

Réflexions autour des tables interactives : expérience utilisateur, utilisabilité, évaluation

II

3 types de tables interactives

- les tables à interface tactile -> ensemble 'interaction avec des objets virtuels (photo, fenêtres, etc.)
- table à interface tangible -> permettent qu'un ensemble d'interactions avec des objets tangibles -> palpables
- tables à interface mixte -> interaction à la fois avec des objets virtuels et avec des objets tangibles

4 classes de table d'interaction

- digital desks -> remplacent le bureau individuel traditionnel et qui intègrent différentes possibilités d'activités avec l'utilisation de médias
- workbenches -> aux utilisateur d'interagir avec des médias numérique dans un environnement semi-immersif de réalité virtuelle
- drafting tables -> version numérique des tables traditionnelle utilisées par les dessinateurs ou concepteurs du milieu artistique.
- tables collaboratives -> soutiennent des activités, menées par de petits groupes, le plus souvent en conception ou en planification

Principales caractéristiques des tables interactives, utilité et usage dans d'autre technologie

Caractéristiques d'une table interactive	Utilité	Usage dans d'autres technologies
Écran plus grand (environ 40 pouces de diagonale)	Affichage multi-informations	Écrans verticaux, projections sur les murs
Position horizontale de la surface	Facilitation de l'utilisation des objets physiques (détectés et non détectés par le système)	Tablettes (<i>par ex.</i> , iPad)
Forme de table	Soutien aux interactions sociales, support pour le travail	Tables et bureaux ordinaires
Entrée tactile	Interaction plus intuitive et directe avec le monde numérique	Smartphones, tablettes, bornes interactives
Manipulation d'objets tangibles	Interaction plus intuitive et directe avec le monde numérique	Les interfaces tangibles en général, sans écran, etc.
Multiples points d'accès (<i>conséquence d'interactions tactiles et/ou tangibles</i>)	Interaction bimanuelle et participation active de plusieurs personnes	Tablettes et consoles des jeux (<i>par ex.</i> , Wii, Kinect)

