

# ERGONOMIE APPLIQUÉE À L'ÉCONOMIE DES TIC

## MODÉLISATION DE L'UTILISATEUR: PERSONAS

Alain Giboin  
Inria-I3S, Equipe Wimmics

 MANAGEMENT & GESTION DES ENTREPRISES  
**M2 ETC** (Économie des TIC et Conseil en e-business)  
2013-2014

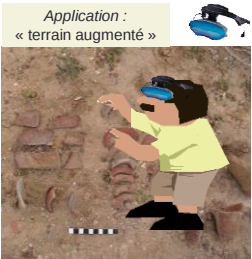
### MODÉLISER LES UTILISATEURS-INDIVIDUS

# Méthode des Personas

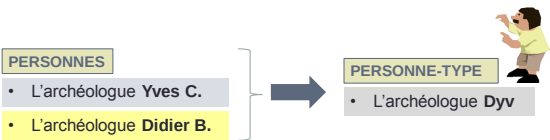
## Illustration

### Application visée

- Dispositif de réalité augmentée pour archéologues effectuant des fouilles de terrain



### Utilisateurs cibles



Source : cours « Introduction au module CEIHM »

### CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONA

#### Exemple de grille de caractéristiques

| Identité : Nom et Photo/Image                                                     |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--|
| Données démographiques: âge, sexe, niveau de formation...                         |  |
| Activités professionnelles : métier, rôle...                                      |  |
| Activités domestiques et de loisirs                                               |  |
| Buts et Tâches (en relation avec l'IHM)                                           |  |
| Connaissances et expérience des technologies                                      |  |
| Usage des technologies                                                            |  |
| Attitudes à l'égard des technologies                                              |  |
| Communication : comment le persona interagit avec les autres                      |  |
| Citation résumant ce qui importe le plus pour le persona (en relation avec l'IHM) |  |

### CARACTÉRISTIQUES DU PERSONA DYV



| Identité : Nom et Photo/Image                                                     | Dyv                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Données démographiques: âge, sexe, niveau de formation...                         | 48 ans, M, Doctorat, Marié...                          |
| Activités professionnelles : métier, rôle...                                      | Archéologue, Chef de fouilles...                       |
| Activités domestiques et de loisirs                                               | Jeux vidéo avec ses enfants                            |
| Buts et Tâches (en relation avec l'IHM)                                           | Décrire finement les vestiges sur site                 |
| Connaissances et expérience des technologies                                      | Connaissances d'usage                                  |
| Usage des technologies                                                            | Pour son travail et les loisirs                        |
| Attitudes à l'égard des technologies                                              | Technophile                                            |
| Communication : comment le persona interagit avec les autres                      | Collabore avec ses collègues archéologues              |
| Citation résumant ce qui importe le plus pour le persona (en relation avec l'IHM) | "Étudier les vestiges sur site tout en les préservant" |

BUTS D'UN PERSONA

| Type de buts                                   | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Buts de vie</b><br>(Life goals)             | Ne servent qu'occasionnellement à la conception<br><i>Exemple</i> : « être célèbre »                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Buts d'expérience</b><br>(Experience goals) | Expriment ce que souhaiterait ressentir un persona lorsqu'il utilise un outil<br><i>Exemples</i> : « avoir du plaisir », « ne pas se sentir idiot »                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Buts cibles</b><br>(End goals)              | Décrivent ce qu'un persona souhaite obtenir d'un outil<br>• <b>Buts relatifs au produit issu de l'usage de l'outil</b><br><i>Exemple (Infographiste x outil d'infographie)</i> : « voir son œuvre remporter un concours »<br>• <b>Buts relatifs aux bénéfices indirects de l'usage de l'outil</b><br><i>Exemple (Manager x tableur)</i> : « être plus proactif » |

BUTS DU PERSONA DYV

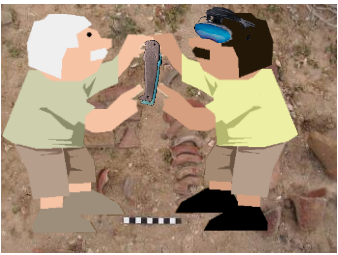


| Type de buts                                   | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Buts de vie</b><br>(Life goals)             | « Découvrir le plus ancien ancêtre de l'homme »                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Buts d'expérience</b><br>(Experience goals) | 1. « Ne pas sentir de différence entre la manipulation de l'objet virtuel et celle de l'objet matériel »<br>2. « Eviter la crainte de détériorer l'objet matériel en le manipulant »                                                                                                                                                                    |
| <b>Buts cibles</b><br>(End goals)              | <b>Buts relatifs au produit issu de l'usage de l'outil</b><br>« Obtenir une description du vestige plus fine grâce à la possibilité de le manipuler (virtuellement) plus longtemps et plus souvent »<br><b>Buts relatifs aux bénéfices indirects de l'usage de l'outil</b><br>« Eviter la détérioration des vestiges due à leur manipulation physique » |

Scénario des archéologues (1)  
(application : « terrain augmenté »)

SCENARIO

- L'archéologue **Dyv-1** opère sur un site
- Il trouve un objet matériel
- L'objet découvert est retiré du site
- L'objet est sauvegardé dans une base de données
- L'archéologue **Dyv-2** se rend à l'endroit où se trouvait l'objet matériel
- Il peut accéder à l'objet virtuel



Source : cours « Introduction au module CEIHM »



Scénario des archéologues (2)  
(application : « terrain augmenté »)

SCENARIO

- L'archéologue **Dyv-2** revient sur le site de l'objet avec Dyv-1

