**Dev. Int. Web. Ergonomie: Episode II**

4 grands secteurs:

* La psychologie clinique.
* La psychologie sociale.
* La psychologie du développement.
* La psychologie cognitive.

- Des fonctions mentales générales:

L’analyse de l’activité est plus riche si on s’intéresse aux capacités de l’être humain. Voici quelques exemples:

* La mémoire.
* La perception.
* Les représentations mentales.
* La variabilité inter et intra-individuelle.

- La mémoire:

De quoi dépend la mémoire?

Quels sont les facteurs qui font varier la mémoire ?

Des facteurs internes:

* *La fatigue, l’âge, le stress, la vigilance, …*

Des facteurs externes:

* *Le bruit, les informations à traiter, …*

- **Mission 2: une hypothèse sur la mémoire**

* La mémoire *dépend de l’ordre des informations dans une série*.
* Trouver une méthode qui permet de **prouver** que cette hypothèse est vraie.

**Mission 2:** Mise en place d’une expérimentation

* Comment prouver qu’une hypothèse est vraie?
* Que proposez-vous comme déroulement ?

Mise en place d’un protocole expérimental:

Décrivez ce protocole:

* Que doivent faire les personnes expérimentées?
* Dans quelles conditions?
* Avec quels matériels?
* Quels sont les résultats attendus?

=> protocole expérimental:

* Tâche: de mémorisation [rappel libre et immédiat].
* Sujets: adultes.
* Matériel: 1 liste de 10 syllabes sans signification, de 3 lettres chacune, écrites sur des cartons séparées, fiches réponses - 1 par essai.
* Déroulement: 6 essais.

=> *Voir feuille papier*.

- La mémoire: 2 fonctions

* La rétention: *stockage d’info*
* Le rappel.

Il existe 3 types de mémoire différentes: sensorielle, courte, et à long terme.

- 3 sortes de mémoire:

* Sensorielle:
  + Se conservent pendant une fraction de seconde, avec bcp d’info.
* Court terme:
  + Se conservent pendant ½ minutes, pas beaucoup d'éléments.
* Long terme:
  + Se conserve une vie, avec une très grande capacité de stockage.

- Mémoire, Utilisateur & Interfaces

* Limiter le recours à la mémorisation.
* Le cas des sites Web:
  + L’utilisateur doit savoir d’où il vient et où il peut aller.
  + L’utilisateur ne devrait pas avoir à revenir à la page d'accueil pour savoir quelles informations sont disponibles sur le site.
  + L’utilisateur ne devrait mémoriser ni la structure, ni les rubriques d’un site pour pouvoir trouver l’information qu’il cherche.
* Le cas des systèmes interactifs traditionnels:
  + Les menus présentent l’ensemble des commandes possibles.
  + Leur disponibilité renseigne l’utilisateur sur ses dernières actions.

- La perception:

Face à un écran, l’utilisateur perçoit des informations.  
Que dire des lois générales de la perception?

Pour vous, de quoi dépend la perception?

- **Mission 3:** images de Fisher

* Un corps de femme devient une tête d’homme.

- **Mission 6:** matte la ba-balle

- Le processus de perception:

* Le même pour tout individu, enfant ou adulte, mais l’individu ne perçoit pas nécessairement la même chose à partir de la même source.
* Notre perception est limitée par notre expérience individuelle.

- La théorie de la Gestalt:

Principe de regroupement: *proximité, similarité, fermeture*.

* l’organisation visuelle et sémantique du contexte guide la prise d’information.

**Recommandation:**

* Ne pas multiplier les propriétés perceptives des mots.
* Utiliser des catégories d’objets sémantiquement distantes les unes des autres.
* Utiliser des termes renvoyant à des objets typiques de leur catégorie sémantique.
* Disposer tout ceci à l’écran de telle sorte que l’utilisateur distingue facilement les différentes zones de la page web.

- Définition des représentation mentales:

* Construction mentales éphémères permettant de réaliser des calculs, activités de simulation en focntion du contexte.
* Différentes formes de codage:
  + Le code verbal.
  + Le code imagé.

- Représentation, Utilisateur & Interfaces:

* Mieux connaître le système de représentation de l’utilisateur pour proposer des informations adaptées sur l’interface.
* Utiliser une méthode qui permet de connaître l’activité réelle et non son opinion.

- La variabilité intra- et inter-individuelle:

Chaque expérience vue en cours a montré que:

1. Il y a des lois générales sur le fonctionnement de l’homme.
2. Chaque personne est différente et présente….

- Variabilité intra-individuelle:

* Chacun d’entre nous n’a pas les mêmes capacités en fonction du temps.
* Elle varient en fonction
  + De la journée.
  + De la fatigue.
  + …

- Conclusion:

* La démarche ergonomique est centrée utilisateur
  + Générique
  + Singulier
* Des lois générales démontrées par les travaux de la psychologie cognitive.
* Malgré ces lois, le comportement varie en fonction de la situation dans laquelle est l’individu.