

GNG 1503 C01
Équipe FC12

Livrable F : Prototype I et rétroaction du client

Présenté à
Professeur Emmanuel Bouendeu

Soumis par

Mathieu Maugan

Jacob Matte

Gab Louis-Seize

Adriano Giles

Chadi El Hamdouchi

Rahima Daher

Université d'Ottawa

5 mars 2023

Résumé

Dans ce livrable, vous pourrez consulter la documentation concernant notre premier prototype. Nous allons vous expliquer toutes les étapes et les phases que nous avons franchies pour construire notre prototype 1, ainsi que la planification pour les prochains prototypes.

La première partie présente le prototype et indique les tests que nous avons effectués à notre prototype, tout en analysant les résultats liés à ceux-ci. De cette manière, nous connaissons les forces et faiblesses de notre prototype, afin d'améliorer ce qui doit l'être pour le produit final.

Ensuite, notre document présente les rétroactions du premier prototype provenant d'utilisateurs potentiels, qui constituent les premières impressions que l'on a. Grâce à cela, vous pourrez consulter la réévaluation de notre projet.

La dernière section de notre livrable est le plan des tests de prototypes. Dans cette partie, nous organisons les prochaines étapes que nous suivrons pour concevoir nos prochains prototypes, jusqu'à ce que nous arrivions à un second prototype, qui répond à l'ensemble des besoins du client.

Table des matières

Résumé	3
1 Introduction	5
2 Prototype	5
3 Tests	7
3.1 Résultats	7
3.2 Analyse	8
4 Rétroactions des clients/utilisateurs potentiels	9
5 Calendrier de prototypage	9
6 Le cas échéant	10
7 Plan d'essai de prototypage 2	10
9 Conclusion	12
10 Travail futur	12
11 Mise à jour Wrike	12

1 Introduction

Cette semaine, nous avons beaucoup de tâches à accomplir. Nous avons reçu les commentaires des professionnels la semaine dernière, et nous devons affiner notre conception en fonction de ces commentaires. Aussi, nous devons créer notre premier prototype et le soumettre à une phase de tests et d'essai pour déterminer ces défauts et les corriger. Ce document va passer à travers les différentes étapes de notre processus pour arriver à notre premier prototype, pour pouvoir ensuite commencer à travailler sur le deuxième prototype.

2 Prototype

Au début, notre groupe avait beaucoup d'idées pour différentes fonctionnalités à ajouter à notre programme sans savoir comment le faire. Ces fonctionnalités comprennent des choses comme les paramètres, le support, la sécurité... Après avoir rencontré le client, il nous a expliqué de nous concentrer d'abord sur la programmation du système de messagerie et d'ajouter ensuite ces éléments de base, car si nous ne sommes pas capables de programmer avec des messages, nous ne suivons pas l'objectif principal du projet. Il nous a également informés pour la partie de l'application qui est destinée aux gérants, ce que nous avons complètement oublié. Notre premier prototype est basé sur notre conception dans le livrable précédent.

Spécification sur la page de messagerie

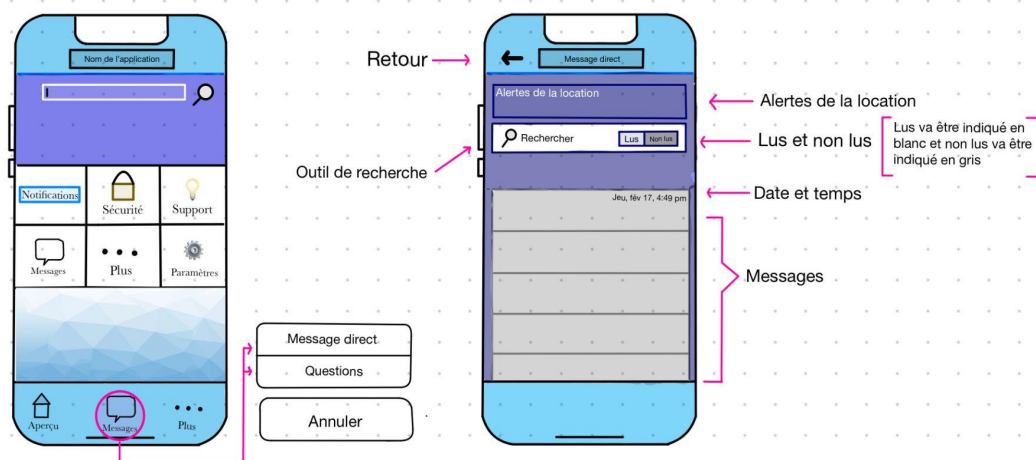


Figure 1

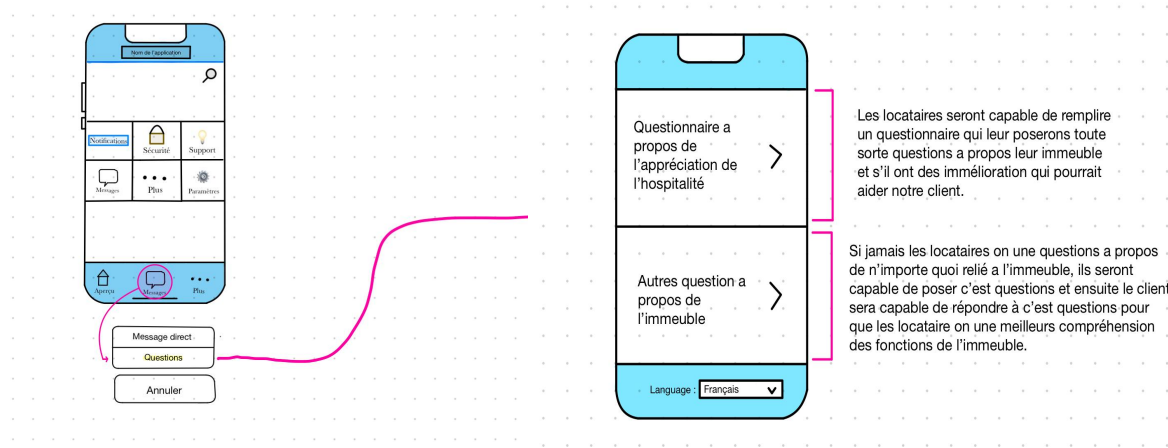


Figure 2

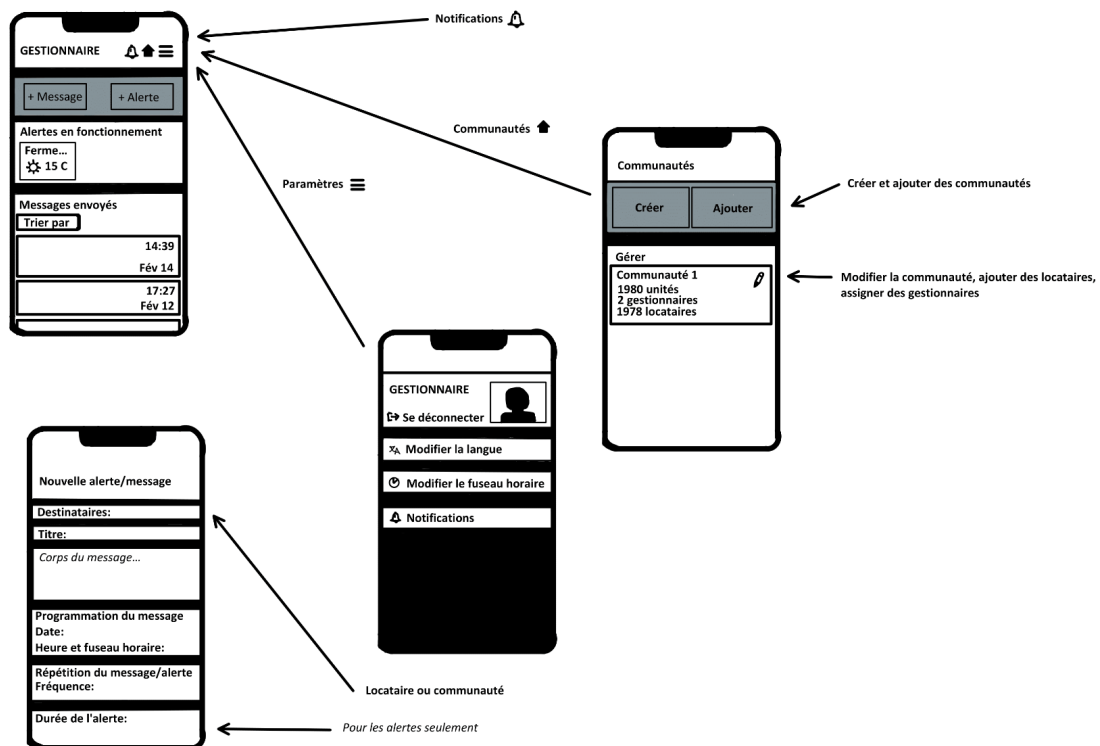


Figure 3

Pour les prochains prototypes, nous nous concentrerons davantage sur la programmation du système de messagerie pour l'utilisateur et les gérants que sur les autres fonctionnalités qui ne sont pas aussi importantes pour le client. Une fois que nous aurons une base solide où la position peut être connue,

alors les autres fonctionnalités supplémentaires mentionnées précédemment seront travaillées. Alors, plus on va avancer dans les prototypes, plus ils seront complets et conformes aux exigences du client.

3 Tests

Dans cette section, nous avons répertorié les résultats des tests et nos analyses de ceux-ci. Une brève description et la durée de chaque procédure sont présentées dans le but de permettre de connaître l'étendue des tests.

3.1 Résultats

Test ID	Objectif (Pourquoi)	Description de la méthode de test et les matériaux nécessaires (Quoi)	Description des résultats à être enregistrés (Comment)	Durée estimée du test (Quand)
1	Test de multifonctionnalité	Une fois que notre prototype sera réalisé nous devrions être capable d'utiliser ses différentes fonctions de manière successive.	Ce test permet de savoir si les différentes fonctions marchent. Alors si il y a juste une fonction qui fonctionne le test sera négatif et il faudra y remédier. Nous n'avons pas eu la chance d'effectuer ce test car nous avons manqué de temps pour créer le prototype au complet.	20 minutes N.A.
2	Test de sécurité	Une fois que le prototype sera réalisé, il devrait être sécurisé.	On peut conclure ce test à partir des mesures de sécurité prises pour le prototype. Si toutefois, aucune mesure de sécurité ne marche il faudra y remédier. Nous n'avons pas eu la chance d'effectuer ce test car nous avons manqué de temps pour créer le prototype au complet.	15 minutes N.A.
3	Test de facilité d'utilisation	Une fois que le prototype sera réalisé, il devra être facile à utiliser.	On peut conclure ce test en demandant à certaines personnes d'essayer notre application et de juger la facilité de celle-ci. Si le test est négatif, il faudra y remédier. Nous n'avons pas eu la	20 minutes N.A.

			chance d'effectuer ce test car nous avons manqué de temps pour créer le prototype au complet.	
4	Test d'analyse des données	Une fois que les trois tests précédents seront terminés nous allons faire un analyse des résultats des tests pour le prototype 1 et le prototype 2 pour vérifier si on a bien appliqué la rétroaction de la rencontre client 2.	En faisant ce test, on pourra déterminer si le prototype 2 élimine les points faibles. Nous n'avons pas eu la chance d'effectuer ce test car nous avons manqué de temps pour créer le prototype au complet.	30 minutes N.A.
5	code	exécuter le code	Si le code s'exécute correctement et peut communiquer d'un appareil à l'autre, alors le test est réussi. Si une erreur apparaît dans le code ou si la communication échoue, alors le test n'est pas réussi.	5 minutes N.A.

3.2 Analyse

Malheureusement, le prototype n'est pas encore adapté à la réalité car nous n'avons pas eu la chance de réaliser tout ce qu'on aurait voulu dans cette période de temps. Notre client nous a quand même donné plusieurs idées concrètes sur ce que le produit final devrait ressembler. Donc, nous avons maintenant la base de notre application et nous savons où aller même si nous n'avons pas pu faire tout ce que nous aurions voulu avec ce prototype. Cela veut dire que les différents tests que nous aurions voulu faire n'ont pas été réalisés pour ce prototype car nous l'avons pas encore conçu sous forme d'application. Cela veut aussi dire que ceci est ce que notre équipe va présenter au client lors de la troisième rencontre pour avoir de la rétroaction et s'assurer qu'on est dans la bonne direction. Nous apprendrons de nos erreurs pour les corriger aux prochains prototypes. Finalement, les différents tests seront effectués pour le prototype 2.

4 Rétroactions des clients/utilisateurs potentiels

Après avoir conçu notre première version de notre application, nous avons présenté notre version à des utilisateurs potentiels pour connaître leurs avis quant à celle-ci. Grâce à ses rétroactions, nous avons pu détecter des points positifs et des points négatifs que nous allons éventuellement corriger dans la version deux de notre application. Ces points sont le fait que les utilisateurs potentiels nous ont recommandé de développer davantage le système de messagerie pour qu'il soit encore plus clair, facile et utile pour les locataires. Le nombre de fonctionnalités différentes que nous avons développées et la facilité de l'utilisation de l'application elle-même sont grandement appréciés par ces personnes. Finalement la disposition des icônes et les images elle-même ont aussi été souvent ramenées comme des points positifs de notre conception.

5 Calendrier de prototypage

Semaine 3: 07/03 au 13/03 Prototype II			
5	Réalisation du prototype II et modification	06/03 au 11/03	s.o.
6	Essai du prototype II	12/03	5
7	Livrable G	12/03 au 13/03	5 et 6
Semaine 4: 14/03 au 20/03 Prototype III			
8	Réalisation du prototype III et modification	14/03 au 17/03	s.o.
9	Essai du prototype III	18/03	8
10	Livrable K	19/03 au 20/03	9

6 Le cas échéant

Les spécifications cibles étaient d'obtenir un aspect plus développé du concept de base de notre idée. Ceci nous a permis de visualiser notre idée et de voir à quels problèmes nous n'avions pas pensé auparavant. Ce qui fait cela nous donne une base sur laquelle construire nos prototypes encore améliorés. Ce prototype nous permet, ainsi qu'au client, d'apprendre quels problèmes le concept peut faire afin que nous puissions travailler sur lesdits problèmes pour les résoudre. De plus, ce prototype nous permet de plus communiquer facilement notre idée au client pour permettre une rétroaction plus précise et utile. Les types de résultats que nous attendons de nos prototypes sont : « Bon », « À améliorer » et « Mauvais ». Les bons résultats sont ceux qui sont bons et fonctionnent comme prévu et peuvent rester les mêmes. Les résultats "à améliorer" sont ceux qui peuvent être améliorés en utilisant nos connaissances et leurs compétences afin qu'ils puissent fonctionner comme prévu. Les mauvais résultats sont ceux qui ne peuvent pas être corrigés ou améliorés et doivent être mis au rebut et refaits afin qu'ils puissent fonctionner comme prévu. Ces résultats nous permettront de savoir quels aspects du prototype doivent être améliorés afin que le prototype puisse être fonctionnel et quels aspects doivent être complètement retravaillés car ils sont impossibles à améliorer. Dans l'ensemble, ceux-ci nous permettront de nous assurer que notre prototype final peut être aussi fonctionnel que possible.

7 Plan d'essai de prototypage 2

Suite à la rencontre 3, nous allons réaliser les modifications nécessaires en utilisant la rétroaction fournie par le client. Ensuite on travaillera sur la création de notre prototype 2 qui sera testé pour déterminer s'il satisfait les exigences du client. Le plan d'essai détaillé de notre prototype 2 se trouve ci-dessous.

#	Test à réaliser	Description du prototype et de la méthode pour le tester	Description des résultats et comment ces résultats seront utilisés	Estimation de la durée du test
1	Test de multifonctionnalité	Une fois que notre prototype sera réalisé nous devrions être capable d'utiliser ses différentes fonctions de manière successive.	Ce test permet de savoir si les différentes fonctions marchent. Alors si il y a juste une fonction qui fonctionne le test sera négatif et il faudra y remédier.	20 minutes NA.
2	Test de sécurité	Une fois que le prototype sera réalisé, il devrait être sécurisé.	On peut conclure ce test à partir des mesures de sécurité prises pour le prototype. Si toutefois, aucune mesure de sécurité ne marche il faudra y remédier.	15 minutes N.A.
3	Test de facilité	Une fois que le prototype sera	On peut conclure ce test en	20 minutes

	d'utilisation	réalisé, il devra être facile à utiliser.	demandant à certaines personnes d'essayer notre application et de juger la facilité de celle-ci. Si le test est négatif, il faudra y remédier.	N.A.
4	Test d'analyse des données	Une fois que les trois tests précédents seront terminés nous allons faire un analyse des résultats des tests pour le prototype 1 et le prototype 2 pour vérifier si on a bien appliqué la rétroaction de la rencontre client 2.	En faisant ce test, on pourra déterminer si le prototype 2 élimine les point faibles	30 minutes N.A.
5	Code	Exécuter le code	Si le code s'exécute correctement et peut communiquer d'un appareil à l'autre, alors le test est réussi. Si une erreur apparaît dans le code ou si la communication échoue, alors le test n'est pas réussi.	5 minutes N.A.
6	Code avancé	Exécuter le code	Avec chaque nouveau code ajouté, nous devons le tester immédiatement. Nous testons d'abord le code individuellement pour voir s'il fonctionne. Ensuite, nous le mettons dans l'ensemble pour tester s'il fonctionne dans l'ensemble.	10 minutes N.A.

9 Conclusion

Dans le cadre de ce projet de conception du prototype 1, plusieurs idées de caractéristiques pour modifier certaines parties de l'application notamment le côté administratif. Nous sommes impatients de partager notre concept final avec le client et écouter ses commentaires, cela nous encourage, soit à continuer dans la même direction ou à faire les modifications nécessaires avec les nouveaux aspects donnés lors de la rétroaction du client. A ce stade, le prototype que nous avons montré au Client est un bon modèle et représente bien notre idée du prototype final.

10 Travail futur

À la suite de notre premier prototypage, nous avons reçu la rétroaction du client qui nous a poussés à faire des modifications sur notre produit. Ainsi nous avons réévalué notre plan de travail puis nous allons passer à la réalisation du prototype deux en tenant compte des commentaires faits par le client lors de la deuxième rencontre. Nous travaillerons également sur le prototype trois pour trouver de meilleurs concepts satisfaisant davantage les attentes de notre client.

11 Mise à jour Wrike

<https://www.wrike.com/frontend/ganttchart/index.html?snapshotId=qcM849yiP14ycNUkEXJzQuRGcmNRICIP%7CIE2DSNZVHA2DELSTGIYA>