

Introduction aux Systèmes Intelligents

Interaction Homme-Machine Examen 1^{ère} session

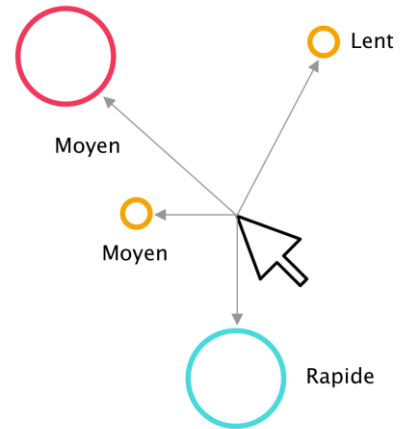
Semestre 5 -2018/2019

06 février 2019

Durée : 1 heure

Perception (6 points)

- La loi de Fitts (une des deux lois de la psycho-physique) est fréquemment utilisée dans l'évaluation a priori de techniques d'interaction.
 - Expliquez en quoi consiste cette loi et quels types d'évaluation on peut mener avec.
 - Quelles en sont les limites ?
 - Donnez un exemple d'usage concret de cette loi sur l'usage de menus.



Conception (8 points— 4 points par question)

- Quelles sont les 4 phases principales liées à la conception d'un système interactif ? Détaillez chacune des phases. Quels sont les points importants à prendre en compte ?
- Quelles sont les avantages et inconvénients de travailler avec des scénarios d'usage en IHM plutôt qu'avec des modèles formels ? Comment construit-on ces scénarios d'usage et quels en sont leurs limites ?

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

- Quel est le rôle des prototypes basse-fidélité par rapport aux prototypes haute-fidélités et au système final ?
- Au travers de votre expérience avec le langage **processing.org**, détaillez les avantages et les inconvénients d'utiliser un langage de prototypage rapide.
Structurez votre réponse sous forme de liste de différents critères de conception à prendre en compte (*design rationale*)
- Pensez-vous qu'il est important de développer le prototype avec le même langage qui sera utilisé pour le développement final ? Justifiez votre réponse par une liste d'avantages et inconvénients.