

Architecture des IHM

Nicolas Ferry*, Jean-Bernard Crampes**
Salah Sadou*

*Valoria Lab

salah.sadou@univ-ubs.fr

nicolas.ferry@univ-ubs.fr

<http://www-valoria.univ-ubs.fr/Salah.Sadou/>

**IRIT Toulouse

jbcrapmes@gmail.com

<http://www.jbcc.fr>

Résumé. Pour les sociétés de services en informatique (SSII), les phases de capture des exigences et de conception utilisent couramment l'ingénierie des modèles pour avoir une représentation de l'architecture de la solution. Malheureusement, l'architecture des interfaces homme-machine (IHM) est très peu étudiée dans ces phases et bien souvent l'architecture des interfaces est laissée à la responsabilité des développeurs qui n'ont généralement pas eu de réflexions avec le client et les utilisateurs finaux. Nous proposons un langage de description de l'architecture des IHM appelé SNI (Schéma Navigationnel des Interfaces) qui cherche à faciliter le dialogue avec les clients et définir l'architecture globale des interfaces. Dans ce cadre, nous présentons un outil qui permet de réaliser ce type de diagrammes et qui permet in fine de générer des maquettes afin d'obtenir un retour des utilisateurs finaux.

1 Introduction

Le nouveau standard de qualité industriel CMMi (Capability Maturity Model Integration) définit cinq niveaux d'industrialisation pour le processus de conception logiciels des sociétés de services en informatique (SSII). Durant toute la réalisation, une entente mutuelle basée sur des compromis est essentielle pour l'aboutissement des projets. Pour cela, il est recommandé de réaliser des ateliers participatifs afin d'échanger avec le client et les utilisateurs finaux sur la solution pour comprendre les besoins et les exigences.

Il existe plusieurs approches dont notamment la modélisation qui, avec l'ingénierie dirigée par les modèles (IDM), représente les informations dans une vue standardisée simplifiant la communication des intervenants. Les architectes en informatique utilisent régulièrement des diagrammes comme UML pour concevoir différents aspects du logiciel. Cependant, nous avons conduit une série d'interviews (Ferry, 2008) auprès de chefs de projets d'une grande société de services et nous avons remarqué que bien souvent les interfaces homme-machine (IHM) d'une application sont laissées uniquement à la responsabilité des développeurs. Hor-