

Examen IHM

PARTIE 1 :

Question 1)

- B. l'efficacité

Question 2)

- B. Promenade cognitive

Question 3)

- D. de tous les éléments ci-dessus

Question 4)

- D. feedback

PARTIE 2 :

Question 5)

On utilise pas de menu majoritairement dans des interfaces "physique" par exemple le tableau de bord d'une voiture quand on veut gérer le chauffage, on ne passe pas par un menu on a un bouton pour descendre, augmenter, diriger l'air... ou encore pour piloter la voiture il faut un accès direct aux actions (accélérateur, frein, volant...)

En deuxième situation on peut citer par exemple une landing page où on présente un produit par exemple, pas de menu uniquement un lien vers newsletter et éventuellement un lien vers l'emplacement du futur produit.

Question 6)

Oui l'utilisateur peut être sollicité pour donner ses exigences (besoins) et aussi des feedback tout au long du projet pour s'adapter à ses besoins. L'interface est faite pour l'utilisateur, il est donc normal de le consulter dans un premier temps en début de projet pour définir les besoins mais aussi sur des tests utilisateurs.

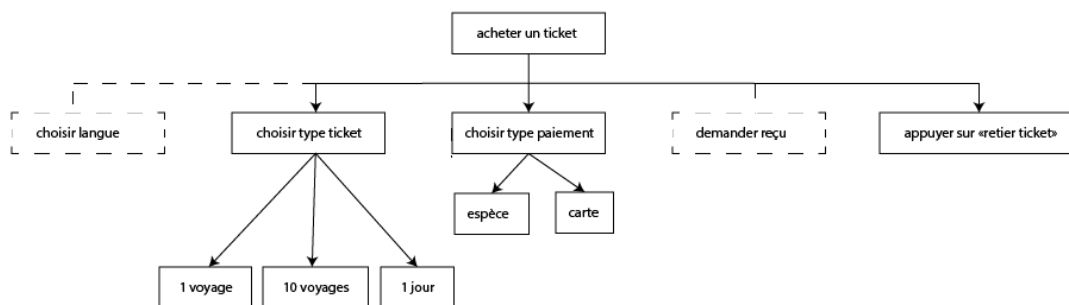
Question 7)

- Pas de titre sur la modale
- croix est grisé (on dirait qu'elle est disable)
- "erreur inattendue" n'est pas très explicite pour l'utilisateur
- icône pas adapté (ressemble a un icône d'aide plutôt qu'une erreur)

Question 8)

- le feedback sur la souris (montre visuellement ou est bind la touche)
- tout est bien séparé en différentes sections
- boutons disable (boutons non cliquable sont grisés)
- visualisation pour l'échelle de sensibilité
- sections titrés
- bonne hiérarchisation (titre > menu > sections...)

Question 9)



Question 10)

- feedback utilisateur (donné un retour direct de l'action d'un utilisateur => souvent obligé d'aller dans les logs pour avoir une idée précise quand il y'a une erreur mais aussi quand ça réussit rien ne nous le confirme comme pour la suppression d'un dossier par exemple)
- trop d'informations pas hiérarchisé (exemple d'installation de package => submergé d'informations, nom, version)
- annuler une action est compliqué, on peut annuler une installation en cours par exemple mais annuler une action (suppression, annuler un git push...) demande une grande connaissance de commande dans le domaine si bien qu'il est généralement préférable de passer par une interface graphique de ce genre de cas

Question 11)

11.1)

Je ne me souviens plus du terme mais c'est la mémoire de l'utilisateur, ce qu'il est capable de retenir dans un court terme et qu'il peut réutiliser. Au-delà de ce nombre, il ne se souvient plus de tout.

11.2)

Ils l'utilisent pour limiter les actions à la suite et le nombre d'informations à retenir dans un court temps. Pour pallier ce problème on peut utiliser des feedbacks (breadcrumbs, historic...)

Question 12)

12.1)

On peut utiliser un questionnaire ou un entretien pour déterminer les exigences et les besoins des utilisateurs. Pour cela il faut choisir un panel d'utilisateurs potentiels représentatif. L'idée est de recueillir des informations comme les habitudes, le temps d'utilisation, l'intérêt de la venue d'un tel projet, ce qu'ils utilisent actuellement pour répondre à leur besoin...

12.2)

On va chercher à évaluer le produit donc à savoir ce qui est bon et ce qui l'est moins mais aussi ce qu'il manque ! Pour cette raison un "think aloud" paraît pertinent. Il permettra de nous rendre compte de ce qu'il ne va pas en direct. Il mettra en évidence des informations pas vues, pas assez accessibles ou des actions que l'utilisateur aurait aimé voir ici. Il faut cependant préparer un scénario pour définir les tâches à évaluer.