

	Devoir Surveillé : Design Graphique					
	Date	Avril 2014	Durée	1h	Nbr pages	2 pages
	Enseignant responsable	Mr Bassem SEDDIK			Document(s)	Non Autorisés
	Nom & Prénom :				Classes	MDW21

QCM : Cocher la seule bonne réponse : (10 pts)

1. Vous voulez estimer la possibilité de succès d'une nouvelle tablette tactile destinée seulement à la lecture des livres. Quelle technique permettrait d'avoir la plus grande quantité de réponses le plus rapidement possible?
 - observation participante
 - enquête
 - interview
 - études expérience échantillonnage / téléavertisseur
2. Parmi cette liste laquelle des propositions n'est pas correcte à propos des prototypes en papiers?
 - Les Prototypes de papier sont souvent moins chers, plus rapides et faciles à créer et modifier par rapport aux prototypes générés par ordinateur.
 - Les Prototypes de papier s'intéressent plutôt aux questions de mise en œuvre et d'implémentation, et négligent celles de la conception.
 - Les Prototypes de papier gardent l'accent sur la conception de haut niveau alors qu'il est facile de détourner l'attention aux détails avec les prototypes en pixels.
 - Les Prototypes de papier permettent généralement aux concepteurs d'explorer un éventail d'idées plus large que les prototypes en pixels.
3. Le Story-board:
 - Présente l'interface utilisateur du produit
 - Permet aux développeurs de partir chacun sur un objectif spécifique
 - Doivent être dessinés en une qualité excellente visuellement
 - Est principalement à propos d'un objectif général plutôt que la façon avec laquelle il sera construit
4. Cochez la seule bonne réponse à propos de processus d'identification des besoins :
 - Les retouches manuelles et corrections de passage sont de bons indicateurs de points cibles d'amélioration.
 - Le rapport personnel donne généralement une meilleure analyse du comportement que l'observation participative
 - L'observation participative est généralement réalisée dans la boîte de développement
 - Pour concevoir une bonne vision du design, on doit se concentrer sur la programmation
5. Les participants que vous interrogez:
 - Doivent figurer parmi votre famille ou amis
 - Ont souvent besoin de rémunérations financières ou symboliques pour accepter l'interview
 - Doivent être obligatoirement des utilisateurs extrêmes et personne d'autre
 - Doivent être exactement les personnes qui vont utiliser votre produit
6. Les bonnes questions d'une interview devraient:
 - Etre à réponses vrais / faux
 - Demander aux gens de comparer un produit à autre chose
 - Demander aux gens comment ils amélioreraient le produit

- Avoir des réponses aussi courtes que possible par celui qui répond

7. L'étude du cahier de journal quotidien:

- Donne de meilleurs résultats même si les gens ne reçoivent pas de formation dessus
- Est meilleure que l'observation directe en termes de fiabilité de l'observation
- Demande de signaler les différentes tâches chaque jour
- Est meilleure que l'observation directe en la quantité des données que vous collectez puisque vous n'avez pas à être présent

8. Cocher la proposition qui est incorrecte parmi celles-ci sur les gens interviewés:

- Les deux utilisateurs technophiles et technophobes sont utiles
- Les PERSONNAGES doivent être représentatifs d'un utilisateur extrême que vous avez interviewé
- Les utilisateurs pionniers sont responsables des tendances des produits qui seront utilisés par les utilisateurs de routine plus tard
- Les PERSONNAGES vous permettent de garder à l'esprit l'utilisateur moyen qui représente une catégorie lors de la conception

9. Les expériences contrôlées:

- Sont une bonne manière de voir plus clairement les pratiques réelles des gens, par opposition au rapport personnels
- Sont une solution courante et directe pour corriger les bugs dans les logiciels existants
- Sont une solution rapide pour obtenir beaucoup de réponses depuis un très grand nombre de personnes
- Sont une solution pour limiter l'applicabilité dans le monde réel lorsque appliqué dans des conditions limitées de laboratoire

10. Etude d'utilisabilité:

- Est une bonne manière de voir plus clairement les pratiques réelles des gens, par opposition au rapport personnels
- Est une solution courante et directe pour corriger les bugs dans les logiciels existants
- Est une solution rapide pour obtenir beaucoup de réponses depuis un très grand nombre de personnes
- Peut limiter l'applicabilité dans le monde réel lorsque appliqué dans des conditions limitées de laboratoire

Questions de Cour :

Exercice 1 : (3 pts)

1. Dire si les questions d'entrevue qui suivent sont **bonnes ou mauvaises** et justifier votre réponse:

a. «C'est quoi la fréquence de votre écoute de la musique sur internet ? »

..... Car :

b. «Qu'est –ce que vous aimez dans les sites de streaming radio ? »

..... Car :

c. «Avez-vous entendu de la musique sur internet ? Si non Pourquoi / Si oui lesquels et quel était le meilleur? »

..... Car :

Exercice 2 : (7 pts)

Nous voulons réaliser un nouveau design qui soit en relation avec l'expérience d'utilisation des tablettes graphiques tactiles pour l'écoute de la musique en ligne. Pour arriver à proposer un nouveau design, on vous demande de répondre aux questions suivantes :

1.1. C'est quoi les étapes présentes que vous percevez dans ce **scénario** d'utilisation? (1 pt)

.....
.....
.....
.....

1.2. C'est quoi les **Artefacts** inclus dans la séquence d'utilisation? (1 pt)

.....
.....

1.3. C'est quoi les **Objectifs** directs et indirects que vous relevez dans ce processus? (1,5 pt)

.....
.....
.....
.....

1.4. C'est quoi les **Points problématiques** que vous relevez dans le scénario d'utilisation ? (1,5 pt)

.....
.....
.....
.....

1.5. Proposez et décrivez **en une phrase** votre solution de **Design** relative à ce cas d'utilisation : (1 pt)

.....
.....

1.6. Dessinez un croquis du **prototype** du design que vous avez proposé : (1pt)

Bon Travail