

IHM-2018-Langage

RAMPANGAJOUW Jeremy

- 1 Architecture
- 2 Ergonomie
- 3 Utilisation
- 4 Les Points Forts

Introduction

L'application IHM-2018-Langage a pour but d'aider toutes personnes désirant apprendre une langue ou d'améliorer sa connaissance et maîtrise de celle-ci.

Nous vous proposons ici un descriptif de l'application avec inclut une démonstration à travers une maquette non exhaustive mais tout de même représentative.

Architecture

L'application IHM-2018-Langage a été développée en suivant le modèle MVC ou Modèle-Vue-Contrôleur.

Ce patron permet d'assurer sa pérennité dans le temps en terme de qualité avec une maintenance simplifiée et raccourci, réduisant ainsi les coûts.

Ergonomie

L'ergonomie est un critère très important pour toutes applications incluant IHM-2018-Langage.
Elle doit permettre à n'importe quel utilisateur de l'apprentissage aussi bien de son utilisation que d'un langage.
Pour garantir son ergonomie, certains critères de développement ont été appliqués.

Ergonomie

Le nombre de fenêtre présentes au même moment a été limité à 3 nécessaires au maximum pour une fonctionnalité afin de ne pas surcharger l'utilisateur visuellement tout en permettant la dilution de l'information.

Limiter le plus possible l'utilisation autre que la souris, surtout en dehors des ateliers afin de simplifier l'interaction.

Ergonomie

Le nombre de couleurs avec des couleurs les moins agressives possibles pour le confort visuel combiné avec un contraste choisis pour assurer la vision des éléments. Le thème choisis a été préservé le plus possible afin d'harmoniser l'interface en sa globalité.

Utilisation

Au lancement de l'application l'utilisateur est accueilli par une fenêtre avec un titre, son nom, un message d'accueil, le nom des trois fonctionnalités avec une phrase à leur propos ainsi que des boutons qui sont présents à tout temps :

Aide : fournit à l'utilisateur des informations d'utilisation

Quitter pour fermer l'application

L'utilisateur est invité en cliquant sur l'image de profil à se connecter ou de s'en créer un afin d'enregistrer ses informations et l'évolution de ses progrès.

Utilisation

L'utilisateur peut naviguer à l'aide des onglets pour voir les possibilités qui lui sont proposées avec chacun fournissant un descriptif de ses services.

Ces services sont quant à eux consultables en cliquant sur les boutons qui les ouvriront une nouvelle fenêtre.

Le "lexique" est un outil proposant d'ouvrir des dictionnaires classés par ordre alphabétique ou par thème et est accompagné d'un traducteur.

Le partie "découverte" propose de s'instruire sur la culture à travers des magazines séparés par thème.

Les ateliers sont des exercices séparés en trois niveaux avec deux activités pour chaque, la première étant composé de deux exercice et la deuxième d'un seul. Les exercices sont accompagnés de leçons permettant à l'utilisateur d'apprendre les connaissances nécessaires à leur résolution.

Les Points Forts

Les avantages de l'application sont :

- une interface se voulant simple et évitant de surcharger d'information et d'éléments visuel ses utilisateurs et donc le plus ergonomique possible
- des exercices simples et visuels qui s'éloignent des exercices classiques du parcours scolaire
- le suivi du niveau d'apprentissage.