

AttrakDiff

(Traduction Lallemand et *al.*, 2015) évaluation de l'expérience utilisateur (UX), valable pour tout type de système.

Dans le cadre [**insérer nom du projet**], nous cherchons à connaître vos impressions vis-à-vis du [**nom du 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 pas aux paires de mots et essayez simplement de donner une réponse spontanée. Gardez à l'esprit qu'il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse. Seule votre opinion compte !

AttrakDiff			
QP_1	Humain	O O O O O O O O	Technique
QHI_1	M'isole	O O O O O O O O	Me socialise
ATT_1	Plaisant	O O O O O O O O	Déplaisant
QHS_1	Original	O O O O O O O O	Conventionnel
QP_2	Simple	O O O O O O O O	Complicqué
QHI_2	Professionnel	O O O O O O O O	Amateur
ATT_2	Laid	O O O O O O O O	Beau
QP_3	Pratique	O O O O O O O O	Pas pratique
ATT_3	Agréable	O O O O O O O O	Désagréable
QP_4	Fastidieux	O O O O O O O O	Efficace
QHI_3	De bon goût	O O O O O O O O	De mauvais goût
QP_5	Prévisible	O O O O O O O O	Imprévisible
QHI_4	Bas de gamme	O O O O O O O O	Haut de gamme
QHI_5	M'exclut	O O O O O O O O	M'intègre
QHI_6	Me rapproche des autres	O O O O O O O O	Me sépare des autres
QHI_7	Non présentable	O O O O O O O O	Présentable
ATT_4	Rebutant	O O O O O O O O	Attirant

QHS_2	Sans imagination	O O O O O O O O	Créatif
ATT_5	Bon	O O O O O O O O	Mauvais
QP_6	Confus	O O O O O O O O	Clair
ATT_6	Repoussant	O O O O O O O O	Attrayant
QHS_3	Audacieux	O O O O O O O O	Prudent
QHS_4	Novateur	O O O O O O O O	Conservateur
QHS_5	Ennuyeux	O O O O O O O O	Captivant
QHS_6	Peu exigeant	O O O O O O O O	Challenging
ATT_7	Motivant	O O O O O O O O	Décourageant
QHS_7	Nouveau	O O O O O O O O	Commun
QP_7	Incontrôlable	O O O O O O O O	Maîtrisable

Codification :

- Qualité Pragmatique (QP) : décrit l'utilisabilité du produit, son efficacité et son efficience.
- Qualité Hédonique - Stimulation (QH-S) : décrit comment le produit assouvit les besoins de stimulation de l'utilisateur.
- Qualité Hédonique - Identité (QH-I) : décrit comment le produit permet à l'utilisateur de s'identifier à lui.
- Attractivité Globale (ATT) : décrit l'attrait, la satisfaction de l'utilisateur envers le produit, sur la perception des qualités pragmatiques et hédoniques.

Les items QP_1, ATT_1, QHS_1, QP_2, QHI_2, QP_3, ATT_3, QHI_3, QP_5, QHI_6, ATT_5, QHS_3, QHS_4, ATT_7, QHS_7 sont inversés.

Traitement des données :

- Inverser les items inversés afin de scorer dans le même sens

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

- Calculer les moyennes et écart type de chaque dimension
- Calculer l'intervalle de confiance
 - o Calculer les moyennes des échelles hédoniques (QH-I et QH-S ensemble) et de l'échelle pragmatique (QP)
 - o Choisir l'intervalle de confiance. Généralement, les intervalles choisis sont 90% ou 95%.

- Calculer la marge d'erreur
Marge d'Erreur = $Z_{\alpha/2} * \sigma / \sqrt{n}$
Marge d'Erreur = Valeur critique * Erreur standard
Valeur critique * écart type / $\sqrt{\text{taille de l'échantillon}}$

Valeur critique intervalle de confiance 90% = 1,65

Valeur critique intervalle de confiance 95% = 1,96

- Calculer votre intervalle de confiance
 - Prenez la moyenne de votre échantillon et écrire +/- la marge d'erreur.

Présenter les résultats sous forme de diagramme des valeurs moyennes ou de diagramme des paires de mots ou de portfolio.

Des valeurs dans le négatif traduisent un dysfonctionnement du système. Il faut les changer rapidement car cela nuit à la bonne utilisation de ce dernier.

Si une dimension se situe entre 0 et 1, cela ne nuit en rien à l'utilisation du site mais c'est une dimension à prendre en compte pour son amélioration.

Au-delà d'une valeur positive de 1, le système est bien programmé.

Variante : version courte de l'AttrakDiff

La version courte du questionnaire AttrakDiff comprend les items suivants (dans l'ordre de passation) : QP_2, ATT_2, QP_3, QHI_3, QP_5, QHI_4, QHS_2, ATT_5, QP_6, QHS_5

Merci d'utiliser ces références pour citer l'AttrakDiff

Lallemand, C., Gronier, G., & Dugué, M. (2018). *Méthodes de Design UX*. (2e éd.). Eyrolles

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*, 65(5), p 239-252.

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