

AttrakDiff - Version française

UN QUESTIONNAIRE STANDARDISE D'ÉVALUATION DE L'EXPERIENCE UTILISATEUR (UX)

Pour utiliser cette traduction française de l'AttrakDiff, merci de citer la référence suivante :

Lallemand, C., Koenig, V., Gronier, G., & Martin, R. (2015). Création et validation d'une version française du questionnaire AttrakDiff pour l'évaluation de l'expérience utilisateur des systèmes interactifs, *Revue Européenne de Psychologie Appliquée*. doi:10.1016/j.erap.2015.08.002

<http://uxmind.eu> @carilall

AttrakDiff - Trois types d'évaluation

L'ATTRAKDIFF SOUTIENT TROIS TYPES D'ÉVALUATION DES SYSTEMES INTERACTIFS

L'AttrakDiff est un questionnaire standardisé d'évaluation de l'expérience utilisateur (UX). Il a été développé par Hassenzahl, Burmester, & Koller en 2003. Il est actuellement exploité par la société allemande User Interface Design GmbH, qui propose la passation en ligne gratuitement (en allemand et en anglais) sur son site <http://attrakdiff.de/>. La version française de l'AttrakDiff a été réalisée et validée par Lallemand en 2015.

Le questionnaire soutient trois types d'évaluation des systèmes interactifs :

Évaluation unique

L'évaluation unique ou temporaire d'un produit ou d'un système fournit un score unique d'évaluation de l'UX.

Comparaison avant / après

La comparaison avant-après évalue un système avant et après l'implémentation de changements. Elle fournit un résumé détaillé des effets des changements.

Comparaison entre produits

La comparaison entre produits évalue et compare plusieurs produits. Elle fournit une évaluation comparative de l'UX de différents produits.

AttrakDiff - Les échelles du questionnaire

LE QUESTIONNAIRE COMPREND 28 ITEMS REPARTIS EN QUATRE ÉCHELLES



Échelle de Qualité Pragmatique

Décrit l'utilisabilité du produit et indique le niveau de facilité perçue des utilisateurs à atteindre leurs buts



Échelle de Qualité Hédonique - Stimulation

Indique dans quelle mesure le produit soutient le besoin de stimulation en proposant des contenus, fonctionnalités, styles d'interaction nouveaux, intéressants et stimulants



Échelle de Qualité Hédonique - Identité

Indique dans quelle mesure le produit soutient une fonction sociale et communique une certaine identité de l'utilisateur



Échelle d'Attractivité globale

Décrit la valeur globale perçue du produit basée sur la perception des qualités pragmatiques et hédoniques

AttrakDiff - Passation

LES UTILISATEURS ÉVALUENT LE SYSTEME SUR DES DIFFERENCIATEURS SEMANTIQUES EN 7 POINTS

Les 28 items du questionnaire se présentent sous la forme de différenciateurs sémantiques (paires de mots contrastés) en 7 points. Ces échelles ne sont pas graduées textuellement. L'ordre de passation des items est standardisé. Dans le cadre d'une passation en ligne, il est conseillé de diviser les 28 items en 3 blocs de 9 ou 10 items afin d'augmenter la lisibilité du questionnaire.

Consigne générale du questionnaire

Dans le cadre d'un projet sur l'expérience utilisateur, nous souhaiterions évaluer vos impressions sur le site web / produit / système _____. Ce questionnaire se présente sous forme de paires de mots pour vous assister dans l'évaluation du système. Chaque paire représente des contrastes. Les échelons entre les deux extrémités vous permettent de décrire l'intensité de la qualité choisie.

Ne pensez aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Vous pourrez avoir l'impression que certains termes ne décrivent pas correctement le système. Dans ce cas, assurez-vous de donner tout de même une réponse. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

AttrakDiff - Scoring (items inversés)

Pour calculer un score à l'AttrakDiff, il faut tout d'abord inverser certains items, c'est-à-dire remplacer le score obtenu par son opposé.

Pour éviter la tendance à l'acquiescement lors de la passation, les items n'ont pas la même valence (parfois le mot à gauche est négatif et parfois il est positif). Avant de calculer un score global, il faut donc s'assurer que les items sont bien scorés dans le même sens, c'est à dire que les termes négatifs soient à gauche et les termes positifs à droite.

Item normal	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
Item inversé	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3

Les 15 items suivants sont inversés et doivent être re-scorés selon le tableau de correspondance ci-dessus :

- QP_1, QP_2, QP_3, QP_5
- ATT_1, ATT_3, ATT_5, ATT_7
- QHS_1, QHS_3, QHS_4, QHS_7
- QHI_2, QHI_3, QHI_6

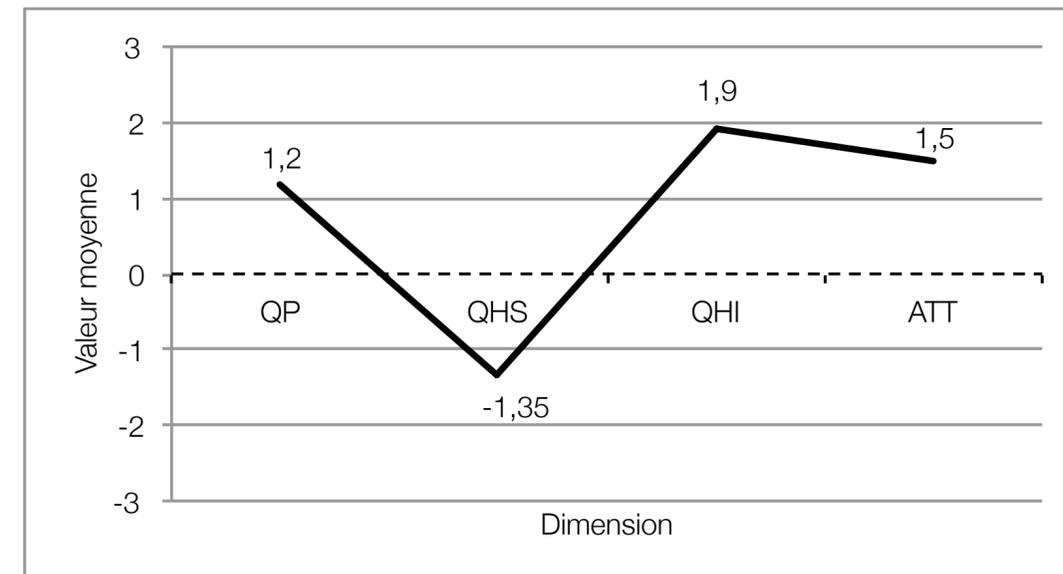
AttrakDiff - Présentation des résultats

Diagramme ou histogramme des valeurs moyennes

Les valeurs moyennes des différentes sous-échelles de l'AttrakDiff sont représentées sur ce diagramme.

Les valeurs proches de la moyenne (zone entre 0 et 1) sont standards : elles ne sont pas négatives et signifie que le produit remplit son objectif sans avoir d'impact négatif. Toutefois, des améliorations sont possibles sur ces aspects pour créer une UX ou attractivité très positive.

Les valeurs en dehors de cette zone neutre sont à considérer comme des points positifs (de 1 à 3) ou négatifs (de -1 à -3) de votre système.



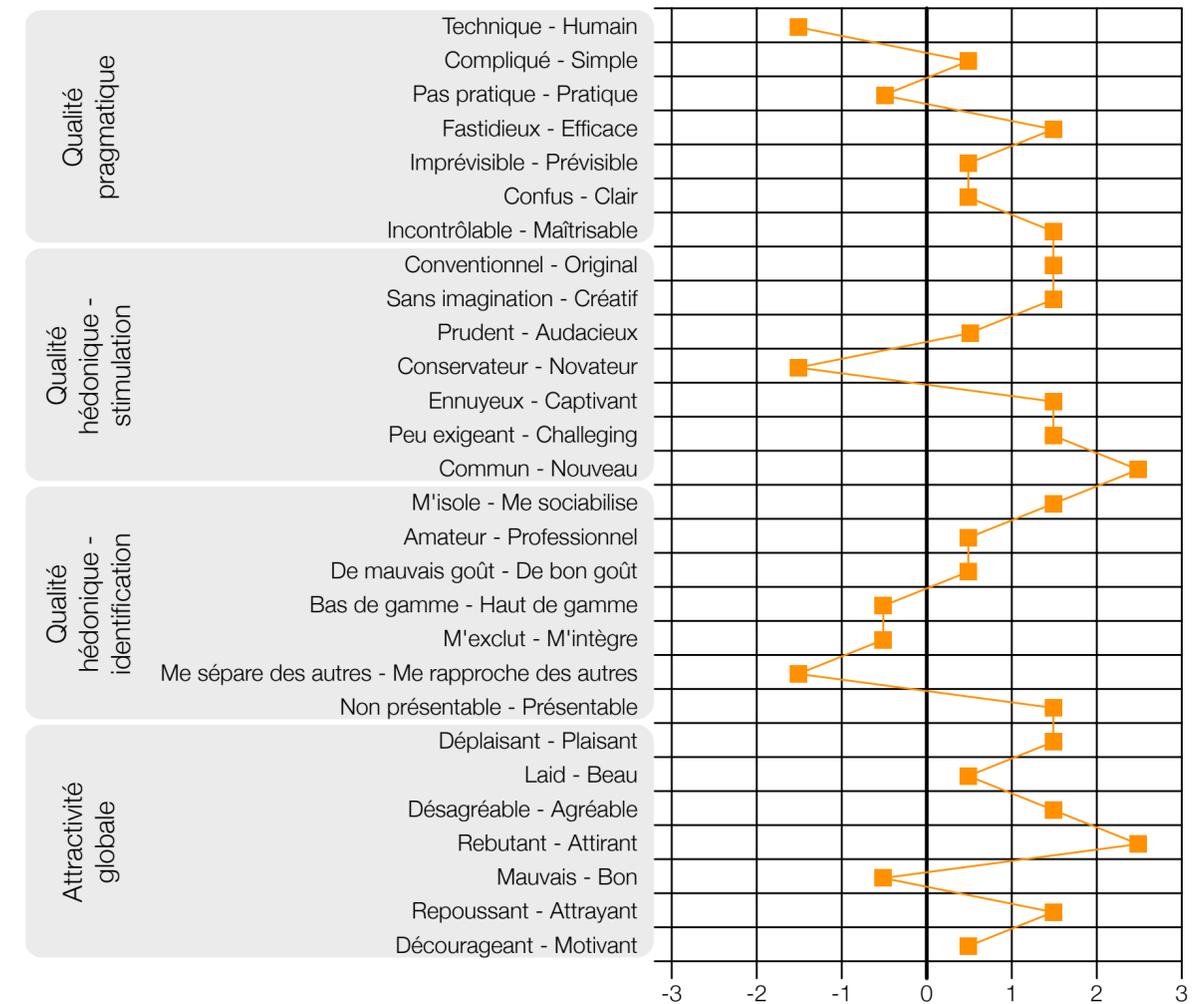
AttrakDiff - Présentation des résultats

Diagramme des paires de mots

Ce diagramme présente les valeurs moyennes pour chaque paire de mots.

Les items sont regroupés par sous-échelles et placés autour d'un continuum avec au centre la valeur neutre 0, ce qui permet de distinguer très rapidement quels aspects sont perçus comme négatifs et quels aspects sont perçus comme positifs.

Les valeurs extrêmes (entre -2 et -3 ou à l'inverse entre +2 et +3) sont particulièrement intéressantes. Elles montrent quelles dimensions sont critiques ou au contraire particulièrement positives, et appellent à des actions d'amélioration sur ces aspects.

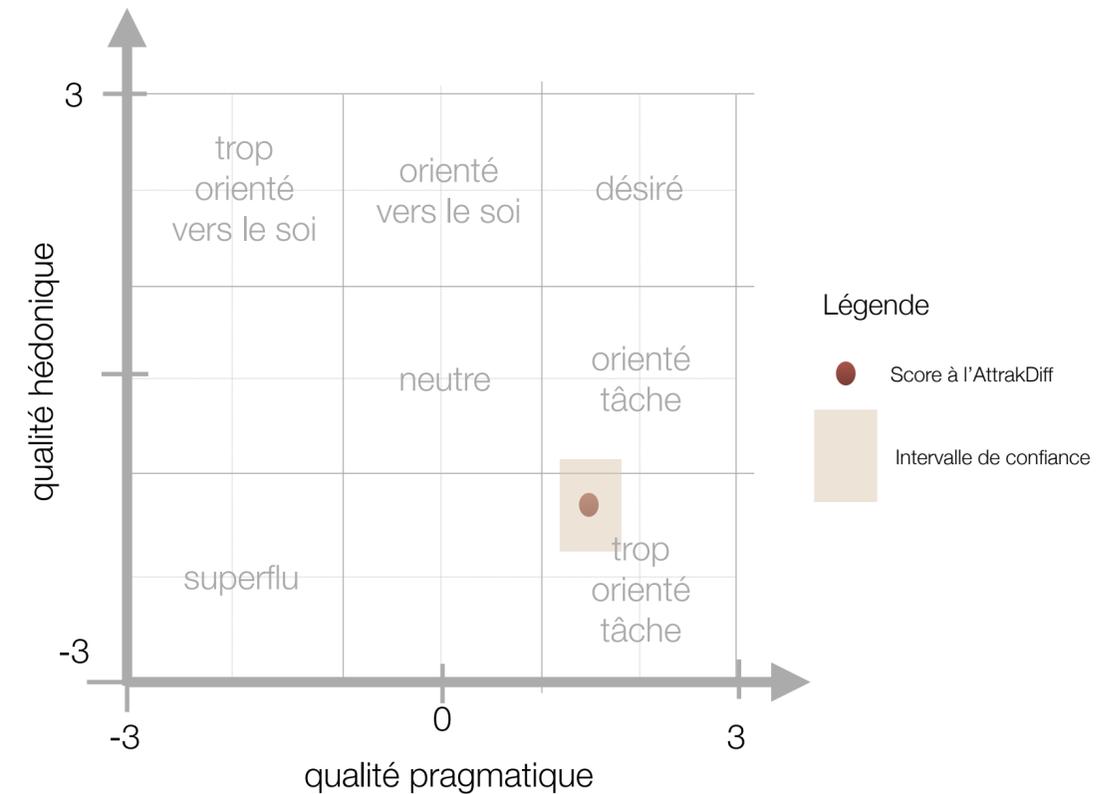


AttrakDiff - Présentation des résultats

Portfolio des résultats

Dans cette présentation des résultats, les valeurs moyennes obtenues aux échelles hédoniques sont représentées sur l'axe vertical (avec en bas la valeur la plus basse, soit -3) et la valeur moyenne à l'échelle pragmatique est représentée sur l'axe horizontal (à gauche la valeur la plus basse). Selon les scores obtenus aux deux dimensions, le système évalué sera positionné dans l'une des zones, définissant ainsi sa « personnalité » ou son orientation.

Chaque valeur moyenne est entourée d'un rectangle représentant l'intervalle de confiance du résultat. Le rectangle de confiance indique si les utilisateurs ont fait une évaluation homogène du produit ou si on constate une grande variété dans l'évaluation. Plus l'intervalle de confiance est grand, plus l'évaluation a varié selon les utilisateurs. Ainsi, il est plus difficile de catégoriser le système dans une zone particulière. Un petit intervalle de confiance témoigne d'une évaluation moins variable en fonction des utilisateurs et permet une catégorisation plus précise du système.



Références

VERSION ORIGINALE ET VERSION FRANÇAISE

Hassenzahl, M. (2003). The thing and I: Understanding the relationship between user and product. In Blyth, M. A., Monk, A. F., Overbeeke, K. & Wright, P. C. (Eds.), *Funology: From usability to enjoyment*, 1-12. Kluwer Academic Publishers.

Hassenzahl, M., Burmester, M., & Koller, F. (2003). AttrakDiff : Ein Fragebogen zur Messung wahrgenommener hedonischer und pragmatischer Qualität. In J. Ziegler & G. Szwillus (Eds.) *Mensch & Computer 2003. Interaktion in Bewegung*, 187–196. Stuttgart: B.G. Teubner.

Lallemand, C. (2015). *Towards Consolidated Methods for the Design and Evaluation of User Experience*. (Doctoral dissertation). University of Luxembourg.

Lallemand, C., Koenig, V., Gronier, G., & Martin, R. (2015, in press). Création et validation d'une version française du questionnaire AttrakDiff pour l'évaluation de l'expérience utilisateur des systèmes interactifs. *Revue européenne de psychologie appliquée*.

Contactez-moi

QUESTIONS ? REMARQUES ? COMMENTAIRES ?

Carine Lallemand

Post-doctoral research associate

Université de Luxembourg

Blog : <http://uxmind.eu>



[@carilall](https://twitter.com/carilall)