parce qu'il y a de l'écriture mais je ne suis pas intéressée par ce qu'il y est écrit, je suis plus intéressée par le petit côté ballon de basket. Et c'est marrant parce que je pensais que mes yeux allaient regarder le ballon de basket mais il regarde quand même les trucs noirs mais en tout cas ce que je retiens c'est surtout le ballon, je trouve ça étrange qu'il y ait deux menus.

C'est quoi les deux menus ?

C'est là, les deux trucs pour revenir à l'accueil qui ne sont pas nécessairement indiqués dès le départ. Voilà, il y a pas mal de subdivision, comme celle-ci il y a les menus normaux, il y a les deux trucs au-dessus et il y a encore en dessous « réglage » et « aide » et ça fait beaucoup pour un menu. Je me demande si des choses comme ça sur un si petit écran si ça sera ergonomique ? Avec une souris ça fonctionne mais avec des doigts, j'ai des doutes. Voilà c'est ça que tu as besoin. (rire)

On a besoin de tout (rire), c'est ton analyse. Je vais te poser quelques questions. Tout d'abord, peux-tu m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? Qu'est-ce que c'est ?

Ok donc c'était une application orientée sur le basket, afin de voir quels sont les résultats de certaines équipes, d'ajouter des joueurs en favori, peut-être des équipes mais ça je m'en souviens plus. De voir les résultats de coupe de Belgique et voilà, de voir un peu ce qui se passe dans le monde du basket, je pense.

Merci pour ta réponse, est-ce que le prototype est représentatif par rapport à d'autres wireframes que tu as déjà analysés ?

Par rapport à l'interactivité ça ressemble assez fort, on voit que tout n'est pas cliquable, on montre vraiment les fonctionnalités les plus importantes donc ça oui ça ressemble. On voit que c'est vraiment un brouillon de l'application finale. Je trouve qu'il y a peut-être beaucoup trop d'envie d'aller loin dans le design, genre dans les couleurs, les images et ce n'est pas forcément ce qui est intéressant à cette étape là. En tout cas ce n'était pas nécessaire car selon moi ça dévalorise un peu l'impression que l'on peut avoir de l'application.

Et à cause de quoi en fait ?

C'est pas très joli et voilà mais sinon oui ça ressemble au travail de quelqu'un qui n'est pas graphiste (rire) mais on comprend les interactions quand même, on voit où aller, c'est ça le plus important. Le côté graphisme dévalorise un peu la bonne impression qu'on pourrait avoir de ce prototype, je trouve.

Peux-tu me raconter ou tu as rencontré des difficultés durant ton analyse ou au contraire des difficultés ?

La difficulté, c'est de trouver quels sont les liens qui veulent être mis en évidence avec ce prototype là car il faut absolument chercher avec la souris ce qui est cliquable ou pas. À ce moment-là de notes visuelles seraient peut-être plus intéressantes pour indiquer quelles sont les étapes à suivre. Pour les interactions que l'on veut montrer dans ce wireframe là. Pour les difficultés, il y a peut-être des moments où ça boucle un peu. Quand on clique sur retour ça ne mène pas au retour où l'on voudrait. Ça ne revient pas à la page précédente mais à une autre page du coup c'est un truc à revoir. Une fois quand on est dans l'interaction, dans ce qui veut être montré ça va car les boutons sont beaucoup plus clairs avec des couleurs donc là ça va mais c'est vraiment à partir du menu que là on ne sait pas trop par où aller.

Le menu de base, il y a trop d'info. C'est ça que tu veux dire ?

Oui c'est ça, mais c'est de toute façon beaucoup trop. Quand on regarde des applications, fin d'autres applications de sport par exemple. Bah en fait, on a plutôt un menu qui indique déjà les résultats ou qui met déjà des favoris plutôt que des sous menus. Je pense qu'il y a trop de sous menus. (rire)

Ok ok, et qu'est-ce que tu as trouvé de facile ?

Comme je dis, une fois que l'on est dans la boucle, c'est assez évident. C'est facile de comprendre que c'est une application sur le basket (rire). Dans le choix des images, des couleurs avec l'orange de la balle, c'est assez représentatif. Le fait d'avoir des photos de vrai joueur ça aide aussi à mieux comprendre, tiens je peux ajouter ce joueur là en favori pour suivre des résultats et voir comment ça se passe. En fait, on arrive quand même facilement à se projeter sur ce à quoi l'application va servir après.

D'accord, qu'est-ce que tu peux me dire par rapport au raffinement esthétique du prototype ?

(rire), il y a beaucoup trop de trucs. Il y a trop d'images qui ne sont pas forcément genre sur l'écran d'accueil c'est une photo, sur un deuxième écran on voit des joueurs marquer un panier mais c'est un dessin. Donc peut-être n'utiliser soit que des dessins ou soit des photos pour avoir plus de cohérence au niveau visuel. Il y a des couleurs qui ne sont pas forcément agréables, genre l'orange est un peu agressif. Il y a des contrastes avec le vert qui ne sont pas élégants. Le fait qu'il y ait des boutons un peu trois D, c'est un peu vintage. Je pense qu'il y a moyen d'améliorer ça en faisant beaucoup moins, plus sobre. C'est assez typique. Je me rappelle quand je faisais mes petits trucs de designer, on veut tout mettre et on veut mettre le plus d'effets possibles alors que plus on retire et plus c'est facile à lire, plus c'est clair et plus c'est joli.

Donc ce que tu viens de me dire là à la fin, ça a été un frein dans ton analyse ? le fait que ça soit l'orange qui piquait aux yeux, le vert qu'il n'allait pas.

Oui !

Donc ça a vraiment été un frein ?

Bah ce sont des choses qui me touchent plus parce qu'autant l'interaction, bah voilà c'est assez lambda, c'est plutôt inné. Tout ce qui se rapporte au visuel, ce sont des choses que j'ai plus facile à analyser personnellement. Donc ce sont des choses qui vont plus me toucher et plus personnellement me freiner.

Et ça à cause de quoi ? Tu as des explications ? Le fait que tu sois en culture ? Où ?

J'aime bien tout ce qui touche au design, à la typographie, je suis photographe du coup.

Voilà l'explication.

Ce sont des choses qui me touchent, j'aime bien chipoter aux mises en pages et j'aime bien regarder tout ce qui se fait chez les gens qui font de la pub ou du design. Du coup, je suis assez habituée à voir des choses assez jolies, voilà.

Parfait ! Peux-tu me raconter comment était la navigation dans ce prototype ? Est-ce que tu trouvais le chemin assez clair ? Ou tu étais un peu perdue ?

Au début, oui je devais chercher ce qui était cliquable ou non fatalement mais sinon ça semble assez clair sauf l'écran d'accueil où il y a beaucoup de chose. Et finalement, c'est plus une exploration où je vais me dire ah tiens je vais voir ce qui se passe par là mais je pense aussi que si ça n'avait pas été dans ce genre d'expérience, j'aurais ouvert l'application et j'aurais ouvert quelque chose qui m'intéressait personnellement et je n'aurais pas regardé au reste quoi.

D'accord, l'absence ou la présence de couleur a-t-il joué un rôle dans ton analyse de ce wireframe ?

Pour moi, je l'ai dit, ça handicape un peu le truc quoi.

Ok, j'ai un dernier truc à ajouter. Tu m'as parlé à un moment donné que tu aurais bien voulu avoir des notes visuelles pour voir où tu aurais dû regarder le truc. Donc si tu avais eu des notes, ça t'aurait permis quoi ? De mieux comprendre l'application ? Plus rapidement ?

Oui, peut-être de mieux comprendre où l'application veut en venir, peut-être de voir les intentions des développeurs et de voir ce qui est mis en avant afin d'analyser ça et pas autre chose. Par exemple, le côté design ici m'a fort marqué alors que lorsqu'on est développeur, ce n'est peut-être pas ce qui est important dans l'analyse après je ne sais pas, je ne suis pas développeuse mais je suppose que ça c'est justement plutôt un travail de graphiste et que justement ce n'est pas ce qui intéresse tout de suite ceux qui travaillent sur l'interactivité de l'application.

Ok top, écoute merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 4 papier M)

- *Interlocuteur* : designer 4
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : papier 2 M

***** Début de l'interview *****

On va commencer.

Je regarde le titre, j'essaye de regarder au-dessus car ça ne ressemble pas à une page d'accueil du coup donc je me suis dit peut-être qu'il y a un truc au-dessus mais c'est les consignes du coup voilà. Là je lis, je prends beaucoup plus de temps par rapport au wireframe précédent par exemple. Il y a beaucoup à lire mais moi personnellement ça m'aide à comprendre ce qui a essayé d'être fait. Là pour la note, il parle des couleurs mais j'aurais peut-être indiqué à quoi sert l'application parce que je trouve que ce n'est pas très clair dès le départ. Il y a beaucoup de lecture, ça aurait peut-être mérité d'être fait à la latte pour juste avoir quelque chose à l'échelle pour être sûre. Oui ben ici, je regarde beaucoup les titres et je regarde plus ce qui est à côté que ce qui est vraiment sur l'écran vu que chaque écran se ressemble assez fort du coup je me dis que c'est pratiquement la même chose.

Donc tu prends vraiment du temps à lire les notes ?

Ouais, c'est ça. C'est ce que je remarque.

Et ça t'a aidé ou pas de les lire ?

Ça m'aide à comprendre un petit peu plus à quoi sert l'application car je trouve que ce n'était pas tout à fait clair. Je suppose que c'est pour comparer, ou est-ce que l'on peut trouver un vêtement au prix le moins cher possible en scannant avec un système de communauté j'imagine. Voilà.

Ok ok top !

Ça aurait été peut-être utile d'avoir une note qui explique vraiment ce à quoi sert l'application au départ, un peu quand on est dans « l'appstore » tu vois pour décrire.

Avoir une note globale, aller en trois phrases ce que c'est ? C'est ça que tu veux dire ?

Oui, c'est ça pour vraiment, comment avant de télécharger une application je pense que ça serait vraiment utile car ici j'ai quand même passé vraiment du temps à trouver à quoi cette application servait. Je trouve que ça, ce n'était pas super clair. Sinon, j'aime bien le fait qu'il n'y ait rien, pas trop de chose pour distraire, par contre le fait que ça soit écrit à la main là du coup ça m'empêche de me projeter comme si c'était une vraie application.

Peut-être il y a trop de chose écrite et peut-être vu que c'est écrit à la main on n'a pas trop beaucoup de place et du coup on n'a pas le rendu que ça aurait sur un pc.

Tu disais qu'il n'y a pas trop de chose pour te distraire. Tu veux dire quoi en fait ?

Il y a assez peu d'image, il n'y a pas de couleur, là je vais plus passer mon temps à lire et à regarder. Après, je pense aussi que ça fait un air, je pense que c'est compliqué à la première impression. Vu qu'il y a beaucoup à lire et du coup, je vais plus m'attarder que par exemple sur le wireframe précédent, c'était des images du coup c'était beaucoup plus clair c'était tac tac tac, je sais plus ou moins où je dois aller. Que là, je trouve que les interactions ne sont pas nécessairement montrées, peut-être mettre un lien. Par exemple cette image-là, où est-ce que j'ai cliqué pour arriver à ce tableau-là quoi. Juste pour illustrer l'interaction, forcément c'est du papier donc on ne peut pas cliquer mais juste illustrer d'où l'on vient et où l'on va.

D'accord, merci ! Est-ce que pour toi le prototype papier était-il représentatif des autres prototypes papier que tu as déjà analysé ?

Oui, dans le sens où c'est là on voit le brouillon, on voit vers quoi on ira, même s'il n'y a pas vraiment les explications sur ce à quoi sert l'application. Dans ceux qu'on avait déjà utilisé, il me semble qu'ils y avaient un peu plus de coloriage de ceux qu'on avait fait précédemment que là vraiment il n'y a aucune couleur mais personnellement ça ne me dérange pas. Il y a l'image qui est collée à côté-là, ça donne aussi un ton pour l'application, de quoi ça parlera donc c'est pas mal. Donc voilà, je réfléchis.

Tu as tout le temps qu'il te faut, si tu veux ajouter quelque chose.

Je trouve qu'il n'y a pas beaucoup, juste trois vues et je ne sais pas si l'application finale sera sur trois vues aussi mais peut être que c'est un peu peu comparé à d'autres prototypes papier où il y avait vraiment une vue pour chaque interaction. Là c'est un peu maigre.

Ensuite, on en déjà parlé un peu mais on revient dessus. Ou as-tu rencontré des difficultés pendant l'analyse et ou des facilités. Tu me parlais que tu avais des soucis avec les interactions si j'ai bien compris.

Oui oui, les deux difficultés principales. C'est le fait que l'on ne voit pas les interactions, on ne sait pas quel est le lien entre les différentes vues du coup, on ne sait pas ce qui sera cliquable ou pas et le fait qu'on ne sache pas vraiment, fin le fait qu'il faut vraiment chercher pour comprendre à quoi sert l'application ça c'est aussi un frein je trouve. Sinon l'avantage ce sont les notes sur le côté qui expliquent bien mais le souci c'est quand l'application sera terminée, il n'y aura pas toutes ces notes du coup et du coup on en tient compte comment ? Pour rendre le wireframe plus lisible. Oui voilà sinon c'est tout niveau difficulté.

C'est ça les difficultés que tu as rencontrées et niveau facilités ?

C'est ce que je viens de dire avec les notes et elle écrit assez bien parce que je suppose que si c'est quelqu'un qui n'avait pas une aussi belle écriture ça rendrait les choses beaucoup plus compliqué.

Ok et qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

Pour l'instant, il n'y en a pas vraiment vu que c'est aussi juste pour montrer un plan de l'application. Après, je trouve que lorsqu'on voit la petite photo au tout début, ça donne déjà une piste du style que l'application aura et pour moi c'est suffisant. Je n'ai pas besoin que l'application soit décorée à ce stade là pour me faire une idée de ce à quoi elle va ressembler après. Juste avoir l'image qui sert un peu de « moodboard », c'est assez et en plus la petite note sur les couleurs, voilà ça donne assez. Niveau plus tout ce qui est écriture, le fait que ce soit avec des tirets, c'est vraiment comme si c'était écrit, c'est plus rédactionnel que vraiment dans l'interaction, c'est plus un document écrit que comme une véritable application et ça je pense que ça déforce un petit peu.

Tu entends quoi par là ? Tu sais aller un petit peu plus loin dans ton explication ?

Oui, par exemple, ce que l'on voit sur l'écran c'est le recommanderiez-vous. Mais on ne sait pas quoi en fait, je ne sais pas si ça fait partie d'un truc qui devrait être écrit par l'utilisateur ou si c'est une question que l'application me pose et je ne sais pas ce que c'est. C'est très rédactionnel, je ne sais pas si on peut voir d'autres écrans.

Bien sûr si tu veux, on fait play et tu appuies sur pause quand tu veux.

Oui c'est ça, il y a des petits tirets, c'est souligné, c'est vraiment organisé comme une prise de notes que comme une application. En fait, à part pour le dessus, là il y a le titre, il y a le menu, la loupe et le scanner mais ce qu'il y a en-dessous, j'ai l'impression que c'est plus une feuille de note rédigée à la main que plutôt que je retrouvais dans une application.

Ok super intéressant aussi. Est-ce que tu peux me raconter comment était la navigation dans ce prototype. Tu me parlais qu'il y avait un manque d'interaction. Tu ne savais pas quelle page allait avec quelle page. Est-ce que tu as quelque chose à dire ?

Pas vraiment, c'est le fait que l'on ne voit pas très bien la séquence, c'est un peu dommage. J'aurais bien voulu voir le truc de recherche. Est-ce que ça va comme ça ou comme ça. En fait, est-ce que l'on scrolle ou est-ce que l'on a cliqué quelque part voilà.

Donc ce que j'ai dit c'est bien ce que tu pensais ?

Oui, c'est ça.

J'avais bien compris ok, et donc l'absence ou la présence de couleur sur ce prototype papier a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

Ben l'absence de couleur moi je préfère dans le sens où je me concentre sur ce qui est écrit. Maintenant, il y a beaucoup de notes donc j'ai plutôt tendance qu'à regarder ce qui est sur l'écran mais voilà. Je trouve que c'est plus facile pour moi d'analyser quelque chose comme ça car je sais que visuellement il n'y a rien, il n'y a pas d'effort. On est vraiment au niveau zéro et c'est plus facile pour moi parce que c'est plus épuré. C'est plus centré sur le contenu que sur ce qu'il y aura de visuel par la suite.

D'accord et pour revenir, les notes pour toi c'est un vrai plus pour comprendre l'application ?

Oui pour moi oui, en tout cas pour une analyse comme ça, ça l'est car pour moi ça permet de comprendre l'application en elle-même. Maintenant, il y a des choses qui ne sont pas tout à fait nécessaires. Là par exemple, il est écrit avis à coté, il y a un petit plus et du plus il y a ajouté un avis ça c'est un peu genre je m'en doutais, ce n'était pas tout à fait nécessaire.

Par contre sur l'onglet recherche, là je trouve cela intéressant. Ça évite de devoir faire une vue en plus même si ça aurait pu être intéressant mais ça réduit du coup plus le travail. On écrit ce que ça va être si je clique-là plutôt que de le dessiner après je pense que c'est un choix aussi par rapport au temps que l'on a. La note permet de compléter ce qu'il manque dans le wireframe.

Je regarde un peu ce que tu m'as mis comme réponse aux questionnaires. Mais celui qui a été le plus simple à analyser entre le prototype papier et le wireframe. Si tu n'as pas d'avis tranché ce n'est pas grave, c'est seulement si tu sais y répondre.

Pour moi, ça met en évidence deux choses différentes.

Ah oui, tout à fait.

Les deux sont utiles, dans le wireframe, c'est vraiment intéressant d'avoir les étapes d'interaction, de pouvoir naviguer dedans. Le seul souci c'est qu'il y avait trop d'informations au niveau visuel et ça rendait le truc un peu plus compliqué. Et ici, c'est l'inverse, il y a moins d'informations au niveau visuel donc c'est assez intéressant de prendre le temps de les lire mais on ne voit pas les interactions, fin surtout qu'ici, elles ne sont pas expliquées. Je pense qu'il y a moyen dans les deux d'améliorer ça comme par exemple sur le prototype papier en indiquant les séquences d'action plus clairement et sur le wireframe d'avoir quelque chose de plus minimaliste, de plus orienté sur le contenu que sur le graphisme et l'esthétique.

Tu as quelque chose à ajouter ?

Non, je pense que non.

C'est parfait, merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 5 papier B)

- **Interlocuteur** : designer 5
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : papier 1 B

*** Début de l'interview ***

Tu me commentes ce que tu as analysé.

Première impression, c'est que vu que c'est un scan, j'ai eu du mal à lire certaines phrases. Au début, j'ai vraiment voulu tout lire, voir, analyser tout une première fois et puis seulement regarder aux critères. Prendre le temps, quel est le concept de l'application, voir ce qui est proposé en gros. Là j'avoue, j'ai eu du mal à lire tout ce qui était écrit. C'est pour ça que l'on voit que j'ai l'aire de galérer sur certains moments.

C'est vrai que ce n'est pas facile, je l'admets.

Donc en fait ce n'est même pas l'écriture, c'est certains mots effacés un peu donc c'est un peu compliqué de lire par rapport à ça. Je suis toujours en train de tout lire là, je ne sais pas si j'attends pour expliquer la suite ou pas ?

Si tu veux on peut aller plus loin dans l'analyse ou si tu te rappelles des choses. Tu as dit au départ que tu as tout regardé une fois.

Oui c'est ça, j'ai tout lu une fois, j'ai préféré regarder une fois complètement.

D'accord, donc tu as tout lu une première fois et puis tu as répondu au questionnaire. Tu l'as fait à la fin ou tu retournais quand même voir ?

C'est ça oui, donc en gros j'ai tout lu une première fois puis j'ai relu les critères un à un et en fonction du critère soit je vérifiais parce que je préférais faire avoir un second avis pour être sûre ou alors c'était clair et voilà je mettais, soit vérifier soit. Pour certains points, j'ai eu des difficultés à répondre dans le sens que c'est un prototype papier et ce n'est pas hyper interactif. Par exemple, pour ce qui est du balayage visuel, j'ai mis neutre parce que c'est le genre de question que je ne sais pas répondre parce que c'est un prototype papier.

Ok ok, tu veux ajouter quelque chose ou ?

Non, c'est bon.

Est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi ?

Le concept ?

Oui c'est quoi, à quoi servira l'application.

Justement, c'est ça qui me paraissait bizarre dans l'explication. J'avais l'impression que c'était une application qui existait déjà et qu'en gros on voulait ajouter une fonctionnalité et dans cette fonctionnalité par exemple c'était les résultats du week-end, de l'année, envoyer les résultats avec une possibilité de se connecter. Mais il n'y a rien avant qui explique en quoi ça consiste de manière générale ou alors c'est que je n'ai pas compris ou c'est que je n'ai pas trouvé ça très clair. Oui, forcément en fonction, un moment pour les critères c'était par rapport aux fonctionnalités et en soit il n'y a que la fonctionnalité des résultats qui est bien expliquée donc l'enchaînement des séquences est simple à comprendre mais il n'y a pas beaucoup de fonctionnalités qui sont décrites, c'est un peu en suspend.

D'accord, je comprends ce que tu dis mais l'application elle parle de quoi ?

Oui, c'est par rapport au basket, les titres étaient cohérents, le choix des mots utilisés étaient logiques, en soit c'est clair c'est juste que ce n'est pas hyper raffiné mais pour un prototype papier ça va, c'était clair pour les fonctionnalités mais il n'y en avait qu'une seule qui était vraiment explicitée. Et pourquoi celle là ? Je ne sais pas trop.

Et donc c'est une application de basket et elle permet de faire quoi cette application ?

(rire) Justement, soit j'ai très mal lu ou pas compris, ce n'était pas très explicité, mais bon de base par rapport au prototype j'aurais tendance à dire par rapport au basket on retrouve tel résultat de tel ou tel championnat. On retrouve les classements, on retrouve ce genre d'information, je suppose.

Non, mais moi je t'écoute, je ne répondrai pas à cela.

Non, mais c'était ma fin.

Donc tu n'en aies pas certaine à 100% de ce que tu dis ?

Bah en fait, je ne suis pas certaine à 100% par rapport au fait que le prototype papier est hyper court donc peut-être que plus dans le détail, j'aurais pu dire ok je confirme ça. Par rapport à la première page d'accueil ou l'on voit les titres etc, oui ça paraît clair mais c'est juste cette partie résultat qui a été expliquée et voilà quoi.

Ok top merci, est-ce que le prototype que tu viens d'analyser est-il représentatif des autres prototypes que tu as déjà rencontré ?

Bah, entre deux on va dire. Représentatif par rapport à la page d'accueil, je pense, je vois le concept mais bon ce n'est pas assez détaillé donc c'est un peu difficile, on fait plus travailler son imaginaire qu'autre chose quoi. Je dirais plus non que oui.

Oui, mais le non, il vient pourquoi en fait ? Pour toi, le prototype que tu viens de voir, n'est pas représentatif par rapport aux autres prototypes que tu as déjà analysé ?

Par rapport à d'autres prototypes papier ? Alors oui, j'ai mal formulé mais donc là pour moi, il serait donc moins représentatif car pour les autres prototypes papiers que j'ai déjà pu analyser. Il y a beaucoup plus de fonctionnalités qui sont développées et on peut donc avoir une approche plus complète de ce que sera l'application. On a un concept général mais on ne sait pas trop ce que ça va en être.

Donc ceux que tu as déjà pu analyser étaient plus complets que celui-ci ?

Oui, ils étaient plus représentatifs que celui-ci.

Et plus représentatif par rapport à quoi ? À une application finale que tu sous-entends ?

Oui, par rapport à une application finale.

Ok super. Durant ton analyse, est-ce que tu peux me raconter tes difficultés que tu as rencontrées durant ton analyse et/ou les facilités ?

Alors les difficultés durant mon analyse, de manière générale la lecture parce que le scan n'étant pas bien fait et les ratures ne facilitent pas la lecture et certains points et mots sur lesquelles je n'ai pas su comprendre mais forcément ça n'aide pas pour la compréhension. Et sinon pour la facilité, en soit quand on regarde la première étape, on voit toutes les bulles avec classement, résultats etc, ça c'était clair, c'était pas beau mais c'était clair, et aussi les séquences avec les flèches etc je trouvais ça bien expliqué.

D'accord, qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

Il n'est pas spécialement raffiné, on ne joue pas sur les couleurs, oui c'est écrit qu'il y aura un fond orange mais le fait d'avoir un fond orange et peut-être avoir un effort dans l'écriture et pas de rature permettrait d'avoir quelque chose de plus raffiné. Mais sinon oui voilà, et peut-être ça paraît très simple mais bon après c'est un prototype papier donc c'est toujours un peu plus compliqué je pense de travailler le raffinement mais ça fait très simple si on regarde une application, si la page d'accueil est comme celle que l'on nous propose là quoi, je ne sais pas si je me fais comprendre là.

Non, je n'ai pas compris du tout.

Si tu vois la page là comme ça, si tu avais vraiment une application comme ça sur ton téléphone, bah ça fait très basique, très simple quoi donc. (rire)

A cause de quoi en fait ?

A cause de l'écriture, la forme de carré, etc. Mais bon après même si c'était un peu travaillé avec d'autres couleurs ça aiderait à rendre la chose moins simple quoi. C'est le fait de manque de couleur, de précision dans le tracé des carrés, de l'écriture, etc, qui fait que ce n'est pas très raffiné.

D'accord, je vois mieux ce que tu voulais dire. Qu'est-ce que tu peux me raconter de la navigation durant ton analyse ?

La navigation ça allait, pour le peu d'étape qu'il y avait c'était clair, c'était d'abord les résultats puis après on voit les résultats puis les possibilités puis après la connexion et ça c'était clair.

Tu voyais la logique, c'était tout à fait compréhensible ?

Oui !

Ok top, alors l'absence ou la présence de couleur dans ce prototype a-t-il joué un rôle durant ton analyse ?

Bah comme on disait oui je trouve, ça aurait peut-être changé quelque chose par rapport aux raffinements et ça aurait peut-être rendu les choses un peu plus compréhensibles, même par rapport à une séquence même si les séquences étaient déjà claires, ça rend ça un peu plus attractif on va dire. (rire)

Donc tu aurais préféré plus de raffinement, de couleur ?

Oui !

Selon toi, ça t'aurais permis de mieux comprendre le prototype alors ?

Pas mieux comprendre mais pour avoir une meilleure idée du rendu final, parce que là ça laisse un peu trop. Ok on nous dit que ça serait orange mais le fait d'avoir l'orange en fond permet peut-être mieux de se faire une idée de ce que sera le produit final.

J'ai une question à te poser, est-ce que les notes t'ont aidées durant ton analyse ? Est-ce que l'on pourrait faire sans ?

Bah les notes heureusement qu'elles étaient là mais d'un côté vu que c'était peu lisible, il y a des choses que je n'ai pas comprises. Je pense que pour les prototypes papiers, il faut avoir des notes pour expliquer ce qui est un peu compliqué à dessiner quoi.

Top c'est parfait merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 5 wireframe M)

- **Interlocuteur** : designer 5
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : wireframe 2 M

*** Début de l'interview ***

On peut commencer.

Au début, j'analysais bien tout, j'ai refait comme pour le papier, j'ai essayé de cliquer le plus possible afin d'être sûre d'avoir fait l'ensemble des fonctionnalités proposées. Ensuite, j'ai regardé la grille des critères. C'est vraiment que j'ai du quand même à certains moments recommencer plusieurs fois pour être sûre de bien comprendre l'entièreté de l'application. Ce qui m'a fait beuguée, c'est le scanner. Le fait qu'on ait la possibilité de cliquer dès le début, j'ai un peu eu du mal, j'ai fait sans et par moment avec pour voir un peu. Je suppose que c'est une facilité pour l'achat, ce genre de chose. Juste ce bouton là que je me suis demandée quoi sinon le reste était assez clair.

Rien d'autre que tu peux dire par rapport à ça ?

Je trouve que le concept est assez clair donc non.

Tu as du ou pas scrollé par rapport à notre discussion avant l'enregistrement ?

Je n'ai pas scrollé parce que je pense que j'avais fait toutes les possibilités. J'ai hésité à le faire mais je me suis dit que j'avais bien regardé toutes les possibilités pour cliquer donc.

Peux-tu m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? De quoi l'application parle ? À quoi ça sert ?

Pour moi, c'est une application par rapport à tout ce qui est shopping, il y a une notion de comparaison de prix par rapport aux boutiques, on veut acheter un article, on a tel article, donc là c'était le débardeur noir, on a les possibilités de prix dans tel ou tel magasin et on a la possibilité de trouver des articles en fonction du type de vêtement, de la couleur et magasin. Voilà, c'est un peu le trivago des vêtements (rire).

Alors top, est-ce que ce wireframe est représentatif des autres wireframes que tu as pu déjà analyser ?

Oui ça l'est, excepté le bouton scanner qui m'a perturbé au début, sinon c'est représentatif.

Il t'a perturbé à cause de quoi ?

Parce qu'il était déjà sur la page d'accueil et du coup je trouvais ça bizarre car je me demandais oui scanner mais par rapport à quoi ? Quel article etc. après ça paraît logique,

c'est par rapport à l'article qui est présenté. C'est juste que sur la page d'accueil, j'ai trouvé ça bizarre.

Surtout qu'il ne faut pas oublier qu'au départ tu ne sais pas c'est quoi.

Oui c'est ça, donc voilà, je trouvais qu'il n'avait pas sa place sur la première page

Ok donc est-ce que tu peux me raconter les difficultés que tu as rencontrées et ou les facilités durant ton analyse ?

Celle-là quand je suis arrivée sur la page d'accueil avec le bouton scanner mais si avec le nom, par rapport à la page, j'ai bien vite compris qu'on était sur des articles vestimentaires. Vêtements etc. j'ai donc d'abord suivis ce qui était mis en indications donc d'abord chercher un article et donc après ça m'a paru logique, du coup ça c'était la difficulté car après ça s'enchaîne assez facilement, c'est forcément en fonction de certaines catégories, voilà la page d'accueil avec le débardeur etc.

Pour toi, c'était facile ?

Oui, ça c'était facile.

Donc la lecture était facile, tu voyais les liens, les séquences ?

Oui, c'est ça.

Et qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

Ça va mais forcément il est à améliorer, ce n'est pas ce qu'il y a de plus joli mais ça facilite forcément la compréhension. Mais sinon oui il l'est.

Et qu'est-ce qui facilite la compréhension, c'est le fait qu'il soit comme ça ?

Ce qui facilite forcément, je ne sais pas si je peux faire une comparaison par rapport à l'autre de ce que j'ai fait avant.

Tu fais ce que tu as envie.

Ok bah par rapport à l'autre justement, ce que j'expliquais. Le fait des couleurs, donc on voit très bien qu'il y a un bouton pour retourner à l'accueil avec la petite maison. Tout ce qui est recherche, c'est clair, le fait que ça soit bien structuré, ce sont des beaux rectangles, bien alignés etc (rire). C'est géométrique entre guillemets et la lecture est simple puisqu'il n'y a pas de dérapage sur les mots, c'est lisible donc voilà.

Pour toi, il est raffiné alors c'est ça ?

Oui !

Ok ok ok, et par rapport à la navigation qu'est-ce que tu peux me dire ? C'était une suite logique ? Ou tu as été perdue à un moment donné ?

J'ai été un peu perdue à un moment donné parce qu'à un moment on nous propose de regarder plus et même d'aller jusqu'à la fin mais je trouve que certaines séquences auraient dû être découpées peut-être. Je ne sais pas si c'est très clair ce que je dis mais.

Les découpées comment tu veux ?

Bah parce que, en gros on voit sur cet article-là et puis...

Si tu veux on peut remettre le review ?

Oui, je veux bien.

On va essayer de la trouver.

C'est possible que ça soit déjà ici.

Ben dis-moi, je peux faire pause.

Bah c'est là tu peux juste revenir un peu en arrière.

Ok voilà.

C'est peut-être cette séquence ci que j'ai moins compris par rapport au prix affiché et magasin. Parce que ce n'était pas cliquable et je ne voyais pas trop ce que ça venait faire ici donc je suppose que c'est par rapport à une différence au moment de l'achat ou ce genre de chose où retrouver des magasins où ils le vendent.

Ok ok.

Vu qu'il n'y avait que « enregistrer » le choix, fin il n'y avait pas vraiment de choix donc j'ai directement été là mais cette partie là, que j'ai moins compris par rapport au prix et magasin mais le reste ça allait, c'était clair.

Tu voyais pour le reste où tu allais aller en cliquant etc ?

Oui oui.

Ok, alors l'absence ou la présence de couleur dans ce prototype a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

Oui, parce que l'on voyait les deux boutons entre guillemets point de repère par rapport à la recherche et la page d'accueil et même le scanner à la fin même si au début il n'y a pas sa place (rire) comme je disais. Sinon oui c'était clair.

Donc le fait qu'il y ait de la couleur ça t'a vraiment aidé à analyser ce wireframe ?

Oui, c'est toujours mieux aussi je trouve, c'est vrai que ça aurait pu être tout noir et blanc mais avec les boutons maison et la petite loupe mais au moins ils sont plus visibles et on sait qu'on doit aller si jamais pour les fonctionnalités un peu plus importantes quoi.

Je sais qu'il n'y en avait pas ici mais point de vue des notes est-ce que tu aurais aimé en avoir ? Pour comprendre c'était quoi, peut-être au début ou pendant ?

Au début, il y en a justement car sinon j'aurais été directement sur scanner (rire). Ce bouton me perturbait mais sinon oui peut-être là avec la séquence prix affiché, magasin, peut-être avoir une note. Pourquoi prix affiché, magasin en quoi ça consiste, c'est quoi le but. Et bon oui, pour être plus cohérent et précis, ça aurait pu être pour toute mais pour les autres c'était largement compréhensible mais c'était vraiment pour la séquence ou j'ai eu du mal que ça manquait je trouve.

Est-ce que pour toi ça faciliterait l'analyse avant de devoir montrer le wireframe, avoir une explication de ce que c'est ?

Pour l'application ?

Je veux dire, tu lances et l'application et que tu as une explication de ce à quoi elle sert.

Dans le wireframe même ?

Oui oui.

Je ne sais pas si c'est nécessaire car je trouve que l'on comprend assez vite avec la page justement de l'article donc.

D'accord, donc pour toi le wireframe était clair au niveau des séquences d'actions ?

Oui !

Ce qui est amusant, c'est que dans ton questionnaire, tu as mis que tu étais neutre à cause de cette page qui te posait problème ?

Oui, je n'ai façon pas mis de tout à fait d'accord de manière générale mais je préférais être neutre par rapport à ce point-là, parce que le reste était clair mais par principe si j'ai bloqué sur quelque chose c'est qu'il y a quelque chose qui manque.

Et pour comparer les deux mêmes si ce sont des étapes différentes bien sûr et ce ne sont pas les mêmes applications également. Quelle était la plus facile à analyser ?

Celui-ci, simplement parce qu'il y a plus de fonctionnalités qui sont développées et on voit plus loin là où l'application va aller, contrairement à la première où il y avait juste les résultats qui étaient expliqués et même si on comprenait le concept plus ou moins, voilà

on ne voyait juste que ça et ici on voit un peu plus. Ça va un peu plus loin en tout cas, c'est pas encore parfait mais voilà. (rire)

Ok ok top top, merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 6 wireframe B)

- **Interlocuteur** : designer 6
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : wireframe 1B

*** Début de l'interview ***

Tu peux commencer.

Je regardais un peu le tout pour avoir le premier balayage du visuel qui me semblait très bien, en fait, je regardais un peu à chaque fois où je pouvais cliquer donc c'est vrai que je regardais un peu partout afin de voir où je pouvais aller. Généralement, on voit que je checke partout, je pense qu'à un certain moment j'ai mis pas mal de temps à regarder afin d'être sûre de rien louper comme possibilités car j'avais du mal à comprendre si j'avais tout vu ou non, je voulais être sûre de ne pas avoir loupé un des liens. Juste une petite question si le point est plus large c'est que je me suis concentrée.

Oui que tu es restée plus longtemps à fixer l'endroit-là mais c'est très rapide tu sais on parle en dixième de seconde.

Ok ok, sinon c'était les moments un peu où je bugge, je ne sais pas où aller. Après quand je remplissais, je regardais à chaque fois si c'était possible et être sûre si je n'avais pas oublier une possibilité.

Tu n'as plus rien à ajouter ?

Non, j'ai tout dit.

Qu'est-ce que tu viens d'analyser ? Ça parle de quoi ?

L'application proposée ?

Oui, c'est ça.

C'est une application qui parle du basket en Belgique, coupe de Belgique, qui permet d'avoir un œil sur les résultats, les différentes équipes, les joueurs, permet de classer en favori afin de sélectionner nos équipes préférées, c'est une bonne chose.

C'est tout à fait complet, il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse tu sais. Est-ce que selon toi le wireframe que tu viens d'analyser est représentatif des autres wireframes que tu as déjà pu analyser ?

J'en ai pas vu beaucoup mais il me semble, on voit les possibilités, ça me semble bien, ça me semble cohérent avec ce que l'on avait vu en cours, à quoi devait ressembler un

wireframe et qu'est-ce qui devait permettre, fonctionnalité et tout ça pour voir clairement le projet futur.

Ok top, est-ce que tu peux me raconter si tu as eu des difficultés et/ou des facilités durant ton analyse ?

Les difficultés, comme toutes les catégories n'étaient pas un lien hypertexte, j'avais surtout peur de louper une fonctionnalité car je ne voulais pas scroller. Sinon c'était assez facile de comprendre les liens entre les catégories avec les joueurs que l'on peut mettre en favori, on peut voir les résultats tout ça, la première prise est un peu compliquée justement car ce n'est pas le projet final mais sinon c'est assez clair et les liens se trouvent facilement.

Top top. Qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

Moi, il me semble qu'il est déjà bien raffiné, il mérite un petit peu plus de soin pour le projet fini mais de ce que j'avais fait et déjà vu pendant le cours, c'était tout un petit peu moins clair, moins raffiné.

Que ce que tu viens de voir ?

Oui, c'est ça.

Pour toi, c'est vraiment bien raffiné ?

Oui pour le projet fini, ça mérite d'être mieux mais pour un wireframe c'est vraiment bien.

Il n'y a rien qui te choque ?

Bah non, on a le code couleur du basket avec l'orange pour le ballon, peut-être les catégories qui auraient pu être mieux classées, plus ludiques mais sinon, pour une première prise de vue, je trouve ça déjà pas mal.

Ok, qu'est-ce que tu peux me raconter sur la navigation durant ton analyse de ce prototype ? On en a parlé. Donc pour toi tout te paraissait clair, c'était une suite logique ?

Oui, une fois que l'on avait eu la première prise en main, je trouve que les liens étaient assez clairs. Oui, quand j'ai dû analyser, j'ai mis neutre à un moment car on aurait pu classer les catégories car là c'était mis un peu aléatoirement mais sinon la navigation était assez simple au final.

Ok, donc l'absence ou la présence de couleur a-t-elle joué un rôle dans ton analyse ?

Je trouve que ça donne un effet plus fini, surtout quand l'on voit la photo du joueur par exemple. Peut-être que, par rapport avec ce que l'on avait appris, pas trop de couleur dans un wireframe et tout ça, mais moi je trouve ça pas mal et ça me dérange pas du tout. Ça

donne un effet plus réel, vrai, moi ça ne me dérange pas. L'orange de première page rappelle le basket et ce n'est pas excessif en couleur.

D'accord d'accord, est-ce que tu aurais aimé avoir des notes ? Une note globale d'introduction ou l'une des pages que tu pouvais voir avec plus d'explications ? Ou c'était assez clair pour toi ?

Pour moi c'était clair, c'est peut-être parce que je suis assez fan de basket donc ça me parle un peu plus que les autres mais sinon c'était assez clair comme ça.

Super merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 6 papier M)

- **Interlocuteur** : designer 6
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : papier 2 M

*** Début de l'interview ***

Vas-y tu peux commencer.

Au début, j'étais vite fait remonté bien en haut, après j'ai commencé à balayer les différents liens. C'était peut-être qu'un détail mais j'étais perturbée par les flèches donc elles auraient pu être un peu mieux ordonnées à mon goût, car j'ai d'abord regardé en haut à droite alors que le balayement aurait voulu que je fasse un arc de cercle. Je trouve qu'il y a beaucoup d'inscriptions sur le prototype, j'ai regardé un peu partout. Après avoir vu le visuel je suis retournée sur les explications car sans cela, ce n'est pas hyper clair. Je n'ai plus rien à dire pour la première page.

C'est vraiment en général donc en gros tu as d'abord regardé ce qu'il y avait à l'intérieur du smartphone et ensuite tu lisais les notes ? C'est ça ?

Oui et ensuite, j'étais un peu perturbée car je me suis rendue compte que c'était à peu près la même chose à chaque fois sur chaque page. Donc à chaque fois je me suis concentrée sur chaque page pour être sûre de rien louper mais c'était effectivement la même chose sur chaque page, sinon je lisais les notes et je revenais à l'intérieur.

Tu n'as plus rien à dire là-dessus ?

Non, pour ça, non.

Je reviens avec ma question, qu'est-ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi en fait ?

C'est une application qui permet de comparer le prix de certains articles, de scanner un code barre, de comparer les articles pour savoir où il est moins cher, avoir les avis d'autres clients, qu'est-ce que c'est, est-ce qu'on le recommande ou pas.

Ça compare quoi cette application ?

Des vêtements, je crois que c'est tout.

Est-ce que pour toi, ce prototype papier est représentatif des autres prototypes papiers que tu as pu déjà analyser dans ton parcours de designeuse ?

Je trouve qu'il est un peu trop précis et un peu trop fermé sur les fonctionnalités, il est trop carré, trop rempli.

Tu veux dire quoi ? Qu'il est déjà trop complet pour toi ?

On voit déjà, dans ma tête un prototype papier on m'était la catégorie et on ne mettait pas autant de machin, oui un peu trop complet.

Trop complet pour un prototype papier, d'accord. Quand tu dis qu'il est trop précis, là il décrivait une tâche et tu aurais voulu avoir quoi ? Comparer à ceux que tu as analysé, ils étaient comment ?

Bah par exemple pour l'avis ça va mais pour les prix il y a déjà trop de catégories, je trouve qu'il empêche d'avoir une vision rapide de ce qui est prévu. Il est trop précis niveau visuel mais pas assez sur ce qui est possible, comme je disais on voit la même chose sur chaque feuille et on ne comprend pas finalement, je ne suis pas très claire.

On va éclaircir ça ensemble, ne t'en fais pas.

Là, la question pure et dure c'est vraiment de ce dire par rapport aux prototypes papier que tu as déjà vu. Est-ce que c'est comparable ?

Oui, il n'est pas foncièrement différent, oui non, j'en ai déjà vu des comme celui-ci, il n'est pas foncièrement choquant dans sa présentation, c'est juste que je le trouvais déjà trop détaillé.

Ok on reviendra à ça après par rapports aux détails. Est-ce que tu peux me raconter les difficultés que tu as rencontrées et/ou les facilités durant ton analyse ?

Bah la première c'est le trop d'information sur la première page, après on s'attarde sur les possibilités et on voit que finalement c'est une application relativement facile avec le comparatif des prix et avis des clients. Oui après il est quand même assez simple, on voit le petit plus pour mettre un avis, le petit plus pour tels magasins qui le vendent, la petite touche pour scanner un vêtement. C'est juste la première page qui est trop chargée et qui empêche de bien tout de suite comprendre.

Donc ta difficulté, c'était vraiment la première page ?

Oui, c'est ça !

Mais après tu as compris, c'était assez clair ?

Oui c'était clair, c'était vraiment juste le trop d'informations au début.

Et au point de vue du raffinement esthétique de ce prototype. Qu'est-ce que tu peux me dire ?

Pour un prototype papier oui excepté un peu trop de détails, quand il sera en wireframe ça sera moins choquant non plus c'est juste que là ça fait beaucoup, sinon ça ne m'a pas perturbée, je trouve que c'est pas mal.

Pour toi, il est raffiné alors c'est ça que tu veux dire ?

Pour moi, oui.

Quand on vient sur la première page avec la dame que l'on voit avec son chapeau ? C'est grâce à cela ?

Oui, il y a ça mais je trouve aussi que s'est bien agencé comme les avis, les catégories, le petit plus, on a déjà une idée du prototype final. Pour un papier, c'est déjà pas mal.

Qu'est-ce que tu peux me raconter sur la navigation durant ton analyse ?

Je trouve que les deuxièmes pages n'étaient pas utiles excepté la première. Je trouve qu'il n'y a pas d'intérêt à mettre les suites, on a assez avec la première page, on a toutes les informations.

Selon toi, même si elle t'a posé un peu problème, la première page suffirait à faire le prototype ?

Oui, mais en fait je ne trouve pas qu'elle suffirait mais je trouve que les autres sont les mêmes, je ne sais pas si je peux dire ce que j'aurais fait ?

Bien sûr !

Par exemple, moi j'aurais fait sur la deuxième page, montrer ce qui se passe quand on arrive sur plus mais ici on voit à chaque fois prix, articles et avis, si on voulait être un peu plus complet, quand j'appuie sur plus j'aurais un tel visuel en fait. On ne voit pas assez les étapes.

Tu as du mal à distinguer les étapes de ce que tu viens de voir en fait ?

Mais on voit à quoi elle mène mais en termes de pratique, de quand j'utiliserai l'application, oui je sais que j'appuierai sur plus pour mettre un avis mais après qu'est-ce que je vais devoir faire ?

Tu voudrais voir ce qu'il y a après ? En fait, pour toi, il y a manque d'information ?

Oui c'est ça, je vois le point final et où j'irai mais j'aimerais le voir. Par exemple, si je veux mettre un avis, si je veux mettre la qualité sur dix, comment ça se passe ? C'est une envie d'aller voir plus loin parce qu'au final on voit où on ira.

Alors, l'absence ou la présence de couleur dans se prototype a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

Non pas du tout, j'ai vu qu'elle m'était du bleu etc mais je me suis pas projetée en me disant oui ça serait bleu, ça ne m'a pas marqué, j'ai vraiment eu une sensation bizarre, je

vois où on veut aller mais ce n'est pas spécialement, je n'ai pas eu la vision quand ça sera fini du coup je n'ai pas été marquée.

D'accord, est-ce que les notes t'ont aidées ?

Au début oui parce que, certains oui et certaines non comme par exemple pour les plus que ça mène à un avis je trouvais ça assez clair. Certaines dans la première page sont très intéressantes et d'autres moins et celle-là empêche avec ce trop-plein d'information de distinguer clairement.

Si tu veux on peut remettre ?

Oui, merci !

Il ne faut pas hésiter.

Bah oui limite avec scanner parce que avec le scanner on aurait pu dire que ce n'était pas très clair au début mais pour l'image de fond d'écran je ne suis pas sûre que ça soit très important pour un prototype papier, le nom de l'application je trouve ça assez clair aussi donc ça empêche d'avoir la première vue alors que ce qui était intéressant c'était le scanner, limite la recherche pour montrer ce qu'on fera vraiment. Dire qu'elle le mettra en bleu, ce n'est pas nécessaire pour moi.

L'image t'a posé problème alors ?

Non, ce n'est pas qu'elle m'a dérangé mais je ne trouve pas qu'elle soit forcément nécessaire. Le seul truc qu'elle permet, ça permet de voir que c'est des vêtements car ce n'est pas clair tout de suite, ça aurait pu être des cosmétiques, on aurait pu l'expliquer autrement mais foncièrement ce n'est pas dérangeant.

Quand je regarde comment tu as noté le prototype, tu as quand même donné de bonnes notes.

En fait, ce qui est difficile avec ce genre, on avait ça en cours. Les catégories, je ne peux pas mettre pas d'accord, ce n'est pas mais ça manque de nuances.

Oui, mais tu as le neutre quand tu hésites comme ça. Tu vois par exemple quand tu dis si le prototype est raffiné visuellement tu mets neutre et oralement tu m'avais dit qu'il l'était raffiné. Je sais que ce n'est pas facile.

Oui non, on avait ça à faire en cours et à chaque fois c'était une vraie peur car j'ai envie d'être trop gentille et je ne mets pas que je ne suis pas d'accord alors que ça ne me plaît pas spécialement mais des fois.

Il ne faut pas hésiter ici, on te demande un avis critique.

Oui d'accord mais pour certaines catégories, je ne peux pas te dire que je ne suis pas d'accord parce que ça remplit ce que ça devrait mais ça me plaît pas personnellement.

On est d'accord que les deux prototypes sont différents, tu as un wireframe et un prototype papier mais lequel des deux a été le plus facile à analyser ? À comprendre c'était quoi ? À naviguer ?

En fait c'est

Il n'y a pas de oui ou non, ça peut-être les deux voire aucun des deux.

En fait, lui il est facilement compréhensible mais il manque des informations sur comment on va arriver là par la suite et le wireframe je trouve qu'il était vraiment clair dans le sens on a toutes ces catégories là et j'avais eu du mal au début car il fallait chercher ce qu'il était possible de cliquer ou non mais sinon les deux sont assez clairs et on voit où on ira avec les deux.

Juste ici ou l'on voit un peu moins où on ira avec les catégories et le wireframe c'était clair et on voyait ce que l'on pouvait faire avec, les deux étaient clairs vraiment.

Top top, écoute merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 7 papier B)

- **Interlocuteur** : designer 7
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : papier 1 B

*** Début de l'interview ***

Voilà tu peux commencer.

Comment j'ai fait ?

Oui voilà, comme tu as analysé le prototype, qu'est-ce que tu as fais en premier ?

J'ai un peu observé ce que j'avais devant moi, j'ai commencé à regarder les trois premiers téléphones et puis je n'avais pas vu qu'il y avait des notes en dessous.

D'accord.

Du coup, j'ai vraiment analysé les trois et puis du coup j'ai compris après que les notes renvoyaient à chaque téléphone. Ensuite, j'ai regardé les feuilles d'après. Je ne sais pas si je dois bouger où si ça bouge tout seul ?

Non ça continue, ne t'en fais pas.

D'accord !

On peut accélérer ou pas, c'est en seconde mais ça va vite tu vois.

Non mais ça va, j'ai un peu fait comme il racontait, j'ai juste d'abord analysé les trois premiers téléphones puis j'ai regardé les notes et puis en fonction des notes, j'ai regardé à nouveau les téléphones. Puis je me suis rendue compte après que je regardais la dernière version.

Quelle dernière version ?

Il est mis version finale

Oui, d'accord oui !

Oui c'est ça, j'ai regardé ensuite ce qu'il y avait en dessous mais ça revenait à peu près à la même chose.

Si tu veux on peut passer, on peut aller plus vite si tu as quelque chose à ajouter ou pas.

Non, pas spécialement.

Il n'y a rien qui te revient à l'esprit ?

J'ai lu la feuille de consignes après.

Tu es remontée tout en haut ? C'est ça ?

Oui.

D'accord d'accord, c'est tout ?

Oui c'est ce que j'ai fait, j'ai vraiment suivi les pages excepté que je suis remontée aux consignes en dernier.

De quoi parle l'application ? C'est quoi ? Qu'est-ce que tu viens d'analyser ?

L'application ça serait, c'est une application qui permettrait en fait à des supporters et/ou des gens qui sont intéressés ou encore des joueurs de basket en fait. Cette application permettrait d'avoir tous les résultats regroupés en un même endroit. Parce que ça existe pour le football mais pas pour le basket.

Ok top, ça tu l'as compris dès le départ ou c'est quand tu es remontée en haut regarder les consignes ?

Je l'avais compris dès le départ mais je ne savais pas que ça n'existait pas. Je pensais que l'on pouvait trouver ça rapidement mais apparemment ce n'est pas le cas et je n'avais pas compris non plus qu'on pouvait mettre les scores, arbitres, équipes nous même, un truc du genre. Je pensais que c'était une seule personne qui les mettait.

Tu ne pensais pas que c'était interactif, tu pensais que c'était une seule personne qui s'en chargeait.

Oui, voilà.

Est-ce que ce prototype papier est représentatif par rapport aux autres prototypes papiers que tu as déjà pu analyser ?

Oui, mais en plus brouillon.

Le brouillon, pourquoi tu dis ça ?

Ça manque vachement de couleurs.

Un manque de couleurs.

Un manque de couleurs et le fait d'avoir toutes ses flèches.

Ok ok mais les flèches font quoi ?

Ça fait beaucoup plus brouillon de ce que j'ai déjà vu et fait avant. Nous on avait dû colorier, on avait mis des couleurs, on avait découpé dans un téléphone et on faisait scroller nous-même en tirant sur le truc.

Pas mal, d'accord d'accord. Est-ce que tu as rencontré des difficultés durant ton analyse et ou des facilités ? Qu'est-ce que tu peux me raconter là-dessus ?

En soit l'application est vraiment simple mais je ne sais pas si c'est juste la photocopie mais ce n'est pas toujours facile à lire, sinon pour l'utilisation, ce n'est pas trop compliqué.

Donc pour toi tu comprenais, tu captais la suite ?

Oui !

D'accord, qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de cette application ?

Pas grand-chose, excepté que c'est très brouillon et que ça manque de couleurs après c'est un prototype papier donc on ne demande pas trop ce genre d'aspect.

Ça t'a quand même marqué que ça soit brouillon où tu te dis que c'est normal parce que c'est un prototype papier ?

Surtout pour le manque de couleurs j'avoue, après les flèches permettent de bien visualiser et de bien comprendre.

Donc les flèches, c'est un peu brouillon mais ça permet de comprendre ?

Oui, c'est ça.

D'accord.

Après quand on met icône, je ne sais plus ce qui était écrit.

Icône de ballon.

Voilà icône fond des ballons je ne sais pas quoi, heureusement que c'était marqué sinon je ne l'aurais pas remarqué

Oui d'accord, là les notes sont importantes ?

Oui, ça aussi un coté brouillon.

Les notes ?

Oui mais en même temps c'est très utile, j'ai l'impression de me répéter.

C'est intéressant, n'hésite pas à parler.

Ah non non mais j'ai vraiment cette impression de me répéter car d'un côté ça fait brouillon et d'un autre côté c'est parce qu'il manque des couleurs. C'est brouillon parce que ça manque de couleurs, c'est un peu comme un projet.

Donc imaginons, tu as exactement la même qualité graphique et tout et on met juste des couleurs et alors ce n'est plus brouillon c'est ça que tu veux dire ?

Ça serait beaucoup moins brouillon.

Ok donc la couleur serait vraiment importante.

Oui oui.

Ok d'accord, qu'est-ce que tu peux me raconter sur la navigation durant ton analyse ?

Ça a l'air d'une application assez simple et ça semble assez logique donc oui je pense que j'ai tout compris.

Ok top et excuse-moi de me répéter mais l'absence ou la présence de couleur a-t-il joué un rôle durant ton analyse ? Si je reprends un peu tes mots et si je les ai bien compris, le fait qu'il y ait une absence de couleurs ça a été un frein alors pour toi ?

Ça n'a pas été un frein à la compréhension mais à l'appréciation oui mais heureusement, que les notes étaient là afin de visualiser comment l'application serait réellement.

Donc au final, les couleurs c'est juste pour être plus joli ?

Oui pour attirer visuellement, parce que les notes sont là pour expliquer les couleurs en fait, mais sans les notes j'aurais eu plus de mal à comprendre.

Oui tout à fait, je comprends, je vois ce que tu veux dire. Mais au final, ce qu'on te demande comme designeuse, c'est de savoir analyser les prototypes et de le comprendre. Avec ce que tu m'as répondu tu l'as compris. Cependant, tu me dis que les couleurs sont importantes mais tu as quand même su comprendre le prototype sans couleur.

Oui pour moi, de manière personnelle, les couleurs sont importantes parce que ça permet de plus facilement attirer l'œil alors qu'ici j'ai vraiment dû tout lire afin de me dire ok ça c'est ça et comme on ne lit pas spécialement les choses dans le bon ordre, ça m'a parfois, j'ai dû revenir en arrière pour comprendre.

Ok d'accord, top merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 7 wireframe M)

- **Interlocuteur** : designer 7
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : wireframe 2 M

*** Début de l'interview ***

Tu peux commencer.

J'ai un peu tout testé, je ne sais plus par lequel j'ai commencé, je pense par barre de recherche. Oui, j'ai vraiment essayé plusieurs fonctionnalités. A chaque fois, je tombais sur la même image du coup je me suis un peu perdue car je me demandais si j'avais cliqué deux fois sur la même chose ou si c'est normal d'avoir la même page.

On va avancer pour la voir directement, c'était au début où ?

Je ne sais plus.

Tu te rappelles c'est quoi ?

Oui c'est ça, que j'appuie sur recherche ou sur vêtements, couleur ou je ne sais plus quoi je tombais sur la même image, celle là.

Il y a d'autre chose que tu as ajouté ? Ta grille d'évaluation ? Tu l'as remplie comment ?

J'ai d'abord lu la grille d'analyse et ensuite j'ai regardé tout et après j'ai répondu en vérifiant deux trois trucs après.

Rien de plus ?

Non je ne pense pas.

Ok d'accord, ce que tu viens d'analyser, c'est quoi ? Ça parle de quoi ?

C'est une application qui permettrait de rechercher des vêtements, c'est une sorte de comparateur de prix si j'ai bien compris entre différents magasins qui vendraient plus ou moins le même article.

Tu penses que ce sont les gens qui peuvent interagir avec où c'est juste quelqu'un qui fait ? C'est toi qui enregistre les données ou pas ?

Comparer le prix je ne suis pas sûre mais j'ai vu qu'on pouvait donner un avis.

Est-ce que le wireframe est représentatif des autres wireframes que tu as pu déjà analyser ?

Oui !

C'est vraiment top top.

Oui pour moi oui.

Est-ce que tu peux me raconter les difficultés que tu as rencontrées ici et/ou les facilités durant ton analyse ?

Je réfléchis, le fait de devoir cliquer sur le MOD I GO pour envoyer un message, ça ne m'a pas paru intuitif, c'est juste en cliquant dessus que j'ai vu que je pouvais écrire. Sinon ça allait et il n'y a que 4 boutons si on compte le titre.

Qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce wireframe ?

C'est un peu simple mais c'est sobre et je pense pour ce genre d'application, on n'a pas besoin de plus. Je me pose juste la question du pourquoi le vert mais c'est juste qu'un choix et sinon pour un avis personnel, j'aurais mis le titre plus haut pour ne pas gâcher l'image.

Je sais que tu es en communication culturelle mais est-ce que l'aspect graphique est important pour toi ? Tu parlais tantôt du manque de couleurs avec le prototype papier mais restons d'abord sur le wireframe. Est-ce qu'il y a des choses que tu fais dans la vie qui font que tu es marquée par ça où ?

Non je ne fais rien de spécial, j'ai créé un blog l'an passé mais je trouve que c'est important l'aspect graphique car ça joue beaucoup sur les gens. Et c'est vrai que depuis je fais mes études, je fais plus attention à ce genre de truc.

C'est un attrait à la communication culturelle ?

Pas spécialement, ça pourrait être la communication du marketing car j'ai eu des cours de marketing mais c'est super important pour tout le monde en fait, rien que pour se rendre compte que les marques, les développeurs et tout ça utilisent des codes par exemple.

Oui, je comprends tout à fait, qu'est-ce que tu peux me raconter sur ta navigation durant ton analyse ? Tu me parlais qu'à un moment donné tu te sentais perdue à cause que tu revenais toujours sur la même page. Mais il n'y a pas d'autre chose à ajouter ?

C'était assez intuitif, avec la loupe, le scanner et pour revenir à la page d'accueil on avait la petite maison, ce n'était pas très compliqué excepté pour envoyer un message où l'on devait appuyer sur le titre et ça ce n'est pas intuitif et le fait de revenir sur la même page avec les vêtements mais ça ne serait pas le cas avec la véritable application.

L'absence ou la présence de couleur dans ce wireframe a-t-il joué un rôle dans ton analyse ?

Bah j'ai d'abord cliqué dessus, on se dit tiens c'est un bouton où l'on peut cliquer.

Ok top, donc si tu l'avais eu en noir et blanc tu n'aurais peut-être pas cliqué dessus ?

Si parce que le visuel fait que, la loupe on sait que c'est pour la recherche ou la maison pour revenir au point de départ mais je n'aurais peut-être pas cliqué dessus en premier.

Est-ce que tu aurais aimé avoir des notes sur ce wireframe ? Ou pour toi tu étais clair et pas besoin de notes supplémentaires ?

Je pense qu'avoir des notes, ça m'aurait trop orientée et ici j'ai pu découvrir l'application en cliquant partout quand je savais cliquer car un moment j'ai voulu cliquer sur un bouton qui n'existait pas en fait.

Ok donc tu aimes bien l'idée de partir à la découverte où l'on ne t'aide pas.

Oui, c'est ça et comme c'est plus interactif, que le papier ça me permet de chipoter moi-même et comme le visuel est déjà plus élaborer, je n'ai pas besoin de me dire ça c'est l'accueil ça c'est la barre de recherche et tout ça.

D'accord, même si on est d'accord un wireframe c'est un wireframe et un prototype papier c'est un prototype papier mais lequel a été le plus facile à comprendre et à analyser, peut-être qu'il n'y en a...

Le prototype papier.

Le prototype papier.

Mais je pense que c'est dû aussi à l'application elle-même.

A cause de l'application ? Tu trouves qu'elle est plus simple celle du basket ?

Je l'ai plus facilement comprise, je l'ai comprise dès le début alors que celle-ci par forcément.

Ok top intéressant. Ce qui est amusant c'est que pour toi la couleur est primordiale mais c'est le prototype papier sans couleur, très brouillon que tu as le mieux compris.

Oui mais je pense que comme je t'ai dit c'est dû à l'application parce que quand tu vois le premier slide tu tel de l'application sur le basket, on voit directement où on doit aller, les noms étaient écrits dessus, si on veut accéder aux résultats on va sur résultats. Ici avant de comprendre, il faut cliquer dessus car ici quand j'ai vu la première page je me suis demandée c'est quoi, qu'est-ce que je fais et comme je t'ai dit, je me suis dirigée vers les couleurs et donc vers la barre de recherche pour voir ce que je pouvais faire avec cette application là.

Écoute, merci !
Pas de soucis !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 8 wireframe B)

- **Interlocuteur** : designer 8
- **Enquêteur** : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- **Prototype** : wireframe 1 B

*** Début de l'interview ***

Wireframe 1 B, donc voici tu peux commencer à expliquer.

Je pensais que le calendrier ça marchait donc moi j'ai un peu cherché comme moi utilisateur j'aurais aimé regarder donc j'ai un peu cherché et du coup je me suis rendue compte qu'il n'y avait que trois qui étaient actifs donc résultat, favori et joueur et donc à ce moment-là j'ai cliqué sur favori, heu non résultat, du coup j'ai un peu regardé ce qui était interactif et j'ai vu qu'on pouvait cliquer et ça allait bien, après j'ai cherché comment revenir en arrière et j'appuyais sur back, et je me disais que je revenais sur les mêmes choses et puis là j'ai vu tout au-dessus après, j'ai vraiment cherché pendant longtemps, j'ai trouvé de nouvelles fonctions de base mais c'est pas ce que je cherchais et puis j'ai enfin trouvé comment revenir en arrière et donc j'ai regardé ensuite les autres items ce que ça voulait dire et je me suis rendue compte qu'on revenait sur les mêmes trucs.

D'accord donc tu as trouvé que pour revenir sur la page principale que c'était un des paniers de basket.

Oui, j'ai compris en fait il y a un panier qui est interactif tout le temps et l'autre pas mais en fait au début, je n'avais pas capté que c'était interactif car c'est vrai que souvent on met trois barres ou des trucs comme ça. Comme il y en avait deux je pensais que c'était une décoration, un truc comme ça. Tu vois. Donc voilà, je me suis dit peut-être qu'il fallait faire que back back mais j'ai trouvé. J'ai cherché pour trouver toutes les fonctionnalités.

Ok super, c'était quoi ta méthodologie pour analyser ce prototype ? Quand je dis ça, je veux dire par là, tu as d'abord essayé de cliquer puis seulement tu as regardé le questionnaire ou tu as fait un mixte des deux ?

J'ai d'abord regardé tout ce qui pouvait se faire dans l'application et après je me suis remise dans le questionnaire et après j'ai même fait les deux en même temps pour voir si je n'oubliais rien.

Ok super, tu as d'autres choses à ajouter ?

Non, je ne pense pas !

Super, j'ai quelques questions à te poser. Qu'est-ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi ?

Alors, je n'ai pas compris si c'était un truc de club à la base ou si c'était un truc de basket en général ou si c'est toi qui fais partie d'un club qui dit ce qu'il se passe. Tu vois ce que je

veux dire ou pas ? Genre moi je fais de l'handball et je ne sais pas si c'est moi qui doit encoder genre pour mon club de dire voilà ou si c'est autre chose, le truc en général.

Ok ok donc tu hésites là-dessus.

Oui oui !

Est-ce que tu sais dire autre chose de ce que tu viens d'analyser ?

J'ai vu qu'on pouvait mettre les joueurs, je vois qu'il y a un calendrier donc c'est pour mettre les matchs, les résultats, je vois qu'on peut mettre des joueurs comme créer une équipe et on peut mettre des favoris c'est donc qu'on peut suivre des autres personnes du coup. On dirait un réseau social de basketteur. Je ne sais pas si c'est la réalité ou si c'est.

Tu entends quoi par là ?

Bah si c'est la réalité ou les grandes divisions comme la NBA ou je n'en sais rien.

Ok donc tu n'es pas sûre de ce que tu viens d'analyser, tu ne sais pas quoi exactement ?

Oui, c'est exactement ça.

Tu es dans le doute total ?

Oui, je ne sais pas si c'est genre un truc pour nous aider entre club ou je ne sais pas.

Ok !

Des fois, j'ai mis dans le questionnaire designer ok parce que le gars il sait de quoi il parle et je me dis que c'est comme.

Tu disais ?

Avec les croix, je ne sais plus, le premier j'ai mis pas trop d'accord, non j'ai mis neutre mais fin positive, est-ce que c'est positif parce que le truc est fait ou c'est aussi la présentation, est-ce que c'est cohérent ? Bon, les liens le sont si on sait de quoi ça parle.

D'accord.

Il n'y a qu'une fille comme moi qui n'a pas compris le wireframe.

Ne dis pas ça, ça tombe tu as raison mais je ne dirai pas la réponse.

Ah ok.

La réponse je te la donnerai plus tard si tu veux. Est-ce que le wireframe que tu viens d'analyser, est représentatif par rapport à ce que tu as déjà vu ?

Certains trucs, oui.

Comme ?

Le menu, le point de retour comme ici avec les ballons de basket. Plus technique ou dans l'application même ?

Tout.

Niveau technique avec le point réglages, rien n'a été oublié avec aides, réglages etc. peut-être qu'au niveau graphique ça ne sera pas ça à la fin.

A cause de quoi ?

Je ne sais pas, je ne vois pas ça, si on veut faire un truc dynamique, ça ne sera pas ça avec les images, tu vois ce que je veux dire ?

Quand tu dis dynamique, tu veux des images qui bougent où ?

Non non, je ne vois pas ça dans une application comme ça, ça fait un peu word.

D'accord, il y a un aspect Word pour toi.

Tu vois ce que je veux dire ou pas un peu ? Quand tu regardes les applications, le fond n'est pas comme ça, est-ce que l'on arrivera comme on veut.

Le prototype que tu viens d'analyser n'est pas raffiné, c'est ce que tu as mis dans ton questionnaire.

Souvent on essaye de faire des trucs plus soft, là.

Est-ce que tu sais ou tu ne sais pas, par rapport aux wireframes que tu as vu en classe, est-il représentatif ou non ?

Oui ça va, ça va, j'ai du en faire un donc voilà et on l'a pas du tout fait comme ça.

Vous l'aviez fait comment ?

Nous on l'avait fait basique, trois points, la molette pour les réglages et un petit bouton pour appeler et on avait fait des catégories et on avait plus genre dans un style student corner mais après c'était pour une autre fin quoi. Mais sinon oui c'est quand même clair.

ok ok, est-ce que tu peux me raconter même si tu en as parlé un peu déjà, par rapport aux difficultés et aux facilités que tu as rencontrées durant ton analyse ?

Le menu pour revenir en arrière, je n'ai pas capté tout de suite que c'était les ballons et je ne sais pas pourquoi. Ça c'était diffilue. Quand on revient en back, ça ne revient pas spécialement à la page où on était avant, j'étais un peu perdue. Sinon les trucs positifs, quand on clique sur quelque chose ça va bien où l'on veut aller. C'est clair quand même, les bulles expliquent bien et tout est ajouté clairement. C'est juste quand j'ai back une fois je n'ai pas compris.

Tu viens de me dire que quand tu cliques et tout, tu vois où tu veux aller.

Mais c'est pour revenir.

Oui ok j'ai compris que pour revenir tu avais eu des complications mais tu ne sais toujours pas ce que tu viens d'analyser, tu doutes.

(rire) Non, vraiment pas.

Alors pourquoi c'est clair, tu dis que le déroulement est clair mais tu doutes du contenu.

Mais je crois que c'est parce que j'ai vu une image de pro et je me dis truc favori et je trouve ça super bizarre, à la base je suis partie sur un truc de club, chacun rajoute ses résultats après je ne sais pas si c'est parce que je voudrais ça pour mon sport, je n'en sais rien mais et un moment j'ai vu le truc favori, je ne comprenais pas ce que ça faisait et là et je me suis dit du coup c'est peut-être un les matchs un peu plus NBA.

Oui division un.

Oui c'est ça, le truc que tu as envie un peu de voir, genre un fifa mais en vrai, je ne sais pas t'en expliquer.

Oui mais attends fifa c'est un jeu vidéo.

Oui, je sais mais tu as tes teams et tu regardes et tu mets comme tu aimes bien mais tu ne joues pas. Je veux dire, en mode tu as tes favoris, en fifa tu mets tes équipes préférées mais ici tu mets tes joueurs favoris pour de vrai.

Ok, tu penses que c'est ça de base ?

A la base je pense que c'est un truc pour le club.

Attends tu m'as perdu.

A la base je pensais que c'était un truc pour le club mais je suis encore en hésitation entre le club comme toi basketteur mais je trouve ça un peu dure à faire ou c'est des gens fans de basket qui retracent le parcours des grands joueurs.

Ok top, qu'est-ce que tu peux me dire sur le raffinement esthétique de ce wireframe ?

Par exemple, les paniers de basket.

Attends si tu veux on peut revenir en arrière pour voir des choses.

Oui peut-être juste le menu s'il te plaît car je ne m'en souviens plus trop.

Voilà.

Les paniers de basket collés, je ne pensais pas du coup que c'était pour revenir au menu sinon c'était bien de mettre les petits encadrés, les petites bulles comme ça, peut-être des couleurs, genre tantôt avec le panier de basket, juste diminuer la couleur car on ne voit rien et mettre homogène. On voit tout comme ça mais après je sais que ce n'est pas facile à faire sur le wireframe. C'est peut-être pas assez jeune, moderne.

Qu'est-ce qui fait que ce n'est pas moderne ?

Bah je ne sais pas (rire), je ne sais pas pourquoi, maintenant c'est super soft et esthétique alors qu'ici on dirait qu'on a voulu mettre plein de trucs, tu vois. Souvent ces des dessins tracés et là ces des vrais dessins du coup ça donne un peu trop d'info avec ça. Il faut des dessins mais moins.

Selon toi, ça doit être plus soft, pour toi, c'est trop chargé ?

Oui, après c'est une question de goût.

D'accord je retiens, qu'est-ce que tu peux me dire par rapport à la navigation de ce prototype ?

Elle était simple après on voit clairement à quoi ça va ressembler et ce que l'on fera avec, après je pensais que tout allait être cliquable et je ne sais pas pourquoi on avait mis directement qu'on allait voir mes favoris, résultats etc, car en relisant je vois que c'est un truc de club car je lis coupe de Belgique, etc. Mais je crois que c'est les photos et tout je me suis dit oui. Comme personne du club je vais plus regarder le calendrier que favori ou quoi et je trouvais ça bizarre. Et que les cliques soient par là, souvent on clique le premier au-dessus mais voilà.

Ok ok, l'absence ou la présence de couleurs dans ce prototype, mais bon là tu vois qu'il y a une présence, a-t-elle joué un rôle dans ton analyse ?

(Rire) Sur la première page non pas du tout et sur les autres je ne pense pas du tout mais bon je trouve qu'elle est un peu trop présente.

Qu'est-ce qui est trop présent ?

La couleur (rire) fin ça ne me dérange pas l'orange mais c'est trop flash, quelque chose comme ça. Après c'est à voir mais je ne pense pas.

Tu l'as trouvé flash mais ce n'est pas ça pas perturbé plus que ça ?

Oui, ce n'est pas ça qui m'a dit tiens je vais aller là car il y a de la couleur.

Oui c'est ça, ça ne t'a pas ennuyé, tu ne t'es pas dit c'est quoi ces couleurs-là (affreuses).

(Rire) non parce que ce sont les couleurs de mon club du coup je ne peux rien dire. (rire)

D'accord.

Mais j'ai un peu l'habitude de voir ces couleurs-là mais sinon peut-être pas les meilleurs couleurs en vrai mais si maintenant s'ils aiment bien les couleurs là pour le club, je n'ai rien à dire.

Ok ok.

Un truc qui me perturbe énormément c'est le fait que calendrier soit sur la bande orange, c'est juste des tocs je crois mais c'est plein de détails comme ça qui me stresse, que ça ne va pas.

Le fait que ça ne soit pas bien carré c'est ça ?

Oui c'est ça genre là, pourquoi, fin si moi je vois deux bandes comme ça c'est que là au-dessus il doit y avoir des informations ou je ne sais pas parce que là il y a les deux boutons dans la barre et là je me dis voilà et là après je me dis ah non c'est bizarre.

En fait si j'ai bien compris pour toi ce qui est dans la bande orange, ça ne devrait pas être cliquable c'est ça ?

Non non, là c'est cliquable donc pour moi c'est ok mais je me suis plutôt dit ils ont oublié de la retirer tu vois ? Un peu comme avant avec la bande bleue sur Facebook avec la recherche et là non mais ça c'est peut-être un défaut .

C'est ok pour moi, tu n'as plus rien à ajouter ?

Non.

Merci !

***** Fin de l'interview*****

Interview : entretien semi-directif (designer 8 papier M)

- *Interlocuteur* : designer 8
- *Enquêteur* : VANDRAYE Sébastien (**en gras**)
- *Prototype* : papier 2 M

*** Début de l'interview ***

Donc voilà tu peux commencer.

J'ai d'abord regardé l'image, j'ai regardé celle-ci, j'ai un peu regardé tout ce qui se passait au tour. J'ai préféré descendre comme si j'étais devant le gsm et à partir de ce moment-là, j'ai commencé par le haut parce que c'est plus simple pour le défilement et puis j'ai pris le temps de regarder tout ce qui était noté.

On voit que j'ai lu accueil et on voit ici que j'ai vu retour accueil, j'ai regardé un peu tout ce que l'on voit par rapport aux touches concernées et puis j'ai commencé à descendre pour voir ce qu'il y avait sur la page en elle-même. Donc j'ai vu tout de suite que c'était un truc de mode, genre il y avait ça avec les prix, j'ai vu qu'il fallait appuyer sur avis pour mettre un avis et en fait là je me suis rendue compte que ça changeait mais c'était toujours plus ou moins la même page.

Du coup, je me suis dit vu que je voyais où étaient les boutons, scanner, petite maison et tout ça, c'est qu'on était forcément sur l'article et on avait qu'à taper le nom de l'article ou scanner et on était sur l'article, c'est ce que j'ai déduit et là ensuite on est retourné sur la page d'accueil mais sur le moment je me suis dit que j'étais quasi chaque fois devant la même page. Excepté un ou deux éléments qui changeaient, c'est pour ça que je dis le balayage bof bof et les séquences d'actions bah je ne sais pas où on a cliqué pour en arriver là donc la deuxième image, soit ont appuyé sur le petit plus de l'article pour dire d'ajouter un article vu qu'il n'y avait plus de petit plus mais après je ne sais pas si c'est ça. Et c'est pourquoi je dis que les séquences d'actions ne sont pas claires et du coup le balayage est moins clair si les séquences d'actions ne le sont pas. Je ne vois pas vraiment s'il y a eu un balayage, je ne vois pas si on a vraiment changé de page ou pas quoi. Au niveau raffinement je trouve ça plus raffiné parce qu'ils savent déjà ce qu'ils veulent, par exemple on voit ici image de fond d'écran en fondu atténué, ils en prennent conscience.

Dans ton questionnaire, tu as mis que ce n'était pas raffiné mais oralement tu dis l'inverse.

Oui mais c'est neutre en fait. En fait, le truc c'est que c'est raffiné pour un prototype papier tu vois ? Mais c'est toujours moins raffiné qu'un wireframe tu vois normalement. Après c'est sur la première page car après le reste c'est un truc basique quoi. Y a juste parce qu'ils ont déjà l'idée du dessin.

Le balayage visuel est-ce que tu as compris cette première page ?

Oui ça j'ai compris mais c'est après que je me suis dit on est où tu vois ? On a appuyé sur quoi ?

Pour toi, tu ne vois pas les séquences d'actions mais tu comprends où ils veulent aller.

Oui, je devine à force de regarder, en fait directement je ne vois pas. Au début, je pensais avoir vu trois fois la même et ensuite j'ai regardé les détails, là il y a un petit plus qui a disparu du coup c'est que je dois être là mais au début, je pensais voir la même page car il y a trop peu de différence entre chaque. J'ai un peu cherché qu'est-ce que j'aurais pu faire avant pour en arriver là.

Oui, d'accord mais les notes t'ont aidées à comprendre alors où tu allais ?

Bah là je savais où j'allais mais c'est juste après j'ai plus vu le petit plus donc je me suis dit, fin les deux plus ici ils sont dessinés c'est pour dire qu'ils sont interactifs j'imagine mais après on se trouve sur la page là mais ok mais c'est quoi la différence entre les deux.

Tu n'as pas vraiment vu le changement ?

Oui, je n'ai pas vu un énorme changement tu vois ?

Ok ok.

Et là c'est parce qu'il y avait encore la troisième et on voit que c'est une page d'accueil que je me suis dit ok, c'est fait exprès on n'a pas oublié quelque chose.

C'est terminé je pense ok. Est-ce que tu peux m'expliquer ce que tu viens d'analyser ? C'est quoi ?

(Rire) Alors soit c'est quelqu'un qui vend des vêtements, tiens je scanne le vêtement, je mets ma liste des prix de ma boutique ou soit il y avait une tendance on scannait les vêtements que l'on trouvait et on pouvait trouver la liste des prix des différents magasins. Mais après comme il y a les avis, je me dis que c'est plus un magasin que savoir où trouver cette chose là; c'est pour vendre et pas juste trouver, tu vois ce que je veux dire ou pas ?

Oui, oui tout à fait, donc pour toi c'est un magasin qui a fait cette application pour..

C'est un magasin soit un indépendant qui veut vendre ses vêtements.

Oui, c'est l'idée de vendre des vêtements que ça soit un indépendant ou un groupe de magasins comme H&M.

Oui, voilà quoi fin vendre des trucs, ça peut être aussi en vintage mais fin je ne sais pas.

En quoi ?

Ça pourrait être en vintage mais je ne pense pas parce que tu ne choisis pas ta couleur à ce moment-là. C'est parce que j'ai regardé le commentaire et c'était un peu.

Là je ne te comprends pas.

Bah tu vois, dans l'avis il dit qu'il préfère un truc avec bleu du coup je me dis que tu ne peux pas avoir différents coloris du coup ça ne peut pas être vintage.

Juste pour être sûr d'avoir compris les choses, pour toi tu as compris que c'était une application qui a été créé par une chaîne de magasin ou un indépendant afin de vendre des vêtements ?

Oui soit c'est pour eux, oui fin c'est bizarre parce que à quoi ça sert le scanne alors ? J'étais vraiment parti sur je scanne un vêtement et je veux avoir les informations sur ce vêtement tu vois.

Oui d'accord.

A la base j'étais vraiment partie sur le truc, je veux trouver ça et je veux savoir où ça se vend et après je me suis dit que ce n'était pas ça, tu vois le truc d'avis on dirait qu'il commande la couleur là où ils mettent l'avis. Je ne sais pas si c'est quelqu'un qui vend ou.

Tu veux revoir ton replay ?

Oui, peut-être.

Si tu veux faire pause ou quoi.

Bah là tu vois quand ils mettent MOD I GO, je scanne et je trouverais bien mon vêtement que j'ai vu dans un magasin et là après comme tu vois qualité sur dix c'est qu'il y a des gens qui disent comment est le truc donc c'est que c'est un site de vente. (rire)

Pour toi, c'est un site de vente alors.

Oui, je suis vraiment entre les deux parce que tu vois le recommanderiez-vous c'est que quelqu'un l'a acheté et il scanne pour dire, ou alors c'est un truc de revente comme vintage. Parce que les avis ça me fait pas pensé à je scanne un truc que j'aime bien et je le retrouve quelque part tu vois après je n'ai jamais fait ça mais bon, soit de revente ou de vente.

Ok d'accord, est-ce que ce prototype papier est représentatif des autres prototypes papier que tu as pu déjà analyser ?

Oui, on retrouve bien les encadrés, les différentes parties, on fait ça souvent dans les prototypes papiers un peu de manière linéaire et c'est comme on l'avait fait nous aussi. On voit bien le titre on fait souvent ça, sinon oui c'est pareil.

Ok top, est-ce que tu peux me raconter les difficultés que tu as rencontrées durant ton analyse et/ou les facilités ?

Les seuls trucs c'est que j'ai dit la page d'accueil est déjà très fournie, ce n'est pas un mal en soit mais je ne vois pas les autres choses à faire, j'ai plongé dedans et je ne sais plus où je suis mais sinon c'est clair avec les boutons etc. c'est quand même facile, le petit plus pour ajouter, la loupe pour chercher.

Donc pour toi, c'est vraiment un site de vente ou de revente.

Oui je pense, c'est vraiment les avis qui me font penser à ça.

Je te dis ça parce que tu me dis que pour toi c'est vraiment clair niveau de la page d'accueil des liens mais si c'est clair c'est que tu as compris alors.

Bah en fait il manque juste un truc d'accueil avant, tu sais m'expliquer entre ça et celui d'après et du coup je ne comprends pas à quoi ça sert de cliquer. Je pense qu'il manque un truc d'accueil disant on est là, ça commence comme ça et on fait ça. Ça pourrait être plus clair.

Pour toi, il manque des notes ?

Bah juste une page d'accueil qui me dit les possibilités qu'il y a à faire alors qu'ici je vois nom d'article directement donc je me dis ok liste, avis donc ça doit être de la vente ou revente quoi.

Ok qu'est-ce que tu peux me raconter sur le raffinement esthétique de ce prototype ?

Bah on voit où ils veulent aller parce qu'ils ont déjà une idée de l'image derrière et comment après ça reste simple parce que c'est un prototype papier, après je ne pense pas qu'ils vont charger plus dans le wireframe mais bon voilà, c'est assez simple mais voilà. Ils ne veulent pas avoir trop d'images par rapport à ce qu'il est dit et c'est peut-être mieux parce que comme il y a beaucoup de texte s'il y a trop d'image, ça va pas le faire.

Qu'est-ce que tu peux me raconter de la navigation durant ton analyse ? Elle était comment ? Logique, tu voyais où tu allais où ?

Bah elle peut être simple, c'est juste que je n'ai pas compris, fin j'ai compris à la fin mais je n'ai pas vu de changement incroyable. Après elle est peut être simple parce que le truc d'accueil était clair.

Ok, l'absence ou la présence de couleur a-t-elle joué un rôle dans ton analyse ?

Non, fin nous quand on faisait un prototype papier on mettait des couleurs uniquement si on voulait que la personne regarde là ou pour attirer l'attention. Genre si on met un bouton on le mettait en rouge pour montrer qu'il reste là, ça ne m'a pas choqué car dans un prototype papier on n'en met pas beaucoup. Même si après je pense qu'ils veulent rester dans le bleu vu que l'image est en bleu, je me dis que ce qui est en bleu c'est ce qui sera interactif plus tard. Et j'ai mis que ce n'est pas interactif car on ne peut pas appuyer.

Ok j'aimerais avoir ton avis sur les notes, est-ce que les notes étaient importantes pour toi ou pas ?

En vrai, j'aurais pu comprendre mais c'est toujours bien d'avoir une note pour voir ce qu'ils vont penser après. C'est bien de savoir ce qu'ils veulent faire. Après pour savoir plus tard ce que je dois faire et si c'est clair. C'est bien d'avoir des indications.

J'ai une dernière question pour toi, on est d'accord le prototype papier et le wireframe sont différentes étapes à la réalisation d'une application mais lequel des deux pour toi a été le plus facile à comprendre, à analyser ?

C'est celui-ci.

C'est le papier.

Oui, il y a moins d'info que dans l'autre, ils veulent faire moins, par exemple le basket rien que le menu, ils veulent faire blindé de truc et ici c'est plus simple avec l'article, l'avis, voilà après ça aurait été intéressant de voir le prototype papier de l'autre pour voir ce qu'il voulait faire en fait. Parce que je me suis dit que j'espérais faire le prototype papier de celui-là afin de comprendre mieux mais ce n'était pas le cas. Après l'autre peut être simple et puis aussi c'est juste là ; juste l'image ça donne plus envie que l'autre car l'autre était agressif fin je ne sais pas.

Donc finalement tu avais dit que non mais finalement les couleurs ont joué un rôle.

Oui mais ce n'est pas qu'avec la couleur tu vois, c'est même les deux ballons au-dessus, tu pouvais mettre des jolis ballons.

Ça te pose un problème visuel de l'autre côté mais tu as dit que visuellement que ce n'était pas raffiné et ici aussi.

C'est parce que, l'image est raffinée là mais après est-ce que tout est raffiné ? L'écriture s'est normal après c'est normal qu'un prototype papier ne soit pas plus raffiné du coup parce que c'est un prototype papier c'est moins raffiné tu vois mais après ça va ce n'est pas horrible, si je pouvais dessiner comme ça.

(rire) ça va.

C'est pour ça que j'hésitais entre neutre et pas neutre parce que c'est quand même un prototype papier donc d'office c'est moins raffiné que la version d'après et je ne sais même plus pourquoi j'ai mis pas raffiné. Parce qu'excepté le dessin là c'est basique tu vois.

Ok top tu n'as plus rien à ajouter ?

Non, j'espère que je t'ai bien aidé.

***** Fin de l'interview*****