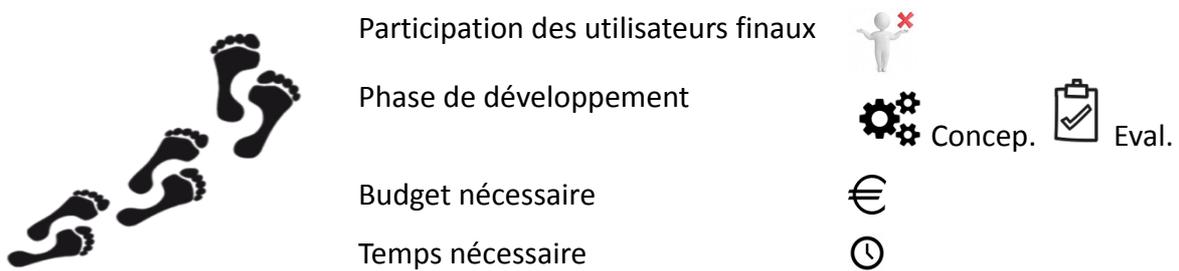


BALLADE COGNITIVE



Qu'est-ce qu'une ballade cognitive?

La ballade cognitive est une technique qui vise à simuler le comportement d'un utilisateur type dans l'interaction avec un produit. Suite à une analyse approfondie de l'interface et au recueil de données concernant les utilisateurs finaux, il s'agit de vérifier, sans faire appel à l'utilisateur final, que son parcours parmi les différents écrans respecte les critères d'utilisabilité.

Phase de la Conception

Cette technique peut être utilisée à tout moment du cycle de conception, que ce soit sur un support papier lors de l'analyse des besoins, en phase de conception sur une maquette ou encore en phase d'évaluation sur l'IHM finale.

Avantages et inconvénients



Rapide à mettre en place et peu coûteuse.

Centrée sur la tâche réalisée.

Des scénarii très précis permettent de prendre en compte certaines caractéristiques des utilisateurs finaux. La finesse des scénarii détermine la finesse de l'analyse.



Les résultats dépendent de l'expertise, de la sensibilité, de l'habileté et de la rigueur de l'évaluateur.

Une attention particulière doit être apportée aux tâches et scénarii. Une erreur à ce niveau peut avoir de lourdes conséquences sur la qualité des résultats.

Les données sont de nature qualitative et constituées pour la plupart d'impressions et jugements de l'évaluateur.

Comment mettre en œuvre une ballade cognitive?

1. Préparation

Il est nécessaire d'identifier les caractéristiques des utilisateurs (niveau de connaissance par rapport à l'outil informatique, au domaine concerné, etc.) et spécifier une série de tâches et de séquences d'actions que l'utilisateur doit réaliser pour atteindre ses objectifs. Ces tâches doivent être représentatives des fonctions finales du produit.

2. Evaluation

L'évaluateur essaie de se comporter comme l'utilisateur et simule la séquence des actions nécessaires à la réalisation des scénarios définis. L'évaluateur doit estimer la manière dont

l'interface répond aux besoins des utilisateurs : l'utilisateur pensera-t-il qu'il peut ou doit faire cette action ? verra-t-il le dispositif de contrôle pour lancer l'action ? reconnaîtra-t-il que ce dispositif déclenche bien l'action désirée ? comprendra-t-il le retour d'information pour passer à l'action suivante ?

3. Analyse

L'évaluateur met en avant les éléments qui selon lui risquent de constituer un problème pour les futurs utilisateurs. Pour chacun des problèmes identifiés, il est important de fournir une piste de contournement et d'amélioration afin de modifier l'interface de manière pertinente.

Trucs et astuces

- Si des personas ont été définis au préalable, il est recommandé de s'y référer pour réaliser la balade cognitive.

Mesures associées

- Liste de problèmes d'utilisabilité.
- Recommandations ergonomiques.