

Modèle de tâche de l'interface

*Visualisation de données de crypto-monnaies
avec le package Highcharts de Vue.js*

ARBAUT Jean-Baptiste

TROPEL Célia

M2 MIASHS IC

Université Grenoble Alpes

Modèle de tâches de l'interface

Visualisation de données de crypto-monnaies avec le package Highcharts de Vue.js

Versionnage :

Version	Date	Auteur(s)	Commentaires
0	11/10/25	JAR et CTR	Structure du document.

Validation du document :

Version		Date	
Auteurs et signature	ARBAUT Jean-Baptiste	TROPEL Célia	

Sommaire

1. Introduction.....	3
1.1. Objectifs et méthodes.....	3
2. Guide de lecture.....	3
3. Contexte du projet.....	3
4. Concepts de base.....	4
5. Modèle de l'utilisateur cible.....	5
5.1. Présentation générale de l'utilisateur cible.....	5
5.2. Objectifs et motivations.....	5
5.3. Besoins fonctionnels.....	5
5.4. Frustrations actuelles.....	6
5.5. Besoins ergonomiques.....	7
6. Glossaire.....	7
7. Index.....	7

1. Introduction

Ce document s'inscrit dans le cadre du projet d'Interaction Homme-Machine 2 (Master 2 MIASHS, parcours Informatique et Cognition).

1.1. Objectifs et méthodes

Voici les objectifs du document :

-

Pour se faire nous allons utiliser les méthodes suivantes :

-

2. Guide de lecture

Ce guide est destiné à être lu par l'enseignant encadrant le module et les étudiants participant au projet. Voici les différentes parties de ce document, chacune doit être lue par toutes les parties prenantes du projet :

- Une introduction présentant le contexte et les objectifs.
- Les concepts de base nécessaires à la compréhension technique.
-
- Des sections de référence (glossaire, index).

3. Contexte du projet

Dans le cadre du module Interaction Homme-Machine 2, il est demandé de développer l'IHM d'un réseau social, d'une application ou d'un site web permettant à la fois de découvrir une nouvelle technologie et de rester en cohérence avec les projets professionnels futurs des étudiants.

Nous travaillons en binôme et nous avons tous deux une dominante en analyse et visualisation de données dans notre parcours antérieur. Ce projet constitue donc une passerelle entre le développement web, la conception IHM et la visualisation de données, ainsi cela est en concordance avec nos deux projets professionnels.

Le choix du thème s'est porté sur les crypto-monnaies, car ce domaine offre un large potentiel en matière de visualisation de séries temporelles et de données clés. En s'intéressant aux plateformes existantes, nous avons retenu que les interfaces sont souvent trop complexes pour les utilisateurs novices,

Notre projet vise ainsi à proposer une interface :

- Compréhensible par un débutant.
- Ergonomique, avec une navigation simple et lisible.

- Analytique, où la visualisation des données est placée au centre de l'expérience utilisateur.

4. Concepts de base

Dans cette partie, nous présentons les concepts nécessaires à la compréhension du projet et du présent document.

Une crypto-monnaie est un actif numérique reposant sur une blockchain, qui est une technologie de registre distribué permettant de stocker et sécuriser les transactions de manière décentralisée. Les principaux indicateurs utilisés dans l'analyse des crypto-monnaies sont :

- Le cours, c'est-à-dire le prix actuel de la crypto-monnaie
- Le volume, qui correspond au montant échangé sur une période donnée.
- La capitalisation boursière, qui représente la valeur totale du marché d'une crypto-monnaie (le prix par le nombre de tokens en circulation).

Afin d'aider les utilisateurs à anticiper l'évolution des cryptos, l'application proposera également des prévisions statistiques, c'est-à-dire des projections basées uniquement sur des données historiques, sans prise en compte de facteurs externes (politiques, sociaux, géopolitiques, etc.).

Ce travail s'inscrit dans le champ de l'Interaction Homme-Machine (IHM), dont l'objectif est de concevoir des interfaces ergonomiques, simples d'utilisation et centrées sur les besoins des utilisateurs.

Un modèle utilisateur est une description type de l'utilisateur cible : ses objectifs, ses besoins ainsi que ses frustrations.

5. Modèle de tâches de l'interface

6. Glossaire

Blockchain : Technologie de registre distribué et décentralisé permettant de stocker et de sécuriser des transactions de manière transparente. Elle constitue la base technique des crypto-monnaies.

Capitalisation boursière : Valeur totale du marché d'une crypto-monnaie, calculée en multipliant le prix d'un jeton par le nombre de jetons en circulation.

Crypto-monnaie : Monnaie numérique fondée sur la blockchain, utilisée pour échanger, stocker ou investir sans intermédiaire centralisé.

IHM (Interaction Homme-Machine) : Domaine des sciences cognitives et de l'informatique visant à concevoir des interfaces ergonomiques, intuitives et adaptées aux besoins des utilisateurs.

Portefeuille : Application ou fonctionnalité permettant à un utilisateur de stocker, gérer et suivre ses crypto-monnaies.

7. Index