TP 2 bis : Évaluer et améliorer l'ergonomie d'une application

Durée	Niveau	Outils	Livrable
5 heures (10 parties), en binôme	Débutant, après le chapitre « L'ergonomie de l'application »	Un navigateur (ordinateur et téléphone), un tableur, un outil de dessin (Figma, Excalidraw ou papier), un chronomètre, un compte GitHub	Un **dossier d'évaluation** (rapport de 8 à 12 pages) déposé sur GitHub et une présentation de 5 minutes

1. Objectifs

- Vérifier l'**utilité** et le **caractère pratique** des fonctions d'une application
- Mener une **inspection ergonomique** avec les huit critères de Bastien et Scapin et noter la **gravité** des problèmes
- Mesurer la **facilité** avec un test des cinq secondes et un test de première utilisation
- Vérifier l'**accessibilité** à l'aide d'outils et de tests manuels
- Évaluer la **hiérarchie visuelle** et la **navigation**
- **Prioriser** les corrections et les illustrer par des maquettes avant / après

1. Prérequis

- Avoir suivi les leçons du chapitre « L'ergonomie de l'application » : L'ergonomie d'une application, L'utilité et le caractère pratique, La facilité d'utilisation et de compréhension, L'accessibilité numérique, Attirer le regard de l'utilisateur, Concevoir une navigation intuitive.
- Connaître les notions de base de Git et de GitHub.
- Aucune programmation n'est demandée : on **observe**, on **mesure** et on **propose**.

1. Présentation du projet

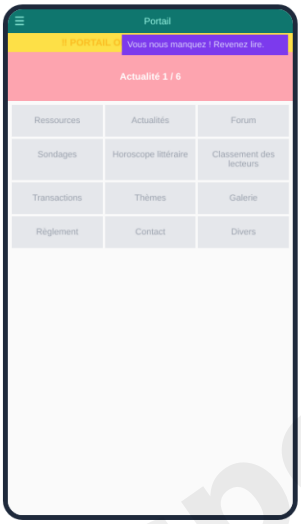
- La bibliothèque du campus a mis en ligne **BiblioCampus**, une application web pour téléphone qui permet aux étudiants de :
  - consulter le **catalogue** ;

apcpedagogie.com

  - **réserver** un livre ;
  - suivre et **prolonger** leurs prêts ;
  - **annuler** une réservation ;
  - trouver les **informations pratiques**.
- Depuis sa mise en service, le guichet reçoit de nombreuses plaintes : réservations en double, livres réservés par erreur et étudiants qui renoncent à utiliser l'application. Avant de lancer une nouvelle version, la directrice vous confie, en tant que **consultants**, une évaluation de son ergonomie : que faut-il corriger, et dans quel ordre ?
- Téléchargez l'archive du TP, puis ouvrez `application/bibliocampus.html` dans un navigateur, de préférence sur un téléphone ou avec l'affichage mobile des outils de développement (F12, puis l'icône téléphone). Compte de test : numéro `20261234`, mot de passe `Campus2026`.

BiblioCampus : l'application à évaluer

Application fictive pour téléphone, avec des défauts volontaires



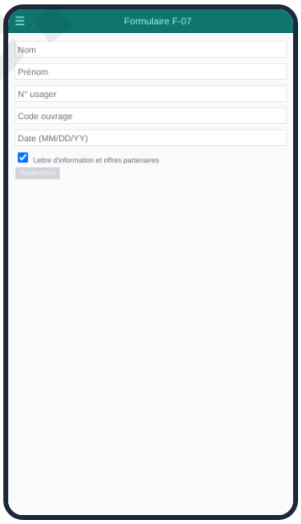
Accueil



Catalogue



Fiche d'un livre



Formulaire

- BiblioCampus est une application **fictive** : ses défauts sont volontaires. Vous ne modifierez pas son code. Un rechargement de la page (F5) la remet dans son état initial.



1. Organisation du TP

- Le TP est découpé en **dix parties**. Chacune indique sa durée, ses notions, ses consignes, une aide, un **point de contrôle** et des **questions**.
- Chaque partie ajoute une pièce à votre **dossier d'évaluation**. Le classeur `modeles/grille-ergonomie.xlsx` de l'archive contient les tableaux à remplir ; il calcule les bilans à partir de vos réponses.
- Trois règles s'appliquent : **un constat est un fait** observable ; **chaque problème a une preuve** ; **chaque correction est précise** et vérifiable.
- À la fin de **chaque partie**, enregistrez votre travail sur GitHub : un commit par partie permet de suivre votre progression.

apcpedagogie.com

Déroulement du TP sur 5 heures

Dix parties, soit 300 minutes

Partie	Thème	Durée	Répartition
Partie 0	Préparer	15 min	
Partie 1	Utilité	25 min	
Partie 2	Inspection	60 min	
Partie 3	Test	35 min	
Partie 4	Accessibilité	45 min	
Partie 5	Regard	20 min	
Partie 6	Navigation	35 min	
Partie 7	Priorités	20 min	
Partie 8	Maquettes	30 min	
Partie 9	Rapport	15 min	

Les notions du chapitre réinvesties

Chaque leçon du chapitre 2 sert au moins une partie du TP

Leçon	Ce qu'elle apporte	Parties
L'ergonomie : définition et critères	Huit critères, gravité, grille d'inspection	2, 7
L'utilité et le caractère pratique	Besoin, tri des fonctions, situations réelles	1
La facilité d'utilisation	Modèle mental, test des cinq secondes, première utilisation	3
L'accessibilité numérique	WCAG, contraste, clavier, lecteur d'écran	4
Attirer le regard	Hiérarchie visuelle, test du flou	5, 8
Concevoir une navigation intuitive	Plan des écrans, tri par cartes, premier clic	6

1. Partie 0 : préparer l'évaluation

15 min

Notions mobilisées : L'ergonomie d'une application · L'utilité et le caractère pratique

apcpedagogie.com

- Créez sur GitHub un dépôt `tp2bis-ergonomie-bibliocampus`, ajoutez votre binôme comme collaborateur, puis clonez-le et préparez ses dossiers (remplacez `VOTRE-COMPTE` par votre identifiant) :

```
git clone https://github.com/VOTRE-COMPTE/tp2bis-ergonomie-bibliocampus.git
cd tp2bis-ergonomie-bibliocampus
mkdir captures maquettes rapport
git add .
git commit --allow-empty -m "Démarre le TP 2 bis"
git push
```

- Copiez le classeur dans le dépôt et complétez l'onglet « Mode d'emploi ». Ouvrez ensuite BiblioCampus deux minutes, sans chercher à accomplir une tâche, puis remplissez la **fiche d'identité** :

Modèle de fiche d'identité

À remplir après deux minutes d'observation

Rubrique	Votre réponse
Nom et but	Que permet-elle de faire ?
Utilisateurs	Qui l'utilise ?
Trois tâches principales	Avec un verbe : réserver, prolonger…
Contexte d'utilisation	Où ? Sur quel appareil ? Avec quel temps ?
Promesse à tenir	Que doit-elle éviter à l'étudiant ?
Trois premières impressions	Faits observés, sans jugement

Aide

- Une tâche se formule avec un verbe, du point de vue de l'utilisateur : « réserver un livre », pas « le module de prêt ».
- Le contexte compte autant que l'écran : un étudiant pressé, debout, avec une seule main libre n'a pas les mêmes besoins qu'une personne assise devant un ordinateur.

Point de contrôle

- Le dépôt est créé, et votre binôme peut y envoyer des fichiers.

apcpedagogie.com

- La fiche contient au moins trois tâches principales.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Parmi vos premières impressions, lesquelles sont des **faits**, et lesquelles des **avis** ?
2. Quelles personnes, en plus des étudiants, sont concernées par cette application ? Quel est l'enjeu pour chacune ?

Dans le dossier : la fiche d'identité et les réponses aux questions.

1. Partie 1 : l'utilité et le caractère pratique

25 min

Notions mobilisées : L'utilité et le caractère pratique

- Interrogez deux ou trois camarades sur leur usage d'une bibliothèque : que veulent-ils faire, à quel moment, et qu'est-ce qui les gêne ?
- Formulez **trois besoins** sous la forme *Quand... je veux... afin de...*, puis évaluez dans l'onglet « Fonctions » chacune des douze entrées de l'accueil : utile ? pratique ? à garder, améliorer, déplacer, tester ou retirer ?
- Testez ensuite la tâche *retrouver ses prêts en cours* dans trois situations : avec une seule main, en étant interrompu 30 secondes et en quittant la page en cours de saisie.

Exemple de fiche d'une fonction

Exemple sur une autre application : un service de bus (fictif)

Fonction	Besoin	Utile ?	Pratique ?	Décision
Heure du prochain bus	Quand je sors de cours, je veux connaître l'attente, afin de ne pas rater mon bus.	Oui	Oui, si elle s'affiche dès l'ouverture	Garder
Fond d'écran du bus du mois	Aucun besoin relevé	Non	Non concerné	Retirer

Aide

apcpedagogie.com

- Ouvrez chaque entrée avant de juger : certaines ne contiennent rien, d'autres cachent des informations importantes.
- Avant de proposer de retirer une fonction, demandez-vous si elle est inutile, ou seulement mal placée.

Point de contrôle

- Les douze lignes de l'onglet « Fonctions » sont remplies et justifiées.
- Les trois besoins ne citent aucune solution technique.
- Les trois situations sont décrites par des faits.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Quels besoins importants ne sont pas facilement accessibles depuis l'accueil ?
2. Quelles fonctions proposeriez-vous de retirer ? Comment le vérifier avant de décider ?
3. Que perd un étudiant qui quitte le formulaire de réservation avant de l'envoyer ?

Dans le dossier : les besoins, l'onglet « Fonctions » et les observations en situation.

1. Partie 2 : l'inspection ergonomique

60 min

Notions mobilisées : L'ergonomie d'une application

- Pendant **25 minutes**, chaque membre du binôme inspecte seul tous les écrans : accueil, tuiles, menu ☰, formulaires, erreurs et écrans vides. Mettez ensuite vos listes en commun, en supprimant les doublons.
- Pour chaque problème, remplissez une ligne de l'onglet « Problèmes » et ajoutez une capture dans le dossier `captures/`.

apcpedagogie.com

Les huit critères à appliquer

Critères de Bastien et Scapin : posez chaque question sur chaque écran

Critère	Question
Guidage	Sais-je où je suis et ce qui se passe ?
Charge de travail	Puis-je en faire moins ?
Contrôle explicite	Est-ce moi qui décide ?
Adaptabilité	Convient-elle à différents usages ?
Gestion des erreurs	L'erreur est-elle évitée et corrigeable ?
Homogénéité	Les règles sont-elles les mêmes partout ?
Signifiance	Les mots et symboles sont-ils clairs ?
Compatibilité	Respecte-t-elle mes habitudes ?

L'échelle de gravité

Tenez compte de la fréquence, de l'impact et de la possibilité de contourner le problème

Note	Signification	Exemple sur une autre application
1	Gêne légère, sans effet sur la réussite	Une marge irrégulière
2	Ralentit ou agace, mais on y arrive seul	Un champ à ressaisir
3	Fait souvent échouer ou provoque une erreur	Un message d'erreur incompréhensible
4	Bloque la tâche, ou conséquence grave	Un paiement envoyé deux fois

Exemple de fiche de problème

Exemple sur une autre application : le constat décrit un fait, pas un avis

Écran	Paiement d'un billet
Critère principal	Compatibilité
Constat	La date attendue suit le format américain MM/JJ/AA.
Conséquence	Le 03/04 peut être compris comme le 3 avril : billet acheté à la mauvaise date.
Gravité	3 : erreur fréquente et coûteuse, sans blocage complet
Preuve	Capture annotée ; 2 participants sur 3 se sont trompés
Correction	Afficher un calendrier et la date en toutes lettres avant de confirmer.

apcpedagogie.com

Aide

- Provoquez les situations cachées : erreur de saisie, recherche en minuscules, double clic sur un bouton, livre non disponible, liste vide.
- Inspectez chaque écran deux fois : une première fois pour la vue d'ensemble, une seconde fois avec les critères sous les yeux.

⚠ **Piège :** un même problème peut toucher plusieurs critères. Choisissez un critère principal et ne le comptez **qu'une fois**. Ne confondez pas gravité et agacement : perdre une réservation est plus grave qu'une couleur qui déplaît.

Point de contrôle

- Au moins **15 problèmes** sont relevés, sur au moins 6 critères différents (le classeur fait le bilan).
- Chaque problème a une capture, une gravité justifiée et une correction.
- Au moins un problème de gravité 4 est identifié.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Quel critère est le moins bien respecté ? Que révèle-t-il sur la façon dont l'application a été conçue ?
2. Que se passe-t-il quand on clique deux fois sur « Soumettre » ? Quelle gravité lui donnez-vous ?
3. Citez un problème qu'une inspection risque de ne pas révéler, et qu'un test avec des utilisateurs peut mettre au jour.

Dans le dossier : l'onglet « Problèmes » trié par gravité, avec les captures annotées.

1. Partie 3 : le test de facilité

35 min

Notions mobilisées : La facilité d'utilisation et de compréhension

apcpedagogie.com

- Testez l'application avec au moins **trois participants** qui ne la connaissent pas. Commencez par le **test des cinq secondes** sur l'accueil, puis faites réaliser ces tâches à voix haute. Le premier clic, le temps, les erreurs et le résultat vont dans l'onglet « Test ».

Tâche	Consigne lue au participant
T1	Réservez le livre « Apprendre Flutter » pour le 15 mars 2027. Votre numéro est 20261234, votre mot de passe Campus2026.
T2	Vérifiez si le livre « Bases de données » est disponible.
T3	Prolongez votre prêt du livre « Réseaux informatiques ».
T4	Annulez la réservation que vous venez de faire, et seulement elle.
T5	Trouvez à quelle heure la bibliothèque ferme.

Le protocole du test

Un membre du binôme anime, l'autre chronomètre et note



◫ Aide

- Quand un participant se tait, demandez : « Qu'est-ce que vous cherchez ? ». Ne dites jamais : « Cliquez sur… ».
- Fixez une limite de 4 minutes par tâche. Au-delà, notez « Échec » et passez à la suite.
- Rechargez l'application (F5) entre deux participants. Comptez une réussite avec une aide comme « Partielle ».

⚠ **Piège :** ne testez pas avec une personne qui a déjà vu l'application : elle contourne les difficultés sans s'en rendre compte.

▯ Point de contrôle

apcpedagogie.com

- L'onglet « Test » est rempli pour chaque participant et chaque tâche.
- Le classeur affiche le taux de réussite, le temps moyen, les erreurs moyennes et le premier clic.
- Vous avez noté au moins 5 phrases prononcées.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Quelle tâche a le plus faible taux de réussite ? Quels problèmes de la partie 2 l'expliquent ?
2. Qu'ont compris les participants du test des cinq secondes ? Est-ce le but de l'application ?
3. Le test a-t-il révélé un problème que l'inspection avait manqué ?

Dans le dossier : les réponses au test des cinq secondes, les résultats et les phrases notées.

1. Partie 4 : l'accessibilité

45 min

Notions mobilisées : L'accessibilité numérique

- Remplissez l'onglet « Accessibilité » : pour chaque vérification, indiquez le résultat, la preuve et la correction. Utilisez ces quatre méthodes :

Quatre façons de vérifier l'accessibilité

Combinez-les : aucune ne suffit seule

Contraste	Clavier	Lighthouse	Lecteur d'écran
Outil du navigateur ou WebAIM Contrast Checker	Tab, Maj + Tab, Entrée, Espace, Échap	F12, puis onglet Lighthouse, catégorie Accessibilité	NVDA, VoiceOver ou TalkBack

apcpedagogie.com

Aide

- Dans le navigateur, un clic droit sur un texte, puis « Inspecter », donne ses couleurs. Le minimum est de 4,5 : 1 pour un texte courant.
- Essayez de réserver un livre avec le seul clavier : jusqu'où pouvez-vous aller ?
- Essayez aussi d'agrandir la page sur un téléphone.

Point de contrôle

- Les dix vérifications ont un résultat et une preuve.
- Au moins trois contrastes sont mesurés et chiffrés.
- Le rapport Lighthouse figure dans le dossier `captures/`.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Quelle action essentielle est impossible au clavier ? Pour qui est-ce bloquant ?
2. Quelle information n'est donnée que par la couleur sur la fiche d'un livre ?
3. Lighthouse a-t-il détecté tous vos problèmes ? Qu'en concluez-vous ?

Dans le dossier : l'onglet « Accessibilité », les mesures et le rapport Lighthouse.

1. Partie 5 : le regard et la hiérarchie

20 min

Notions mobilisées : Attirer le regard de l'utilisateur

- Choisissez trois écrans : l'accueil, la fiche d'un livre et le formulaire. Pour chacun, notez ce que l'utilisateur devrait voir en premier, puis faites une capture et floutez-la.

apcpedagogie.com

Comment réaliser le test du flou

Exemple sur une autre page : floutez une capture, puis notez ce qui domine encore

Capture nette

Réservez votre place

Concert du campus, jeudi 20 h

Réserver

Capture floutée



Ici, le titre et le bouton dominent encore : l'ordre de lecture est bon.

Aide

- Dans Paint ou Figma, un effet de flou suffit. Vous pouvez aussi plisser les yeux.
- Comparez ce qui domine à ce qui devrait dominer : l'écart indique ce qu'il faut corriger.

Point de contrôle

- Pour chaque écran : le message prioritaire, la capture floutée et l'élément dominant.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Sur l'accueil, quels éléments attirent le plus le regard ? Aident-ils l'étudiant ?
2. Quelle est l'action principale de la fiche d'un livre ? Se voit-elle ?
3. Le bandeau clignotant et le carrousel apportent-ils une information utile ?

Dans le dossier : les trois captures floutées et votre analyse.

1. Partie 6 : la navigation

35 min

Notions mobilisées : Concevoir une navigation intuitive

apcpedagogie.com

- Dessinez le **plan des écrans actuel**. Faites l'inventaire de tous les écrans, puis signalez les impasses et le chemin de la réservation.
- Organisez ensuite un **tri par cartes** avec trois personnes, puis dessinez un **plan amélioré**. Vérifiez-le avec un **test du premier clic** sur papier.

Dessiner un plan des écrans

Exemple sur une autre application : le portail d'un club étudiant (fictif)



Montrez la tâche principale en couleur, et les impasses (écrans sans sortie) avec une croix.

Organiser le tri par cartes

Vingt minutes suffisent avec trois personnes

1	2	3	4
Préparer	**Trier**	**Nommer**	**Comparer**
Une carte par contenu, sans reprendre le menu actuel	Chaque personne forme ses groupes	Elle donne un nom à chaque groupe	Repérez les accords et les désaccords

Contenus à classer :

Rechercher un livre · Mes prêts · Prolonger un prêt · Mes réservations · Annuler une réservation · Horaires · Règlement · Contacter la bibliothèque · Mon compte · Notifications · Aide · Actualités

◫ Aide

- Pour chaque écran, posez les trois questions : où suis-je, où puis-je aller, comment revenir ?
- Le bouton Retour du navigateur fonctionne-t-il dans l'application ? Notez-le.

⚠ **Piège :** ne reprenez pas les mots du menu actuel sur vos cartes : vous orienteriez le classement.

apcpedagogie.com

Point de contrôle

- L'inventaire contient au moins 12 écrans, dont l'erreur 404.
- Le plan actuel montre les impasses, et le plan proposé comporte de nouveaux libellés.
- Trois personnes ont passé le test du premier clic sur trois tâches.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Combien de clics et de saisies faut-il pour réserver un livre depuis l'accueil ?
2. Quels écrans sont des impasses ?
3. Par quels mots les participants ont-ils remplacé « Ressources », « Transactions » et « Divers » ?

Dans le dossier : l'inventaire, les deux plans, les résultats du tri et du premier clic.

1. Partie 7 : prioriser

20 min

Notions mobilisées : L'ergonomie d'une application · L'utilité et le caractère pratique

- Regroupez les problèmes en **corrections** : une correction peut en résoudre plusieurs. Dans l'onglet « Priorités », notez leur **impact** de 1 à 4 et leur **effort** de 1 à 3. Le classeur indique le quadrant :

apcpedagogie.com

La matrice impact / effort

Le classeur calcule le quadrant à partir de vos notes

Gain rapide Impact de 3 ou 4, effort de 1 ou 2 : à faire d'abord	**Projet à planifier** Impact de 3 ou 4, effort de 3 : à préparer
Petit plus Impact de 1 ou 2, effort de 1 ou 2 : si le temps le permet	**À reporter** Impact de 1 ou 2, effort de 3 : à écarter pour le moment

Aide

- L'impact correspond à la gravité la plus élevée des problèmes corrigés. Ajustez-le si tous les participants ont rencontré le problème.
- Changer un texte ou désactiver un bouton demande souvent un effort faible ; revoir toute la navigation demande un effort élevé.

Point de contrôle

- Chaque correction a un impact, un effort et un quadrant.
- Au moins trois « gains rapides » sont identifiés.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Quelles trois corrections réaliseriez-vous la première semaine ? Justifiez-les par la gravité, le test et l'effort.

Dans le dossier : l'onglet « Priorités » et l'ordre des corrections.

1. Partie 8 : corrections et maquettes avant / après

30 min

apcpedagogie.com

Notions mobilisées : L'ergonomie d'une application · Attirer le regard de l'utilisateur · Concevoir une navigation intuitive

- Rédigez vos corrections, puis illustrez les **deux plus importantes** par une maquette **avant / après**. Déposez-les dans `maquettes/`.

Rédiger une correction

Format à respecter : problème, preuve, correction, résultat attendu

Élément	Exemple sur une autre application
Problème	Le bouton « Payer » reste actif après un clic.
Preuve	2 participants sur 3 ont cliqué deux fois et payé deux fois.
Correction	Désactiver le bouton, afficher « Paiement en cours » puis une confirmation.
Résultat attendu	Aucun paiement en double lors d'un nouveau test.

Exemple de maquette avant / après

Sur une autre application : numérotez et expliquez chaque changement



① Mots de l'utilisateur (signifiance). ② Date claire (compatibilité). ③ Bouton visible et explicite (guidage, hiérarchie).

Aide

- Une maquette en basse fidélité suffit : papier photographié, Excalidraw ou Figma.
- Numérotez chaque changement et indiquez le critère concerné.
- Refaites le test du flou et le premier clic sur votre maquette.

Point de contrôle

apcpedagogie.com

- Deux maquettes avant / après sont annotées et corrigent au moins six problèmes.
- Chaque correction est précise : on sait exactement quoi changer.

Questions (à traiter dans le dossier d'analyse)

1. Vos maquettes respectent-elles les huit critères et les règles d'accessibilité ?
2. Quel résultat attendez-vous lors d'un nouveau test ? Comment le mesurer ?

Dans le dossier : les corrections et les deux maquettes.

1. Partie 9 : le rapport et la présentation

15 min

Notions mobilisées : L'ergonomie d'une application

- Assemblez le rapport selon le plan ci-dessous, puis préparez une présentation de **5 minutes** pour la directrice : le constat, les trois priorités et une maquette. Déposez-les dans `rapport/`.

Le plan du rapport

De 8 à 12 pages, à écrire pour une direction qui n'a pas suivi le travail

Section	Contenu
1. Résumé	Le constat et les trois priorités, en une page
2. Application et méthode	Fiche d'identité, personnes testées, limites
3. Utilité	Besoins et décision pour chaque fonction
4. Ergonomie	Problèmes principaux classés par gravité
5. Test et accessibilité	Résultats chiffrés et phrases entendues
6. Regard et navigation	Test du flou, plan actuel et plan proposé
7. Priorités	Matrice et ordre des corrections
8. Maquettes	Deux écrans avant / après annotés

apcpedagogie.com

```
git add .
git commit -m "Ajoute le rapport final du TP 2 bis"
git push
```

- **Variantes** pour les binômes en avance : évaluer une **vraie application** que vous utilisez ; refaire le test sur vos maquettes ; ou construire un prototype cliquable dans Figma.
- Relisez votre rapport : chaque problème a une preuve, chaque correction est précise, et aucun avis (« c'est moche ») ne remplace un constat.

1. Grille d'évaluation (sur 20)

Critère	Points
Parties 0–1 : dépôt, fiche d'identité, besoins, évaluation des fonctions	3
Partie 2 : au moins 15 problèmes, critères justes, gravités argumentées, captures	4
Partie 3 : protocole respecté, mesures, phrases notées	3
Partie 4 : vérifications d'accessibilité chiffrées et prouvées	2
Partie 5 : hiérarchie analysée et test du flou	1
Partie 6 : plans, tri par cartes, premier clic	2
Partie 7 : matrice impact / effort cohérente	1
Partie 8 : corrections précises, deux maquettes annotées	3
Partie 9 : rapport structuré, présentation et historique GitHub	1
Total	**20**

1. Livrables

- Le lien du **dépôt GitHub**, avec au moins un commit par partie.
- Le **rapport** (PDF), avec vos noms, 8 à 12 pages.
- Le classeur `grille-ergonomie.xlsx` complété.
- Les deux maquettes avant / après et le support de présentation.

apcpedagogie.com

1. Erreurs fréquentes

Symptôme	Cause	Solution
« L'accueil est moche »	Avis au lieu d'un constat	Décrire un fait : « douze tuiles de même taille ; la recherche n'apparaît pas »
Un problème sans capture ni mesure	Absence de preuve	Joindre une capture annotée, une observation ou un chiffre
Toutes les gravités à 4	Gravité confondue avec l'agacement	Juger la fréquence, l'impact et la possibilité de contourner
Le même problème compté plusieurs fois	Une ligne par critère concerné	Une seule ligne, avec un critère principal
Le participant réussit tout	Il a été aidé, ou connaissait l'application	Ne jamais montrer ; recruter des personnes extérieures
« Améliorer l'ergonomie du formulaire »	Correction vague	Une action vérifiable : « préremplir le nom et le numéro de l'étudiant connecté »
Uniquement des remarques de couleurs	Ergonomie réduite à l'apparence	Analyser aussi les besoins, les parcours et les erreurs
Le score Lighthouse est bon, donc tout va bien	Confiance excessive dans l'outil	Compléter par le clavier et le lecteur d'écran
Le plan proposé reprend les mêmes mots	Tri par cartes non exploité	Utiliser les mots des participants
Un seul gros commit à la fin	GitHub utilisé trop tard	Faire un commit à la fin de chaque partie

1. Pour aller plus loin

- Refaire le test après correction et comparer les résultats des deux versions.
- Mesurer la facilité perçue avec le questionnaire **SUS**, déjà vu dans le TP 1.
- Créer les maquettes haute fidélité dans Figma, comme nous le ferons dans les prochains chapitres.

1. Bilan

apcpedagogie.com

- Une application doit d'abord être **utile**, puis facile et accessible.
- L'inspection et le test se complètent : l'une repère beaucoup de problèmes, l'autre montre ce qui gêne vraiment.
- Un problème bien décrit comporte un **constat**, une **preuve**, une **gravité** et une **correction**.
- On ne corrige pas tout d'un coup : on **priorise** selon l'impact et l'effort.

> *Quand un étudiant se trompe, ne lui demandez pas de faire plus attention : montrez ce que l'application aurait pu faire pour l'aider, puis corrigez-la.*

Sommaire du cours UI/UX Design

Source : https://apcpedagogie.com/tp-2-bis-evaluer-et-ameliorer-l-ergonomie-d-une-application · téléchargé le 04/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com