|  |
| --- |
| https://s2.qwant.com/thumbr/0x0/5/a/8048bd0e3909c0d61fa4586efbcd99/b_1_q_0_p_0.jpg?u=http%3A%2F%2Fdircom.univ-amu.fr%2Fsites%2Fdircom.univ-amu.fr%2Ffiles%2Flogo_polytech.png&q=0&b=1&p=0&a=1 |
| Fitts’ Law sur téléphone portable |
| Rapport du Projet |
|  |
| **Clément STAMEGNA / Guillaume MICHON** |
| **17/04/2018** |

|  |
| --- |
| Rapport de fin de projet ReVa : Fitts’ Law sur téléphone portable. |

[1) Le Sujet 3](#_Toc514498362)

[1.1. Définition 3](#_Toc514498363)

[2) L’Organisation 4](#_Toc514498364)

[3) Les Difficultés & Solutions apportées 5](#_Toc514498365)

[Conclusion 6](#_Toc514498366)

1) Le Sujet

# 1.1. Définition

En psychologie expérimentale, en ergonomie et en interaction Homme-machine, la loi de Fitts est un modèle du mouvement humain qui prend en compte un indice de la difficulté d'une tâche. La formulation la plus courante actuelle exprime le temps requis pour aller rapidement d'une position de départ à une zone finale de destination, en fonction de la distance à la cible et de la taille de la cible. La loi de Fitts est utilisée pour modéliser l'acte de « pointer », à la fois dans le vrai monde, par exemple avec une main ou un doigt, et sur les ordinateurs, par exemple avec une souris.

Publiée par Paul Fitts en 1954, elle ne s'applique pas nécessairement aux interfaces tactiles actuelles

Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi\_de\_Fitts

2) L’Organisation

3) Les Difficultés & Solutions apportées

Conclusion