

Interaction Homme-Machine IHM1. MAISHS Master

Test 2020-2021 Durée 1 heure

Tous documents autorisés.

Le travail doit être fait individuellement. Le test est en deux parties : la partie 1 contient un court QCM (aucune justification n'est nécessaire pour vos réponses.) Une seule réponse par question. Pas de points négatifs pour les réponses fausses. La partie 2 contient des questions demandant une réponse plus longue et elles sont similaires à celles que nous avons faites pendant les TD. Il est recommandé de lire d'abord toutes les questions. Vous pouvez choisir d'écrire vos réponses à la main et de dessiner des diagrammes sur papier, puis de télécharger une copie numérique (par exemple une photo) ou l'ensemble de votre travail, ou vous pouvez choisir d'écrire vos réponses dans un Word / Open Office, par exemple, et d'inclure des images (photos). Pour vous donner le temps de le faire, vous disposerez de 30 minutes supplémentaires pour gérer les aspects électroniques de la soumission. Attention, après 1h 30 vos soumissions ne seront pas acceptées, sauf pour les étudiants avec le tiers temps (l'heure de soumission est contrôlée par Moodle) !

Je vous conseille vivement de ne pas passer trop de temps à mettre en forme vos documents, etc. Ce qui est important, c'est le CONTENU, pas la présentation (aucune note n'est donnée pour la présentation uniquement le contenu). Votre soumission doit être dans un seul fichier. N'oubliez pas de mettre votre nom dans le document ! Vous devez inclure des diagrammes dans votre fichier. Ne soumettez votre travail que lorsque vous êtes prêt (vous ne pouvez soumettre votre travail qu'une seule fois).

PARTIE 1 (3 points)

Question 1. Fournir des accélérateurs (par exemple les raccourcis claviers) concerne principalement (0.5 point)

- A. un utilitaire
- B. l'efficacité
- C. l'apprentissage
- D. le caractère (ou sympathie)

Question 2. Une méthode qui ne nécessite pas de participants humains pour les tests utilisateurs est (0.5 points) :

- A. Penser à haute voix (ou Think Aloud)
- B. Promenade cognitive (cognitive walkthrough)
- C. La méthode Magicien d'Oz
- D. Entretiens semi-structurés
- E. Questionnaires

Question 3. L'icône d'un dossier contenant des fichiers, sur lequel les utilisateurs peuvent poser des fichiers pour les y déplacer, est un exemple (une seule réponse possible) (1 point) :

- A. du principe du "reconnaitre plutôt que se rappeler"
- B. De manipulation directe
- C. de métaphore
- D. de tous les éléments ci-dessus

Question 4. Vous faites glisser un répertoire pour faire une copie de son contenu. Une animation apparaît sur l'écran, montrant des fichiers se déplaçant d'un répertoire vers un autre répertoire. Ceci est un exemple de (1 point) :

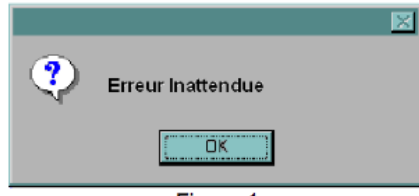
- A. visibilité
 - B. mapping
 - C. modélisation graphique
 - D. feedback
-

PARTIE 2

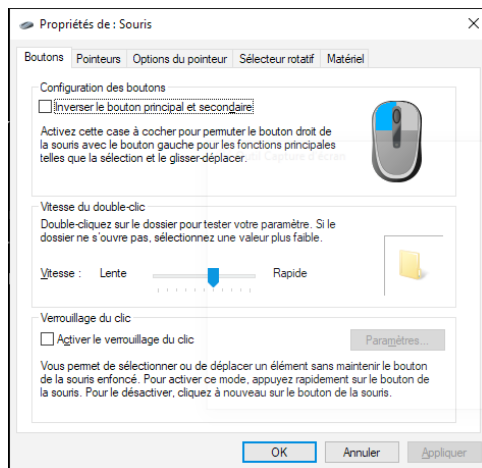
Question 5. Décrivez 2 situations où vous n'utiliserez pas un menu dans une interface (2 points).

Question 6. L'utilisateur a-t-il un(des) rôle(s) dans la conception d'une IHM ? Si oui, quel est ce rôle/quels sont ces rôles ? (2 points)

Question 7. Quelle(s) règle(s) d'ergonomie est(sont) ignorée(s) dans l'image ci-dessous ? (1 point)



Question 8. Ci-dessous est une capture d'écran d'un PC Windows qui permet à un utilisateur de comprendre les configurations d'une souris pour savoir les changer. Quelle(s) règle(s) d'ergonomie est(sont) illustrée(s) par cette image ? (1 point)



Question 9. CityVille est une ville internationale avec de nombreux visiteurs étrangers chaque année. Le gouvernement souhaite concevoir une machine de vente de tickets de tramways, qui soit 'user-friendly'. Dessinez un modèle de tâche de la situation en utilisant la notation HTA. Ajoutez autant d'information que possible et notez chaque hypothèse que vous faites. (3 points)

Question 10. Listez 3 principes de design de Schneiderman qui sont souvent violés par les interfaces en ligne de commande dans la pratique (comme dans un shell Unix ou l'invite de commande de Windows). Pour chaque principe, expliquez comment il est violé. (1.5 points)

Question 11.

11.1 Quelle est la signification de 7 (+ ou - 2) pour l'interaction homme-machine ? (1 point)

11.2 Comment les concepteurs d'interface utilisent-ils ce chiffre ? (2 points)

Question 12 : Vous avez été sollicité pour aider à la conception d'un nouveau jeu qui sera inclus dans un nouveau téléphone mobile. Notez que vous ne devez pas concevoir le jeu dans les réponses ci-dessous.

12.1 Écrivez un **plan sur la manière selon laquelle vous consulteriez les utilisateurs** pendant la phase **d'extraction des requis** pour une telle application. Justifiez vos choix, en expliquant pourquoi ils sont pertinents et incluez autant de détails que possible (1.5 points).

12.2 Écrivez une **stratégie d'évaluation** et un **plan d'évaluation** que vous utiliseriez pour ce jeu. Justifiez vos choix, en expliquant pourquoi ils sont pertinents et incluez autant de détails que possible (2 points).