

TD 2 — Interface Homme Machine

Exercice 1 : «Fitts Law»

Fitts Law : «Le temps pour atteindre la cible dépend du logarithme de la distance divisée par la taille de la cible.».

Règles : Mettre à côté les boutons qui servent en même temps, Utiliser des gros boutons.

Observer le système de navigation suivant :

<http://codepen.io/nathanaelmartel/pen/ojjLPr>

En modifiant le moins possible l'apparence, quels problèmes ergonomiques peuvent-être améliorés (taille / distance) ?

Corrigez les (sur codepen en utilisant «fork») et mettez votre URL ici.

TD 2 — Interface Homme Machine

Exercice 2 : «Fitts Law»

Observer le système de navigation suivant :

<http://codepen.io/nathanaelmartel/pen/PPNoBY>

Quels problèmes ergonomiques peuvent-être améliorés (taille / distance) ?

Corrigez les (sur codepen en utilisant «fork») et mettez votre URL ici.

TD 2 — Interface Homme Machine

Exercice 3 : Principe d'affordance

Affordance : « capacité d'un système à suggérer sa propre utilisation »

Observer l'interface suivant :

<http://codepen.io/nathanaelmartel/pen/yYgKYE>

Quels problèmes ergonomiques peuvent-être améliorés (affordance) ?

Corrigez les (sur codepen en utilisant «fork») et mettez votre URL ici.

TD 2 — Interface Homme Machine

Exercice 4 : Principe de proximité

Principe de proximité : « Les éléments qui sont proche les uns des autres sont perçu comme étant relié/associé »

Observer l'interface suivant :

<http://codepen.io/nathanaelmartel/pen/qOmwYN>

Quels problèmes ergonomiques peuvent-être améliorés, sans utilisé de ligne ou de zone de couleur (proximité) ?

Corrigez les (sur codepen en utilisant «fork») et mettez votre URL ici.