AttrakDiff

Produit/service :

Participant :

Pour chaque item, indiquez où vous placeriez le système sur l'échelle reliant les 2 mots.

Exemple :

QP_1	Humain	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Technique

QP_1	Humain	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Technique
QHI_1	M'isole	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Me sociabilise
ATT_1	Plaisant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Déplaisant
QHS_1	Original	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Conventionnel
QP_2	Simple	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Compliqué
QHI_2	Professionnel	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Amateur
ATT_2	Laid	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Beau
QP_3	Pratique	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Pas pratique
ATT_3	Agréable	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Désagréable
QP_4	Fastidieux	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Efficace
QHI_3	De bon goût	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	De mauvais goût
QP_5	Prévisible	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Imprévisible
QHI_4	Bas de gamme	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Haut de gamme
QHI_5	M'exclut	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	M'intègre
QHI_6	Me rapproche des autres	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Me sépare des autres
QHI_7	Non présentable	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Présentable
ATT_4	Rebutant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Attirant
QHS_2	Sans imagination	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Créatif
ATT_5	Bon	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mauvais
QP_6	Confus	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Clair
ATT_6	Repoussant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Attrayant
QHS_3	Audacieux	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Prudent
QHS_4	Novateur	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Conservateur
QHS_5	Ennuyeux	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Captivant
QHS_6	Peu exigeant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Challenging
ATT_7	Motivant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Décourageant
QHS_7	Nouveau	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Commun
QP_7	Incontrôlable	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Maîtrisable
Item normal		-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	
Item inversé		+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

Score Total

Total QP :

Total QHS :

Total QHI :

Total ATT :

AttrakDiff abrégé

Produit/service :

Participant :

Pour chaque item, indiquez où vous placeriez le système sur l'échelle reliant les 2 mots.

Exemple :

QP_1	Humain	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Technique
QP_2	Simple	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Compliqué
ATT_2	Laid	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Beau
QP_3	Pratique	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Pas pratique
QHI_3	De bon goût	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	De mauvais goût
QP_5	Prévisible	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Imprévisible
QHI_4	Bas de gamme	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Haut de gamme
QHS_2	Sans imagination	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Créatif
ATT_5	Bon	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Mauvais
QP_6	Confus	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Clair
QHS_5	Ennuyeux	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Captivant
Item normal		-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	
Item inversé		+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	

Score Total

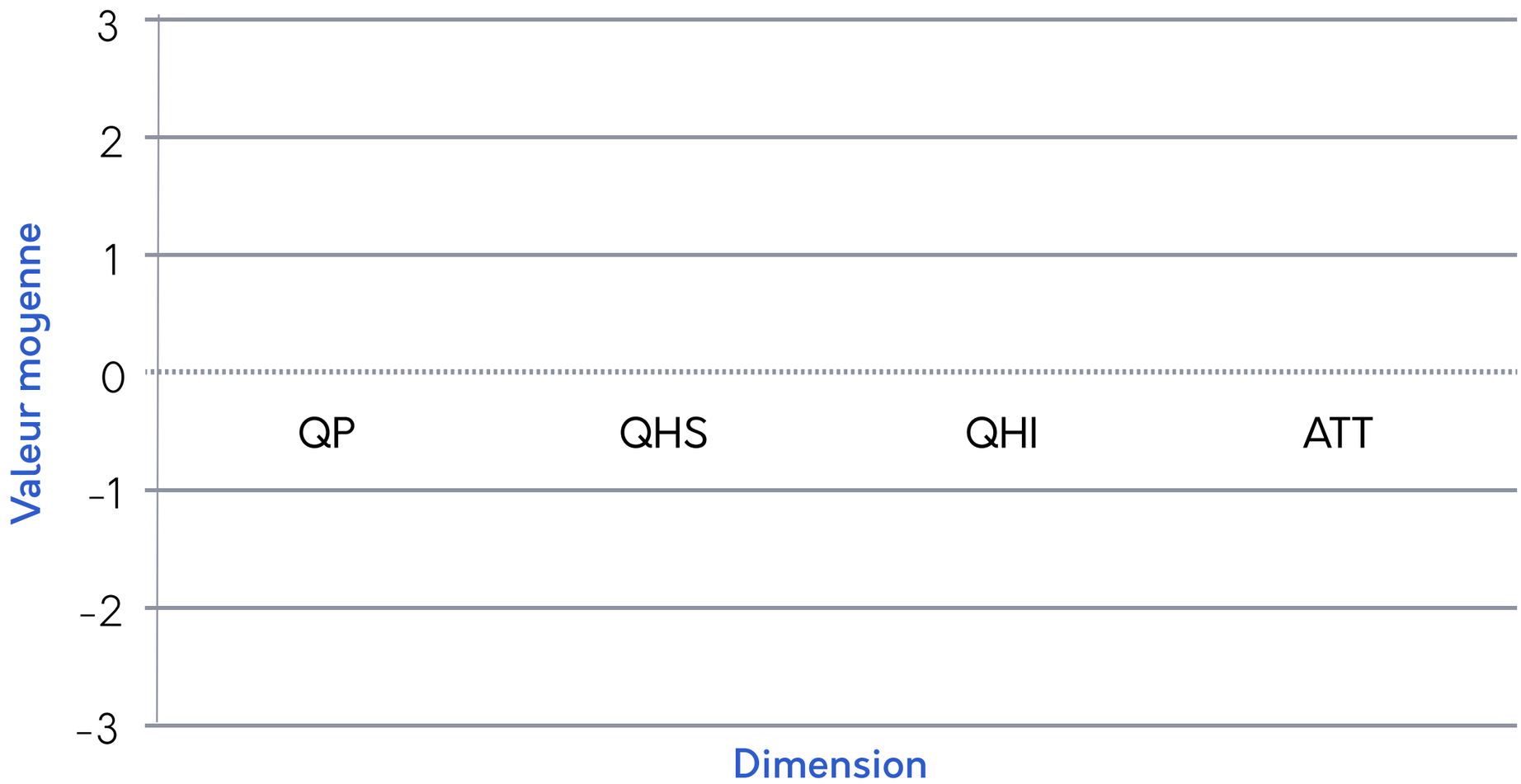
Total QP :

Total QHS :

Total QHI :

Total ATT :

Diagramme des valeurs moyennes



Nom du projet _____ Date _____

Diagramme des paires de mots

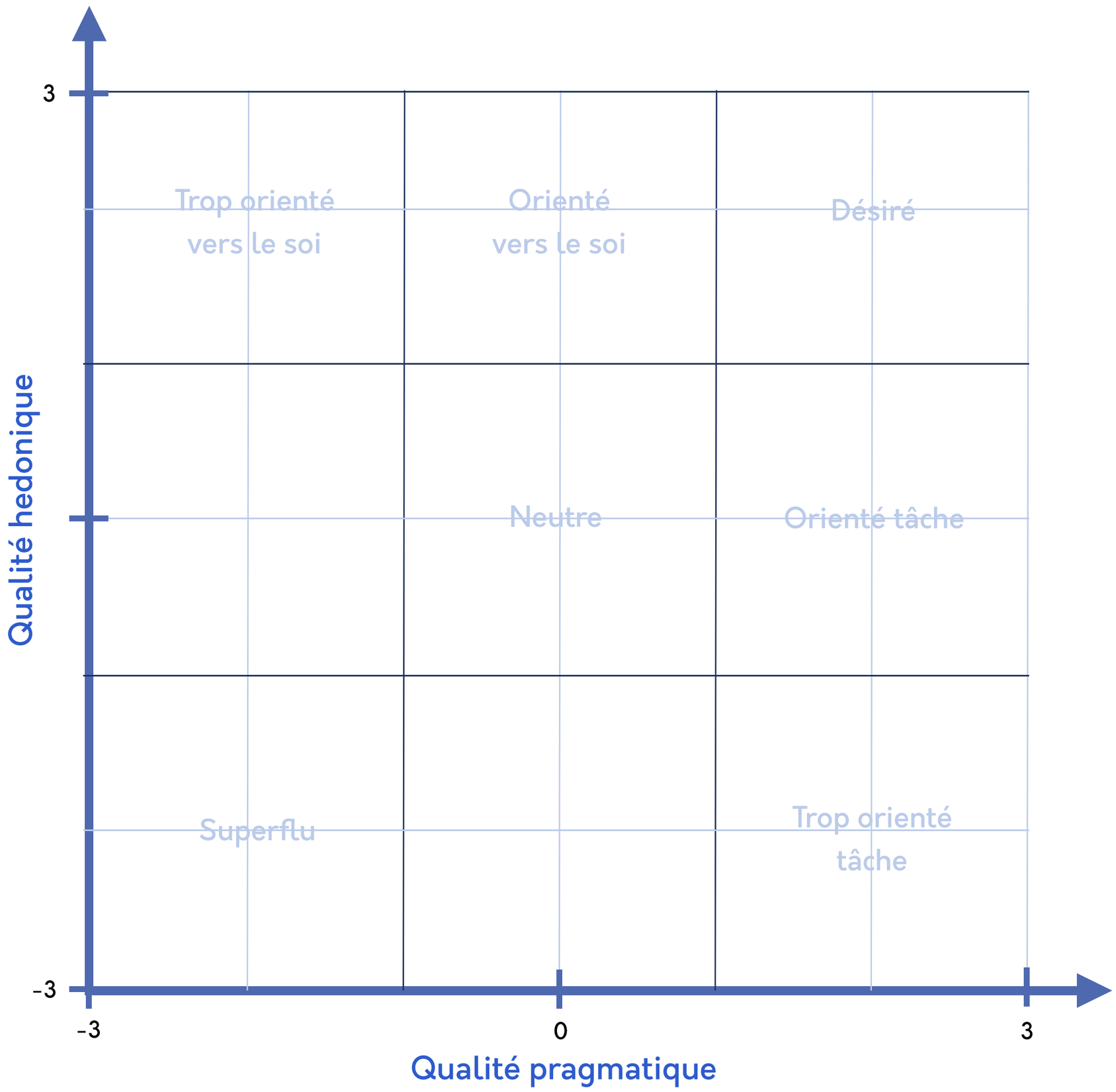
Qualité pragmatique	Technique - Humain						
	Compliqué - Simple						
	Pas pratique - Pratique						
	Fastidieux - Efficace						
	Imprévisible - Prévisible						
	Confus - Clair						
	Incontrôlable - Maîtrisable						
Qualité hédonique - stimulation	Conventionnel - Original						
	Sans imagination - Créatif						
	Prudent - Audacieux						
	Conservateur - Novateur						
	Ennuyeux - Captivant						
	Peu exigeant - Challenging						
	Commun - Nouveau						
Qualité hédonique - identification	M'isole - Me sociabilise						
	Amateur - Professionnel						
	De mauvais goût - De bon goût						
	Bas de gamme - Haut de gamme						
	M'exclut - M'intègre						
	Me sépare des autres - Me rapproche des autres						
	Non présentable - Présentable						
Attractivité globale	Déplaisant - Plaisant						
	Laid - Beau						
	Désagréable - Agréable						
	Rebutant - Attirant						
	Mauvais - Bon						
	Repoussant - Attrayant						
	Décourageant - Motivant						
		-3	-2	-1	0	1	2	3

Note

- *Sur ce diagramme, les items ont été rangés par dimension (QP, QHS, QHI et ATT) et les items inversés ont été remis dans le sens normal. Ainsi, tous les adjectifs positifs sont sur la droite et tous les négatifs sont sur la gauche.*

- *Ce diagramme est plus pertinent quand vous avez réalisé le test avec plusieurs participants. Vous devez ainsi le remplir avec la note moyenne pour chaque item. Attention : la moyenne ne sera pas toujours un nombre entier, vous pouvez par exemple avoir un score de 1,3 pour l'item "Technique-Humain".*

Portfolio des résultats



Légende

● Score à l'AttrakDiff

Note

Calcul des scores :
Qualité pragmatique = QP =
Qualité hédonique = (QHS + QHI) / 2 =

Pour aller plus loin :
Le score peut s'accompagner de son intervalle de confiance qu'il faut calculer pour la qualité pragmatique et pour la qualité hédonique. Ces intervalles peuvent se calculer avec un tableur Excel. Voici les étapes du calcul de l'intervalle de confiance pour la qualité pragmatique (QP) :

1. Dans un tableur, entrez les scores QP de tous les participants.
2. Calculez la moyenne de ces scores avec la formule "MOYENNE".
3. Calculez l'écart-type de ces scores avec la formule "ECARTYPE".
4. Calculez l'intervalle de confiance avec la formule "INTERVALLE.CONFIANCE". Vous devez renseigner dans cet ordre :
   - "alpha" : 0,05
   - "écart_type" : il s'agit de la valeur calculée juste avant
   - "taille_pop" : c'est le nombre de participants
5. Vous obtenez une valeur pour l'intervalle de confiance qu'on appele x. Votre intervalle de confiance est donc : [moyenne-x ; moyenne+x] (la moyenne a été calculée à l'étape 2).

Ici nous calculons un intervalle de confiance à 95%. C'est-à-dire que si on interrogeait un nouveau participant, il y a 95% de chance que le score QP qu'il obtiendrait se trouve dans cet intervalle.

Répétez ces 5 étapes pour la qualité hédonique.
L'intervalle de la qualité pragmatique vous donne la largeur de votre rectangle, et l'intervalle de la qualité hédonique vous donne sa hauteur. Vous pouvez ensuite dessiner un rectangle autour de votre score qui représente les intervalles de confiance :

- *plus le rectangle est grand, plus les réponses des participants sont variables ;*
- *plus le rectangle est petit, plus l'évaluation du système est homogène entre les participants.*

Instructions

1 Présentation de l'AttrakDiff

Ce questionnaire permet d'évaluer l'UX d'un système selon 4 dimensions :

- *la qualité pragmatique (QP) ;*
- *la qualité hédonique - stimulation (QHS) ;*
- *la qualité hédonique - identification (QHI) ;*
- *l'attractivité globale (ATT).*

Chaque dimension comprend 7 items qui sont des différenciateurs sémantiques (paires de mots au sens opposé). Le questionnaire comporte 28 items en tout, positionnés dans un ordre standardisé qu'il faut respecter.

Il existe une version abrégée de l'AttrakDiff avec seulement 10 items. La passation et le calcul du score s'effectuent de la même manière.

2 Notez les affirmations

Introduisez le questionnaire : "Sur la base des écrans / du parcours que nous venons de voir ensemble, vous allez répondre à un questionnaire qui se présente sous la forme de paires de mots, chaque paire représentant un contraste. Vous allez devoir évaluer le parcours selon chaque paire de mots. Vous pouvez allez vers l'une ou l'autre extrémité avec différentes intensités avec l'échelle en 7 points.
Même si vous trouvez que certaines paires de mots ne décrivent pas exactement le système, donnez quand même une réponse.
Essayez de répondre spontanément et sans réfléchir trop longtemps.
Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, ce qui m'intéresse c'est votre opinion."

3 Calculez le score AttrakDiff

Pour obtenir le score AttrakDiff, il faut commencer par calculer le score attribué à chaque dimension.
Les 7 points de l'échelle se lisent de -3 à +3.
De gauche à droite, les points correspondent donc à : -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3.

Pour calculer le score :

- *regroupez les items par dimension (7 items dans chacune) ;*
- *calculez la moyenne obtenue pour chaque dimension.*

Attention

Certains items sont inversés. Pour ceux-ci, le score va de +3 à -3.

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

Note

Sur la version originel du questionnaire, 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 et QHS_7 sont inversés.

Sur la version courte du questionnaire, les items QP_2, QP_3, QHI_3, QP_5, ATT_5 sont inversés. Leurs scores doivent être recodés avant l'analyse des résultats.

4 Représentez le score AttrakDiff

Une fois les scores calculés pour tous vos participants, vous avez 3 manières différentes de présenter les résultats.

1. Diagramme des valeurs moyennes pour chaque dimension

Sur ce diagramme, indiquez le score correspondant à chaque dimension.

- *Les valeurs entre -3 et 0 sont des points négatifs du système.*
- *Les valeurs entre 0 et 1 sont des points standards :*

  ils remplissent l'objectif mais sont améliorables.
- *Les valeurs entre 1 et 3 sont des points positifs du système.*

Remarque

Vous pouvez représenter les scores de différentes versions d'un système (ou de plusieurs systèmes différents) sur un seul et même diagramme afin de les comparer facilement.

2. Diagramme des paires de mots

Ce diagramme permet de visualiser la note moyenne attribuée à chaque paire de mots. Pour cela, indiquez ces scores sur le diagramme.

- *Les valeurs entre -3 et -2 sont critiques et demandent des améliorations.*
- *Les valeurs entre +2 et +3 montrent des points forts du système.*

3. Portfolio des résultats

Cette représentation permet de définir l'identité du système. Elle s'obtient à partir des moyennes de la qualité pragmatique et de la qualité hédonique et correspond à la zone dans laquelle le système est positionné.

AttrakDiff

Produit/service : site ulule.com

Participant :

Cas d'exemple

Pour chaque item, indiquez où vous placeriez le système sur l'échelle reliant les 2 mots.

Exemple :

QP_1		Humain	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Technique

QP_1	+1	Humain	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Technique
QHI_1	+2	M'isole	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Me socialise
ATT_1	-2	Plaisant	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Déplaisant
QHS_1	+2	Original	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Conventionnel
QP_2	0	Simple	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Compliqué
QHI_2	-1	Professionnel	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Amateur
ATT_2	-2	Laid	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Beau
QP_3	+3	Pratique	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Pas pratique
ATT_3	+2	Agréable	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Désagréable
QP_4	+2	Fastidieux	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Efficace
QHI_3	-1	De bon goût	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	De mauvais goût
QP_5	0	Prévisible	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Imprévisible
QHI_4	-1	Bas de gamme	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Haut de gamme
QHI_5	+1	M'exclut	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	M'intègre
QHI_6	+3	Me rapproche des autres	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Me sépare des autres
QHI_7	+3	Non présentable	☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Présentable
ATT_4	-2	Rebutant	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Attirant
QHS_2	+1	Sans imagination	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Créatif
ATT_5	+1	Bon	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Mauvais
QP_6	+1	Confus	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Clair
ATT_6	0	Repoussant	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Attrayant
QHS_3	-2	Audacieux	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Prudent
QHS_4	-1	Novateur	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Conservateur
QHS_5	+1	Ennuyeux	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Captivant
QHS_6	-2	Peu exigeant	☐	☐	☒	☐	☐	☐	☐	Challenging
ATT_7	-2	Motivant	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☐	Décourageant
QHS_7	+1	Nouveau	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Commun
QP_7	0	Incontrôlable	☐	☐	☐	☐	☒	☐	☐	Maîtrisable

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

Score Total

Total QP = (1+0+3+2+0+1+0) / 7 = 1
Total QHS = (2+1-2-1+1-2+1) / 7 = 0
Total QHI = (2-1-1+1+3+3) / 7 = 6/7 = 0,9
Total ATT = (-2-2+2-2+1+0-2) / 7 = -5/7 = -0,7

Diagramme des valeurs moyennes

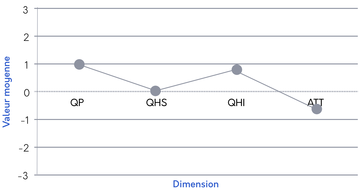
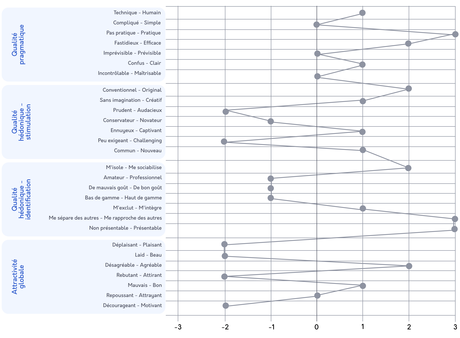


Diagramme des paires de mots

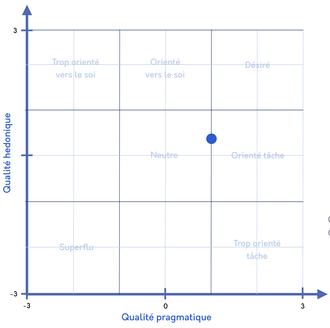


Note

Sur ce diagramme, les items ont été rangés par dimension (QP, QHS, QHI et ATT) et les items inversés ont été remis dans le sens normal. Ainsi, tous les adjectifs positifs sont sur la droite et tous les négatifs sont sur la gauche.

Ce diagramme est plus pertinent quand vous avez réalisé le test avec plusieurs participants. Vous devez ainsi le remplir avec la note moyenne pour chaque item. Attention : la moyenne ne sera pas toujours un nombre entier, vous pouvez par exemple avoir un score de 1,3 pour l'item "Technique-Humain".

Portfolio des résultats



Légende

● Score à l'AttrakDiff

QP = 1
QH = (QHS + QHI) / 2 = 0,45

Note

Calcul des scores :
Qualité pragmatique = QP =
Qualité hédonique = (QHS + QHI) / 2 =

Pour aller plus loin :
Le score peut s'accompagner de son intervalle de confiance qu'il faut calculer pour la qualité pragmatique et pour la qualité hédonique. Ces intervalles peuvent se calculer avec un tableur Excel. Voici les étapes du calcul de l'intervalle de confiance pour la qualité pragmatique (QP) :

1. Dans un tableur, entrez les scores QP de tous les participants.
2. Calculez la moyenne de ces scores avec la formule "MOYENNE".
3. Calculez l'écart-type de ces scores avec la formule "ECARTYPE".
4. Calculez l'intervalle de confiance avec la formule "INTERVALLE.CONFIANCE". Vous devez renseigner dans cet ordre :
   - "alpha" : 0,05
   - "écart_type" : il s'agit de la valeur calculée juste avant
   - "taille_pop" : c'est le nombre de participants
5. Vous obtenez une valeur pour l'intervalle de confiance qu'on appele x. Votre intervalle de confiance est donc : [moyenne -x ; moyenne+x] (la moyenne a été calculée à l'étape 2).

Ici nous calculons un intervalle de confiance à 95%. C'est-à-dire que si on interrogeait un nouveau participant, il y a 95% de chance que le score QP qu'il obtiendrait se trouve dans cet intervalle.

Répétez ces 5 étapes pour la qualité hédonique.
L'intervalle de la qualité pragmatique vous donne la largeur de votre rectangle, et l'intervalle de la qualité hédonique vous donne sa hauteur. Vous pouvez ensuite dessiner un rectangle autour de votre score qui représente les intervalles de confiance :

- *plus le rectangle est grand, plus les réponses des participants sont variables ;*
- *plus le rectangle est petit, plus l'évaluation du système est homogène entre les participants.*