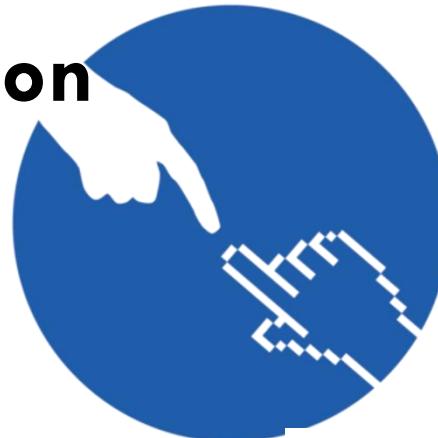




interaction ~~homme~~ humain-machine : une (ultra) rapide introduction



<http://www.irit.fr/~Philippe.Truillet>

Septembre 2021 - v. 3.8



une réflexion pour commencer

« J'ai toujours rêvé d'un ordinateur qui soit aussi facile à utiliser qu'un téléphone. Mon rêve s'est réalisé : je ne sais plus comment utiliser mon téléphone. »

Bjarne Stroustrup (concepteur du C++)



A votre avis ...

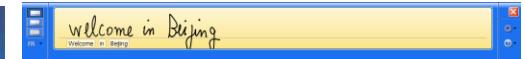
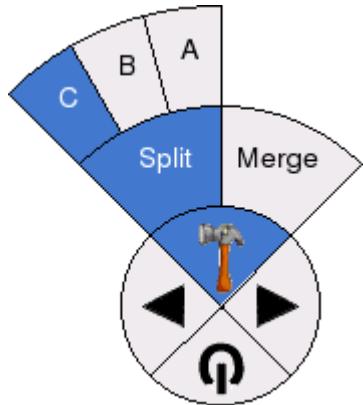
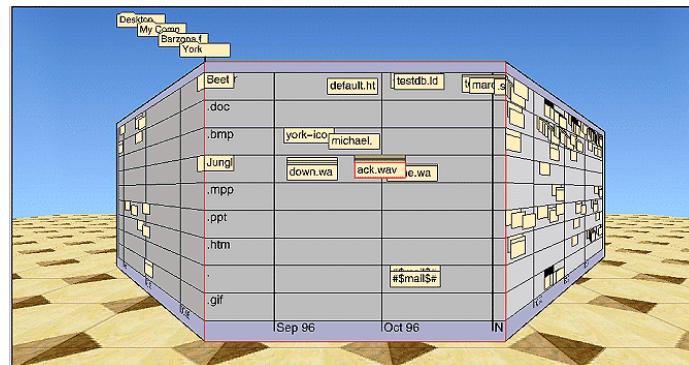
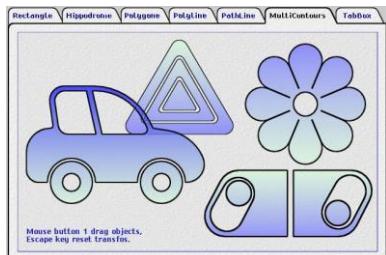
De quand date cette machine ?



Xerox Star 8010 (avril 1981)

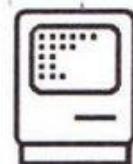
(Quelle différence avec nos ordinateurs actuels ?)

Pendant ce temps ...





HUMAN



COMPUTER

S
T
R
E
N
G
T
H
S

- Powerful pattern recognition
- Powerful selective attention
- Capacity to learn
- Infinite-capacity LTM
- Rich, multikeyed LTM

- High-capacity memory
- "Permanent" memory
- Very fast processing
- Error-free processing
- Reliable memory access

W
E
A
K
N
E
S
S
E
S

- Low-capacity working memory
- Fast-decaying working memory
- Slow-processing
- Error prone processing
- Unreliable access to LTM

- Simple template matching
- Limited learning capacity
- Limited-capacity LTM
- Limited data integration



How the customer explained it



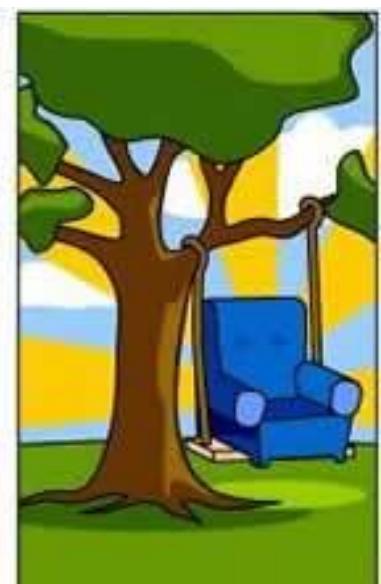
How the Project Leader understood it



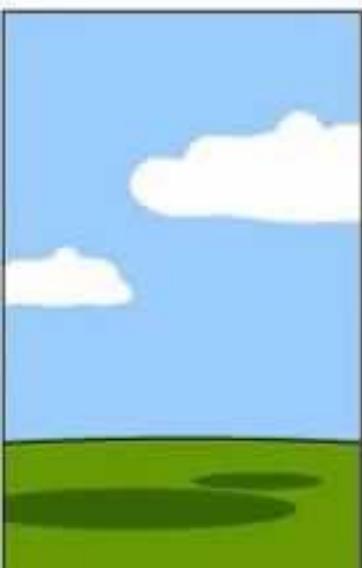
How the Analyst designed it



How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



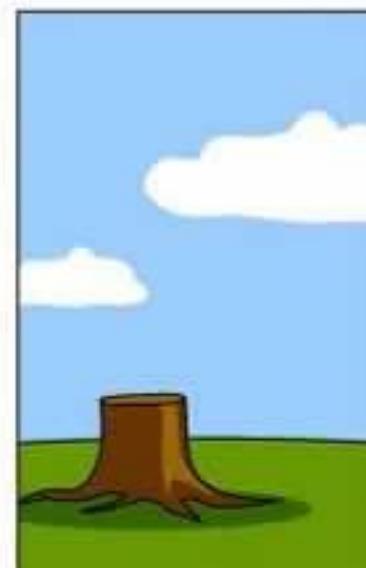
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



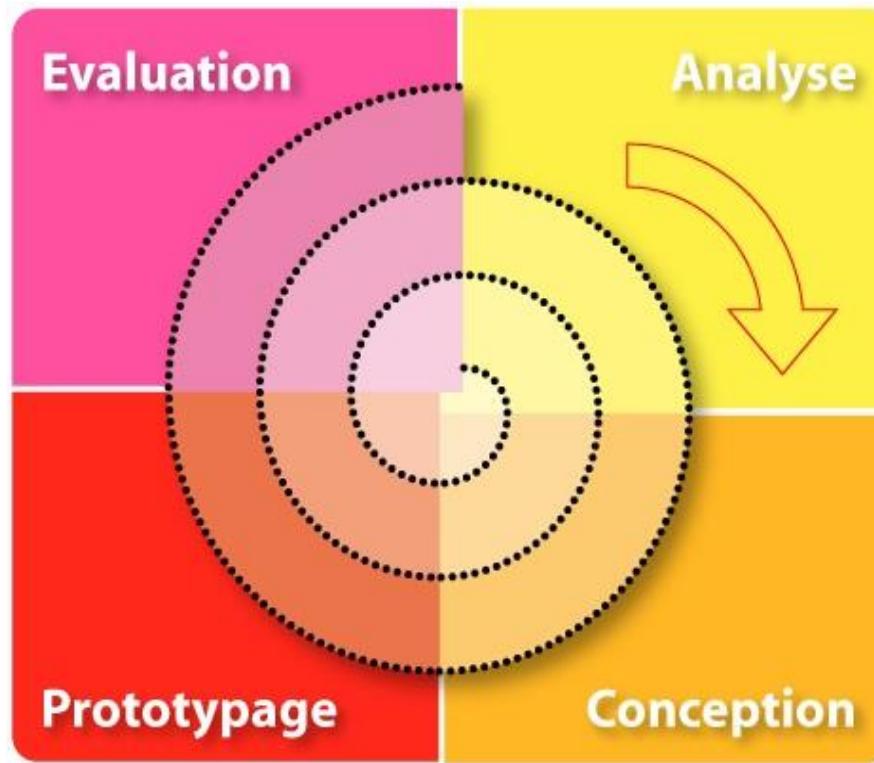
How it was supported



What the customer really needed

Au programme

- Une introduction à l'IHM : historique, enjeux
- Le cycle de développement IHM





interface ou interaction ?

Interface Homme-machine - Wikipédia - Mozilla Firefox

Fichier Édition Affichage Historique Marque-pages Outils ?

W http://fr.wikipedia.org/wiki/IHM

Hotmail SafeSMS Personnaliser les liens Windows Media Windows Déconnexion Le streaming avec JMF l'API Java Sound Présentation de Java... »

 Créer un compte ou se connecter

article discussion modifier historique

Vos dons permettent à Wikipédia de continuer à exister ! Merci de votre soutien.

Interface Homme-machine

(Redirigé depuis [IHM](#))

L'interface Homme-machine ou interaction humain-machine (IHM) étudie la façon dont les humains interagissent avec les ordinateurs ou entre eux à l'aide d'ordinateurs, ainsi que la façon de concevoir des systèmes informatiques qui soient [ergonomiques](#), c'est-à-dire efficaces, faciles à utiliser ou plus généralement adaptés à leur contexte d'utilisation.

Sommaire [masquer]

- [1 Les technologies](#)
- [2 Paradigmes d'interfaces](#)
- [3 Un maillon d'une situation plus vaste](#)
- [4 Voir aussi](#)
- [5 Références](#)
 - [5.1 Liens internes](#)
 - [5.2 Liens externes](#)

Les technologies [modifier]

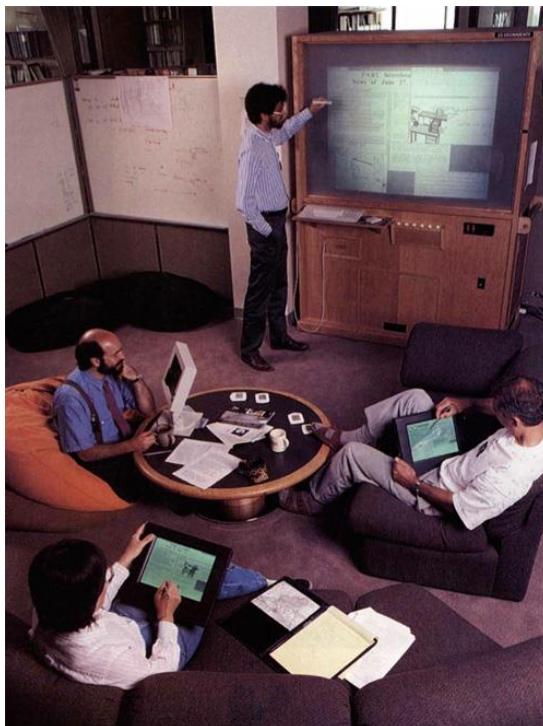


<http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=IHM&redirect=no>

interface ou interaction ?

- 50 ans d'interaction homme-machine : retours vers le futur
<https://interstices.info/50-ans-dinteraction-homme-machine-retours-vers-le-futur/>

Visicalc (1979)



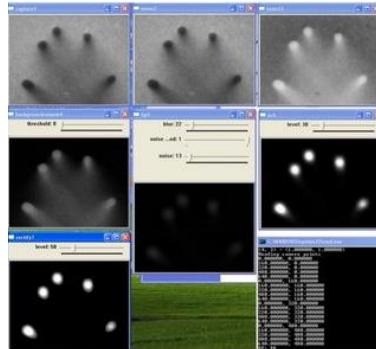
Ubicomp (1991)



Digital Desk (1993)

des IHMs ?

- les disparités d'interfaces sont très grandes en raison :
 - des utilisateurs
 - des domaines d'application
 - des contextes d'utilisation
 - des contraintes (informatiques, économiques voire politiques)
 - des domaines d'application différents
 - calcul scientifique, informatique de gestion, informatique de bureau, web, jeux, informatique médicale, système de commande et de contrôle, ...
- en perpétuelle évolution



interaction humain-machine ... des raisons de s'y intéresser

- des « *trucs qui clochent* » dans les usages ...
- la puissance des machines a-t-elle réellement permis d'augmenter la compréhension du monde des utilisateurs ?
- quels sont les transferts de la recherche en IHM vers l'utilisateur ?
- **comment fait-on pour concevoir des interfaces utiles et utilisables ?**



définition interaction humain-machine

« discipline consacrée à

- la **conception**,
- la **mise en œuvre**
- et à **l'évaluation** de systèmes informatiques interactifs

destinés à des utilisateurs humains ainsi qu'à l'étude des principaux phénomènes qui les entourent. »



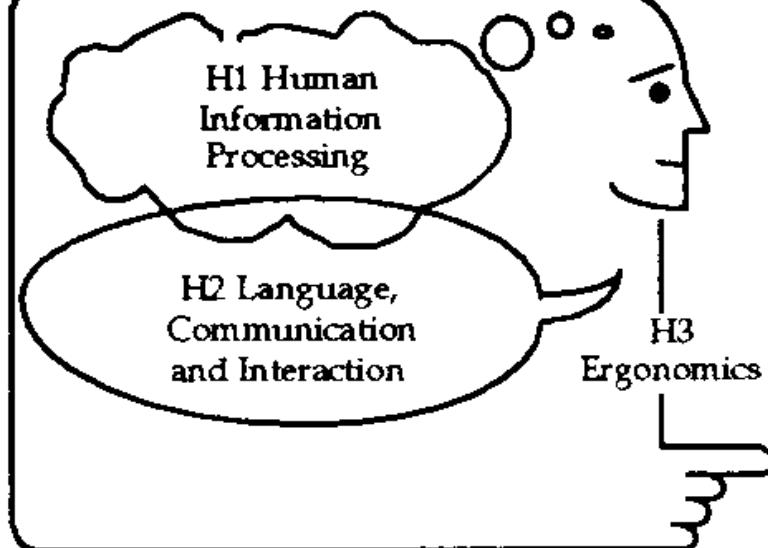
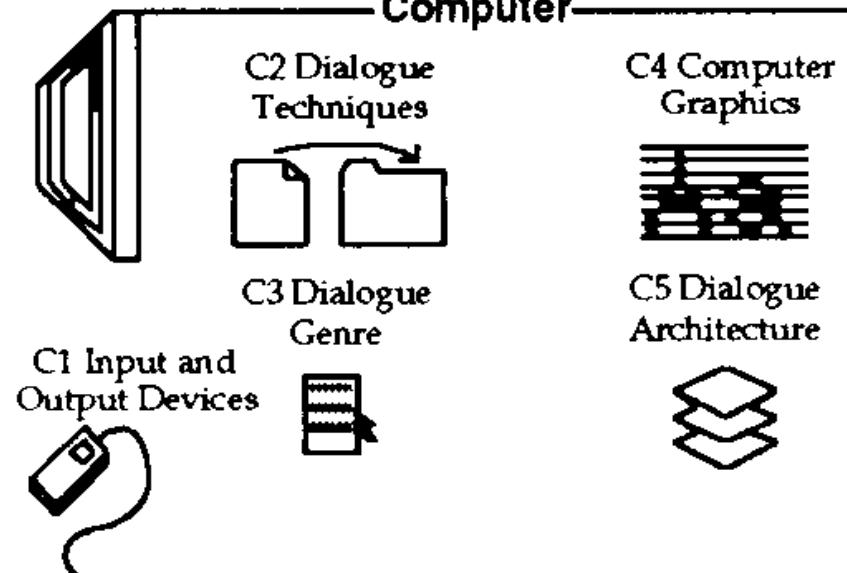
Use and Context

U1 Social Organization and Work



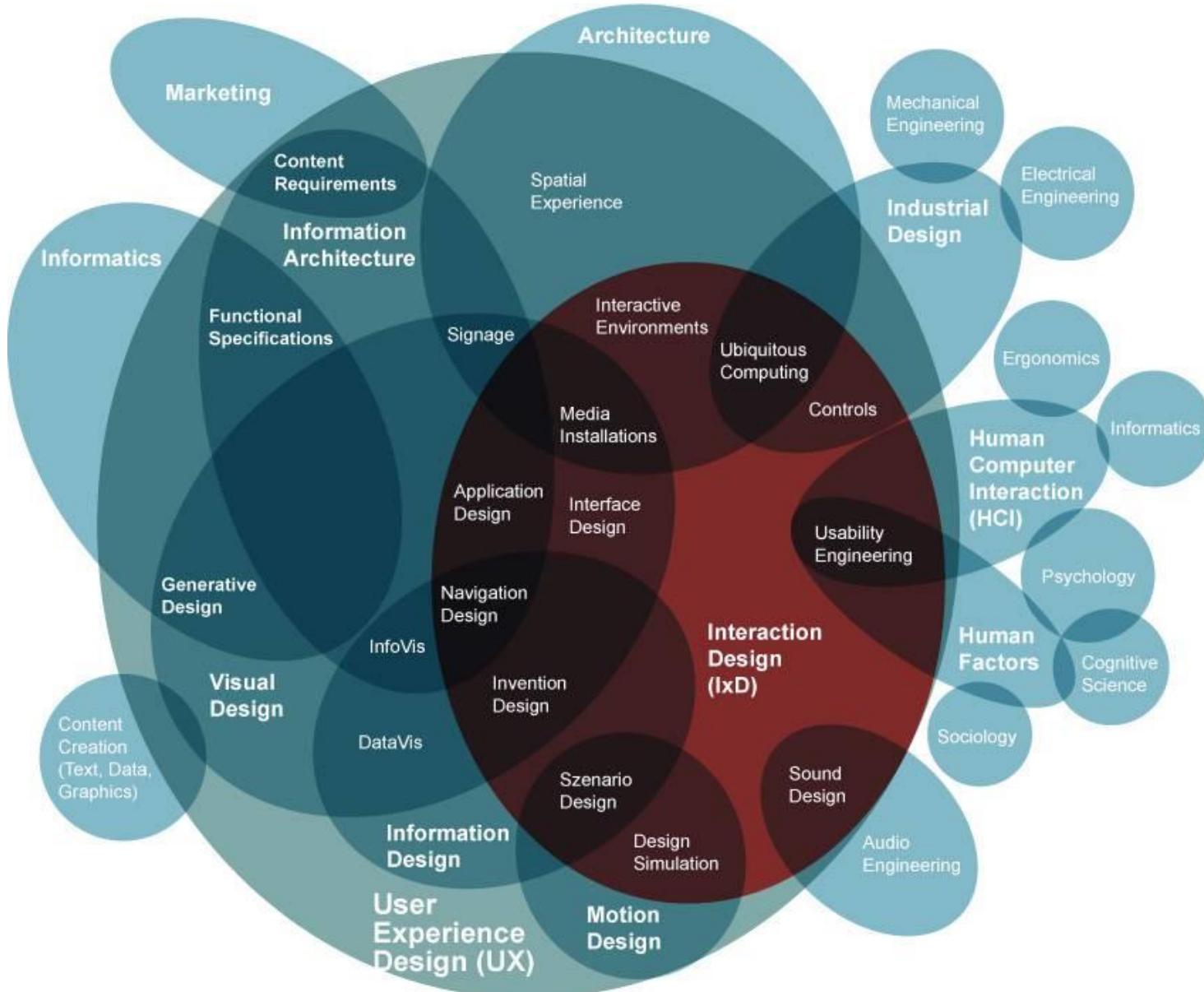
U3 Human-Machine Fit and Adaptation

U2 Application Areas

Human**Computer**

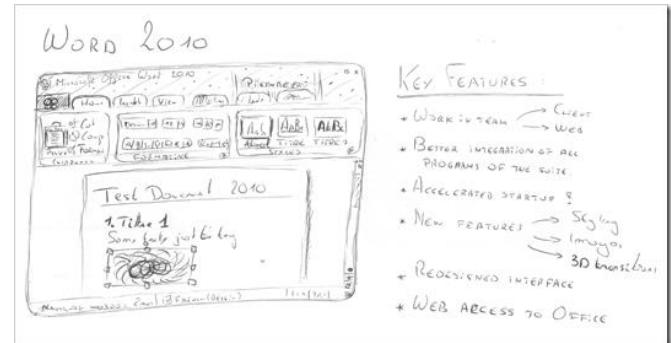
D3 Evaluation Techniques

D4 Example Systems
and Case StudiesD1 Design
ApproachesD2 Implementation
Techniques and Tools**Development Process**



les domaines abordés par l'IHM

- tout ... et même plus !
 - des applications de bureau ...
 - aux systèmes temps réel critiques (ATC, spatial, ...)



- les systèmes d'E/S
 - des périphériques standards (clavier, souris, écrans)
 - aux périphériques exotiques (touchpad, PDA, interfaces tangibles, haptiques, ...)



introduction

- émergence du domaine
 - dans les années 1980 aux USA (démocratisation de l'informatique, premiers cours d'IHM)
<http://www.cs.cmu.edu/~amulet/papers/uistory.tr.html>
 - dans les années 1990 en France
(J. Coutaz / J. Caelen)



création de la conférence IHM (1989 – Sophia-Antipolis)

introduction

- IHM → étude des phénomènes ...
 - cognitifs
 - matériels
 - logiciels
 - sociaux

mis en jeu dans l'accomplissement de tâches sur support informatique

conférences

- CHI, UIST, NordiCHI, ... (ACM)
- Interact (IFIP)
- HCI (BCS)
- IHM (AFIHM)
- HCI International
- ...
- TEI, ITS, ... (ACM)



INTERACT
2017 MUMBAI



hci2010



de la lecture (recommandé)

- <http://dl.acm.org>



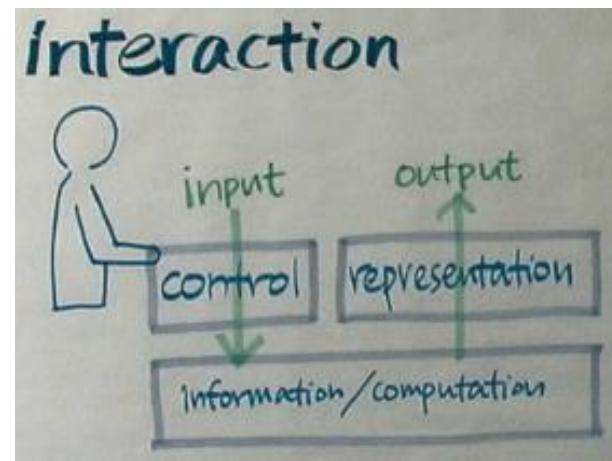
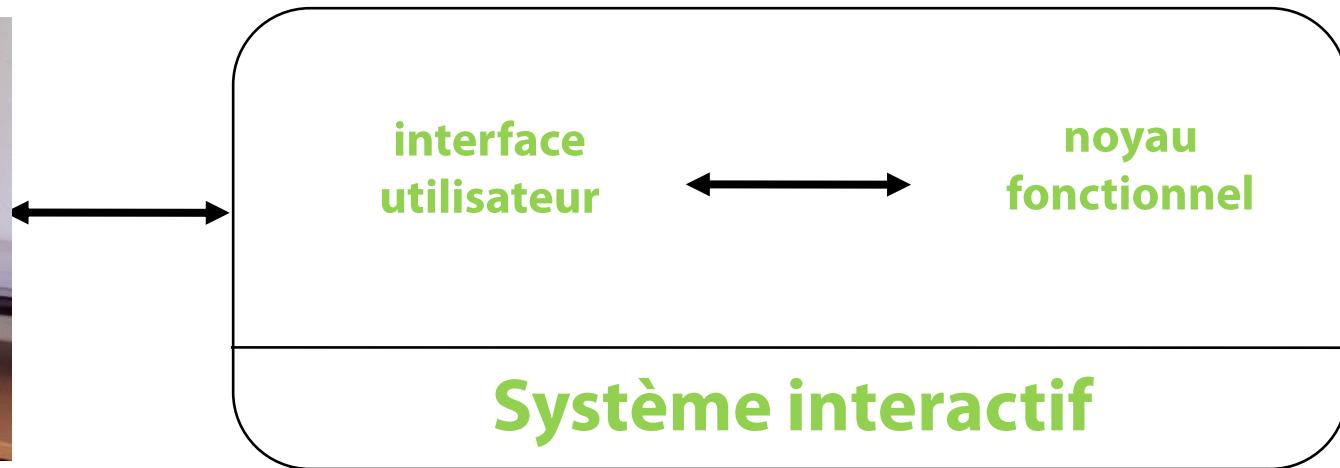
- <http://interactions.acm.org>



- **Human-Computer Interaction in The Year 2020**

[\(2008\)](http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.153.4252)

système interactif

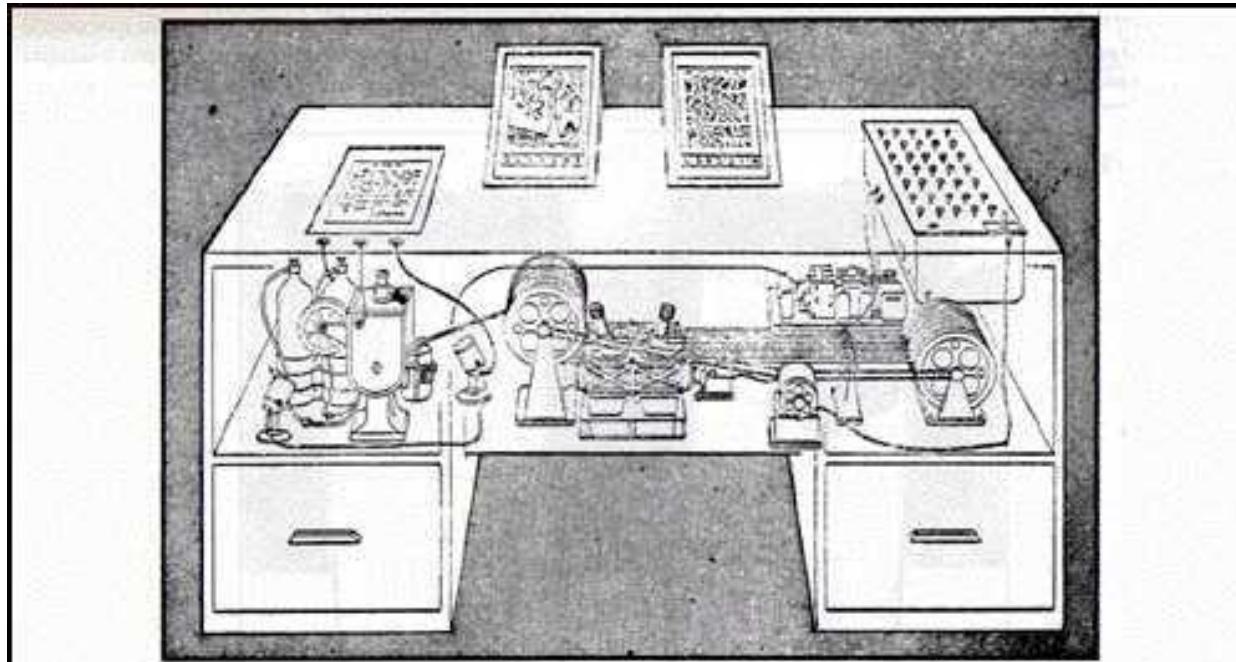


historique de l'IHM

points de repère

1 / 7

- Memex (Bush, 1945) : “as we may think”
 - définition du système hypertexte



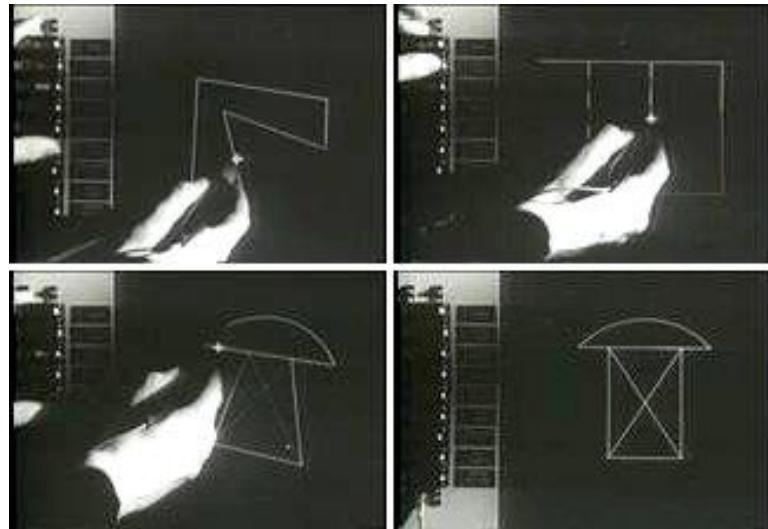
Memex in the form of a desk would instantly bring files and material on any subject to the operator's fingertips. Slanting translucent viewing screens magnify supermicrofilm filed by code numbers. At left is a mechanism which automatically photographs longhand notes, pictures and letters, then files them in the desk for future reference (LIFE 19(11), p. 123).

historique de l'IHM

points de repère

2/7

- Sketchpad (Sutherland, 1963)
 - manipulation directe de formes géométriques avec le stylo optique (MIT)

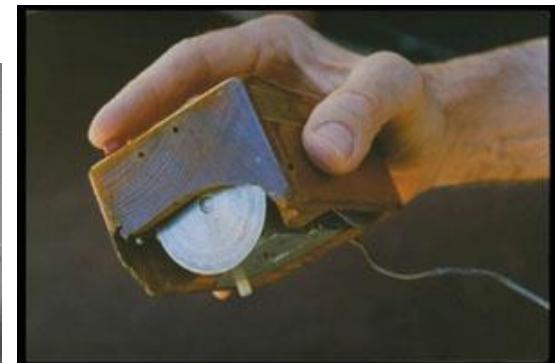


historique de l'IHM

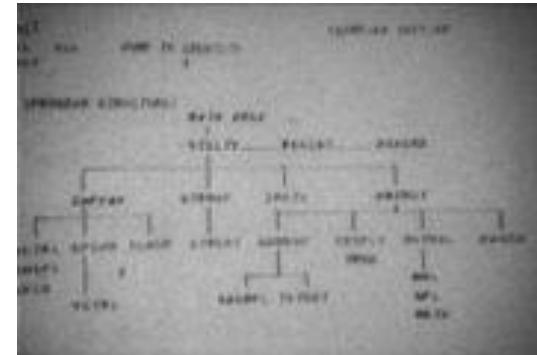
points de repère

3/7

- NLS/Augment (Engelbart, 1968)
 - travail collaboratif, visio-conférence, partage de documents, intuition d'internet, ...
 - mais aussi invention de la souris (1963) !



The Mother of All Demos
<https://www.youtube.com/watch?v=yJDv-zdhzMY>



historique de l'IHM

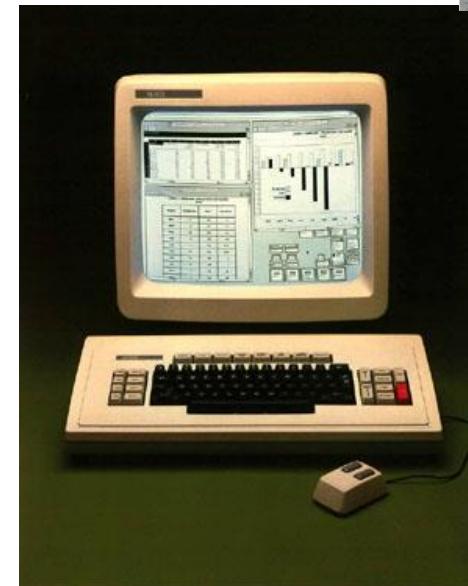
points de repère

4/7

- Star (Xerox PARC, 1981)
 - station de travail et environnement de programmation graphique
 - système fonctionnant en réseau
 - interface graphique basée sur la **métaphore** du bureau



... mais un échec commercial !



<https://www.youtube.com/watch?v=wOAm7EiFNu8>

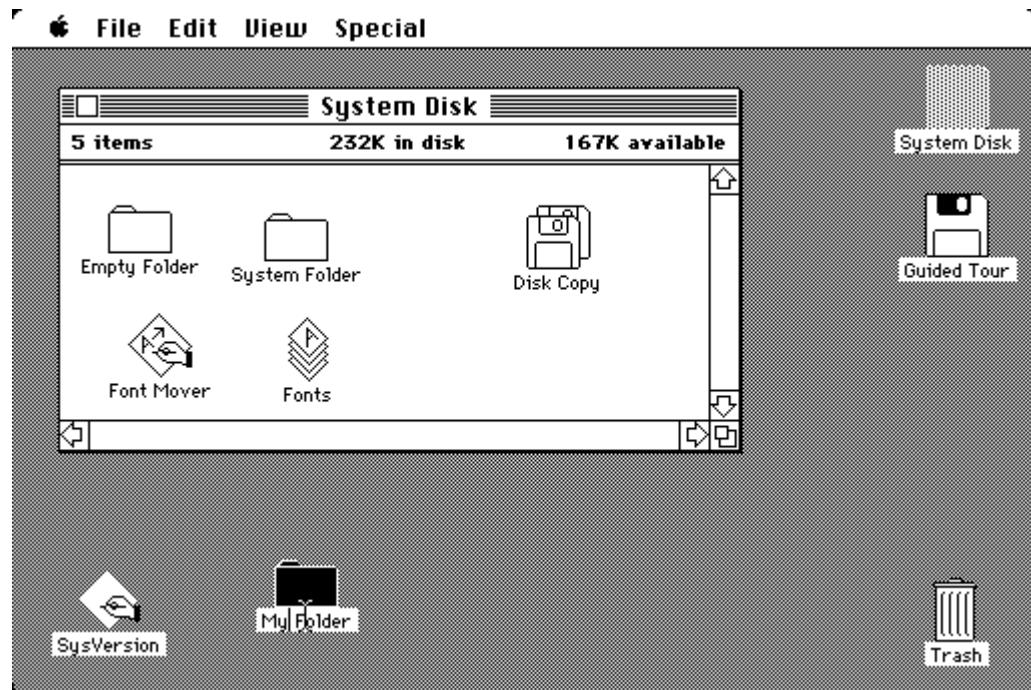
historique de l'IHM

points de repère

5/7

- Macintosh (Apple, 1984)
 - barre de menu
 - boîtes de dialogue modales

un succès patent

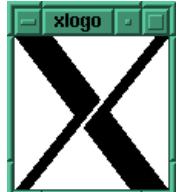
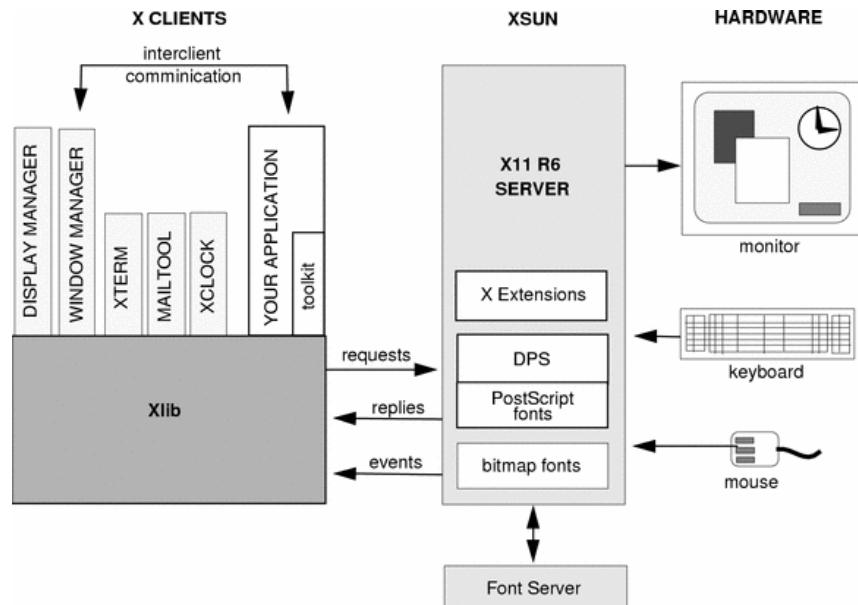
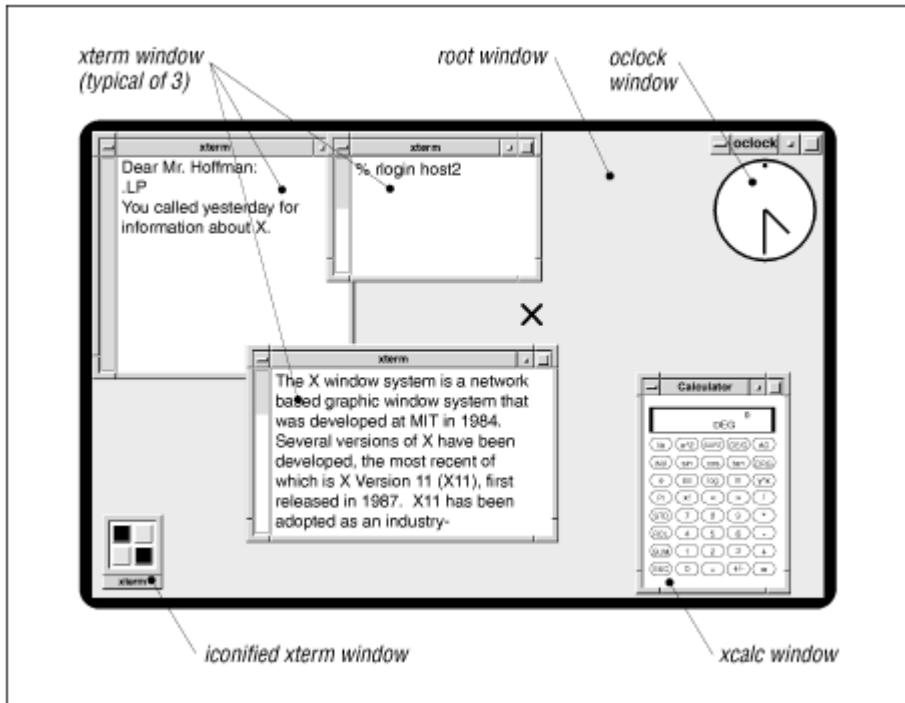


historique de l'IHM

points de repère

6/7

- X-Window (MIT, 1985)
 - modèle client/serveur
 - séparation **quoi/comment**
 - utilisation transparente du réseau



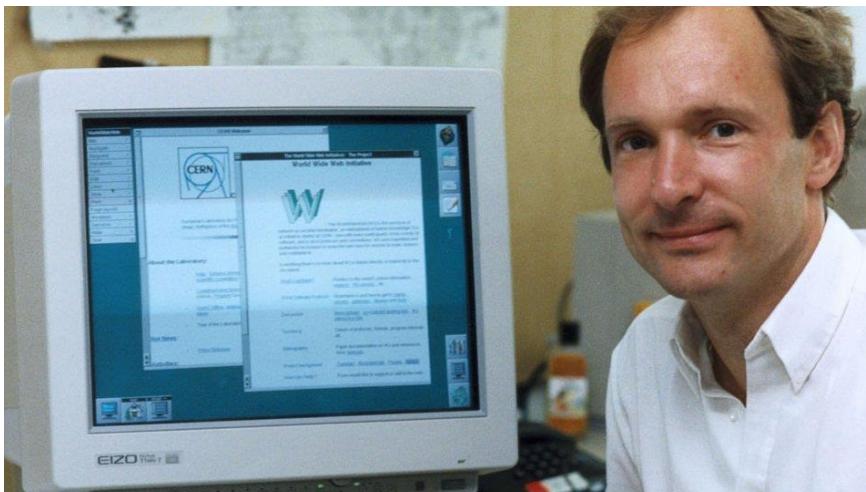
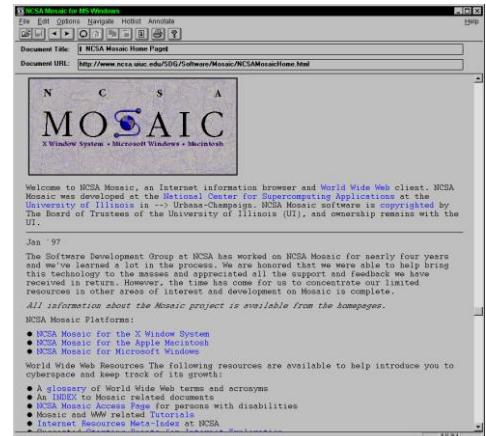
historique de l'IHM points de repère

7 / 7

- World-Wide Web (Berners-Lee, CERN, 1990)
 - modèle hypertexte en réseau

mais

- des protocoles figés
- des possibilités d'interaction (très) réduites



Un (long) débat : La fonction vs l'usage

- Un credo : **Less is more!**

2.

AltaVista® The most powerful and useful guide to the Net

Ask AltaVista™ a question. Or enter a few words in any language

Example: Where can I download mp3 files for instrumental music?

Specialty Searches AV Family Filter - AV Photo Finder - AV Tools & Gadgets
Entertainment - Health - Online Shopping - Careers - Maps
People Finder - Stock Quotes - Travel - Usenet - Yellow Pages

CATEGORIES

- [Automotive](#)
- [Business & Finance](#)
- [Computers & Internet](#)
- [Health & Fitness](#)
- [Hobbies & Interests](#)
- [Home & Family](#)
- [Media & Amusements](#)
- [People & Chat](#)
- [Reference & Education](#)
- [Shopping & Services](#)
- [Society & Politics](#)
- [Sports & Recreation](#)
- [Travel & Vacations](#)

NEWS BY ABCNEWS.com

- Lewinsky Talks
- Olympic House-cleaning
- Jasper Trial Begins
- Papal Mass Draws 1 Million Mexicans

ALTAVISTA HIGHLIGHTS

Search Clinton Video Footage:
 ► [New State of The Union](#)
 ► [Impeachment Trial](#)
 ► [Clinton Testimony](#)
Video courtesy of C-SPAN.

OTHER SERVICES

- [AltaVista Discovery - Video Search Demo](#)
- [FREE Email - AV Translation Services](#)
- [Make Us Your Homepage - Create A Card](#)
- [Photo Albums! - Asian Languages](#)

Google™

[About Google](#) [Jobs@Google](#)

Enter your search terms...

...or [browse web pages by category](#).

caractéristiques d'une bonne interface

- **adaptée aux besoins**
- **facile à apprendre**
- **intuitive** (prédictive) → utilisation de **métaphores** !
- **rassurante** (apprentissage par essais/erreurs)
- **agréable** (esthétique, dynamique, ludique)
- **performante** (tâches rapides à exécuter, réactions immédiates)



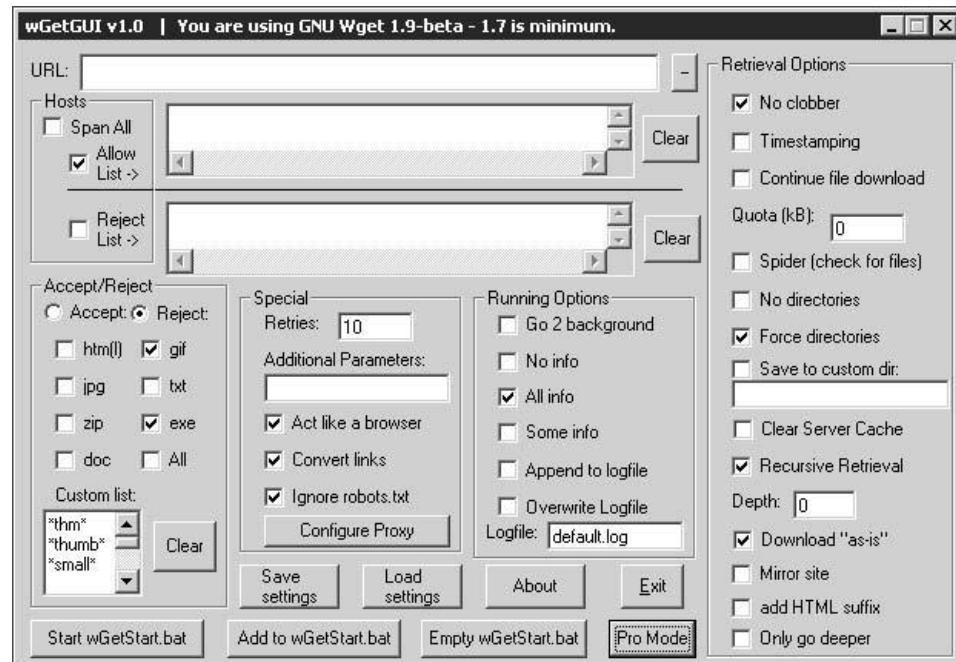
La trahison des images
Magritte (1929)

➔ Deux grands principes

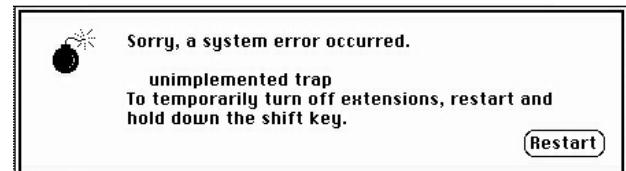
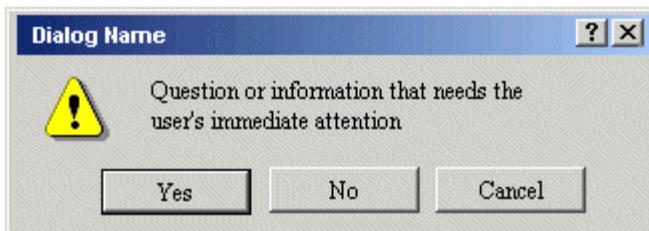
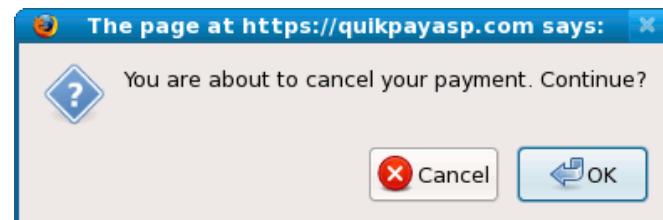
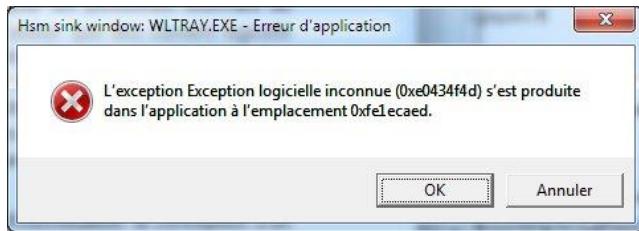
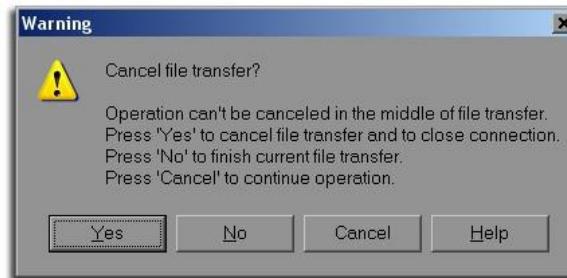
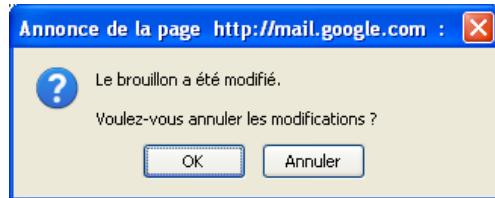
utilité et utilisabilité (efficacité, efficience, satisfaction)
(Ergonomie – ISO 9241-11, 1998)

dangers d'une “mauvaise” interaction

- rejet (“technopathie”) par les utilisateurs
- coût d'apprentissage (**formation**)
- perte de productivité des utilisateurs
- manque à gagner dû à une utilisation incomplète
- coûts de maintenance
- perte de crédibilité



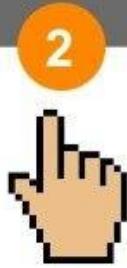
dangers d'une “mauvaise” interaction



Quelques éléments de design



Visibility of system status



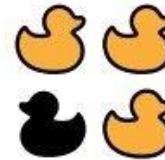
Match between system + real world

3



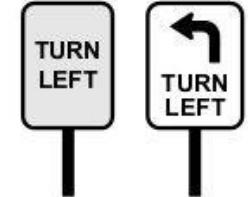
User control and freedom

4



Consistency and standards

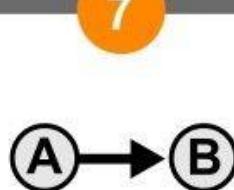
5



Recognition rather than recall

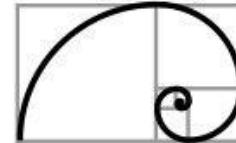


Error prevention



Flexibility and efficiency of use

8



Aesthetic and minimalist design

9



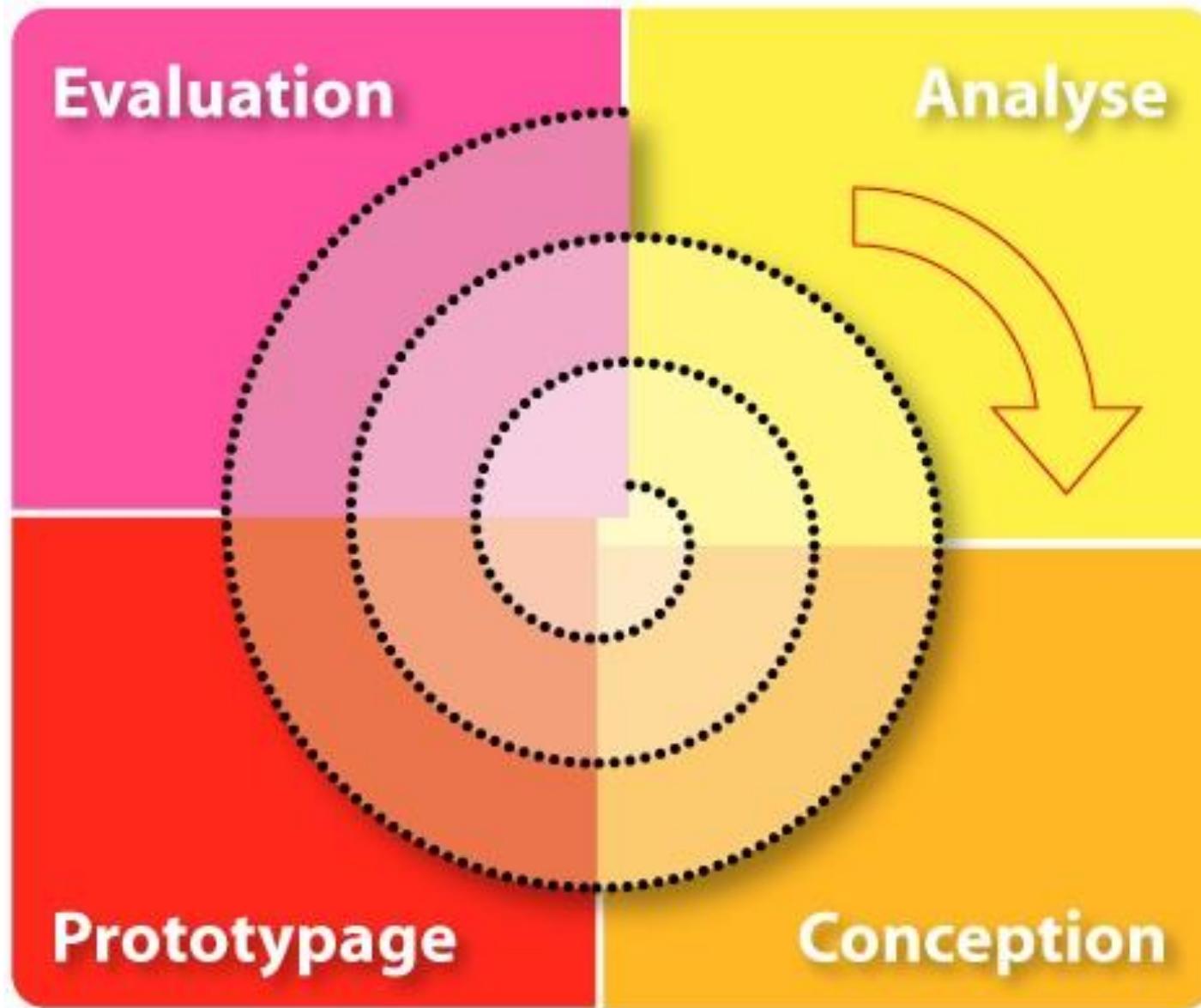
Help users with errors

10



Help and documentation

Un cycle ...

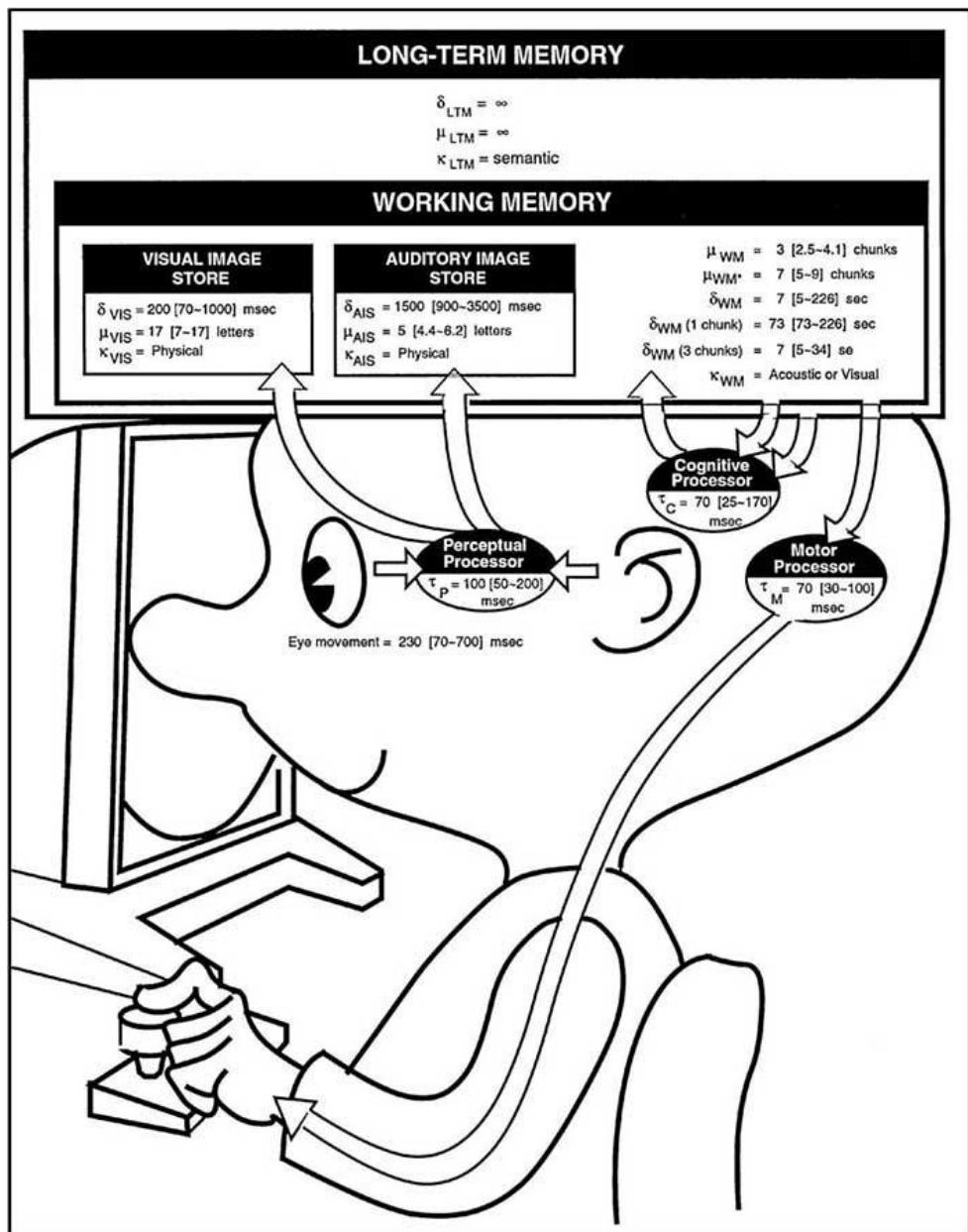


Phase d'Analyse

- Comprendre et prendre en compte les capacités de l'utilisateur
- Comprendre « la tâche » de l'utilisateur
 - Modèles de tâches (bas niveau comme GOALS, Keystroke ou plus haut-niveau comme CTTE, ...)
 - Observations, questionnaires, ...

modèle(s) de l'humain

- capacité(s) de perception ?
- capacité(s) de traitement ?
- capacité(s) d'action ?



notion de perception

définition

Ensemble des mécanismes psychologiques et physiologiques dont la fonction est de prendre de l'information et de l'interpréter

- pour élaborer un diagnostic
- pour prendre une décision
- pour construire un plan d'actions
- pour emmagasiner des connaissances





notion de perception le rôle du contexte

- tâche de Stroop [1935] : énoncer les couleurs de chaque mot

vert
rouge
bleu
orange
noir
violet

vert
rouge
bleu
orange
noir
violet

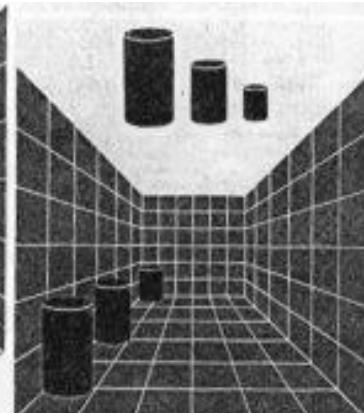
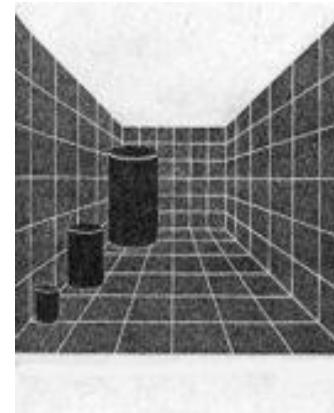
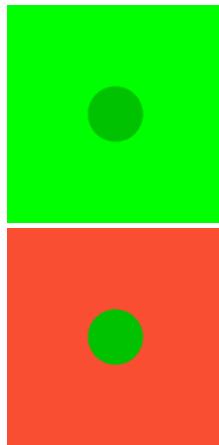
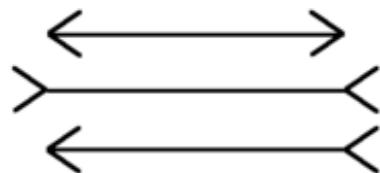
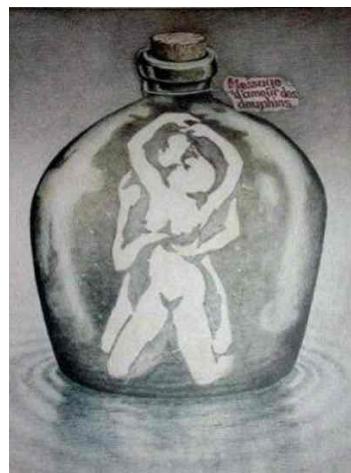
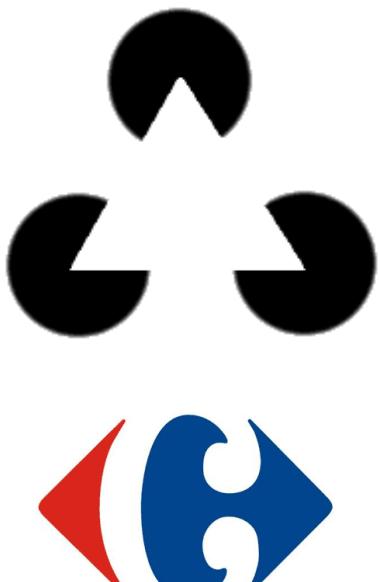
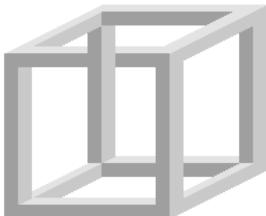
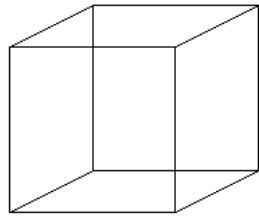
notion de perception

le rôle du contexte

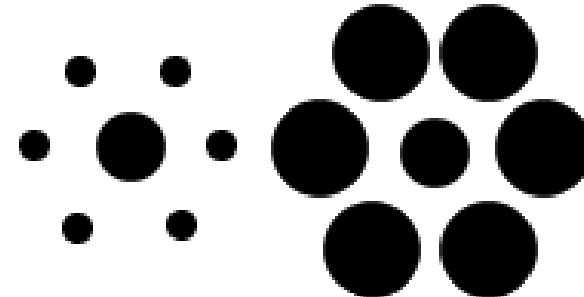
- traitement automatique et non-intentionnel des mots
 - effet d'interférence
 - le temps requis pour nommer la couleur de l'encre des mots colorés est plus long aux essais incongruents (**rouge**) qu'aux essais neutres (**corbeille**)
 - ou effet de facilitation
 - le temps de nomination de la couleur est plus court aux essais congruents (**bleu**) qu'aux essais neutres

Norte cervaeu ne tardiat pas excatenmt ce que viot norte oiel. Influencé par son aqucis, il reocnniat globaelmnet les mnots, sans se perocucper de l'odrre des letters. Les permèire et dernière letetrs lui sufifsnet. Si l'oiel viot une sucessessoin de letrtes, le crevaeu prned le mot cmome un tuot et le comprae à un mot qu'il conanît.

notion de perception le rôle du contexte

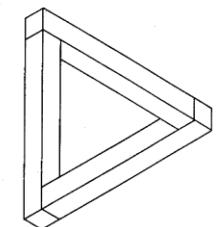
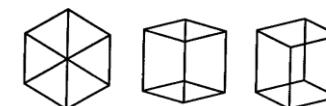
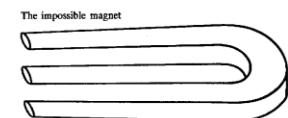
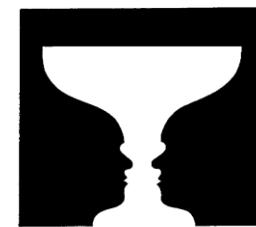
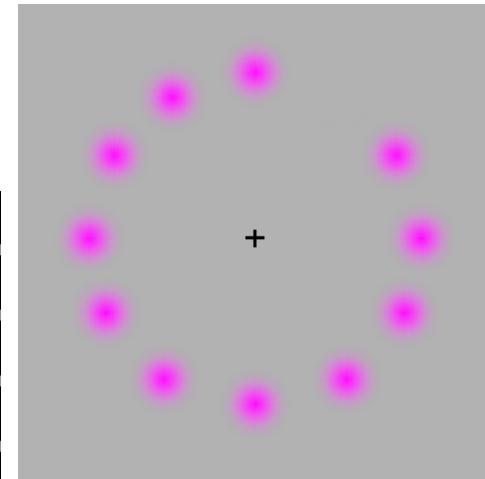
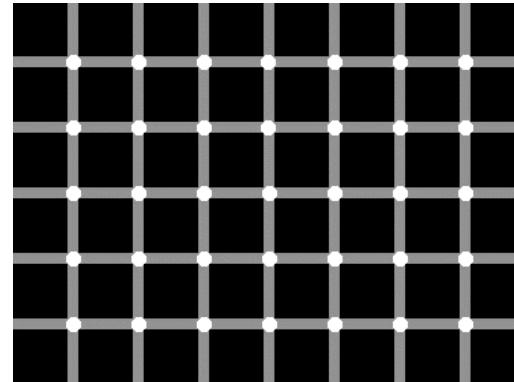
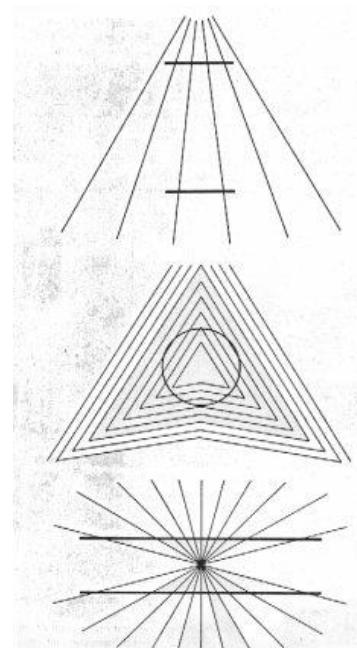
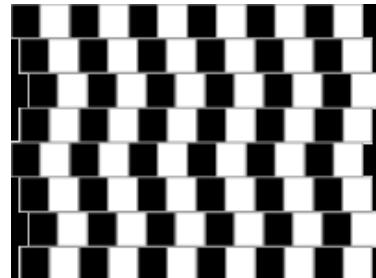
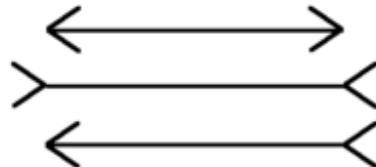


Carrefour



notion de perception sensations erronées

- figures de Luckiesh (1965)
 - illusion de Müller-Lyer (1889)



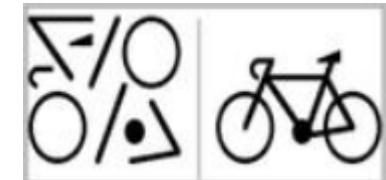
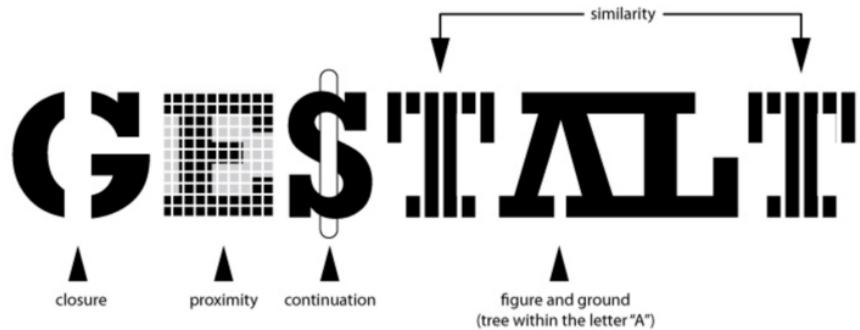
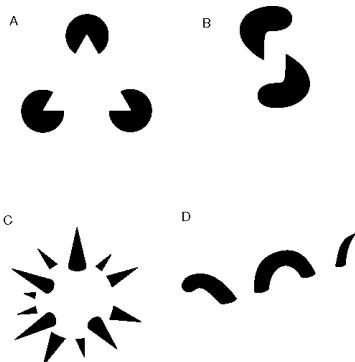
Théorie de la Gestalt



- **Gestalttheorie – Psychologie de la forme**

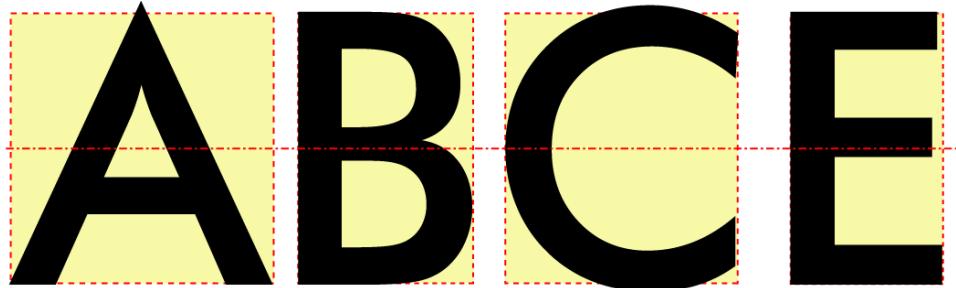
→ Le tout est plus que la somme des parties

- Loi de proximité
- Loi de similarité
- Loi de continuité



notion de perception illusion correctrice

- effets d'optique et correction d'optique
(important en typographie)



A B C D E F G
H I J K L M N O P
Q R S T U V W
X Y Z

A	B	C	D	E	F	G	H
I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z						
a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p
q	r	s	t	u	v	w	x
y	z						
0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	0					

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789!#

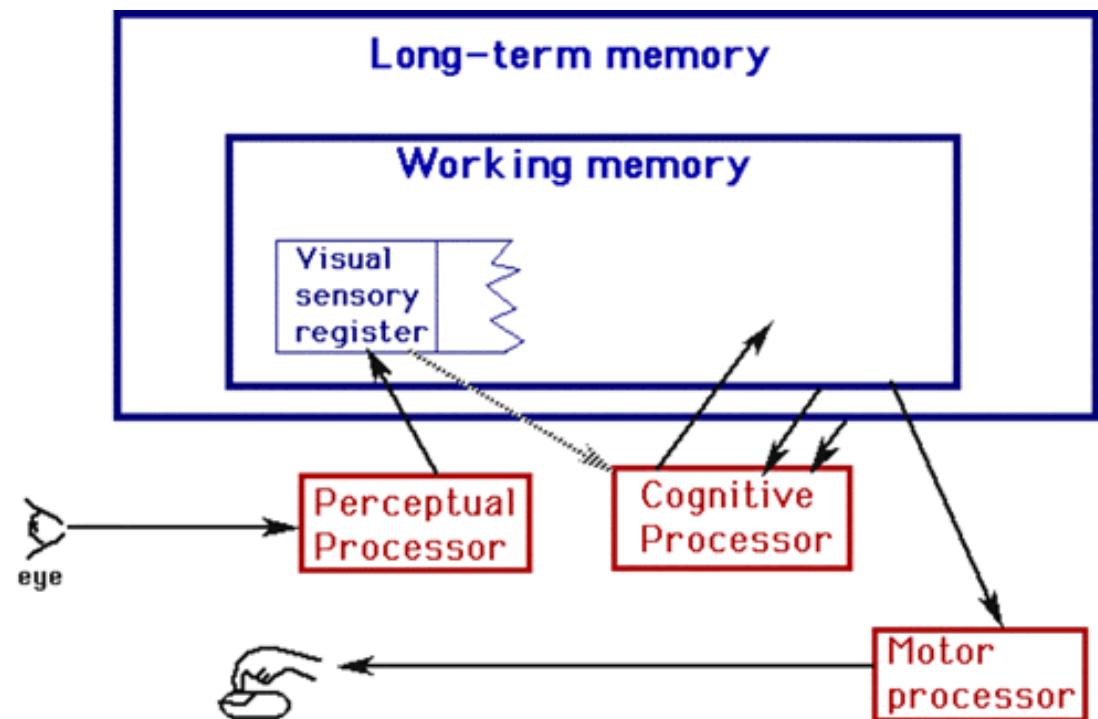
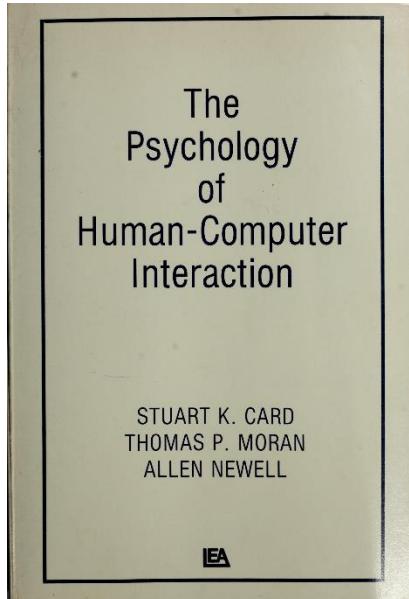
Fonte
OpenDyslexic
<https://opendyslexic.org/>

théorie

modèle humain : processeur ... 1/6

(Card, Moran, Newell, 1983)

- L'humain est considéré comme un système de traitement de l'information composé de système :
 - sensoriel
 - moteur
 - et cognitif



théorie

modèle humain : processeur ... 2/6

- **quelques résultats appliqués :**

- temps de réaffichage

- effet d'animation si réaffichage < 1/10 s (environ 15 images/seconde)

- suivi de la souris

- vitesse maximale de la main : 1 à 1,5 m/s

→ le chiffre magique 7 +/- 2 (**Loi de Miller, 1956**)

- ex : nombre de commandes maximales dans un menu pour qu'elles soient mémorisables

→ **Loi de Fitts, 1954**

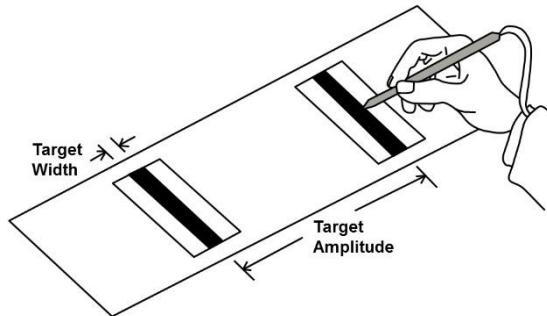
→ **Loi de Hick-Hyman, 1953**



théorie

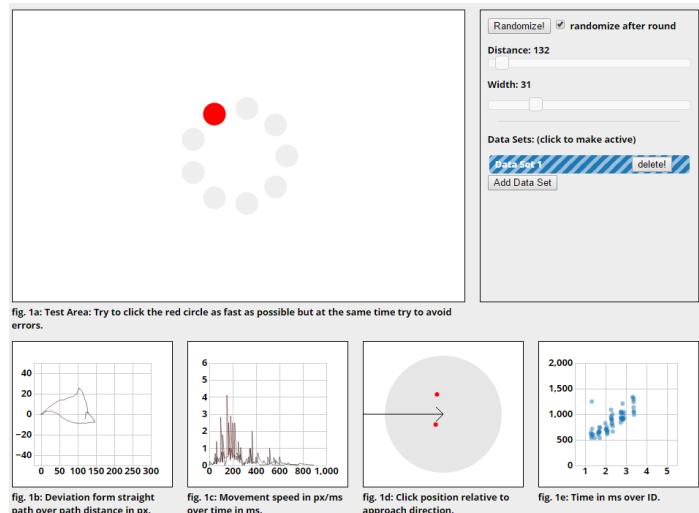
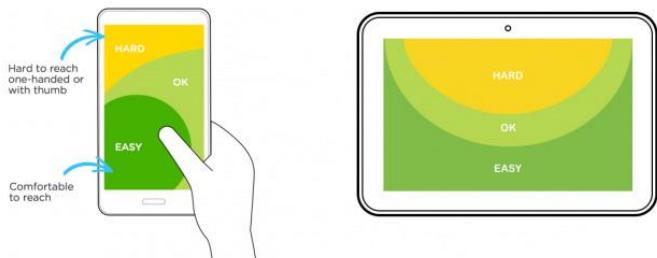
modèle humain : processeur ... 3/6

- expérience de Paul Fitts (1954)
 - « tapping » alterné
 - loi déduite de l'expérience



Loi de Fitts
(reformulée par Mc Kenzie)
 $T = a + b \log_2(\text{amplitude/taille} + 1)$

<http://www.yorku.ca/mack/hfes2009.html>

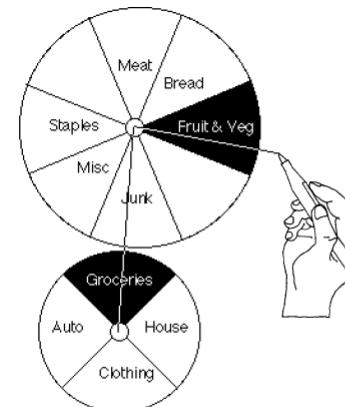


<http://simonwallner.at/ext/fitts>

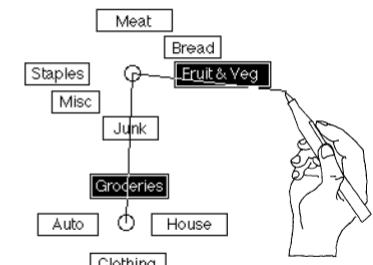
théorie

modèle humain : processeur ... 3/6

Toutes les techniques de pointage (en réalité, presque toutes les techniques d'interaction) sont comparées via cette loi (ou modèles issus de cette loi)



(a)



(b)

Cela permet aussi d'évaluer sans utilisateur (modèles prédictifs)

théorie

modèle humain : processeur ... 5/6

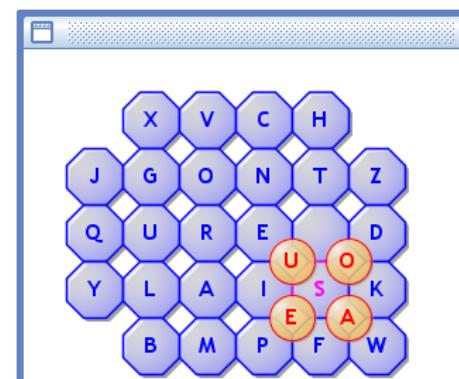
- loi de Hick-Hyman (1952-1953)
 - temps prévu lié au repérage d'un item parmi n

Loi de Hick-Hyman

$$T = b \log_2(n+1)$$

en cas de probabilités p_i non égales

$$T = b \sum p_i \log_2(1/p_i + 1)$$



théorie

modèle humain : processeur ... 6/6

- des modèles (Card, Moran, Newell)
 - **GOMS** (Goal Operator Method Selection)
 - cadre pour les méthodes de conception d'interfaces
 - évaluation prédictive des performances
 - **KLM** (Keystroke Level Model)
 - décomposition en tâches élémentaires pour prédire le temps d'exécution
 - opérateurs : K (frappe), P (désignation), H (retour de la main), D (dessin), M (activité mentale), R (temps de réponse du système)

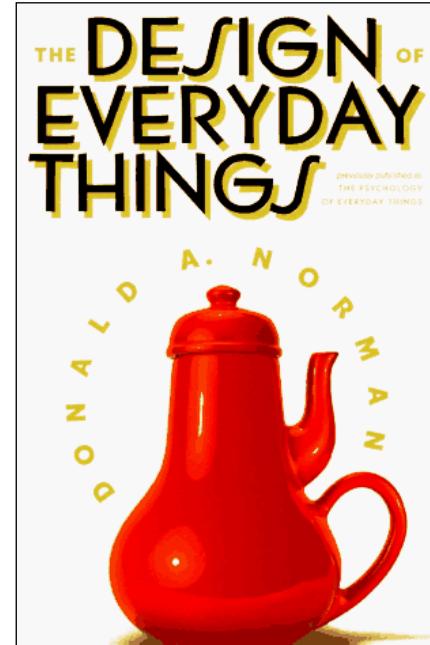
théorie

théorie de l'action

1 / 4



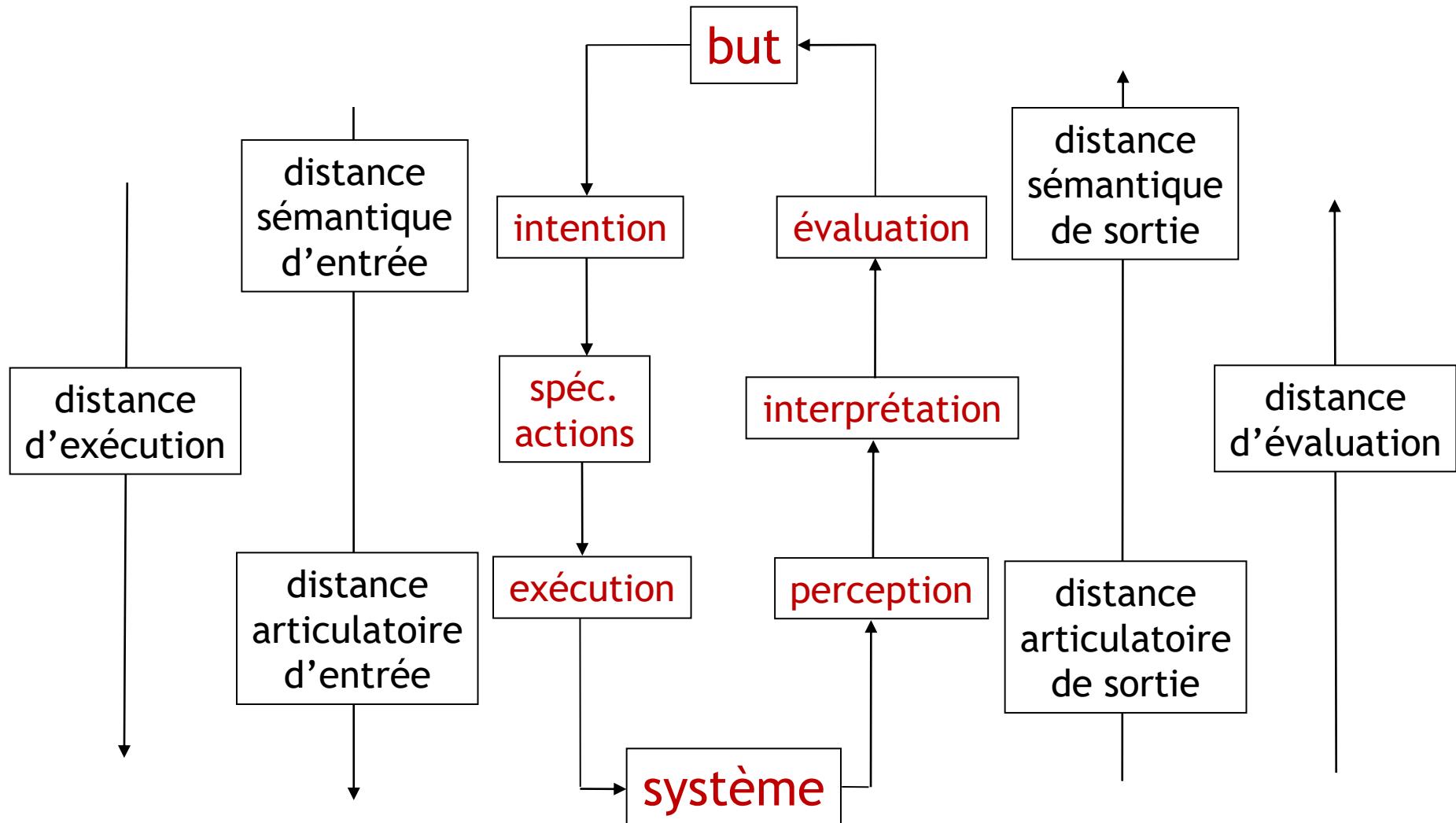
- modélise les processus psychologiques qui conduisent à un comportement (Norman)
 - basé sur la réalisation d'une tâche :
 - établissement du but
 - formation d'une intention
 - spécification d'une suite d'actions
 - exécution des actions
 - **perception** de l'état du système
 - interprétation de l'état du système
 - évaluation de l'état par rapport au but fixé
 - 2 “gouffres” : celui de l'exécution et celui de l'évaluation



théorie

théorie de l'action

2/4

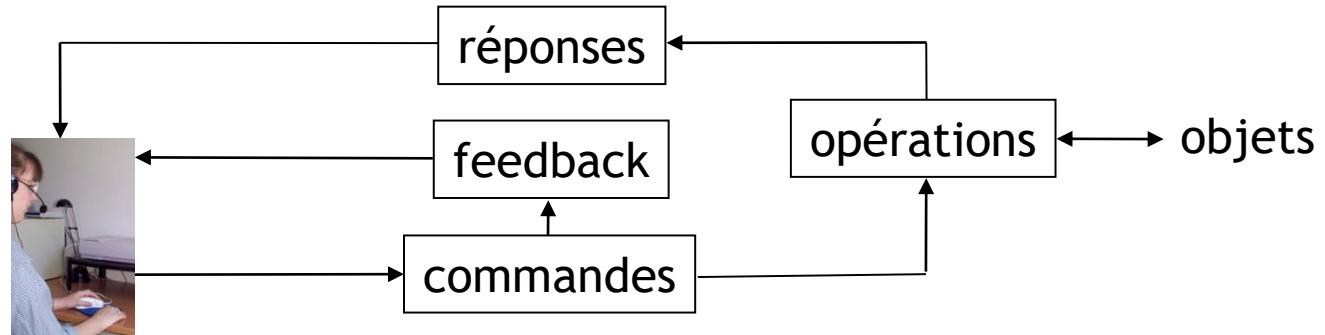


théorie

théorie de l'action

3 / 4

- modèles perceptuel et conceptuel
 - modèle **perceptuel** : modèle mental construit par l'utilisateur
 - modèle **conceptuel** : description et fonctionnement du système



La distance entre les deux modèles détermine l'utilisabilité
du système

théorie théorie de l'action

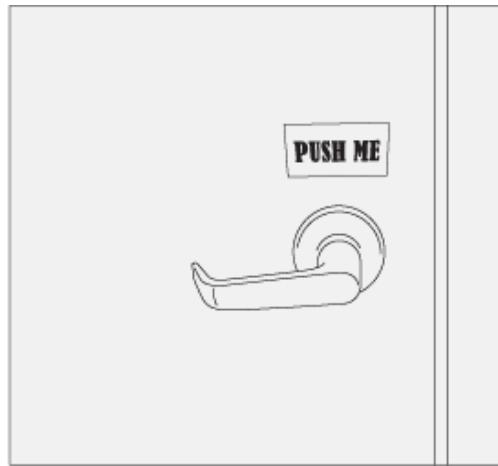
4/4



- notion **d'affordance** (Gibson, 1977)
 - l'affordance fait référence aux “propriétés réelles et perçues d'une chose, et particulièrement à celles qui déterminent les actions pouvant être entreprises sur la chose” c'est à dire **la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation**



James J. Gibson (1977), *The Theory of Affordances*.
In *Perceiving, Acting, and Knowing*, Eds. Rt Shaw and J Bransford, ISBN 978-0-470-99014-8



Dials afford that we turn them



Door handles afford that we pull them



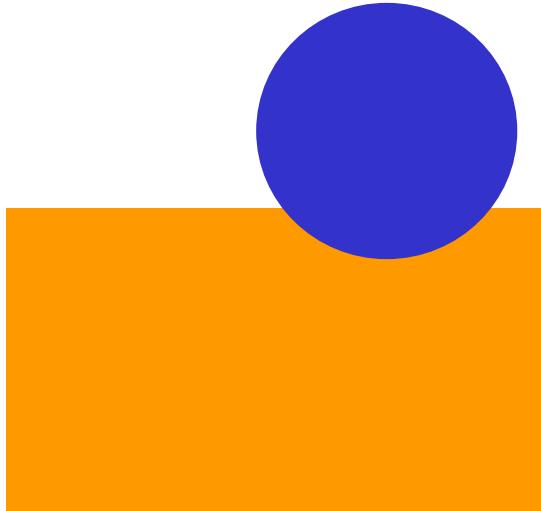
Chairs afford that we sit in them



Grips afford that we handle them

exercice

- un (premier) exemple :
 - de quoi est fait ce dessin ?
 - comment est fait ce dessin ?



- un ensemble de points que l'on peut donc effacer ?
- ou ... un rectangle et un cercle que l'on peut donc modifier/déplacer ?



exercice

- un exercice :
 - (simplement) des pièces à assembler
- la question :
 - qu'est-ce que c'est ?
 - montrez-le !
- analyse en cours ...



exercice

- affordance des pièces (cylindres et trous)
- des contraintes
 - physiques
 - repose sur les propriétés du monde physique
 - sémantiques
 - repose sur notre connaissance de la situation et du monde
 - culturelles
 - repose sur des conventions culturelles (exemple : les phares)
 - logiques
 - exemple : toutes les pièces doivent être utilisées



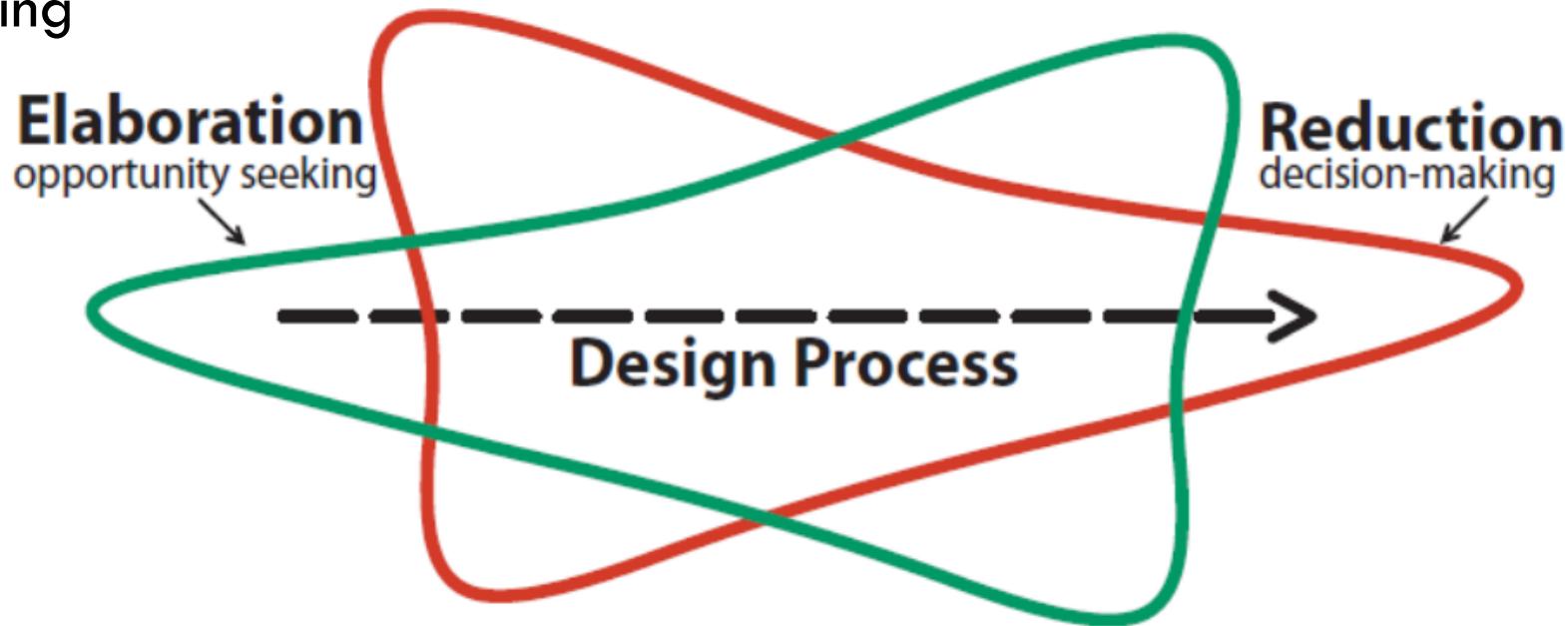
Phase de Conception

“There is no single recipe for human-centered design”

R. Kling & S. L. Star, 1998

“The best way to have a good idea is to have lots of ideas.”

L. Pauling



UCD: User Centered Design



Organisation
internationale de
normalisation

Norme ISO 13407 (1999)

- en français : CCU (Conception Centrée Utilisateur) –

- **Constat** : les utilisateurs finaux sont les mieux placés pour évaluer et influencer le développement d'un produit
- **Conséquence** : La CCU impose que le développement du produit doit être guidé par les besoins des utilisateurs plutôt que par les possibilités technologiques



UCD: User Centered Design

ISO 13407 est mort, vive ISO 9241-210 (2019) !

5 critères d'application

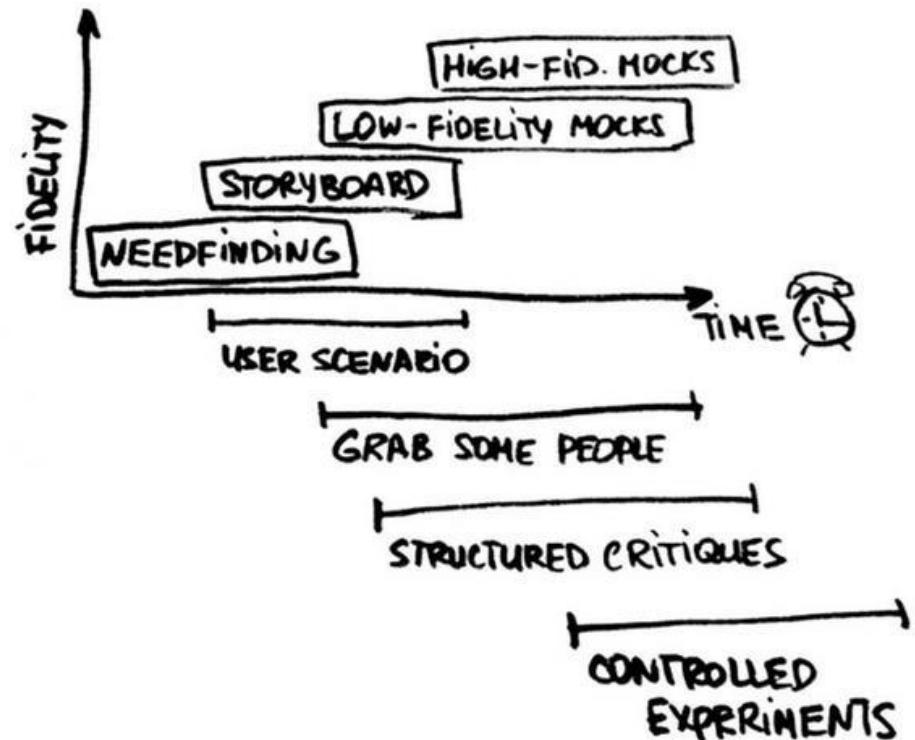
- La prise en compte en amont des utilisateurs, de leurs tâches et de leur environnement
- La participation active des utilisateurs, garantissant la fidélité des besoins et des exigences liées à leurs tâches
- La répartition appropriée des fonctions entre les utilisateurs et la technologie
- L'itération des solutions de conception, jusqu'à satisfaction des besoins et des exigences exprimés par les utilisateurs
- L'intervention d'une équipe de conception multidisciplinaire, visant une expérience utilisateur optimale

UCD: User Centered Design méthode

interface : vue de l'utilisateur sur le système

- commencer le développement informatique par l'interface afin
 - d'éviter les phénomènes de rejet ou sous-utilisation
 - et favoriser l'appropriation rapide

→ processus itératif et participatif



UCD: User Centered Design

méthodes

- **conception centrée utilisateur**
 - observation sur le terrain
 - scenarios
 - personas
 - maquettage
 - **évaluation centrée utilisateur**
 - *prédictive* : sans utilisateur
 - *expérimentale* : avec utilisateur
 - magicien d'Oz



PD: Participatory Design

brainstorming, scénarios et prototypage

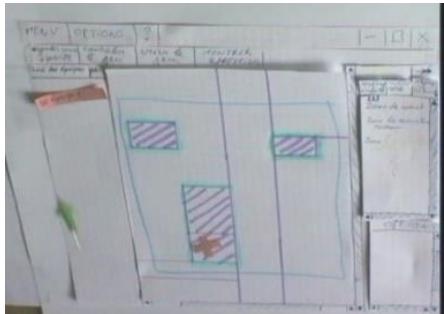
- complément au développement structuré
- les concepteurs développent un ou plusieurs modèles opérationnels pour démontrer une idée.



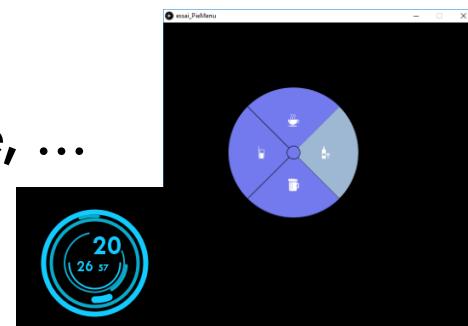
- le prototype implémente des idées les rendant ...

PD: Participatory Design brainstorming, scénarios et prototypage

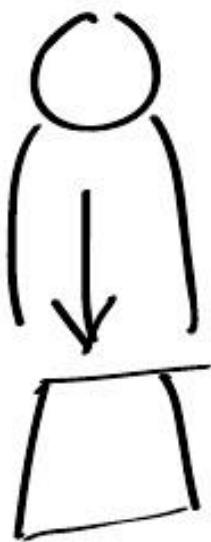
- ... visibles, compréhensibles et testables !
- Prototypes basse-fidélité : papier, vidéo



- Prototypes moyenne-fidélité (hybrides)
- Prototypes haute-fidélité : scripts, code, ...



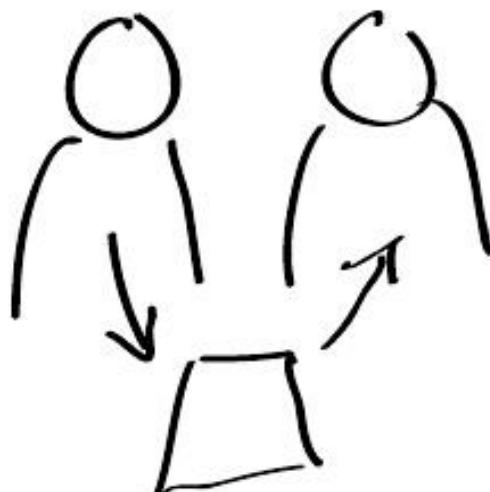
why sketch?



Documentation



Reflection



Communication

UCD: User Centered Design conclusion

Une IHM, c'est comme une maison :
il faut de nombreuses compétences
pour la construire

- il faut comprendre les besoins pour concevoir et concevoir et maquetter pour comprendre les besoins
...
- c'est aussi un cycle à adapter en fonction du temps, du type d'applications, de la maturité des technologies, ...

Phase de prototypage

- De nombreux outils sont mûrs pour développer des prototypes (voire des systèmes commercialisables !) en (**TRES**) peu de temps
- Le plus difficile est souvent de choisir le bon périphérique et la bonne plateforme de développement



Ingenuity I/O

Prototypage

- Quelques « **outils de prototypage rapide** » intéressants

- **Frameworks**

- <https://gomockingbird.com/home>
- <http://mockupbuilder.com>
- <https://balsamiq.com/products/mockups>
- <https://proto.io>

- **Languages** : Processing.org, Python, Qt, ...

- **Librairies**

- OpenCV / boofCV
- NyARToolkit
- Speech API (reconnaissance et synthèse de parole), ...

- **API et périphériques**

- Processing.org / arduino
- Phidgets
- Kinect, Leap Motion, Myo Armband
- CCV / TUO

- **Bus logiciels** (développement distribué orienté événement) : dbus, ROS, MQTT, ivy, ...

Prototypage

- **Processing** (<http://www.processing.org>)
 - Sur-couche de **java** (reprend sa syntaxe)
 - Orienté pour les designers et les artistes
 - A donné naissance à arduino ;)

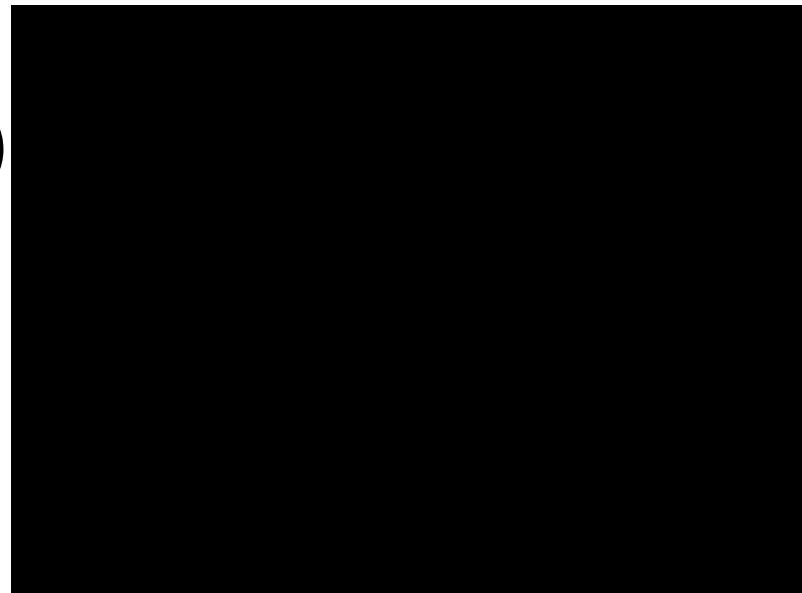


Démo !

Prototypage

- **Phidgets** (<http://www.phidgets.com>)

- Ensemble de dispositifs physiques connectables et utilisables simplement
- Accessibles par plusieurs langages (et même via des web-services)

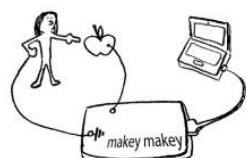
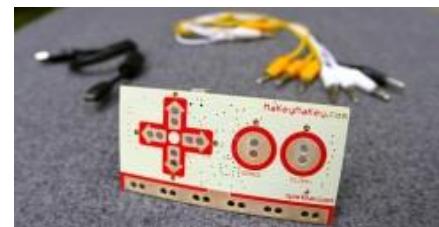
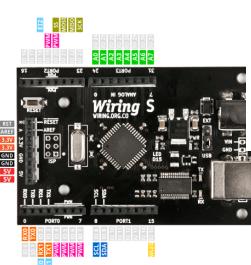
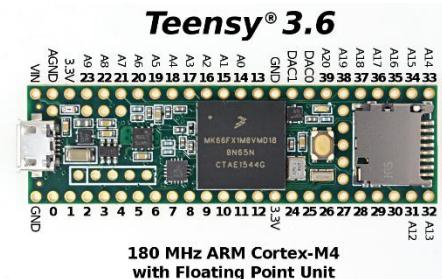
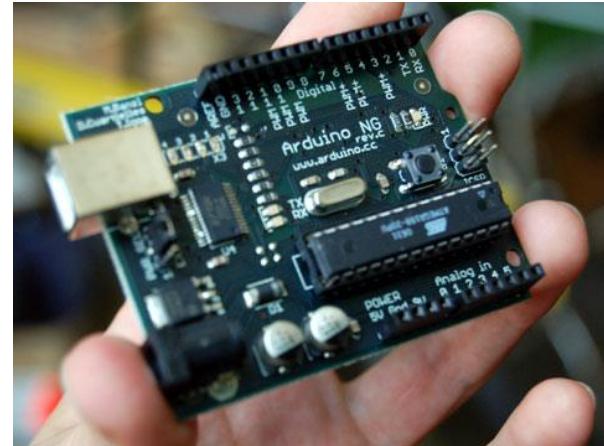


S. Greenberg, S. and C. Fritchett, Phidgets: Easy Development of Physical Interfaces through Physical Widgets. In Proceedings of the 14th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology - ACM UIST'01, ACM Press, pages 209-218, November 11-14

Démo !

Prototypage

- **Arduino** (<http://www.arduino.cc>)
 - Micro-contrôleur «à bas coût» (environ 20 € voire moins !)
 - Programmable en C
 - S'interface facilement avec des capteurs et effecteurs physiques
 - Communique facilement avec un PC (liaisons série – usb, bluetooth, zigbee ou ethernet – filaire, wifi)
- Plein d'autres projets similaires :



Prototypage

Restent ~~un~~ des problèmes de taille :

**quoi évaluer ...
et comment ?**

Phase d'Evaluation

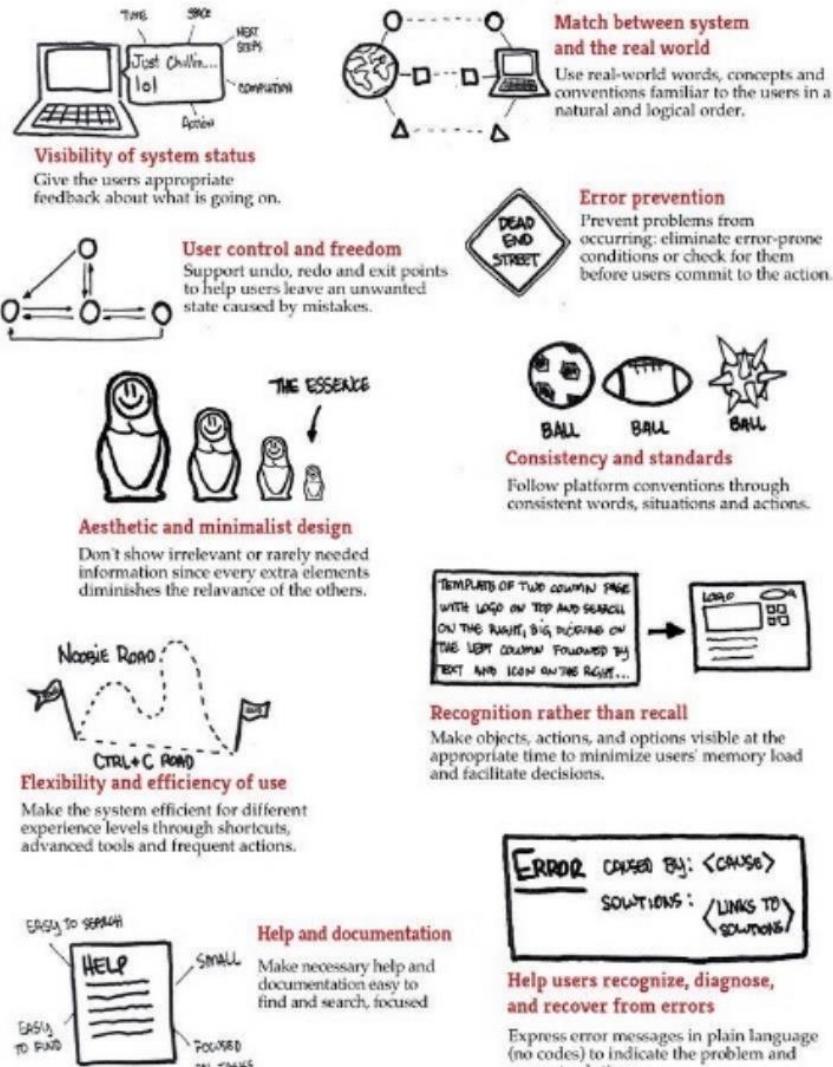
• Évaluation prédictive

- Basée sur des modèles (GOMS, KLM, ...)

• Evaluation a posteriori

- par heuristiques
- par critères ergonomiques
- Interviews, questionnaires SUS
(<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>), ...
- par expérimentation

Ten Usability Heuristics by Jakob Nielsen



Design Walkthrough : How to ?

- Walkthrough = déroulement pas à pas
- Idée directrice : *Faire jouer vos scénarios de conception à vos utilisateurs pour vérifier s'ils tiennent la route !*
- But : Obtenir une validation rapide de vos choix de conception

Design Walkthrough : How to ?

- Prérequis
 - Un ou plusieurs scénarios de conception
 - Listez les tâches présentes dans le scénario et les alternatives
 - Un prototype suffisamment complet pour pouvoir les jouer (Story-board, Vidéos, maquette papier, etc.)
 - Une check-list des points potentiellement problématiques

Design Walk through : How to ?

- Préparer une réunion de travail avec vos utilisateurs
 - Pas plus de 2 heures / 5 à 10 utilisateurs maximum
 - Obtenir des points de vue différents (parfois contradictoire)
 - **Rappelez aux utilisateurs que c'est le prototype qui est évalué et non pas eux !!!**

2 Versions Possibles : montrer ou jouer

- Jouer : Demandez à l'utilisateur d'effectuer les tâches dans l'ordre et modifier l'interface en fonction
- Montrer : Présenter les écrans/vidéos, un pour chaque pas de scénario
- Le groupe identifie autant de problèmes que possible
 - Identifier et notez
 - Les problèmes, les difficultés
 - Les points de vue de l'utilisateur
 - Prioriser les problèmes

Design Walkthrough : Exemple joué



<http://www.youtube.com/watch?v=NT1RahKELPc>

Design Walkthrough : Exemple vidéo



<http://www.youtube.com/watch?v=hP-xQi5SXEA>

Magicien d'Oz : How to ?

Magicien d'Oz = Simulation, faire croire que le système est fonctionnel

- Idée directrice : *Vérifier la viabilité d'une ou plusieurs techniques d'interaction avant de les implémenter*
 - But : Simuler une partie du système complexe à concevoir.

Magicien d'Oz : How to ?

- Préparation :
 - Un ou plusieurs scénarios de conception:
 - Environnement de simulation
 - Simulation :
 - Contrôle de la simulation (1 à n concepteurs)
 - Support à la simulation (connexion entre deux machines, contrôle du bureau à distance, duplication d'écran, etc.)
 - Test : Utilisateur face au système

Magicien d'Oz : How to ?

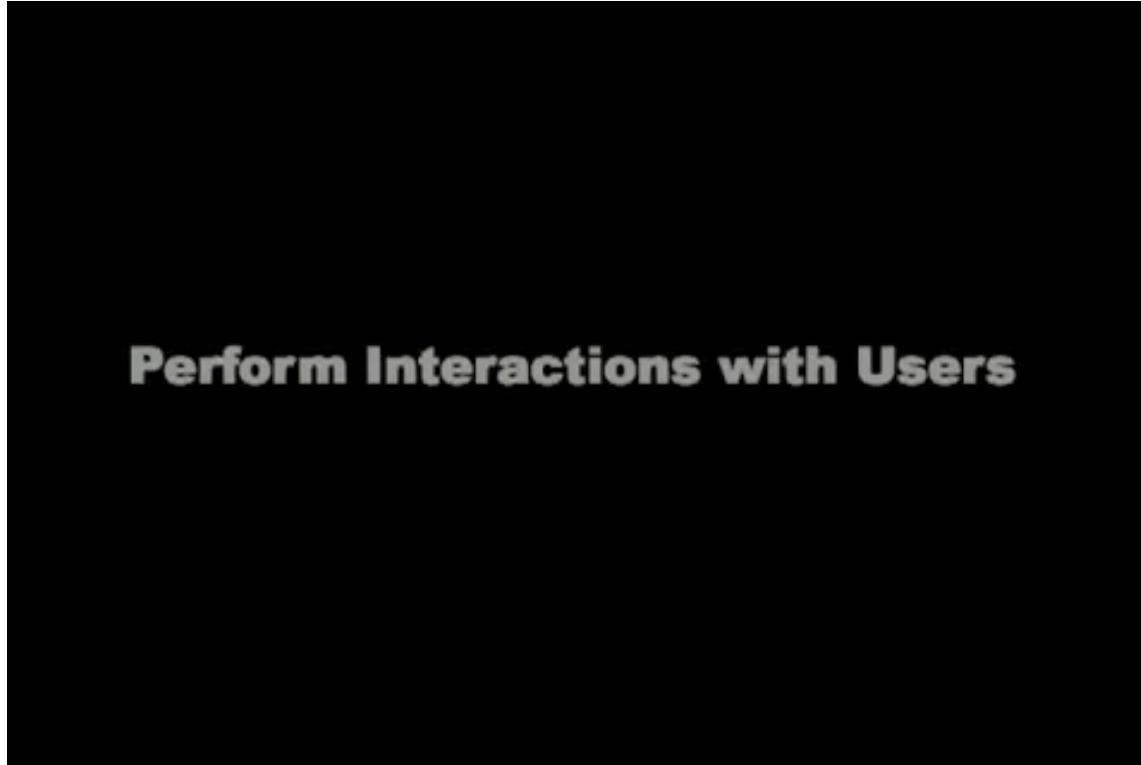
- Préparer une réunion de travail avec vos utilisateurs
 - Inviter un panel d'utilisateurs
 - **Rappelez aux utilisateurs que c'est le prototype qui est évalué et non pas eux !!!**
- Déroulement
 - Présenter la tâche à réaliser
 - Demander aux utilisateurs d'exprimer leurs ressentis à voix haute (speak aloud protocol)
 - Demander aux utilisateurs d'exécuter les tâches
- Observer et notez
 - Ce qui fonctionne, ce qui ne fonctionne pas.
 - L'avis de l'utilisateur

Magicien d'Oz : Exemple



<http://vimeo.com/20987560>

Magicien d'Oz : Exemple



<http://www.youtube.com/watch?v=ZN5APqiQY-o>

Techniques d'évaluation rapide

Design walkthrough

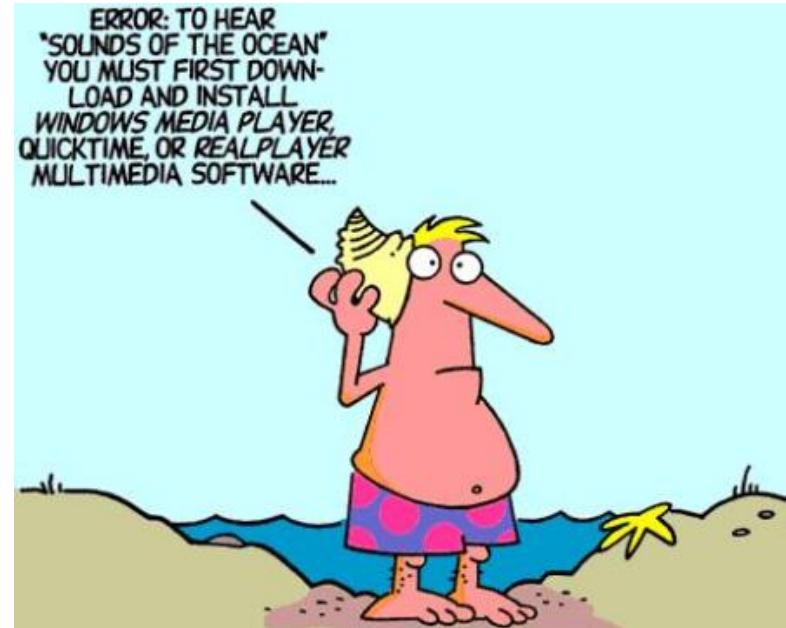
- En **conception** ou **d'évaluation**
- L'utilisateur **sait** que le système n'est pas fonctionnel
- Réalisable **rapidement** avec peu de moyens

Magicien d'Oz

- Durant l'étape **d'évaluation**
- L'utilisateur **croit** que le système est fonctionnel
- Nécessite de la **préparation**

Conclusions

- des enjeux importants
- des contraintes fortes



De nombreux problèmes restent à résoudre dus à l'évolution des technologies, de multiples tâches, ...

Avec un travail ... forcément « artisanal »