

Interface d'une application pour personnes âgées

Dans ce miniprojet, il nous est demandé de designer et d'implémenter une interface d'une application de pense-bête destinée aux personnes âgées. Une attention particulière est donc portée sur la facilité d'utilisation.

Une diversité de type de pense-bête est proposée : des tâches à réaliser une seule fois, des tâches récurrentes et d'autres pense-bête qui restent tout le temps affichés.

Moyens mis en œuvre pour éviter les erreurs d'utilisation

Pour aider à rappeler l'utilisateur qu'il est entrain de créer une note, on grise le reste de l'interface. On met donc en avant la fonctionnalité qui est actuellement utilisée.

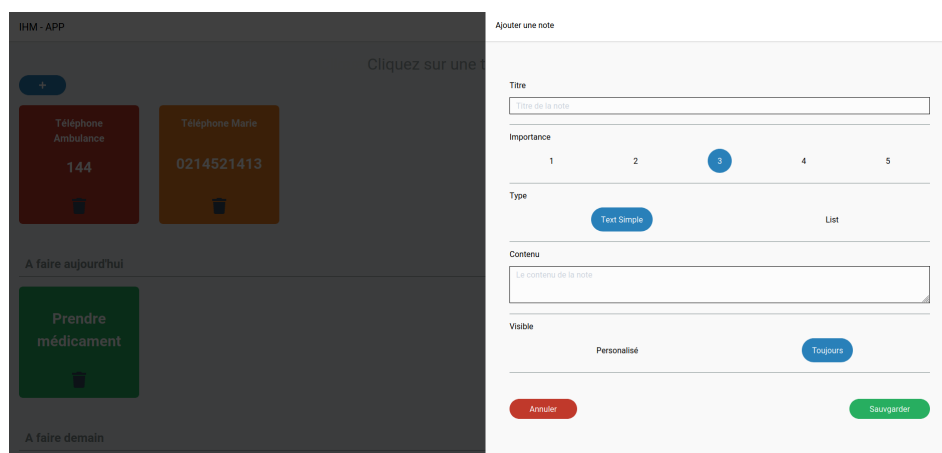


Figure 1: Interface grisée lors de la création de note

Pour éviter que l'utilisateur supprime un rappel sans faire exprès, un dialogue de confirmation s'ouvre. Ce dialogue n'est pas là pour vérifier que c'est réellement ce que veut faire l'utilisateur, mais plutôt pour prévenir qu'un clic serait fait par mégarde et que le rappel soit supprimé.

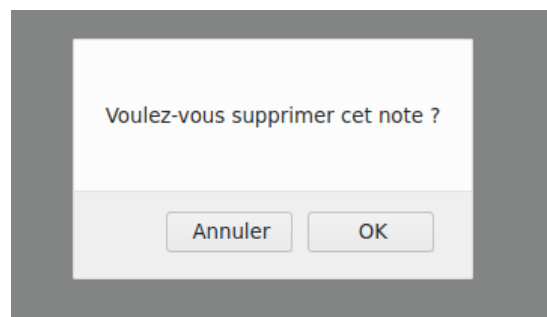


Figure 2: Confirmation lors de la suppression

L'entièreteé de l'interface d'édition n'est pas affichée. Des contraintes sont mis en place de telle façon que seules les informations en rapport avec le type de note en cours d'édition sont affichées.

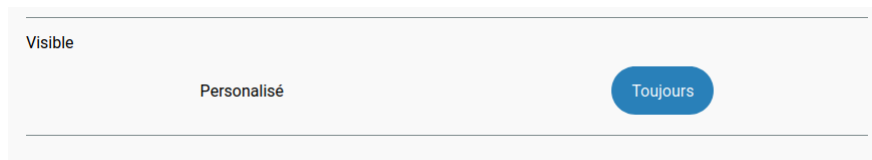


Figure 3: Contrainte sur les options de récurrence

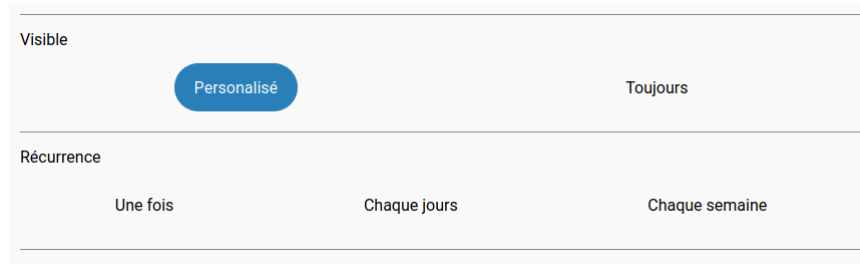


Figure 4: Contrainte sur les options de récurrence

On a aussi pensé que les utilisateurs auraient peut-être besoin de conseils et de rappels sur le fonctionnement de l'application. C'est pourquoi nous avons ajouté des astuces s'affichant en haut de l'écran. Par-exemple, pour indiquer que l'on a terminé une tâche on peut cliquer dessus, mais sans indications cela pourrait être assez peu intuitif.

Des couleurs intuitives ont été choisies, **sauvegarder en vert**, **annuler en rouge** etc. Les couleurs représentent aussi le niveau d'importance des notes. En effet, plus elle tend vers le rouge plus elle est importante. Cette application étant destinée aux personnes âgées, nous avons aussi essayé de mettre des polices de textes assez grande. Enfin, les rappels et les différents boutons ne sont pas directement les uns à côté des autres, mais une marge est présente pour éviter que des clics soient effectués sur la tâche d'à côté.

L'utilisateur doit pouvoir se rappeler s'il a effectué une tâche ou non. Autrement, il risquerait d'effectuer plusieurs fois une tâche en oubliant qu'il l'a déjà fait. C'est pourquoi, les tâches sont grisées quand elle ont été réalisées.

Cliquez sur une tâche pour la finir

Figure 5: Astuces d'utilisation

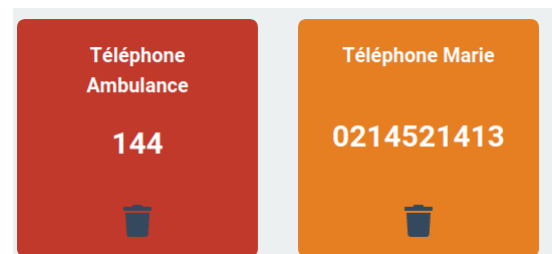


Figure 6: Apparence d'un rappel



Figure 7: Une tâche terminée