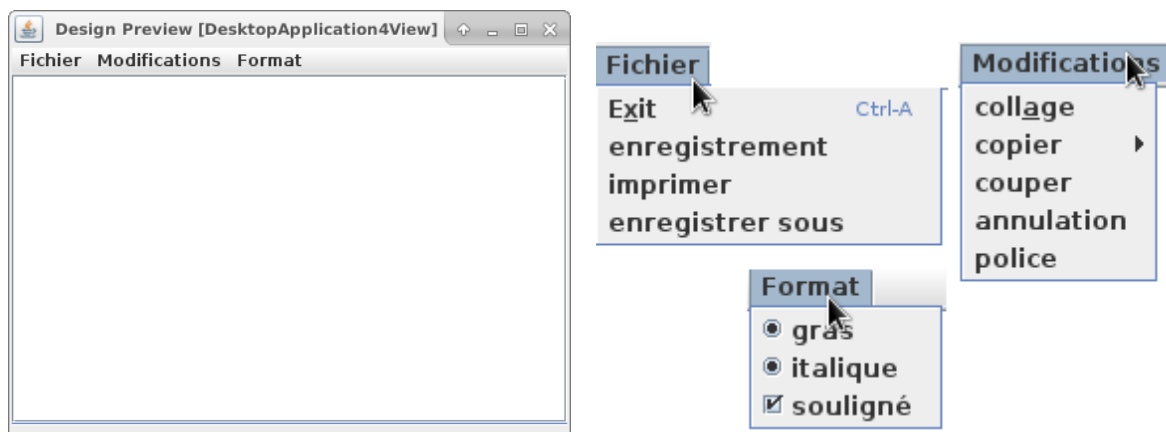


Exercice 0 : Rappel de cours

1. Définir de deux manières les lettres du sigle IHM.
2. Donner une définition de l'IHM.
3. Définir l'approche technocentrée et anthropocentrée pour la conception d'une IHM.
4. Quelles sont les caractéristiques de la conception d'une IHM.
5. Citer et définir quatre techniques de recueil d'information pendant l'analyse des besoins.
6. Citer et définir 5 techniques d'évaluation par les utilisateurs.
7. Quelles sont les techniques que le concepteur peut adopter pour évaluer l'IHM conçue.
8. Donner les caractéristiques de la conception d'une bonne IHM.
9. Qu'est ce qu'une maquette ? Pourquoi, quand, et pour qui, réaliser une maquette ?
10. Citer 5 composants graphiques et pour quel type de tâche ils sont utilisés.
11. Citer les différents types de maquette et dans quel ordre elles sont réalisées.
12. Dans la programmation événementielle, citer cinq actions de l'utilisateur qui peuvent déclencher un événement ?
13. Citer 5 conséquences d'une mauvaise IHM sur l'utilisateur et 3 conséquences sur l'entreprise ?
14. Citer les huit critères ergonomiques selon Christian BASTIEN & Dominique SCAPIN.

Exercice 1 : Évaluation ergonomique des menus

Déterminer et corriger les erreurs d'ergonomie présentées dans la fenêtre du logiciel et son menu présentés dans la figure ci-dessous.



Exercice 2 : Pas seulement des interfaces utilisateurs !

Les interfaces homme machine ne se limitent pas aux logiciels (Graphical User Interface), mais aussi aux dispositifs physiques tels que les laves linge, les tableaux de bords des voitures, les distributeurs d'argent, les télécommandes, les calculatrices, etc. D'après vous, qu'est ce qu'un téléphone fixe sans fil avec afficheur peut avoir de plus pour respecter les d'ergonomie contrairement à un ancien téléphone



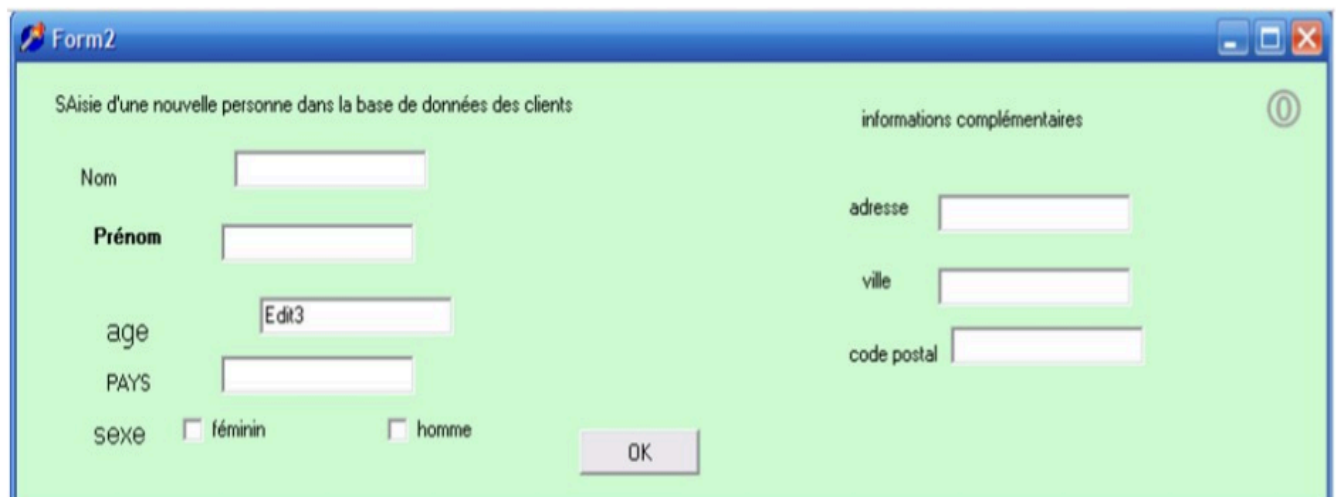
(a) Ancien



(b) Nouveau

Exercice 3 : Évaluation ergonomique d'une interface

Identifiez les différentes erreurs de l'interface, en proposant une solution ergonomique valide pour chacune de ces erreurs.



Form2

Saisie d'une nouvelle personne dans la base de données des clients

Nom

Prénom

age

PAYS

sexe ☐ féminin ☐ homme

OK

informations complémentaires

adresse

ville

code postal

Exercice 4 : Ergonomie et amélioration des interfaces

1 - Le bouton *Annuler* permet de réinitialiser les champs de formulaire en un seul clic.

a. Quel critère ergonomique représente cette fonctionnalité (réinitialisation) ?

b. Y-a-t-il un autre moyen pour faire la réinitialisation d'une façon plus optimale ?

2 - Proposer trois critères ergonomiques contenus dans la Gestion des erreurs

3 - Un nouveau membre inscrit peut sélectionner un ou plusieurs sports à exercer au sein du club. Cela est traduit par l'utilisation des cases à cocher (JCheckBox). Y-a-t-il un autre composant graphique qui puisse assurer cette multitude de choix ?

4 - Si on change la stratégie du club de telle sorte que le nouveau membre ajouté ne peut sélectionner qu'un seul sport. Par quels composants graphiques peut-on remplacer les cases à cocher (JCheckBox) représentants les sports ?

The image shows a Java Swing dialog box titled "Boîte de saisie". It contains the following elements:

- Three text input fields labeled "Nom", "Prenom", and "Adresse".
- A vertical list of sports on the right side, each with an unchecked checkbox:
 - Tennis
 - Squash
 - Natation
 - Athlétisme
 - Randonnée
 - Foot
 - Basket
 - Volley
 - Petanque
- A "Sexe" (Gender) section at the bottom with two radio buttons: "Homme" (selected) and "Femme".
- Two buttons at the bottom: "OK" and "Annuler".