

# Liste des questions sur les concepts d'EIHM

Le polycopié est autorisé pendant l'examen. Les questions sur les concepts visent à vérifier que vous les avez compris. Pour cela, différents types de questions sont possibles :

- Les questions "définitions" : certains concepts n'ont pas de définition écrite dans le polycopié, ils sont présentés sous la forme d'exemple ou rapidement évoqué lors de la présentation d'un concept plus général. Il faut alors expliquer, dans vos mots, ce que le concept signifie.
- Les questions "illustrations" : il s'agit d'illustrer une définition donnée dans le cours sur un exemple (qui n'a pas été donné en cours). Les exemples peuvent être pris dans la vie de tous les jours et (sauf si c'est précisé dans l'énoncé) en dehors du domaine de l'informatique.
- Les questions "analyse" : il faut alors analyser un concept (présent dans votre cours) selon un point de vue, en donner les points positifs et négatifs par rapport à une situation ou encore comparer deux concepts proches.

## Pour CC :

Qu'est ce que l'Interaction Homme Machine ? Quels en sont les composants ?

Qu'est ce qu'une interface homme machine (ou interface utilisateur) ?

Quelle est la différence entre l'Interaction Homme Machine et une interface utilisateur ?

Définissez ce qu'est un widget (ou objet graphique interactif) en expliquant ce qu'il contient.

Qu'est ce qu'une modalité d'interaction ? Comment est-elle définie ? Donnez un exemple.

Quelle est la différence entre une modalité en entrée et une modalité en sortie ?

Quelles sont les caractéristiques d'un processus de conception centré utilisateur ?

Expliquez (texte + schéma) la conception centrée-utilisateur.

Quelle est la définition d'une IHM utile ? Illustrez.

Expliquez la théorie de l'activité (texte + schéma). Quels en sont les composants ? Donnez des exemples qui ne soient pas tirés du cours.

Citez deux moyens de représenter des idées lors des phases d'exploration. Quand préconisez vous l'utilisation de l'un ou de l'autre de ces moyens ? Justifiez.

Qu'est ce qu'une IHM Abstraite ? A quoi sert-elle ? A partir de quoi l'obtient-on ?

Que devez vous savoir avant de commencer la conception d'un logiciel interactif ?

Citez une technique d'entretien utilisable pour recueillir des informations auprès des utilisateurs. Expliquez en rapidement les données récoltées.

Expliquez le brainwriting. A quoi sert-il ?

Remplissez le tableau suivant pour Application connue de tous (ex : Moodle).

Utilisateurs	
Fonctionnalités	
Tâches	
Plateforme d'utilisation	
Modalités d'interaction	
Contexte d'utilisation (2 maximum)	

Expliquez (texte + schéma) le framework de conception CAMELEON.

Donnez la définition de la méthode des persona. Quelles sont les informations qui y sont présentées ? Quelles sont celles qui ne doivent pas y être ?

Quelles sont les raisons qui justifient la création d'un persona ?

A quoi sert un scénario ? Donnez un exemple d'utilisation de scénario. Dans ce cas d'utilisation du scénario, quelles sont les informations qu'il doit contenir ?

Quelles sont les raisons qui justifient la création d'un scénario ?

Quand utilise-t-on les scénarios dans le processus de conception centrée utilisateur ?

A quoi les modèles de tâches peuvent-ils être utilisés ? Illustrez une des raisons de les utiliser (répondez uniquement dans le cadre ci-dessous).

Expliquez, pour la conception de l'IHM, quelle est la différence entre un utilisateur et un client. Donnez un exemple concret de manifestation de cette différence pendant le

processus de conception de l'IHM (exemple de point de vue différent sur une même question apparue au cours de la conception).

## Questions ajoutées pour examen final

Quels sont les 5 critères de l'utilisabilité? Donnez un exemple pour chaque (hors exemple du cours).

Expliquer chacun des 4 grands objectifs de l'ergonomie.

Dans le modèle de Norman, qu'est ce que les distances d'exécution et d'évaluation ?

Quelle information recueillez vous dans un questionnaire SUS ?

Quelle est la différence entre efficacité et efficience ?

Expliquer la différence entre IHM abstraite et maquette ?

A quoi servent les maquettes lors de la conception d'IHM ?

Quel élément du modèle d'activité de Norman, la loi de Hick permet-elle d'évaluer ?

Quel élément du modèle d'activité de Norman, la loi de Fitts permet-elle d'évaluer ?

Quel élément du modèle d'activité de Norman, la méthode KLM-GOMS permet-elle d'évaluer ?

Quelles différences y a-t-il entre une évaluation à base d'heuristiques ergonomiques et une évaluation par test utilisateur ?

Citer une méthode quantitative de test utilisateur.

Citer une méthode qualitative de test utilisateur.

Quelles différences y a-t-il entre les méthodes qualitatives et les méthodes quantitatives ?