

Projets IHM 11-12

L'étudiant devra choisir un projet parmi les sujets qui sont proposés ci-dessous. Les projets sont à faire par groupe de 3. Dans cette partie du projet, on vous demande de concevoir une interface répondant au mieux à la tâche mais sans la programmer. Néanmoins, un « mini » jeu d'essai sera nécessaire pour faire fonctionner correctement l'interface. L'étudiant devra préciser pour quel type d'utilisateur est destinée l'interface, quelle démarche a-t-il choisi pour la conception, etc. Il est souhaitable de réaliser des interfaces qui prennent en compte tout type d'utilisateur lorsque cela est possible. Le choix du logiciel et du matériel de développement est libre. Un rapport de 15 pages maximum (en anglais) est à rendre pour le jour de la soutenance (en anglais) prévue le

1. Une interface d'apprentissage de calcul élémentaire pour des enfants de 5 ans.
2. Un logiciel proposant des ventes aux enchères de produits de tout type.
3. Un logiciel de type réseau social sur un smartphone
4. Un tableau de bord tactile pour la voiture du 21^{ème} siècle.
5. Un nouveau logiciel de navigation type GPS mais plus ergonomique tomtom.
6. Un logiciel de navigation web pour un déficient visuel.
7. Un éditeur graphique permettant au responsable d'une formation de concevoir des emplois du temps
8. Gestion d'un agenda électronique.
9. Une interface permettant à un garagiste de visualiser le schéma technique d'une voiture pendant l'intervention sur celle-ci.
10. Une interface pour un simulateur de fonctionnement d'un microprocesseur.
11. Un simulateur de vol pour des jeunes de 15 ans
12. Une interface pour un handicapé moteur qui a gardé un usage partiel de ses mains. Cette personne souhaite utiliser un ordinateur comme tout le monde.
13. Un chirurgien en salle d'opérations a besoin d'aide informatique, mais ses mains sont occupées à opérer. On vous demande d'imaginer une interface pour ce type d'utilisateurs.
14. Une borne interactive permettant aux touristes d'avoir des renseignements sur les sites d'une ville.

15. Un outil ergonomique de visio-conférences permettant entre autres de « pousser » des documents d'un endroit A à un endroit B.
16. Un outil d'apprentissage de l'anglais pour des enfants de 7 ans.
17. Un système de troc en ligne