

# Tests d'utilisabilité pour sQip

Étudiante : Cathy Gay

Professeur : Michael Schumacher

## Résumé

1. Test de l'utilisabilité actuelle de l'application web sQip.
2. Apport de solutions et refonte du design et de l'utilisabilité.
3. Analyse et refactorisation de l'architecture du code.

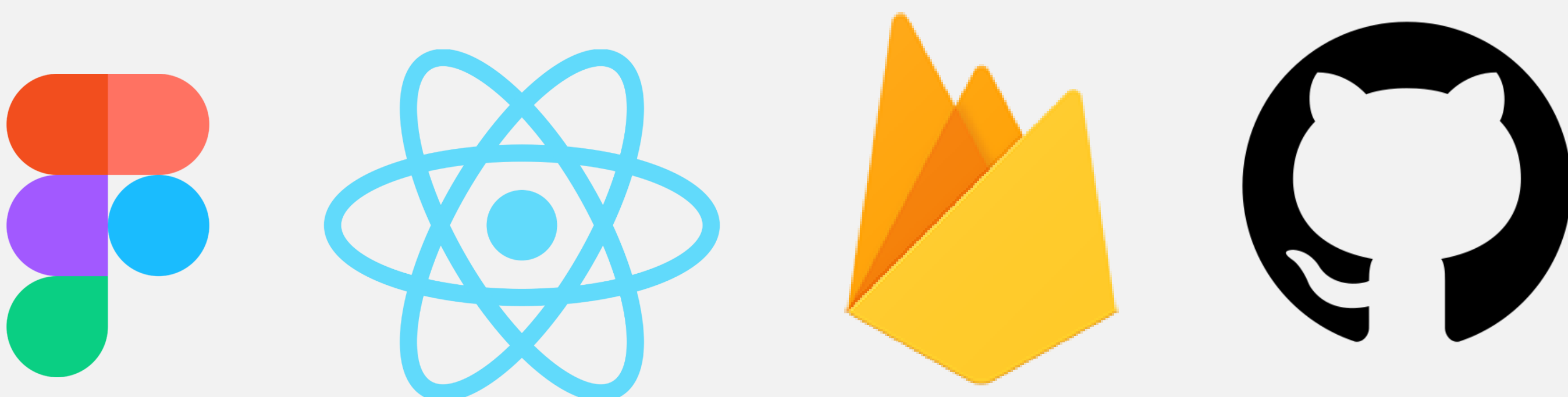
## Introduction

- Différence entre la vision qu'a le développeur de son produit et la perception que s'en font les utilisateurs finaux. C'est pourquoi les entreprises accordent aujourd'hui une grande importance à tester l'utilisabilité de leurs produits, afin de s'assurer de leur simplicité et leur efficacité.
- sQip est une jeune entreprise qui a déployé une première version de son application web. Celle-ci a pour but de réduire les files d'attente lors d'événements en tout genre en permettant aux clients de commander et payer directement via leur site internet.
- sQip a, jusqu'à aujourd'hui, favorisé le développement des fonctionnalités au détriment du design et de l'utilisabilité de ses interfaces utilisatrices.

## Méthodologie

- État de l'art des méthodes d'évaluation de l'utilisabilité existantes.
- Choix d'une méthode applicable au cas d'étude de sQip.
- Réalisation d'un test d'utilisabilité.
- Analyse des résultats et proposition de solutions au travers de *mockups*.
- Refonte du design et de l'utilisabilité de sQip.
- Analyse de l'architecture du code et refactorisation de celle-ci.

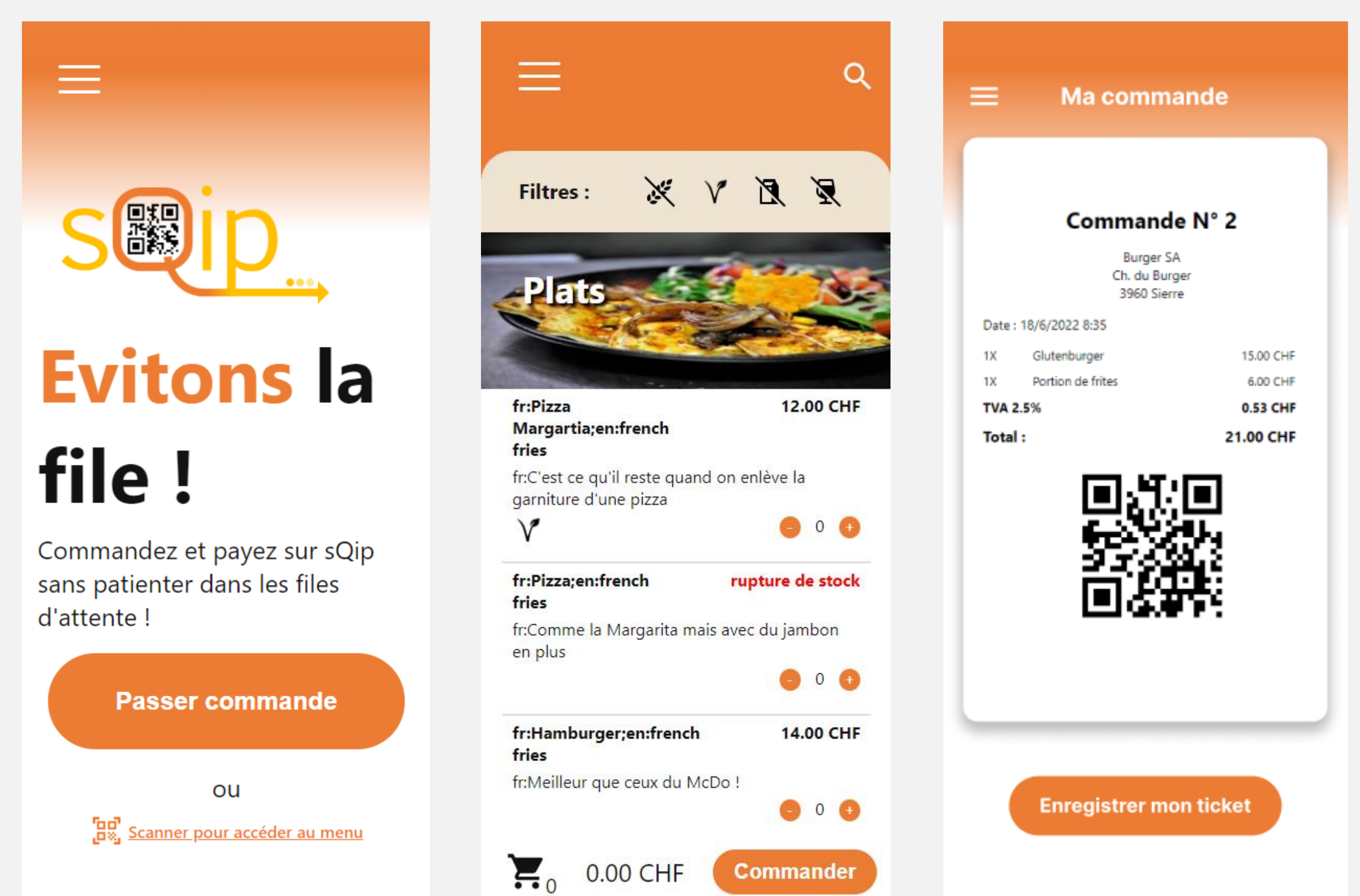
## Technologies



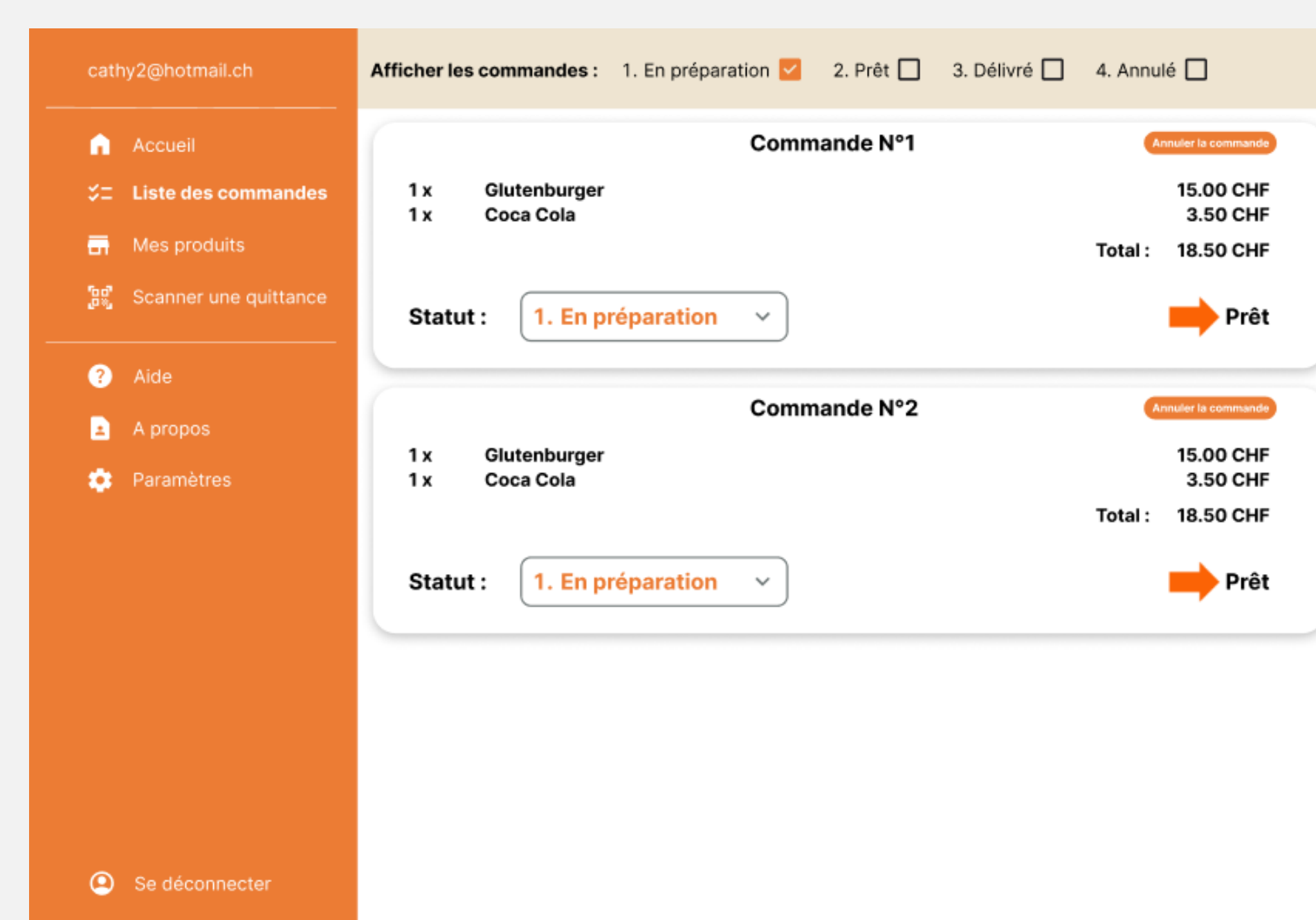
## Résultats

- Récolte de données qualitatives et quantitatives après test d'utilisabilité.
- Design et utilisabilité de l'application modifiés en suivant les *mockups* préalablement validés par sQip :

- Partie client :



- Partie admin :



- Architecture du code plus flexible.

## Conclusions

- Importance à **tester tôt et souvent**
- Les résultats obtenus ne sont qu'une partie des problèmes potentiellement présents. Il n'est en aucun cas assuré que les solutions apportées fonctionnent : importance de **tester de manière itérative**