

Évaluation de l'IHM des ergogames

Adaptation des outils aux personas et aux hypothèses à tester

Cet article a été écrit avec ma collègue [Marion Georges](#). Nous sommes toutes les deux ergonomes à [uxShadow](#), agence de design orienté utilisateurs de [Sogilis](#).

Les Ergogames est un projet de **sensibilisation à l'ergonomie** à travers des jeux disponibles sur le web qui démontrent de manière ludique les principes essentiels de l'ergonomie numérique. Nous avons décrit dans des précédents articles [la genèse des Ergogames](#) et [la manière dont ce projet a été mené en interne](#). Ce 3^{ème} article vise à décrire la démarche que nous avons eu pour évaluer notre IHM avant de l'ouvrir au public. En effet, dans une démarche ergonomique, nous avons souhaité effectuer des tests utilisateurs pour améliorer Les Ergogames.

Préparation

Cibles

Dans un 1^{er} temps, nous avons identifié les deux cibles prioritaires sur lesquelles tester nos IHM, en s'appuyant sur nos personas. Nous avons choisi de tester :

- des ergonomes (persona Marlène) : pour vérifier que **les jeux démontrent correctement les principes choisis** ;
- des pros du web qui seraient susceptibles de vouloir monter en compétence sur l'ergo (persona Tahys) : pour **tester l'utilisabilité du site** (auprès de personnes non expertes), **et son utilité** (est-ce que les personnes comprennent le lien entre les jeux et les principes qu'ils illustrent ?).

Hypothèses à tester

Nous avons ensuite listé les hypothèses que nous souhaitions tester : les choses sur lesquelles nous avons des doutes dans l'interface.

Voici quelques exemples d'hypothèses :

- La page d'accueil présente trop d'informations en même temps, ce qui décourage les utilisateurs à la lire entièrement. Conséquence : ils pourront être surpris lors du second jeu.

- Les libellés des boutons ne sont pas assez explicites pour que les utilisateurs se fassent une représentation de ce qu'il va se passer ensuite. Conséquence : Ils vont hésiter entre les deux boutons et seront déçus ou/et surpris de la suite.
- Le principe n'est pas celui attendu. Conséquence : Les utilisateurs seront perturbés et auront du mal à mémoriser le principe. Les « Marlène » ne seront pas à l'aise à l'idée d'utiliser les Ergogames auprès de leur équipe.

Approches et scénarios

Nous avons ensuite choisi deux approches différentes pour les deux cibles.

Après des Tahys, nous souhaitions avant tout tester l'utilisabilité du site. Nous avons donc choisi d'effectuer **des tests utilisateurs classiques**, en présentiel, auprès de volontaires. Nous avons rédigé un scénario très classique et assez ouvert :

Tu cherches des ressources sur la conception d'IHM et des exemples d'application. Tu as fait quelques recherches sur les réseaux sociaux et sur Google et tu as trouvé entre autres ressources le site : Les Ergogames !. Tu es sur le site et testes un premier jeu puis un second.

Après des Marlène, nous souhaitions surtout vérifier l'adéquation des jeux aux principes. Pour cela, un test utilisateur en présentiel n'était pas indispensable. Nous avons donc choisi d'envoyer **un questionnaire par mail avec des consignes et des questions ouvertes**. Le scénario initial était adapté à leur profil :

Tu cherches des ressources pour sensibiliser tes collègues aux principes d'ergonomie. Tu as fait quelques recherches sur les réseaux sociaux et sur Google et tu as trouvé entre autres ressources le site : Les Ergogames !

Nous avons ensuite pris contact avec des Tahys et des Marlène en faisant fonctionner notre réseau. Nous avons rencontré 7 Tahys (dev, responsable qualité et UX/UI-designer) et reçu les retours de 5 Marlène (ergonomes et UX/UI-designer).

La passation des tests utilisateur n'est pas détaillée dans cet article. [Un article assez complet existe déjà sur ce sujet ici.](#)

Analyse

Catégorisation des retours

L'intégralité des retours ont été saisis dans un tableur, avec en ligne les hypothèses testées et en colonne les utilisateurs. Les retours ne correspondant à aucune hypothèse étaient ajoutés en fin de colonne.

Nous avons pu identifier trois types d'information :

- des **ressentis**, positif et négatif ;

- des **problèmes** à résoudre ;
- des **suggestions** d'amélioration.

Nous avons ensuite synthétisé ces informations en transformant les deux premiers types en idées d'amélioration. Nous avons ainsi obtenu une liste de **44 idées d'améliorations** !

Identification de l'impact utilisateur

Évidemment, nous n'avons pas traité les 44 améliorations. Pour déterminer les améliorations à traiter, nous avons tenu compte de 3 facteurs :

- **nombre de personnes** que ça aurait probablement aidé ;
- **niveau de criticité** du problème à résoudre ;
- **complexité** de développement.

Concrètement, en face de chaque ligne d'amélioration, nous avons noté les noms des utilisateurs* potentiellement impactés positivement par l'amélioration. Les 6 améliorations concernant au moins 3 utilisateurs ont été ajoutées au backlog dans Gitlab. Trois utilisateurs peuvent sembler peu, mais sur un échantillon de 12 personnes cela représente tout de même 25%. Même si cette généralisation est quelque peu artificielle, le fait que le même problème ait été observé auprès de plusieurs personnes rend peu plausible l'hypothèse d'un comportement rare et non reproductible sur l'intégralité de notre population cible.

À ces améliorations se sont ajoutées 5 autres qui concernaient seulement 2 personnes mais permettaient de résoudre des problèmes très bloquants (mauvaise compréhension de la navigation par exemple), et 4 autres améliorations ne concernant qu'une seule personne mais très simples à modifier et pour certaines assez critiques (modifier le wording d'une consigne par exemple).

Amélioration de l'IHM

Une fois les améliorations choisies, nous avons relancé une session de **développement**. Marion et moi avons géré les tickets les plus simples à base de modifications mineures en CSS et html, laissant à Romain le soin de traiter les améliorations plus complexes.

Maintenant que toutes les améliorations ont été prises en compte, [les Ergogames sont en ligne](#) ! Si ce n'est déjà fait, venez vite les tester, et n'hésitez pas à nous faire du feedback, **nous donner votre avis sur le prochain principe à adresser** et partager les jeux autour de vous pour **sensibiliser un maximum de gens à l'ergonomie et rendre les interfaces numériques plus utilisables** ! Youpi !

* Marlène 1, Marlène 2, Tahys 3...