

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 ?

Exercice 4 : de quoi dépend la perception ?

Vous allez passer une expérience.

La moitié du groupe sort de la salle :

- ▣ pas de temps pour boire un café,
- ▣ le groupe reste **silencieusement** dans le couloir

Images de Fisher

Un corps de femme qui devient une tête d 'homme

Ou une tête d 'homme qui devient un corps de femme.

L'identification perceptive des images du milieu n'est pas la même selon l 'ordre de passation des images

Exercice 5

Dans la vidéo suivante, comptez exactement le nombre de passes des sportifs de l'équipe blanche (et seulement ceux-là).

[http://www.youtube.com/watch?
feature=player_embedded&v=wEdt3_Y8dZk](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wEdt3_Y8dZk)

Exercice 5

Dans la vidéo suivante, comptez exactement le nombre de passes des sportifs de l'équipe blanche (et seulement ceux-là).

[http://www.youtube.com/watch?
feature=player_embedded&v=wEdt3_Y8dZk](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=wEdt3_Y8dZk)

Avez-vous remarqué l'ours - qui passe et danse - entre les joueurs ?

-> Nos attentes guident notre perception

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 :
 - ▣ Même si nos cinq sens sont actifs dans tout acte de perception, c'est notre cerveau qui **décide** de ce que nous pouvons percevoir à travers eux.
 - ▣ Nos connaissances antérieures, nos valeurs, notre affectivité, nos styles cognitifs, notre âge et peut-être notre sexe jouent sur notre manière d'appréhender et d'interpréter notre environnement.

La vue

- ▣ *Nous construisons notre mémoire visuelle à travers nos expériences...*
- ▣ *Le cerveau doit apprendre à voir, ceci se fait à travers l'expérience.*

http://www.dailymotion.com/video/xia0oz_mon-corps-ce-heros-la-vue-03-03_tech?start=79

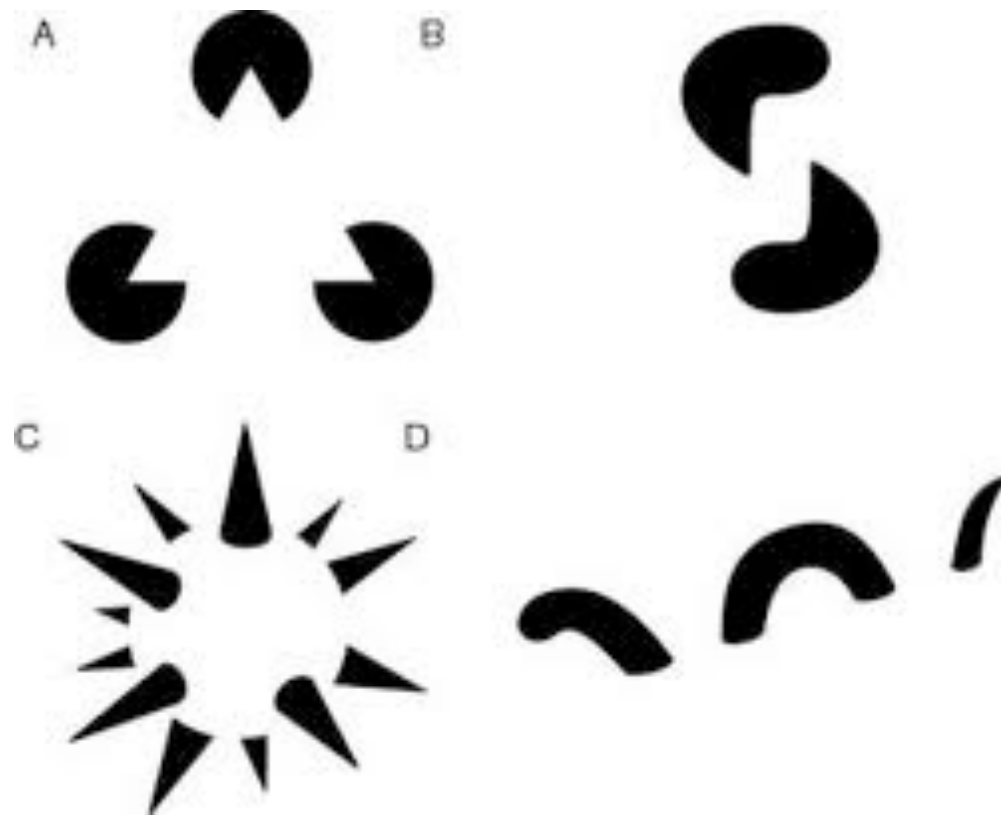
La théorie de la Gestalt

Principes de l'organisation visuelle : ségrégation fond-forme



La théorie de la Gestalt

Principes de l'organisation visuelle : ségrégation fond-forme



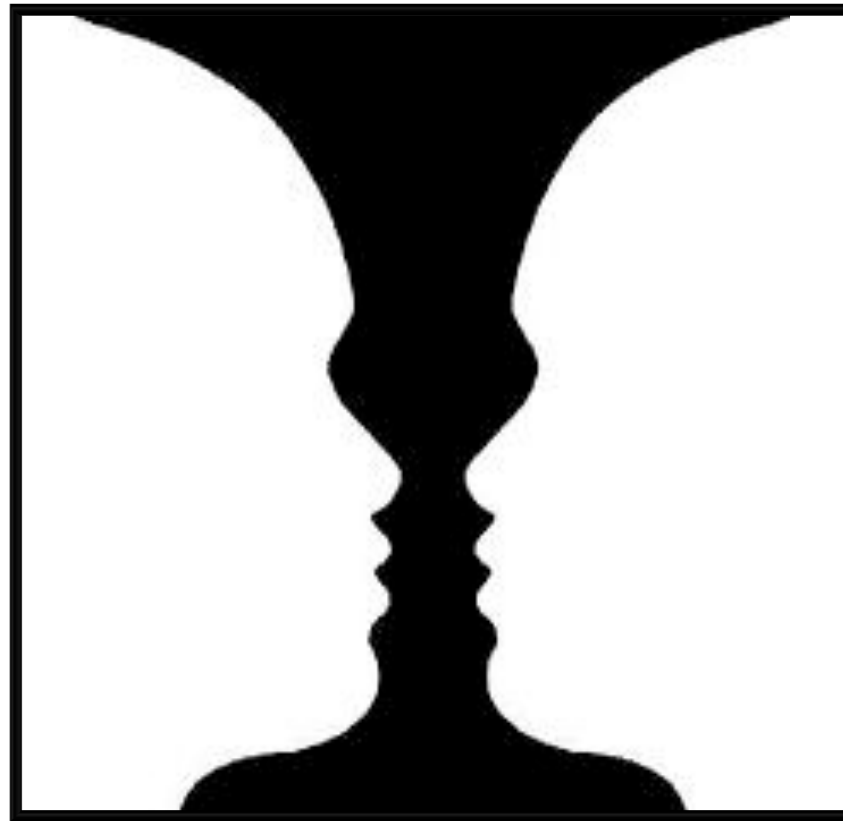
La théorie de la Gestalt

Principes de l'organisation visuelle : ségrégation fond-forme



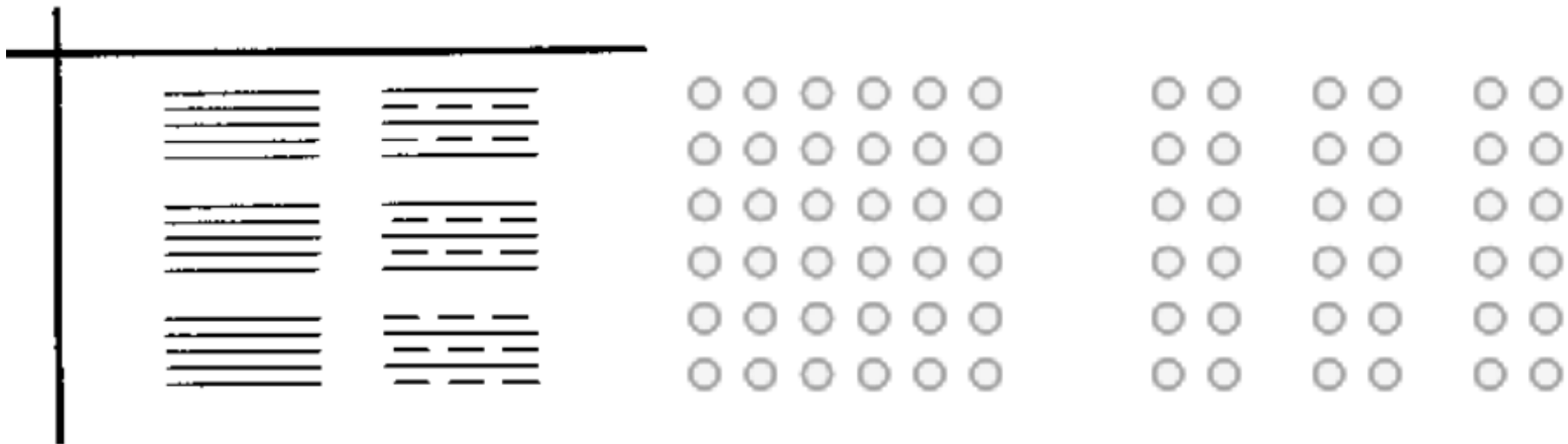
La théorie de la Gestalt

Principes de l'organisation visuelle : ségrégation fond-forme



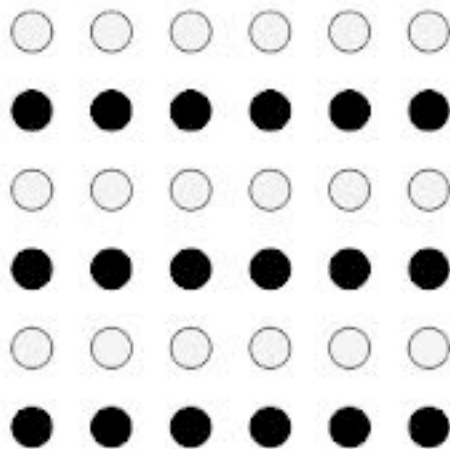
La théorie de la Gestalt

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



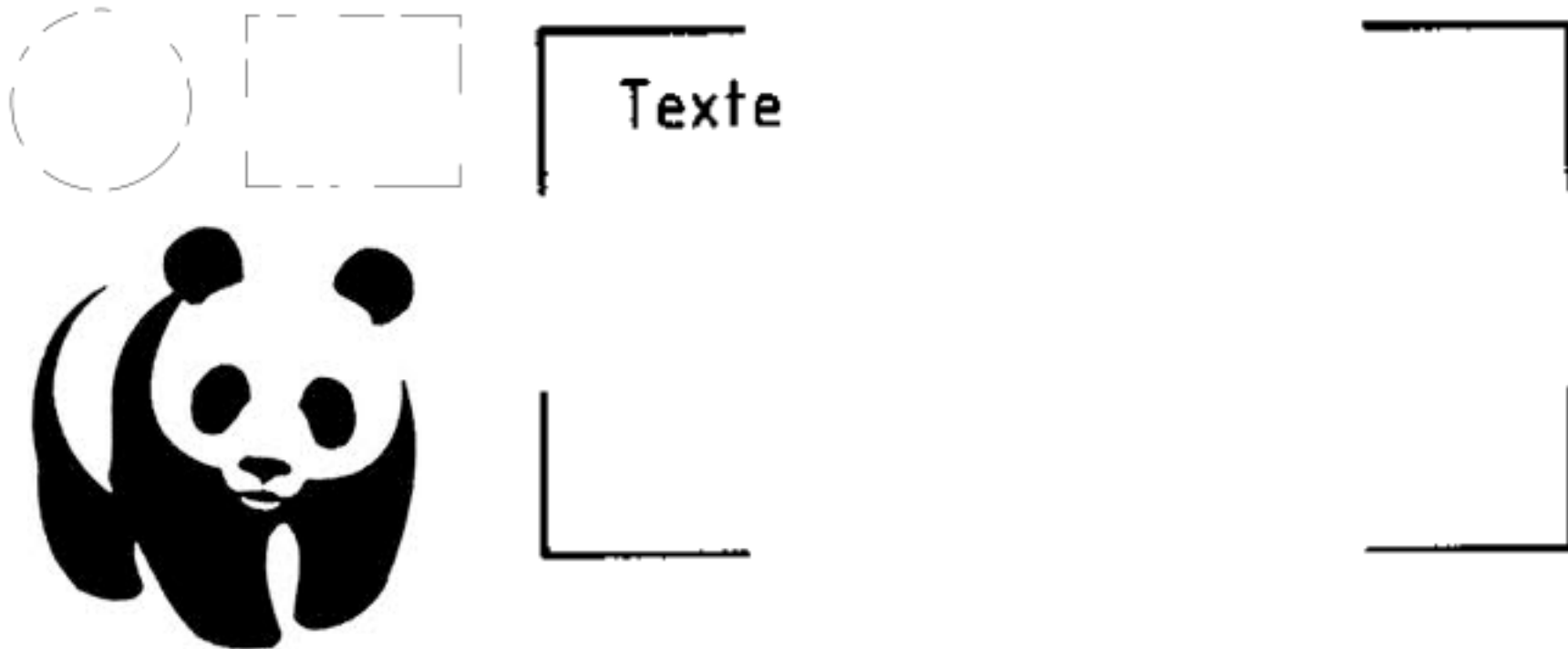
La théorie de la Gestalt

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



Loi de fermeture

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



Principe de redondance

- ▣ La redondance est bien sûr liée au degré de connaissances de l'utilisateur :
 - ▣ Novices : besoin d'informations riches et multimodales (effet de modalité)
 - ▣ Experts : besoin d'information minimale pour éviter un traitement d'informations déjà connu et plus lent
- ▣ Généralement bénéfique pour l'apprentissage sauf si surcharge en mémoire de travail

Perception, Utilisateur & Interfaces

- L'organisation visuelle et sémantique du contexte guide la prise d'information

Recommandations :

- 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.

Test pour une interface (1/4)

▣ **Objectif** : évaluer la compréhension.

Rapide, réalisable sur un simple prototype papier, il peut être mis en œuvre dès les premières phases du projet permet de vérifier que l'utilisateur comprend la façon d'utiliser le logiciel et qu'il interprète correctement le vocabulaire utilisé.

▣ **Avantages**

Le test de perception ne nécessite pas de développement important. Il permet d'identifier les problèmes de compréhension.

▣ **Inconvénient**

Le test de perception ne tient pas compte de la dynamique de l'interaction.

Test pour une interface (2/4)

Le **prototype** utilisé peut être une simple image de la page d'accueil, une maquette PowerPoint suffit (maquette papier ou présentation à l'écran)

Méthode : présentation du prototype à l'utilisateur. Il reste à distance de l'écran. Il ne doit pas se servir de la souris. L'observateur lui demande d'expliquer comment il interprète l'écran :

- ▣ Identification des informations les plus apparentes.
- ▣ localisation des zones de navigation
- ▣ compréhension correcte du texte des liens.

Test pour une interface (3/4)

Les questions à poser :

- ▣ Que permet de faire cette page ?
- ▣ Que voit l'internaute en premier ?
- ▣ Où se trouvent les liens ?
- ▣ Que signifient-ils ?
- ▣ A quoi servent ces liens ?
- ▣ Quelles informations devrait-on trouver derrière ?
- ▣ Pour une demande type, où doit aller l'internaute ? Que pense-t-il trouver ensuite ?

Test pour une interface (4/4)

- Validation de la charte graphique auprès des utilisateurs en évaluant la façon dont ils perçoivent le graphisme proposé.
- Les points suivants doivent être traités :
 - Que ressent l'internaute ?
 - Que pense-t-il du graphisme ?
 - Quel thème associe-t-il au graphisme ?
 - Que regarde-t-il en premier ?
 - Qu'aime-t-il et que n'aime-t-il pas ?
 - Quelle impression garde-t-il d'une entreprise qui affiche cette image ?