

LABORATOIRE  
**ERGODESIGN**  
LUTIN-GOBELINS



Lutin Userlab

  
**GOBELINS**  
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la

 CCI PARIS ILE-DE-FRANCE

# LABORATOIRE ERGODESIGN LUTIN-GOBELINS



Test pour Dassault Systèmes avec interface Leap Motion

## GOBELINS, L'ÉCOLE DE L'IMAGE S'EST ASSOCIÉE AU LUTIN

(Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numérique), un Living Lab européen, UMS CNRS, situé à la Cité des Sciences et de l'Industrie.

Ensemble, nous avons créé le Laboratoire ErgoDesign LUTIN-GOBELINS, dans les murs de l'école.



Le laboratoire est co-financé par l'Union Européenne  
L'Europe s'engage en Ile-de-France avec le Fonds Social Européen.



Test d'un livre numérique avec Tralalère

Nous proposons ainsi un lieu dédié à l'évaluation d'expérience utilisateur avec toute l'expertise et les outils nécessaires pour des tests très poussés. Nous travaillons notamment avec des lunettes et barres oculométriques, des capteurs physiologiques et des casques encéphalogrammes (EEG).

Les données quantitatives obtenues, croisées aux données qualitatives, permettent des analyses particulièrement fines.

En couplant cette approche aux compétences en design de l'expérience utilisateur de GOBELINS, nous sommes en mesure d'émettre des recommandations richement argumentées et créatives sur des projets de nature très variable (contenus ou applications numériques, objets, services, etc.), quel que soit leur état d'avancement (maquette papier, version bêta, prototype imprimé en 3D, etc.).

# ÉVALUATION DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR



## DANS LE CADRE D'UNE DÉMARCHE CENTRÉE UTILISATEUR,

les tests utilisateurs sont fondamentaux. ils permettent avec des participants de concevoir, de valider une conception et d'évaluer l'adéquation d'un dispositif.

## LES RÉSULTATS DES TESTS

permettent de convaincre les acteurs du projet avec une argumentation forte qui croise des observations, des données qualitatives (notamment les retours des utilisateurs) et des données quantitatives (notamment les mesures, par exemple le temps pour réaliser une tâche).

## L'UTILISABILITÉ

est souvent au coeur des tests utilisateurs. On y intègre généralement l'efficacité, l'efficacité, l'engagement, la tolérance aux erreurs et la facilité d'apprentissage. Lorsque l'on parle d'évaluer l'expérience utilisateur, on vise aussi d'autres dimensions. Par exemple : les mécaniques ludiques dans un jeu vidéo, la narration dans une création transmédia, le stress dans un parcours urbain, l'appropriation d'un contenu pour une production pédagogique, la réception d'un message lié à un support de communication, etc.

Le laboratoire ErgoDesign LUTIN-GOBELINS combine l'expertise scientifique du laboratoire LUTIN au savoir-faire de GOBELINS, l'école de l'image, en terme d'expérience utilisateur. Ainsi, nous pouvons très rapidement mettre en place des équipes constituées sur mesure pour les besoins spécifiques des projets en faisant appel aux meilleurs experts des domaines concernés.



Test d'une application pour tablette pour Belngenius



Nous avons aussi à notre disposition tout le matériel nécessaire pour des mesures avancées de l'expérience utilisateur.

### **POUR ÉTUDIER LE REGARD,**

nous avons des lunettes et des barres oculométriques pour lesquelles nous bénéficions de supports dédiés aux tests sur smartphones et tablettes.

### **POUR ÉTUDIER L'ÉTAT ÉMOTIONNEL,**

nous utilisons des casques encéphalogrammes (EEG) et des capteurs physiologiques, ainsi que ce type de

capteurs regroupés dans une ceinture pour des scénarios mobiles.

Les projets sur lesquels nous intervenons sont de nature très variable : contenus ou applications numériques, livres, affiches, vidéos, objets physiques, services, etc.

Nous pouvons accompagner un projet très tôt (idées, maquette papier) et pendant tout son cycle de vie (version bêta, tests A/B, prototype imprimé en 3D) jusqu'à des versions finales servant de base pour de nouvelles évolutions.

# MÉTHODOLOGIE DES TESTS UTILISATEUR

## PHASES PRINCIPALES

### PHASE 1

Sur la base des besoins en terme de tests utilisateurs, nous rédigeons un protocole qui assure notamment la rigueur scientifique de la démarche.

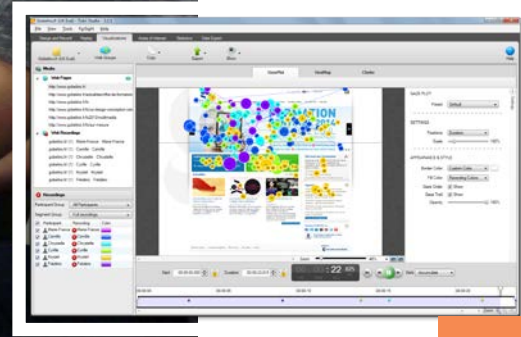
Dans ce protocole, on décrit :

- l'objet des tests (objectifs, problématiques, hypothèses) ;
- la passation des tests (méthodologie, consignes, questionnaires, entretien) ;
- leur organisation (processus, calendrier).



Test de l'application mobile Senscape (navigation et découverte de la ville)





Test du projet Heapsself (GOBELINS)

## PHASE 2

La passation des tests peut se dérouler dans l'environnement des utilisateurs, dans notre laboratoire ou dans un lieu spécialement aménagé. Voici un exemple de déroulement d'une passation :

- accueil, information sur le processus de test ;
- autorisations, non-divulgarion ;
- consignes ;
- questionnaire pré-test, familiarisation ;
- test ;
- questionnaire post-test, entretien.

## PHASE 3

L'analyse des résultats correspond au travail sur les problématiques à partir des données recueillies pendant la passation des tests. Cela permet de valider ou d'invalider les hypothèses du protocole. C'est aussi l'occasion de voir émerger d'autres problématiques. De multiples outils statistiques sont mis en œuvre, ainsi que des outils de visualisation.

<b>Phase 1</b> : protocole	Rédaction du protocole de test
<b>Phase 2</b> : passation des tests	Oculométrie/eyetracking, mesures physiologiques, suivi de traces, captation, questionnaires, entretiens
<b>Phase 3</b> : analyse	Dépouillement des résultats, synthèse des résultats, analyses statistiques, synthèse de l'analyse
<b>Exemple 1</b> : protocole + passation des tests avec cinq utilisateurs + analyse ► à partir de 4 jours	
<b>Exemple 2</b> : deuxième itération basée sur l'exemple 1 ► à partir de 3 jours	
<b>Tarifs</b> : nous consulter	

# OPTIONS

Dans le cas d'une démarche de test dont les objectifs ne sont pas encore clairement identifiés, nous proposons de réaliser une étude préalable pouvant inclure une analyse des solutions existantes et suggérant des problématiques.

Par ailleurs, après la rédaction du protocole, nous pouvons nous charger du recrutement des participants au test.

La phase d'analyse nous conduit à émettre des recommandations, mais nous pouvons aller au-delà avec nos designers d'expérience utilisateur. En effet, ils sont en mesure de créer des variantes de la conception pour y répondre.

Enfin, nous pouvons suivre l'avancement de la production à partir des recommandations et des propositions de modification.



<b>Étude préalable</b>	Analyse de l'objet du test, suggestions de problématiques, état de l'art
<b>Recrutement de participants</b>	Sélection d'utilisateurs correspondant au public cible
<b>Design d'expérience utilisateur</b>	Proposition de modifications de la conception pour répondre aux conclusions de l'analyse
<b>Suivi de production</b>	Travail avec les équipes de production pour intégrer les modifications
<b>Tarifs : nous consulter</b>	



# NOTRE OFFRE DE FORMATION

La formation fait naturellement partie du savoir-faire de GOBELINS, l'école de l'image. C'est ainsi qu'une offre sur l'évaluation de l'expérience utilisateur est désormais disponible.

Cette offre se base sur trois modules courts : découverte, approfondissement et autonomie. Ils peuvent être suivis

individuellement dans l'ordre ou alors combinés.

Par ailleurs, nous pouvons personnaliser ce parcours en fonction des projets, des outils à privilégier. Il est aussi possible d'enrichir ces programmes, notamment pour traiter des cas où l'on va combiner différents outils.

<b>Première approche</b>	Ex. de projets, techniques et méthodes, protocole, passation, analyse	1 jour <b>550 €</b>
<b>Approfondissement</b>	Atelier sur un cas concret avec rédaction du protocole, passation du test et analyse	1 jour <b>550 €</b>
<b>Première approche et approfondissement</b>	Programme des deux journées	2 jours <b>1 100 €</b>
<b>Sur mesure</b>	Personnalisation et enrichissement	Au cas par cas



# UN ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ

Autour des activités liées aux tests utilisateurs, nous accompagnons les projets selon d'autres axes. En particulier, la recherche utilisateur et le développement de compétences.

La recherche utilisateur peut être effectuée avec les outils courants (enquêtes, ateliers de cocréation, etc.), mais nous mettons aussi en œuvre des formes approfondies de recherche utilisateur comme la sociologie des usages et l'ethnographie.

## + Mise en situation #1



### Recherche utilisateur

Enquêtes, entretiens, ateliers de cocréation, personas, parcours, scénarios, besoins, veille, évaluations

### Recherche utilisateur Approfondissement

Sociologie des usages, ethnographie, intelligence utilisateur

**Tarifs :** nous consulter

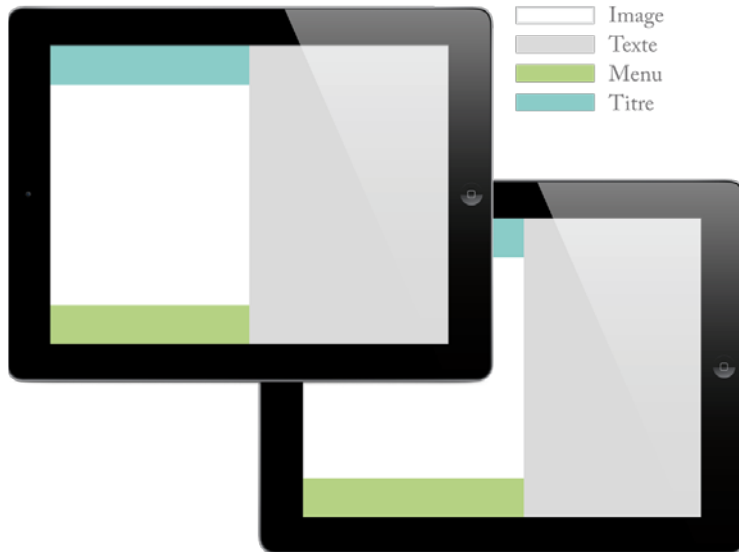
De plus, Gobelins, l'école de l'image, dispose de nombreuses formations (initiales ou continues) permettant le développement de compétences

dans le domaine du design numérique :  
Web design, UX design,  
édition numérique, jeux vidéo,  
management de projet.

# FRENCH TECH, FRENCH TOUCH, GOBELINS'TOUCH !

## PISTE A

+ Ergonomie



Acteur de référence dans la communication numérique, le design interactif et l'animation, GOBELINS l'école de l'image est un établissement de la Chambre de commerce et d'industrie de région Paris Ile-de-France. Elle forme, depuis plus de 50 ans, aux métiers de la photographie, de la communication et des industries graphiques, du cinéma d'animation, de la vidéo, du design interactif et plus récemment du jeu vidéo. Ses différents programmes délivrés par la voie du temps plein, de l'alternance ou de la formation continue, préparent des futurs professionnels, capables d'analyser les demandes de clients, d'y apporter des solutions créatives et pertinentes. Plus de 700 élèves et apprentis, 1700 stagiaires en formation continue choisissent GOBELINS chaque année.

[www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)



Lutin Userlab



Laboratoire ErgoDesign

**LUTIN-GOBELINS**



CONTACT ET DEMANDE DE DEVIS  
Nicolas Esposito : [nesposito@gobelins.fr](mailto:nesposito@gobelins.fr)  
01 40 79 92 98



**GOBELINS**  
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la

 **CCI PARIS ILE-DE-FRANCE**