

**Objectifs :**

1. Comprendre le comportement d'un utilisateur lors de la réalisation d'une tâche (GOMS)
2. Estimer le temps d'exécution d'une tâche.(keystroke)

**Exercice 1 :**

On considère un utilisateur expert engagé dans une tâche, qui réfléchit une fois avant, mais dispose ensuite d'automatismes dans le traitement de la tâche.

On considère d'autre part que la position des mains par défaut (au début et à la fin de la tâche) est le clavier.

L'utilisateur veut supprimer les 10 fichiers que contient un répertoire (le répertoire est ouvert et tous les fichiers sont visibles).

**Méthode 1 (M1)**

Les fichiers sont supprimés un par un : un clic droit sur chaque fichier ouvre un menu contextuel dans lequel l'utilisateur clique sur 'Supprimer', puis sur 'OK' dans la boîte de confirmation qui s'affiche.

**Méthode 2 (M2)**

L'utilisateur sélectionne l'ensemble des fichiers avec la souris en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, puis ouvre un menu contextuel par un clic droit dans lequel il clique sur 'Supprimer', enfin confirmer en cliquant sur 'OK'

— Calculez du temps de réalisation, en considérons les valeurs moyennes suivantes :

Frapper au clavier : 280 ms = K<sub>clav</sub>

Pointer avec la souris sur une cible : 1100 ms = P

Appuyer sur le bouton de la souris : 100 ms = K

Bouger les mains entre la souris et le clavier : 400 ms = H

Acte de penser à l'opération à effectuer : 1200 ms = M

**Exercice 2 :**

—Il s'agit de remplir un formulaire d'inscription. Calculez le temps de réalisation de cette méthode, en considérant les valeurs moyennes suivantes :

K = 0,2 s : *Keying* (taper une touche au clavier)

K<sub>c</sub> = 0,2 s : cliquer sur la cible

P = 1,1 s : *Pointing* (déplacer la souris vers une cible)

H = 0,4 s : *Homing* (aller de la souris au clavier vice et versa)

M = 1,35 s : Processus mental pour préparer la prochaine étape

Méthode pour le but par entrée de données,

- Prendre la souris (H)
- Pointer la case « prénom » (P)
- Sélectionner la case « prénom » (K<sub>c</sub>)
- Se souvenir de son prénom (M)
- Écrire les lettres (K)
- Reprendre la souris (H)
- Pointer la case « prénom » (P)
- Sélectionner la case « nom » (K<sub>c</sub>)
- Se souvenir de son nom (M)
- Écrire les lettres (K)
- Retour à la fin de la tâche (H)

—On considère les opérateurs : déplacement du curseur, clic de souris, enfoncement d'une touche du clavier, sélection avec la souris.

**Règle :** On place des M en avant de chaque K et K<sub>c</sub>. On place des M en avant de chaque P qui pointe une commande,

—En appliquant la règle citée au dessus, re-calculez le temps de réalisation ,