Protocole de test utilisateur

Shelfie · version 1 · à réaliser

1 Objectif

Vérifier que le parcours principal de Shelfie est compris sans aide et qu'il apporte une vraie valeur : créer un compte, scanner un ticket de caisse, suivre les dates de péremption, cuisiner avec ce qu'on a déjà.

2 Hypothèses à valider

Réf.	Hypothèse	Critère de réussite	Tâche liée
H1	Le scan du ticket est compris sans explication.	4 participants sur 5 réussissent la tâche sans aide.	2
H2	L'alerte DLC pousse à agir.	4 sur 5 identifient le produit à consommer en premier et disent quoi en faire.	4
H3	Les recettes à partir des produits qui vont périr sont utiles.	3 sur 5 disent qu'ils cuisineraient une recette proposée.	5
H4	La notion de foyer partagé est comprise.	4 sur 5 savent inviter quelqu'un sans aide.	6

3 Méthode

- **Format** : test modéré, en présentiel ou en visioconférence.
- **Support** : prototype cliquable construit à partir des wireframes v5 (écrans 01 à 10).
- **Méthode** : protocole « à voix haute » (le participant dit ce qu'il pense pendant qu'il agit).
- **Durée** : 30 minutes, dont 5 minutes d'introduction et 10 minutes d'entretien.
- **Rôles** : une personne anime le test, une seconde prend des notes et chronomètre.
- **Matériel** : smartphone ou tablette, ticket de caisse fictif imprimé, grille de notes.

Déroulé et participants

Shelfie · version 1

4 Participants

- **Nombre** : 5 personnes. Cinq suffisent pour repérer la plupart des problèmes majeurs.
- **Profil** : 25 à 45 ans, cuisine au moins 3 fois par semaine, fait ses courses avec un ticket ou une appli.
- **Mélange** : au moins une personne seule, une en colocation et une en famille.
- **Exclusions** : profils design, développement ou produit, pour éviter les biais de connaissance.

5 Tâches

#	Tâche	Consigne à lire au participant	Écrans
1	Créer un compte	« Tu viens de découvrir l'appli. Crée ton compte. »	01 02
2	Scanner le ticket	« Tu viens de faire les courses. Ajoute les produits avec ce ticket. »	04 05
3	Vérifier les achats	« Une ligne n'est pas claire. Corrige-la avant de valider. »	06
4	Repérer l'urgence	« Quel produit faut-il manger en premier ? Que fais-tu ? »	03 09
5	Cuisiner avec ce qu'on a	« Tu as cuisiné les tomates. Marque-les et trouve une recette. »	07 08
6	Inviter dans le foyer	« Tu veux partager l'appli avec quelqu'un. Fais-le. »	10

Règle du facilitateur : ne pas aider, ne pas répondre à la place du participant. S'il bloque plus de 60 secondes, noter le blocage et passer à la tâche suivante.

Mesure, éthique et calendrier

6 Mesures

- **Réussite par tâche** : réussie seule, réussie avec aide, échouée.
- **Hésitations** : nombre de retours en arrière et de pauses de plus de 5 secondes.
- **Verbatims** : citations notées mot pour mot, en particulier sur l'alerte DLC et les recettes.
- **Satisfaction** : questionnaire SUS (10 questions). Un score de 68 ou plus est considéré comme acceptable.

7 Entretien final

- Qu'est-ce que l'appli fait, selon toi, avec ton frigo ?
- Quel moment t'a semblé le plus confus ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce que tu changerais en premier ?
- Tu l'utiliserais chaque semaine ? Qu'est-ce qui te freinerait ?

8 Éthique et données

- Consentement écrit avant le test. Le participant peut arrêter à tout moment.
- Enregistrement audio ou vidéo seulement avec accord, supprimé après la synthèse.
- Tickets fictifs uniquement : aucune donnée personnelle réelle n'est saisie ou montrée.
- Rapport anonymisé : les participants sont désignés P1 à P5.

9 Calendrier

Étape	Durée
Préparation : prototype, ticket fictif, recrutement	2 jours
Passation des 5 tests	1 semaine
Synthèse : tableau des hypothèses, verbatims, décisions	2 jours

Résultats : à venir. Les hypothèses H1 à H4 ne sont validées qu'après les tests.