

Ce qu'il faut retenir

Interface Homme Machine
Nathanaël Martel

Interface Homme-Machine

- **IHM est entre l'homme et la machine**
- **Son but : aider les utilisateurs à réaliser des choses**

Interface Homme-Machine

Il faut connaître les utilisateurs

- **Qui ils sont ?**
 - Définir la cible et leurs caractéristiques
- **Qu'est-ce qu'ils font ?**
 - Peut-on les observer / analyser leur comportement

**Et garder cet utilisateur en tête
en créant un persona**

Interface Homme-Machine

Principe d'Empathie :

**Comprendre
les sentiments,
les émotions et
les états non-émotionnels (croyances)
d'un autre individu.**

« Se mettre à la place de l'autre »

Interface Homme-Machine

Loi de Hick

« Le temps nécessaire pour trouver une information augmente avec la quantité d'information présente à l'écran »

Interface Homme-Machine

Power law of practice

« Le temps de réalisation d'une tâche diminue avec l'expérience de manière logarithmique »

Principe d'Expertise

« Les pertes énormes dues à la perte de l'expertise de Y ne compensent pas les petits gains de X »

Interface Homme-Machine

Loi de Fitt

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

Interface Homme-Machine

Loi de Miller

**« Le nombre moyen d'objets
pouvant être mémorisé est 7,
plus ou moins 2 »**

Interface Homme-Machine

Principe d'Affordance

« capacité d'un système ou d'un produit à suggérer sa propre utilisation »

Exemple : les éléments de navigation doivent paraître actionnable.

Interface Homme-Machine

Principe de Proximité

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

Interface Homme-Machine

Amélioration continue

**Faire un prototype,
le tester
et l'améliorer progressivement**

Depuis le croquis, jusqu'au produit final et même au-delà.

Interface Homme-Machine

Organiser le contenu

- **Déterminer les grandes parties et définir la navigation**
- **Utiliser un vocabulaire adapté**
- **Utiliser ou non des icônes**

Interface Homme-Machine

Évaluer et Analyser

- **Se mettre dans la peau de l'utilisateur**
- **Vérifier les bonnes pratiques**
- **Écouter les experts (et vos collègues)**

Puis corrigez et améliorez...

Interface Homme-Machine

Tester et faire tester

- Observer les réactions des utilisateurs
- Demander leur, leurs avis

Puis corrigez et améliorez...

Interface Homme-Machine

Faire attention aux situations critiques

« Nous sommes tous en situation de handicap »

Conclusion

Vous êtes responsable de ce que vous créez