

Introduction aux Systèmes Intelligents

Interaction Homme-Machine Examen 1^{ère} session

Semestre 5 -2017/2018

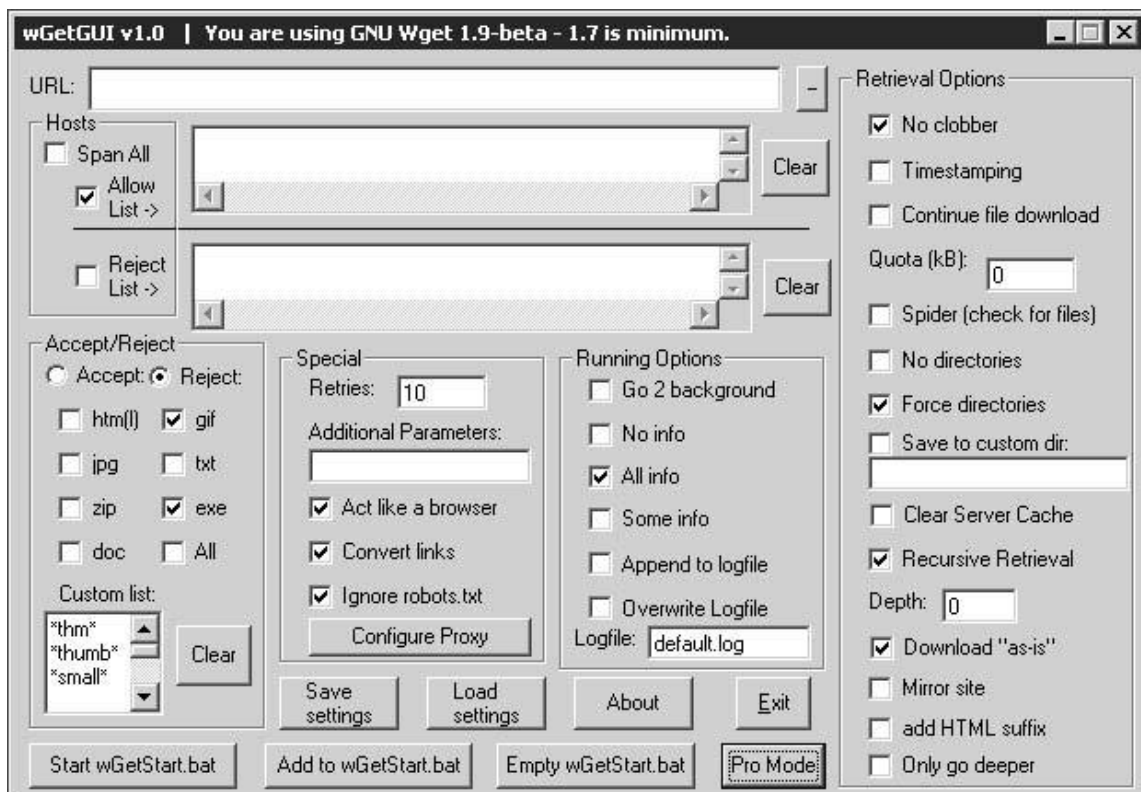
13 février 2018

Durée : 1 heure

Perception (6 points)

- La loi de Hick-Hyman (un des deux lois de la psychophysique) est fréquemment utilisée dans l'évaluation de techniques d'interaction. Expliquez en quoi consiste cette loi et quelles en sont ses limites.

Donnez un exemple d'usage concret de cette loi sur l'interface suivante :



Conception (8 points– 4 points par question)

- Qu'est-ce que la méthode de conception participative ? Quelles sont les différences entre cette méthode et la méthode centrée-utilisateur ISO 9241-210:2010 ?
- Quels sont les limites et avantages de raisonner sur des scénarios plutôt que sur des Use-Cases UML ? Établissez des liens entre ces deux approches.

Prototypage et développement (6 points –2 points par question)

- Quels sont les objectifs visés de la réalisation des prototypes basse-fidélité ?
- Au travers de votre expérience avec le langage **Processing.org**, détaillez les avantages et les inconvénients d'utiliser un langage de prototypage haute-fidélité. Structurez votre réponse sous forme de différents critères.
- Comment passer du prototype au produit fini : détaillez quelques étapes qui vous semblent nécessaires et où les prototypes aideront à la conception finale.

