



Laboratoire d'Innovation Libre et Open Source

SynaptikOne

À propos de SynaptikOne :

SynaptikOne est un laboratoire d'innovation libre et open source, *totalelement indépendant*. Nous ne sommes rattachés à aucune organisation ou institution. Notre mission est d'accompagner et d'aider tous les étudiants, qu'ils soient inscrits dans une université ou autodidactes. Nous offrons un environnement ouvert et collaboratif, afin que chacun puisse apprendre, expérimenter et innover librement.

Nous sommes également ouverts à toute collaboration, partenariat ou opportunité de projet. N'hésitez pas à nous contacter pour explorer ensemble de nouvelles idées et initiatives.

Rédigé par : Rakotondravelo Tahina Mickaël

Fondateur du Laboratoire SynaptikOne

Licence : Creative Commons BY-NC-SA 4.0 — Usage commercial interdit.

Site web : <https://synaptikone.pages.dev/>

Facebook : Page Facebook SynaptikOne

Énoncé du Sujet – IHM (Master 1, Parcours Informatique)

Université CNTEMAD — Session 2024–2025

1. Qu'est-ce qu'une interface ?
2. Qu'est-ce que l'ergonomie ?
3. En prenant l'exemple d'un distributeur automatique de billets, expliquez les règles de l'ergonomie.

Corrigé détaillé

Question 1 – Qu'est-ce qu'une interface ?

Une **interface** est une zone d'interaction entre deux systèmes — dans le cas de l'IHM, entre l'être humain et la machine. Elle permet la communication, la commande et le retour d'information entre l'utilisateur et le système.

Exemples :

- Clavier, souris, écran tactile → interfaces physiques.
- Menus, boutons, fenêtres à l'écran → interfaces logicielles.

Question 2 – Qu'est-ce que l'ergonomie ?

L'**ergonomie** est la science de l'adaptation du travail à l'homme. Dans le contexte de l'IHM, elle consiste à concevoir des interfaces faciles à utiliser, efficaces et agréables.

- Réduire les erreurs et la fatigue de l'utilisateur.
- Améliorer la rapidité et la précision de l'interaction.
- Offrir un confort visuel et cognitif.

Question 3 – Application : Distributeur Automatique de Billets (DAB)

Pour qu'un DAB soit ergonomique :

1. Visibilité et compréhension immédiate : fonctions claires et visibles.
2. Cohérence et régularité : logique uniforme des opérations.
3. Feedback / retour utilisateur : informer l'utilisateur à chaque étape.
4. Prévention des erreurs : guider l'utilisateur pour éviter les confusions.
5. Accessibilité : utilisable par tous (hauteur, contraste, langue, etc.).

Licence

Licence Creative Commons BY-NC-SA 4.0

Attribution – Pas d’usage commercial – Partage dans les mêmes conditions.

© SynaptikOne, Laboratoire d’Innovation Libre et Open Source.

Remarque

Les corrigés proposés par le Laboratoire SynaptikOne sont élaborés avec soin et rigueur. Cependant, en raison du nombre important de sujets, projets et documents traités quotidiennement, il est possible que certains corrigés comportent des erreurs ou des imprécisions. Nous invitons chaque lecteur à nous signaler toute correction ou suggestion d’amélioration, afin de contribuer ensemble à l’enrichissement et à la fiabilité de nos ressources pédagogiques.