

Tremel Guillaume, David Ramos Da Silva
(111 239 965) , (111 241 104)

**Projet 3 : Rapport d'analyse et de recommandations
et refonte globale d'un graphique d'information**

Travail présenté à
Jérôme Lessard

dans le cadre du cours
Génération d'images : représentation graphique
NRC: 83999

École de design
Université Laval
Automne 2019

Mandat

Le mandat de ce projet est de faire la refonte d'un schéma graphique.

Les destinataires de ce projet sont les passionnés de hockey qui sont intéressés à connaître les informations, statistiques des joueurs.

Le but du projet est d'analyser ce schéma graphique, de traiter les graphiques d'informations intégrés puis de décortiquer un à un les erreurs commises pour ensuite réfléchir à de meilleurs moyens d'améliorer la communication des informations que le lecteur veut recevoir et ainsi de créer une meilleure expérience utilisateur en terme de lisibilité, de compréhensibilité du sujet et de réponses données quant aux questions posées inconsciemment du lecteur.

Ce projet est donc un schéma graphique illustrant les informations personnelles, statistiques et autres données du joueur de hockey d'exception qu'est Jaromir Jagr.



Facteurs contextuels

En terme de facteur social, ce schéma graphique a été composé pour célébrer sa retraite et pour mettre en lumière l'impact qu'il a eu sur l'histoire de la LNH.

Ensuite, pour le facteur économique, ce schéma représente les statistiques hors normes du joueur, ses récompenses et trophées au fil des années et illustre les bénéfices pour les équipes joués que le joueur d'exception a fait lors de sa carrière.

Historiquement, Jagr est l'un des plus grands joueur que la LNH ait connu.

Enfin quand au facteur politique, Jaromir Jagr est un joueur né en République Tchèque qui s'est imposé dans la ligue nationale en Amérique du Nord (LNH) .

Objectifs communicationnelles

Objectif primaire :

Les statistiques liés à sa carrière de joueur

- » Buts marqués
- » Buts en avantage numérique
- » Buts gagnants
- » Buts en séries
- » Passes
- » Points
- » Points en séries
- » Matches joués

- » Nombre d'équipes joués
- » Trophées d'équipe et individuelle
- » Ses records personnel
- » Place dans l'histoire

Objectif Secondaire :

Savoir d'où il vient et son parcours jusqu'à la LNH

- » Années de Repêchage
- » Information personnelles
 - ◇ (années de naissance, lieu)
- » Division des statistiques par équipes.

Conclusion

Grâce aux notions théoriques utilisées dans les nombreux ouvrages d'auteurs cités dans le projet, nous avons élaboré un système graphique uniforme et structuré comportant des informations importantes sur le sujet et ses statistiques. Nous racontons la carrière d'un joueur à travers la refonte de plusieurs graphiques d'informations qui prennent en compte la hiérarchie de l'information, l'esthétique en général et le plus important les informations cruciales intégrées dans ce schéma graphique.

Identification de la composante

Composante 1 :

Graphique à unités

(Macro)

Effets et propriétés de la composante

Stephen Few dans son livre *Show Me The Numbers* explique bien que les graphiques à unités sont des graphiques efficace pour faire apprendre à des enfants à compter, mais à partir de plus de 6 ans, ce ne sont pas des graphiques d'informations efficaces. Il dit aussi qu'un graphique à unités est un graphique utilisé pour communiquer une quantité de choses en illustrant cette quantité avec le même nombre de formes / symboles. Généralement, ce sont des formes géométriques ou des formes irrégulières comme des images ou des symboles qui sont utilisés. Lorsque les formes utilisés dans le graphique sont géométriques, le graphique est appelé un « Black chart », alors que lorsque ce sont des formes irrégulières, le graphique est appelé un « Pictorial unit chart ». Ces graphiques sont presque exclusivement utilisés pour la présentation et la publication tel que dans les journaux, les magazines et les annonces. Ces graphiques sont considérés par les auteurs du domaine en tant que graphique à abandonner car ne produisent pas l'efficacité demandé. Pour une meilleure compréhension, Un nombre devrait toujours accompagner le graphique à unités permettant ainsi de compléter l'information transmise au lecteur.

Effets perçus de la composante

Le graphique à unités présenté ici est, comme l'illustre *Stephen Few*, un « Pictorial unit chart » qui utilise ainsi des formes irrégulières pour illustrer le propos des informations. Il permet de faire comprendre aux lecteurs les sujets des informations du graphique. Il permet d'estimer en gros les statistiques du joueur sur les sujets du graphique. Il permet de faire comprendre aux lecteurs la grande durée de la carrière du joueur. Les formes apportent un soutien visuel plus complet au graphique. Les symboles apportent seulement une aide visuel mais n'apportent rien pour la compréhension du schéma.

Recommandations

Nous recommandons de conserver ce graphique à unité, mais avec quelques ajustements :

Ajustement 1 : Retirer les symboles.

Ajustement 2 : Simplifier le plus possible en créant une liste des faits du joueur.

Voici à quoi ressemblerait le graphique une fois ces ajustements apportés :



Ainsi, on peut constater qu'avec ces ajustements, le lecteur reçoit le plus efficacement possible l'information recherché.

Identification de la composante

Composante 2 :

Graphique à barres

(Macro)

Effets et propriétés de la composante

La définition de *Stephen Few* sur les graphiques à barres est qu'ils sont des graphiques qui permettent de comparer rapidement et efficacement des données. Ces graphiques sont ainsi en forme de barres dont les données se mesurent à partir d'un axe allant de la base de la longueur à la fin. Ces graphiques ont des épaisseurs, comparé au graphique à lignes, qui ne sont pas utilisés pour comparer les données mais pour que ces barres soient suffisamment visibles. Ils sont constitués d'au moins deux axes que l'on nomme l'axe de la hauteur et l'axe de la longueur qui permettent de situer les barres en terme de valeurs quantitative. Généralement, l'axe des X servira à présenter la variable temporelle. Ces graphiques sont souvent utilisés pour comparer des informations et sont aussi très efficaces pour visualiser individuellement des informations. Ils ont l'avantage de présenter des comparaisons précises lorsqu'ils sont bien utilisés avec leur longueur respective lorsque ces comparaisons sont proches l'une de l'autre. Lorsque les barres de ces graphiques sont alignées sur le même axe (abscisse par exemple), ils permettent de comparer plus efficacement ces informations et de pouvoir différencier distinctivement chaque information recherchée. Par contre, ils ne permettent pas de comprendre l'uniformité des informations juste avec ses caractéristiques visuelles ou encore de connecter des valeurs ensemble en un graphique contrairement aux graphiques linéaires où ceux-ci peuvent le faire pour créer une simple unification d'informations. Ces graphiques sont généralement accompagnés d'une légende lorsque plusieurs variables y sont comparées. Pour une meilleure compréhension, un titre devrait toujours accompagner le graphique à barres pour faire comprendre au lecteur de quoi parle le graphique.

Effets perçus de la composante

Le graphique à barres présenté ici est en réalité un graphique qui tente d'expliquer au lecteur le prestige du joueur en rapport avec le propos. Il permet de faire des comparaisons entre les autres joueurs dans le classement et permet de visualiser où se situe le joueur dans le classement. L'utilisation de ce type de graphique est appropriée dans ce contexte mais n'est pas exploitée de la bonne manière car ce classement est censé faire comprendre au lecteur le prestige et les compétences uniques du joueur face aux autres joueurs plus classiques.

Recommandations

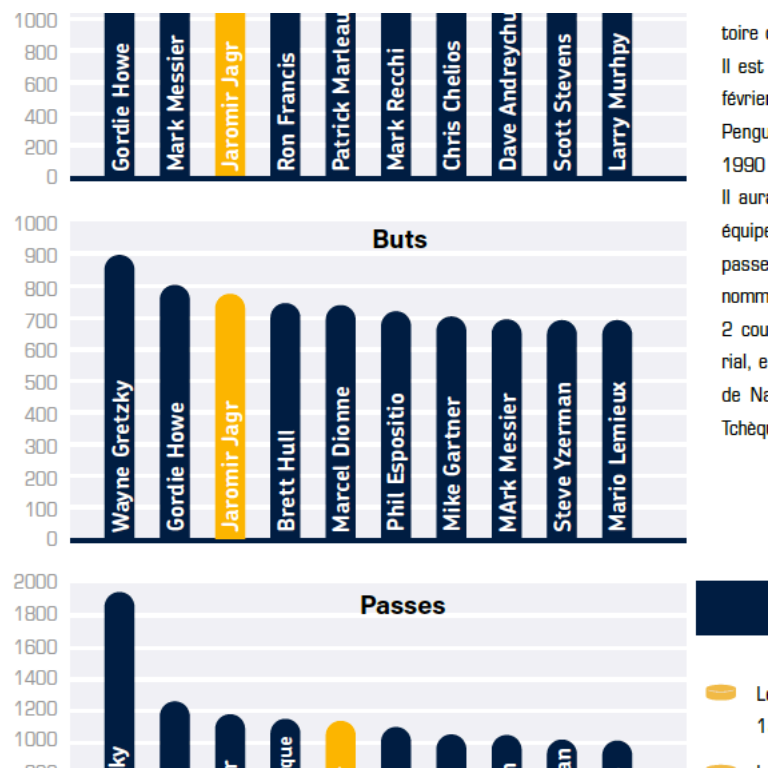
Nous recommandons de conserver ce graphique à barres, car il permet d'atteindre l'objectif qui était de comparer les statistiques des joueurs exceptionnels face aux autres joueurs classiques.

Ajustement 1: Le graphique à barres devrait être purement vertical et non avec une orientation quelconque qui ne sert à rien à la comparaison et la compréhension des statistiques.

Ajustement 2: Les couleurs du graphique devraient être remanier pour donner de l'importance au joueur concerné.

Ajustement 3: Il devrait y avoir plus de joueur intégré dans le graphique ce qui permettrait significativement de comprendre qui sont les joueurs exceptionnels et pourquoi.

Voici à quoi ressemblerait le graphique une fois ces ajustements apportés :



Ainsi, on peut constater qu'avec ces ajustements, la compréhension des informations suggérées est augmentée et le fait d'ajouter des joueurs dans le classement accentue le prestige du joueur et ses statistiques hors normes.

Identification de la composante

Composante 3 :

Hiérarchie d'information

(Macro)

Effets et propriétés de la composante

Dans son livre *Stephen Few* explique que « Lorsque l'on arrange des informations sur une page ou un écran, il faut consciemment faire en sorte de raconter une histoire. » Il communique aussi qu'il existe trois grandes catégories pour la hiérarchie d'information comme « Créer des groupes, prioriser des informations selon leur importance et séquencer ces informations pour créer un ordre logique de lecture. » « Le groupement d'information est donc le fait de rassembler visuellement des informations et donc le lecteur devrait percevoir comme appartenant au même groupe car ces unités d'informations ont quelque chose en commun. » « Lorsque l'on fait de la priorisation d'informations quantitative, il est important d'avant tout se poser la question « Qu'est-ce qui est important ici ? » « L'objectif final d'un visuel est de fournir une direction claire au lecteur concernant la meilleure séquence dans laquelle il faut lire le contenu d'un rapport. »

Effets perçus de la composante

La hiérarchie d'information dans ce schéma est dans la plupart du temps maladroite voir inefficace. Les éléments sont groupés selon des sections. La priorité d'information essaye d'être efficace avec ses diverses couleurs et caractères typographique mais elle est maladroite car l'on ne sait pas quoi prioriser à cause de toutes ces différences graphiques. Quelques éléments textuels sont difficilement lisibles voir cachés à cause du trop plein d'importance que prennent les autres éléments alentours et des mauvais choix graphique. Certains textes sont en italiques alors qu'il n'y a pas d'utilité à le faire, ce qui perturbe la hiérarchie d'information mais aussi le raisonnement que le lecteur se fait lors de sa lecture.

Recommandations

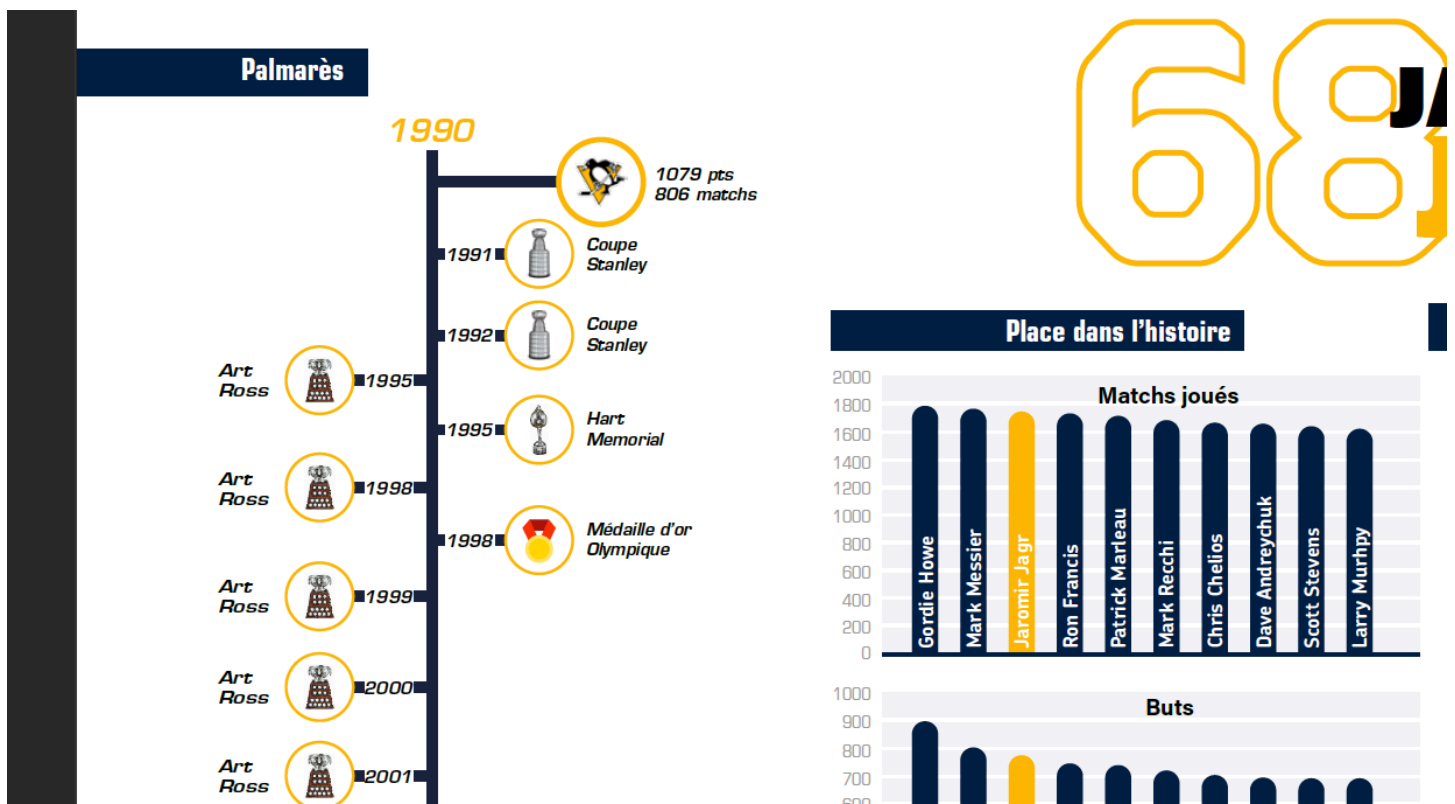
Nous proposons de réfléchir à un système plus efficace de hiérarchie de l'information permettant d'unifier la beauté du schéma avec sa compréhension de son sujet.

Ajustement 1: Grouper plus intelligemment les éléments liés pour ne pas causer d'ambiguïté visuelle.

Ajustement 2: Penser à ce qui est à prioriser, c'est à dire ce qui est le plus important dans ces informations pour que la lecture du lecteur se fasse profitablement et qu'il en retire des réponses, recherchées ou non.

Ajustement 3: Instaurer un système séquentiel permettant au lecteur de se diriger dans un ordre logique et pratique lors de sa lecture.

Voici à quoi ressemblerait le graphique une fois ces ajustements apportés :



Ainsi, on peut constater qu'avec ces ajustements, le schéma graphique contient une priorisation de l'information, de groupement d'éléments et une continuité logique, qui permet au lecteur de mieux se diriger dans le graphique.

Identification de la composante

Composante 4 :

Emplacement des données personnelles

(Macro)

Effets et propriétés de la composante

Selon le livre *Show Me The Numbers* de *Stephen Few* : « L'introduction est votre chance de préparer le terrain pour le rapport en utilisant un texte qui indique ce que vous leur diriez en personne si vous le pouviez. » *Few* explique ainsi qu'il faut bien préparer l'introduction de son sujet pour que le lecteur comprenne de quoi, de qui ça parle et de pouvoir détailler plus tard sans perdre le lecteur dans le processus. Plus tôt dans son livre, il explique aussi qu'il faut se poser la question : « Les données subiraient-elles une perte de sens ou d'impact si elles étaient éliminées ? » Cette question permet ainsi de construire une base solide de données simples pour les transformer en informations qui seront utiles à la compréhension du schéma graphique et aussi d'enlever les informations superflues. Pour entrer plus en profondeur dans le sujet, *Few* précise qu'il faut : « Soustraire les informations dites « non importantes », se concentrer sur ce qui est important et ne surtout pas soustraire des informations juste à cause d'un jugement arbitraire dictant de retirer du contenu en trop dans le message que l'on veut illustrer ».

Effets perçus de la composante

Grâce aux informations illustrées dans ce schéma, on comprend comment s'appelle cette personne, quel est précisément sa date et son lieu de naissance, le numéro lui étant associé et sa position. Ceci dit, sans connaître le média qu'est « RDS », on peut difficilement avec le biais de ces informations comprendre que ce schéma parle d'un joueur de hockey, qui plus est d'un joueur d'exception. Sans la connaissance de ce média et sans aide externe, il est difficile de comprendre en quoi le numéro « 68 » lui est associé, malgré l'effort de la police de caractère étant la même que celle sur les maillots des joueurs. La carte en arrière plan et la partie de la carte en couleur ne sert pas à grand-chose et donne seulement un apport visuel au texte mais sans vraiment l'accentuer. La « République Tchèque » est un nom qui parle beaucoup plus que la dite ville où il est né et cette ville n'est donc qu'un détail sans conséquence lorsque l'on ne connaît pas la région. La date de naissance aussi semble trop détaillée puisque même pour un joueur de hockey d'exception, il est accessoire d'ajouter cette précision. L'information relative à sa position d'ailier droit dans l'équipe est bien trop mise en retrait alors que c'est une information majeure dans les caractéristiques d'un sportif.

Recommandations

Nous recommandons de conserver ce graphique à barres, car il permet d'atteindre l'objectif qui était de comparer les statistiques des joueurs exceptionnels face aux autres joueurs classiques.

Ajustement 1: Le graphique à barres devrait être purement vertical et non avec une orientation quelconque qui ne sert à rien à la comparaison et la compréhension des statistiques.

Ajustement 2: Les couleurs du graphique devraient être remanier pour donner de l'importance au joueur concerné.

Ajustement 3: Il devrait y avoir plus de joueurs intégrés dans le graphique ce qui permettrait significativement de comprendre qui sont les joueurs exceptionnels et pourquoi.

Voici à quoi ressemblerait le graphique une fois ces ajustements apportés :



Ainsi, on peut constater qu'avec ces ajustements, la transition des données personnelles dans le court paragraphe d'introduction allège le tout et laisse place aux informations qui sont considérées primaires. Les informations personnelles ont été insérées dans le texte d'introduction pour mieux mettre en contexte le lecteur par rapport au joueur.

