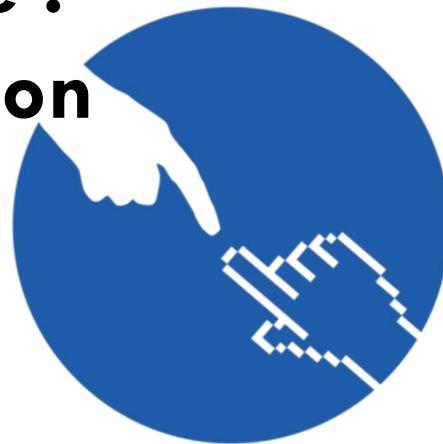




# interaction homme-machine : une (ultra) rapide introduction



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

Novembre 2019 - v. 3.6



# 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 ...

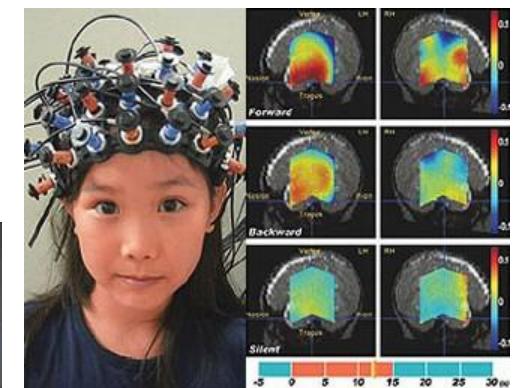
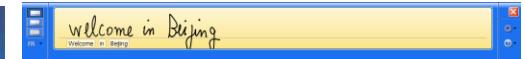
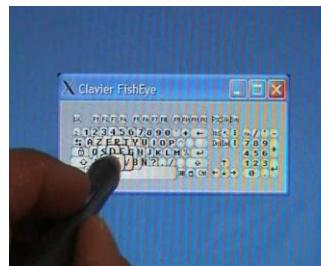
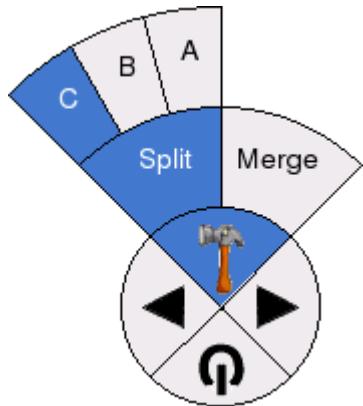
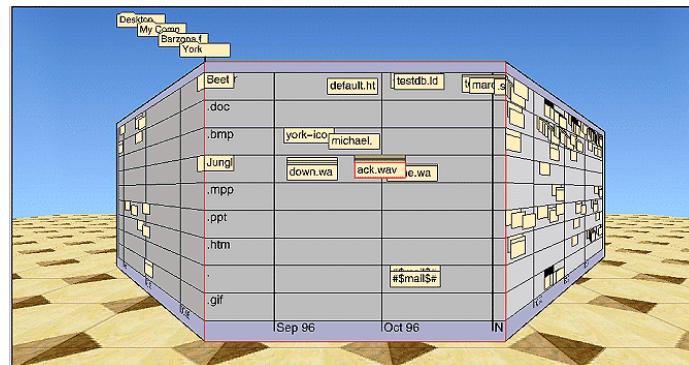
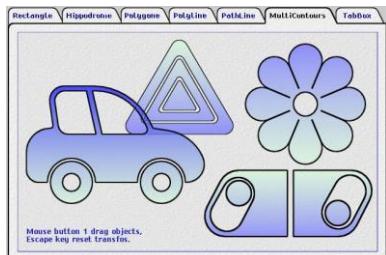
De quand date cette machine ?



**Xerox Star 8010 (avril 1981)**

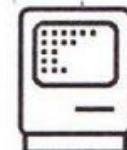
(Quelle différence avec nos ordinateurs actuels ?)

# 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



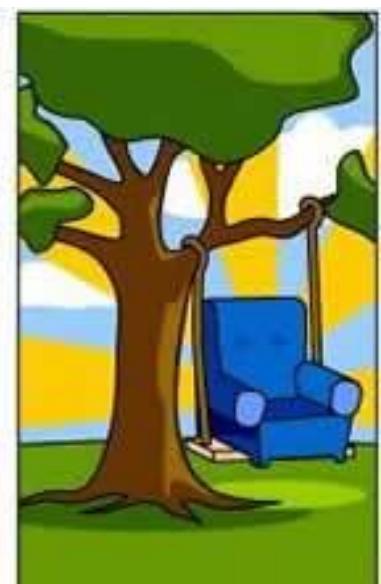
How the Project Leader understood it



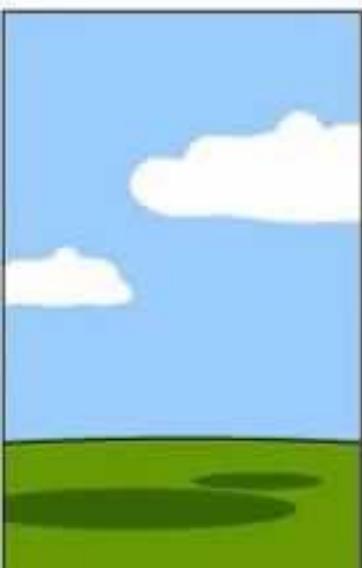
How the Analyst designed it



How the Programmer wrote it



How the Business Consultant described it



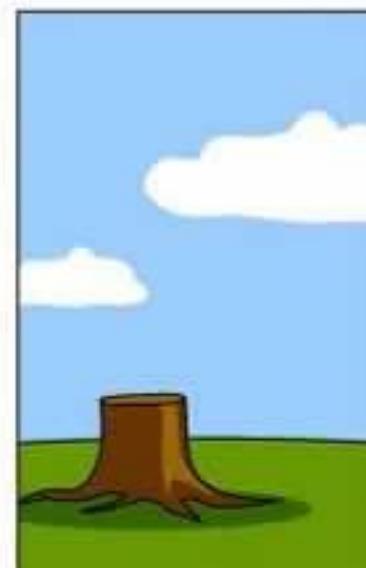
How the project was documented



What operations installed



How the customer was billed



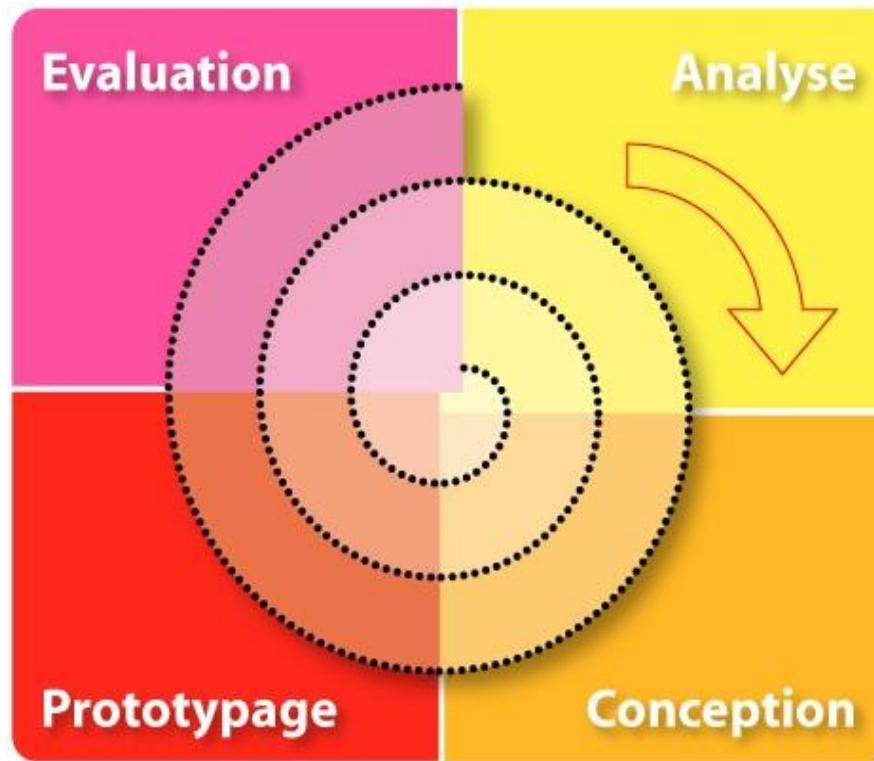
How it was supported



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]



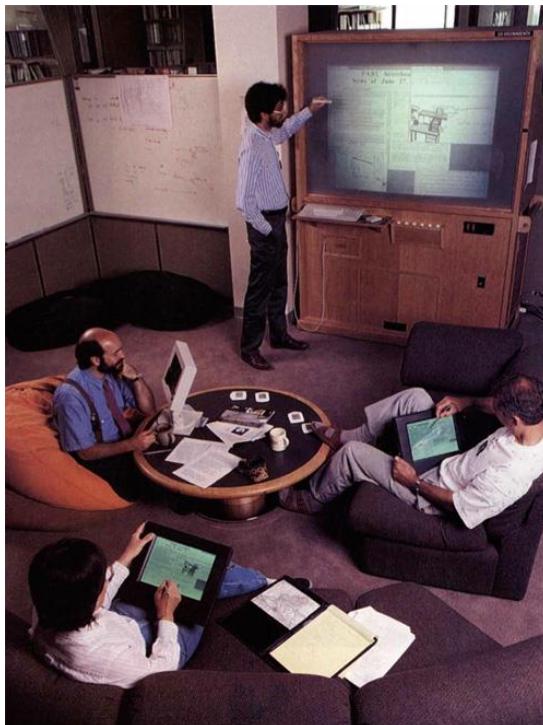
<http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=IHM&redirect=no>

# 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/>

PAYEE	CHECK	DEPOSIT	BALANCE
SEARS	14.22		223.48
VISA	58.56		
JOES MKT	28.11		
GAS CO.	19.84	250.94	

## Visicalc (1979)



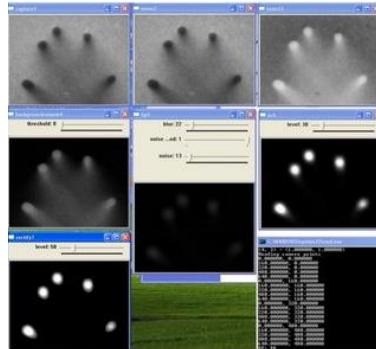
Ubicomp (1991)



## 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 homme 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 homme-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. »



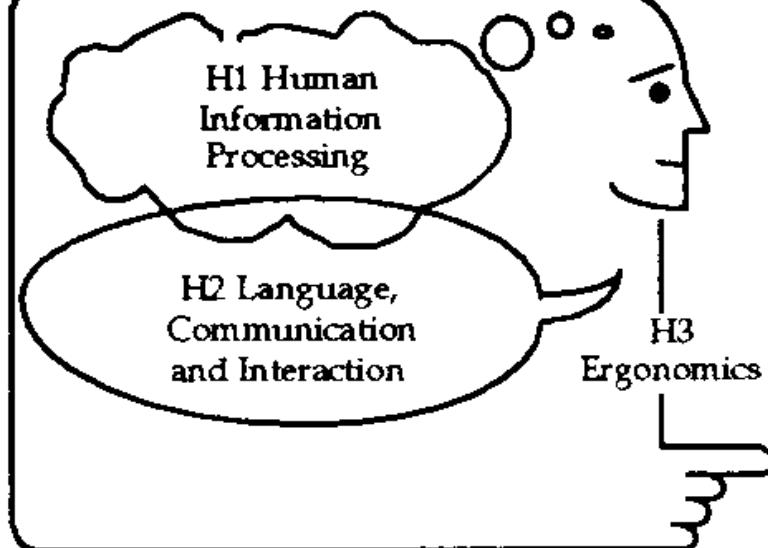
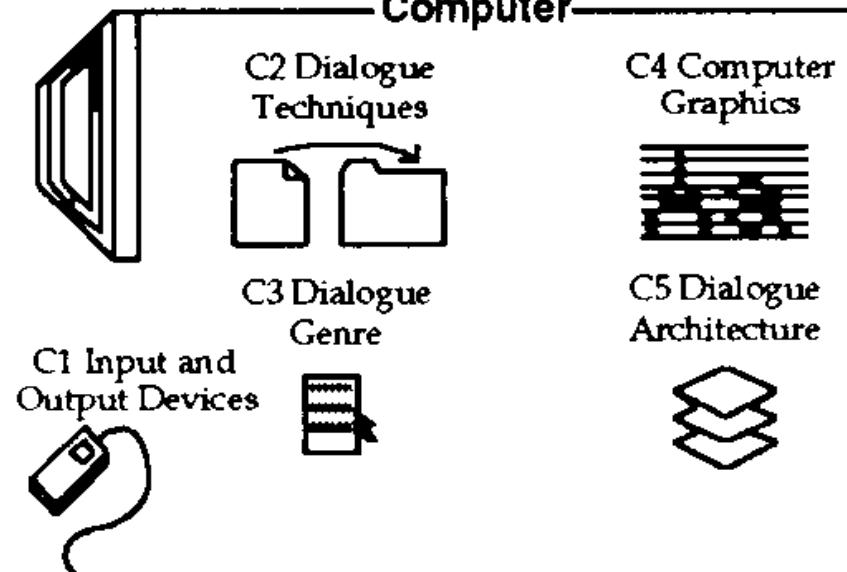
**Use and Context**

U1 Social Organization and Work



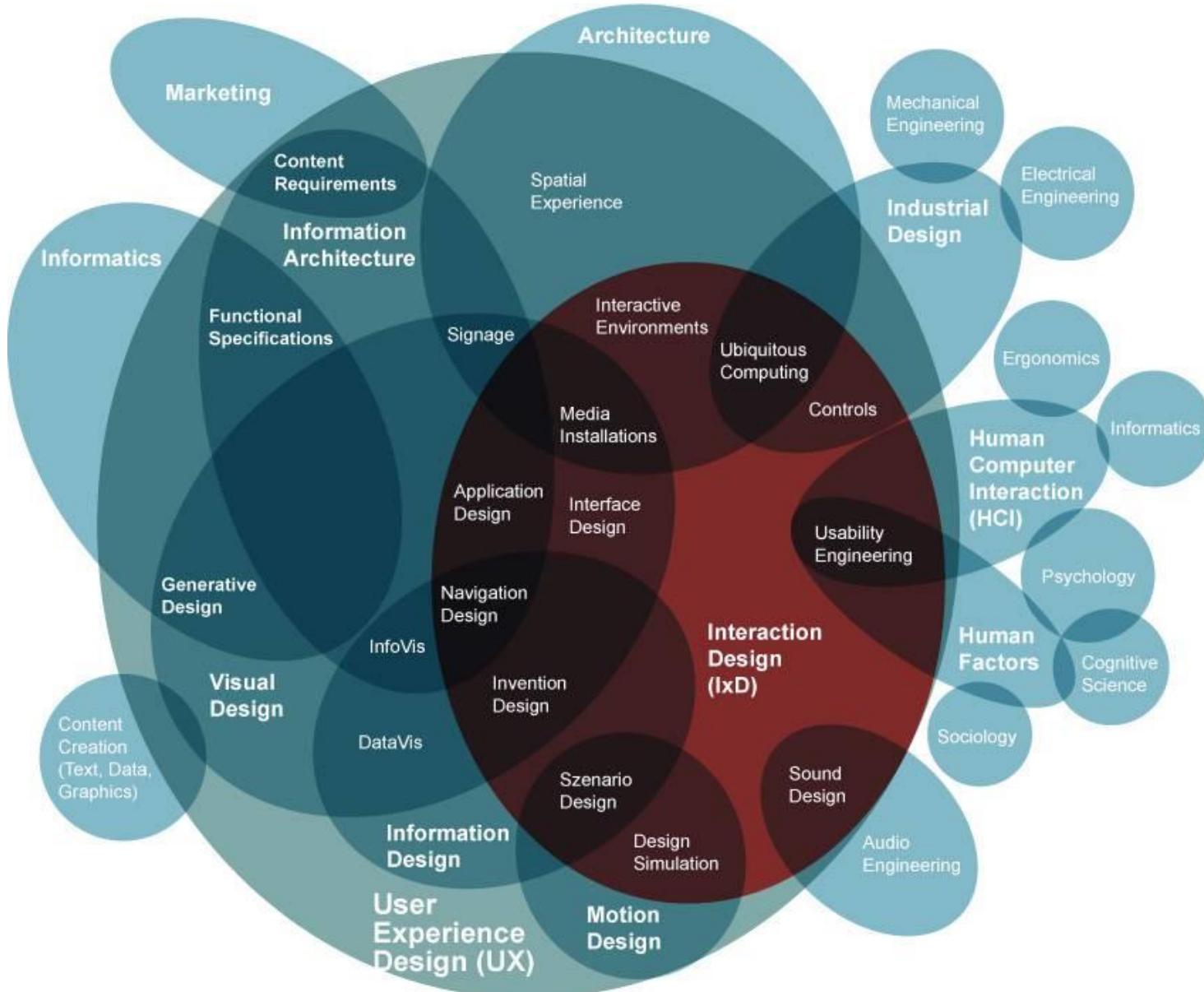
U3 Human-Machine Fit and Adaptation

U2 Application Areas

**Human****Computer**

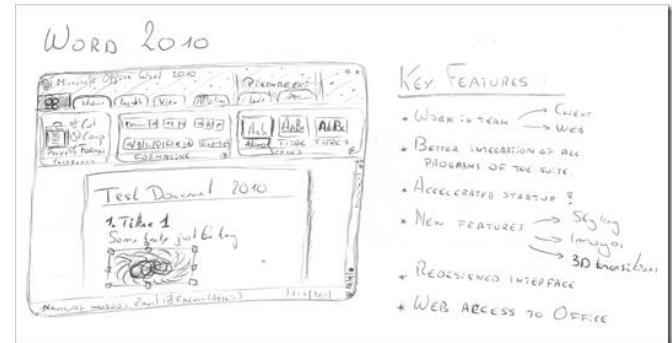
D3 Evaluation Techniques

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, tangible, ...)



# 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>



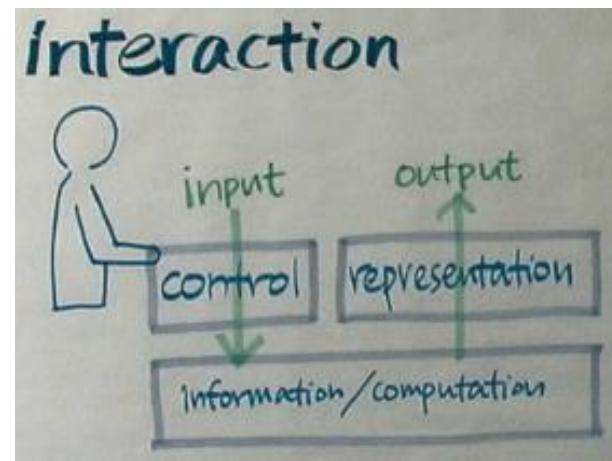
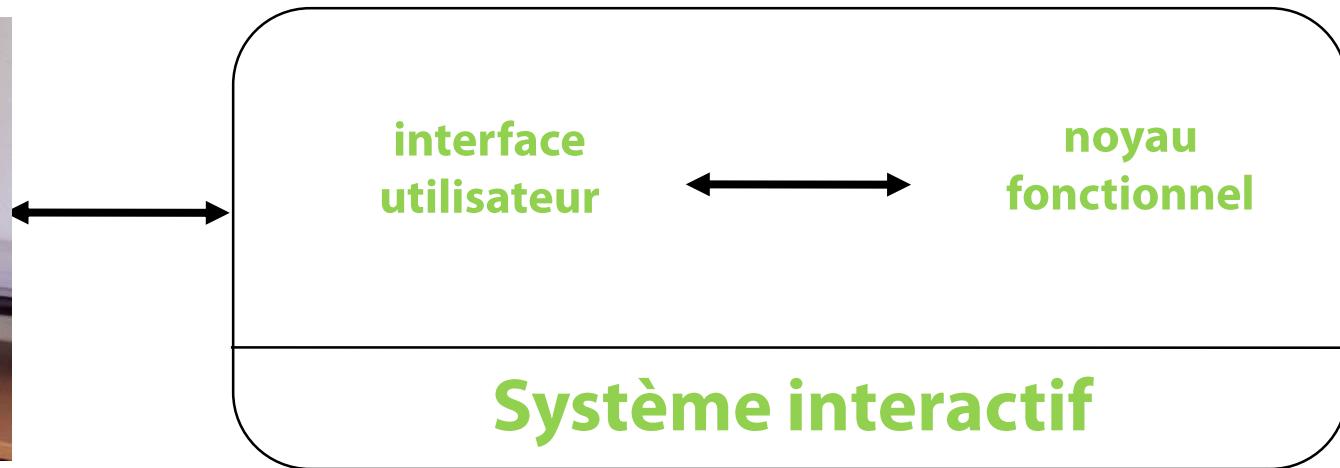
- <http://interactions.acm.org>



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

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

# système interactif

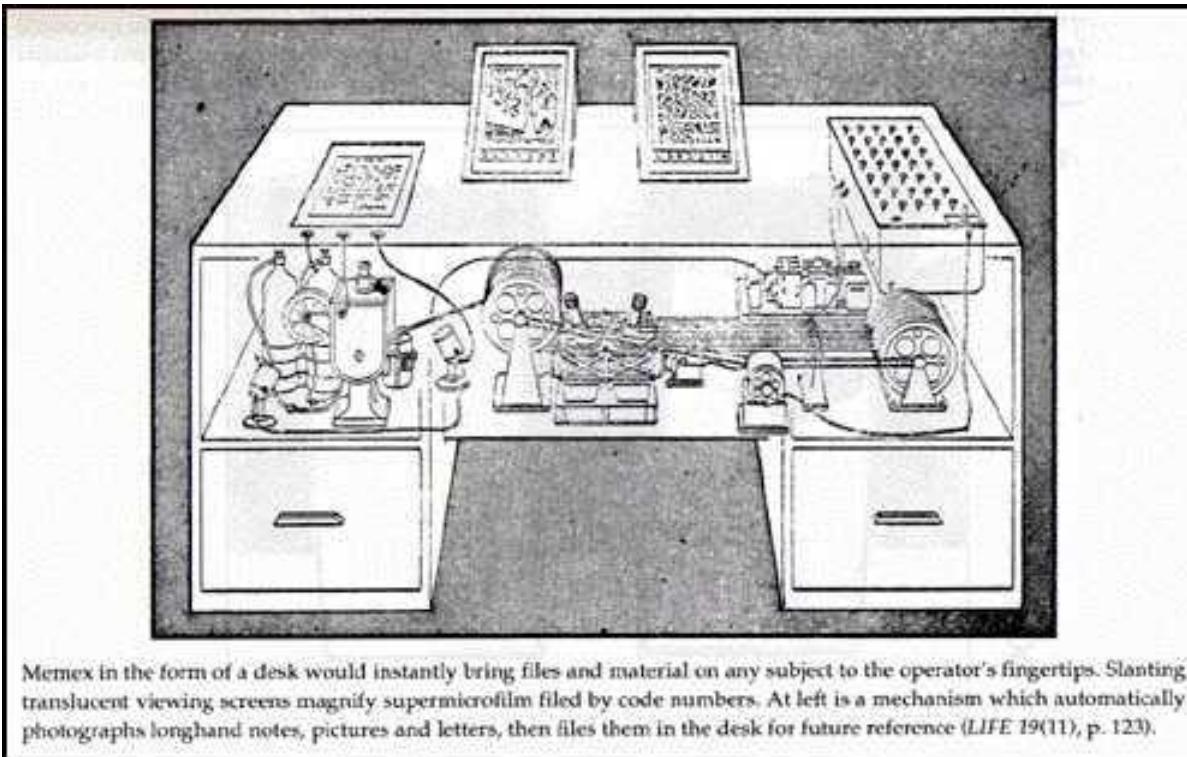


# historique de l'IHM

## points de repère

1 / 7

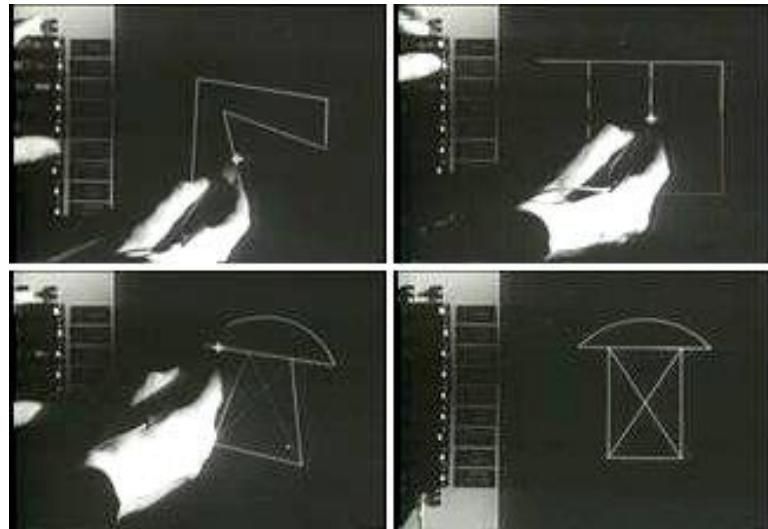
- Memex (Bush, 1945) : “as we may think”
  - définition du système hypertexte



# historique de l'IHM points de repère

2/7

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

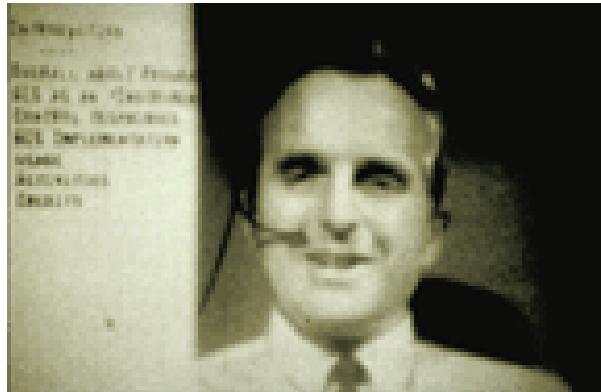


# historique de l'IHM

## points de repère

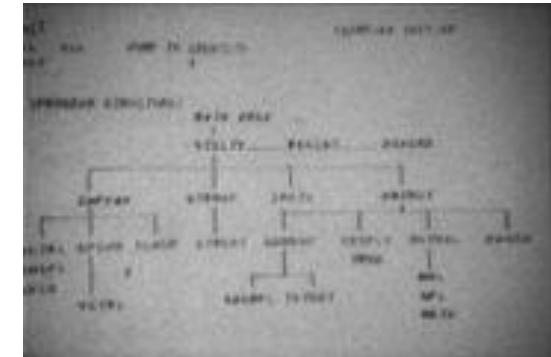
3/7

- 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 !



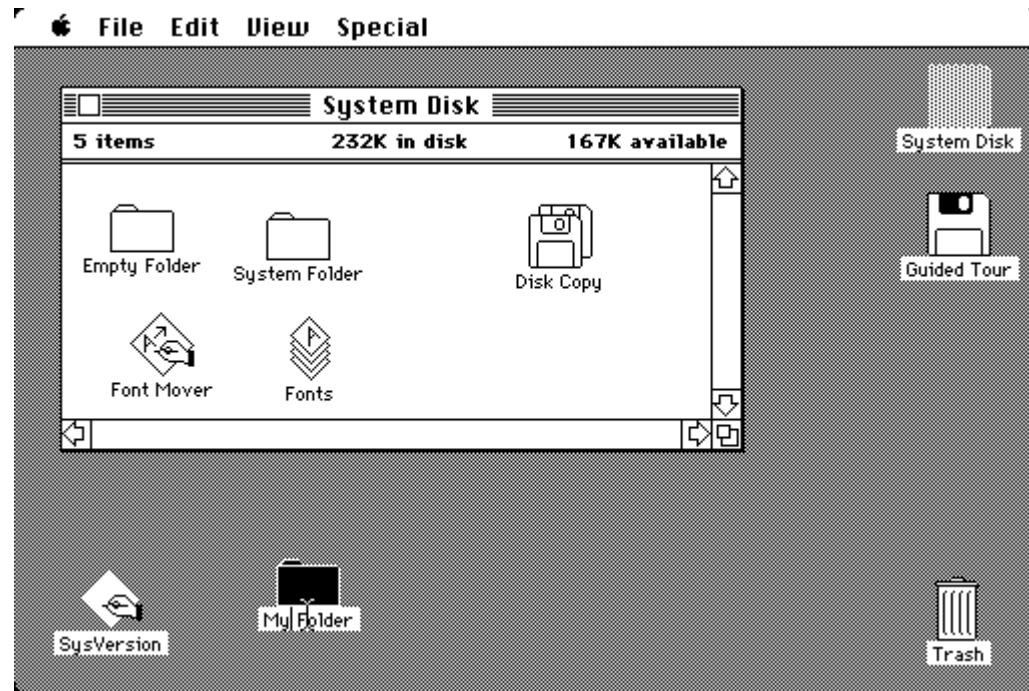
# historique de l'IHM

## 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



emacs: regles.txt

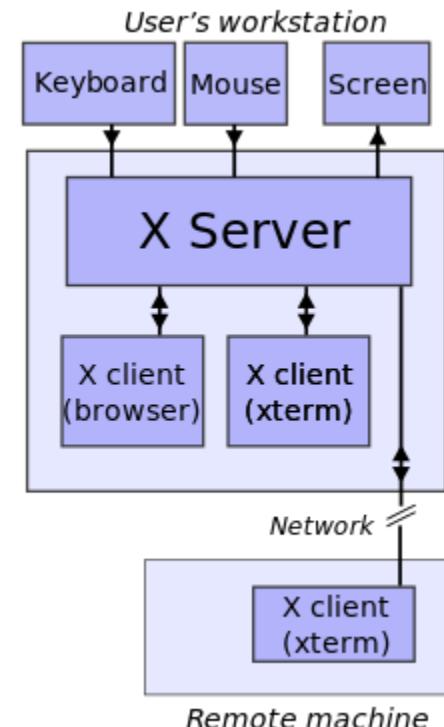
```

File Edit View Cmds Tools Options Buffers Help
Open Dired Save Print Cut Copy Paste Undo Spell Replace Mail Info Compile Debug News

# Fichiers de règles
# Philippe Truillet
# Dernière mise à jour : 08 juin 2001
#
# 99 Règles
### Règles 1 lettre + ...
A1A1 #F164
A1AAA #PAONE
A1AAAA #X3BAGC
A1AA11 #GOLD72
A1A111 #A0M314
A11 #S94
A11A1 #E10E1
A11AAA #I00AYZ
B11A1A #E10T1B
A111 #T781
A111A #B596L
A111AA #F819SW
A1111
B1111A
A1111AA
A11111 #S90404
A11111A #R26054B
A111111 #R225726

-----XEmacs: regles.txt (Text) ----Top-----
Loading efs-cu...done

```



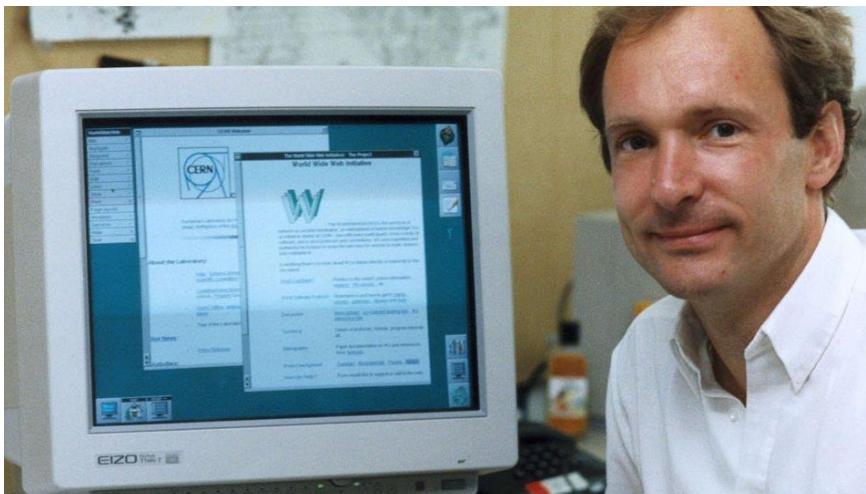
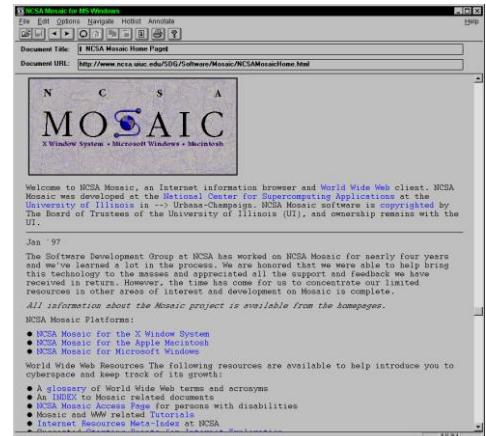
# historique de l'IHM points de repère

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!**

**AltaVista®** The most powerful and useful guide to the Net

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

Search

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.

Featured Sponsors  
 50% Savings!  
 Quality DutyFree Jewelry!  
 Great Gifts from BLOCKBUSTER®  
 Save on bestsellers everyday at Amazon!

**OTHER SERVICES**

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

PC Flowers and Gifts Valentines Specials

2. **Google**<sup>SM</sup>

About Google Jobs@Google

Enter your search terms...

Google Search I'm Feeling Lucky  
 ...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)



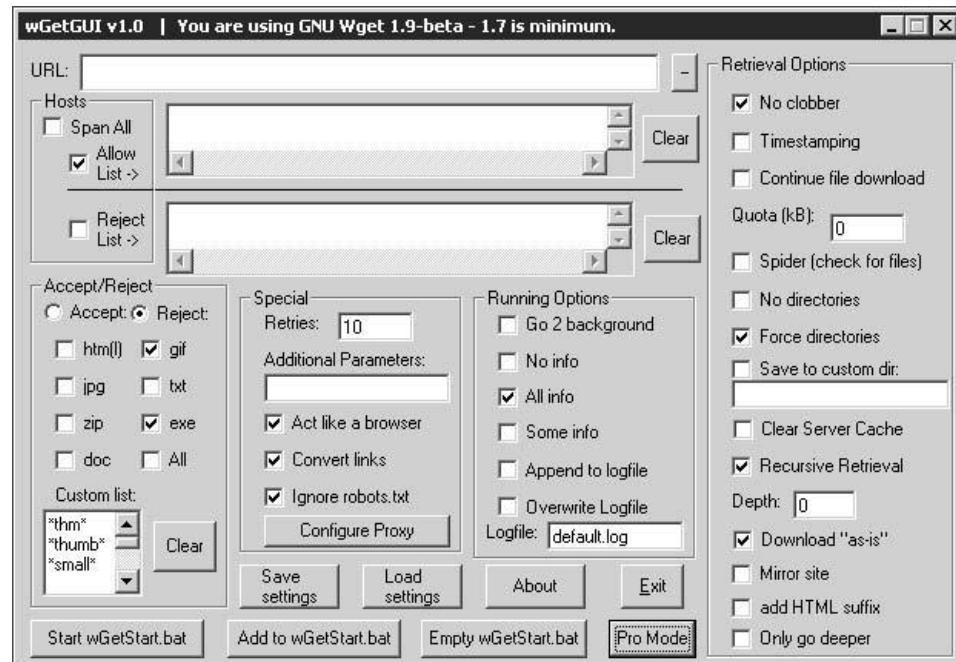
**La trahison des images**  
**Magritte (1929)**

➔ Deux grands principes

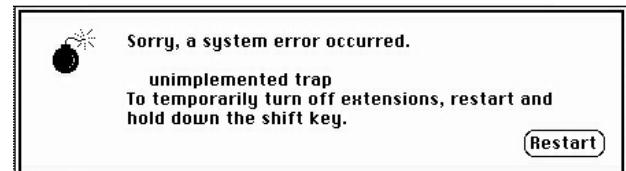
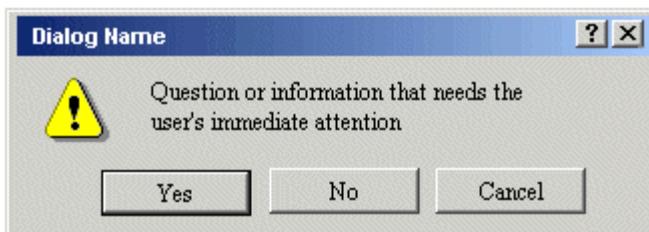
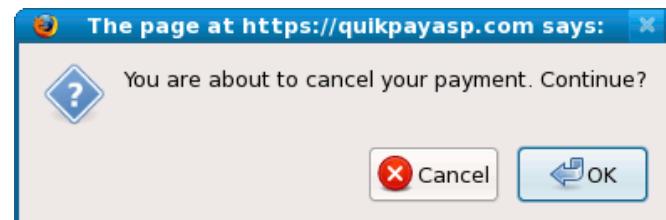
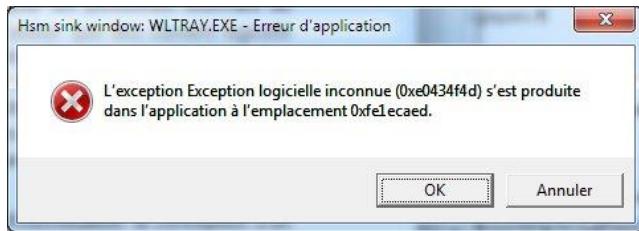
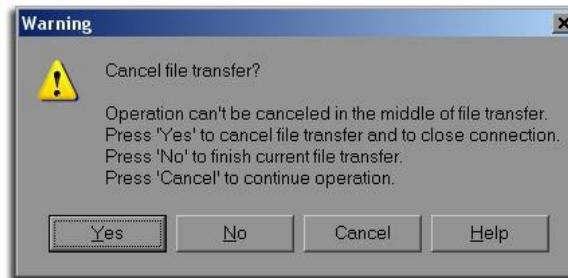
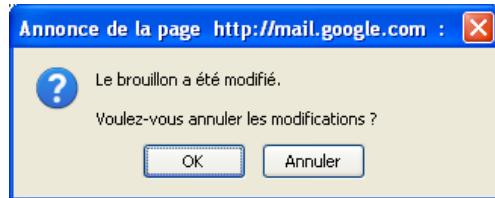
utilité et utilisabilité (efficacité, efficience, satisfaction)  
(Ergonomie – ISO 9241-11, 1998)

# 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



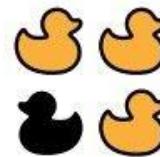
Visibility of system status



Match between system + real world



User control and freedom



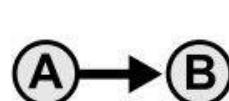
Consistency and standards



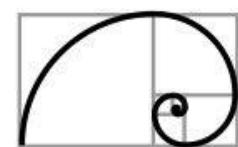
Recognition rather than recall



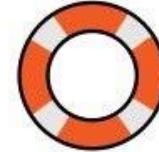
Error prevention



Flexibility and efficiency of use



Aesthetic and minimalist design

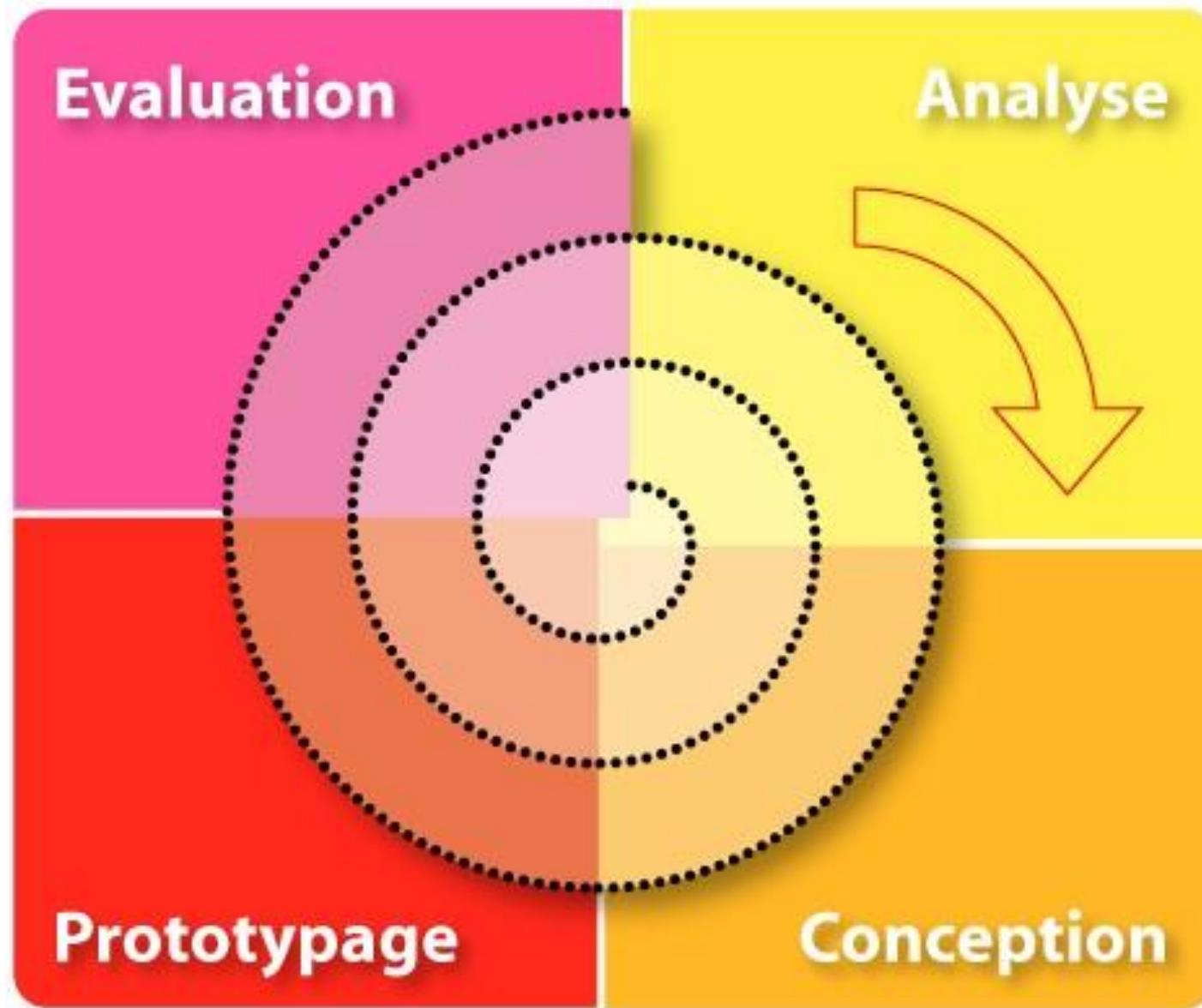


Help users with errors



Help and documentation

Un cycle ...

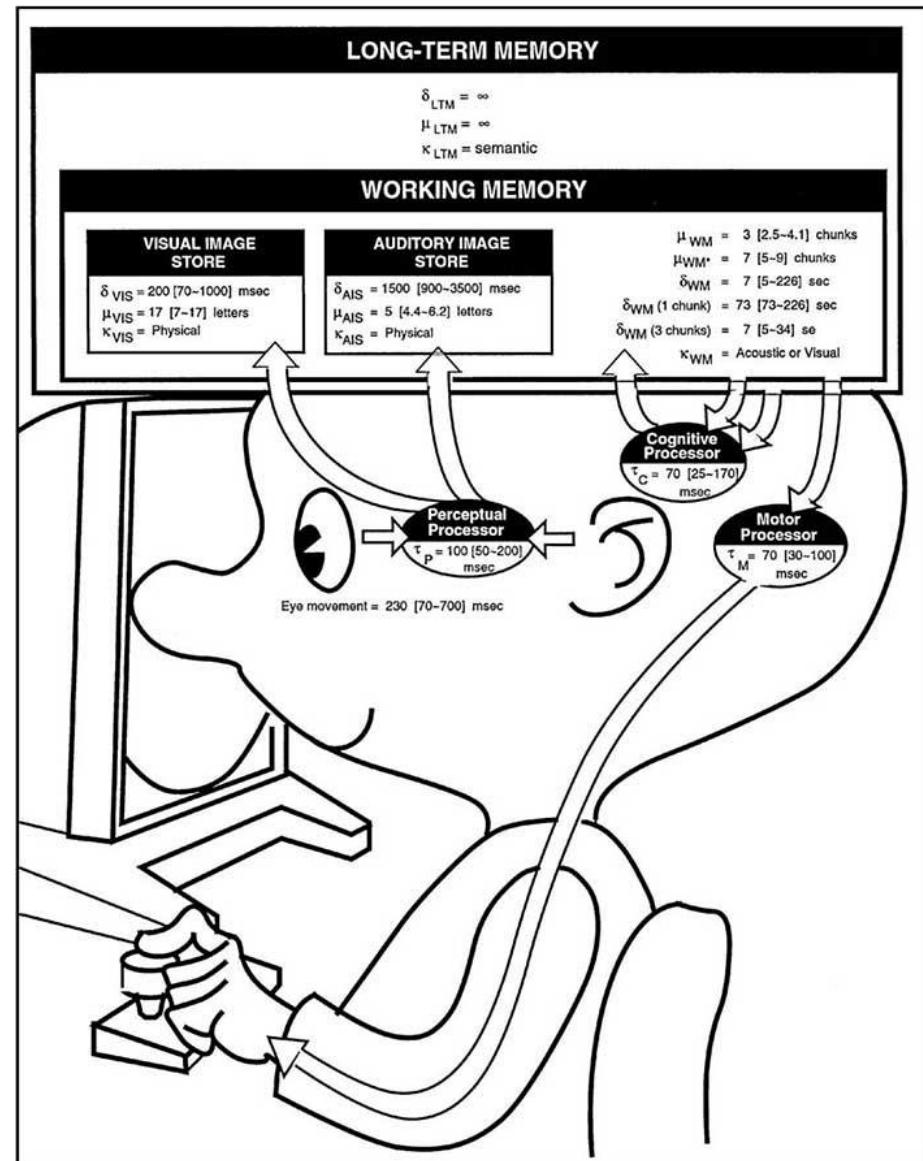


# Phase d'Analyse

- 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 ?

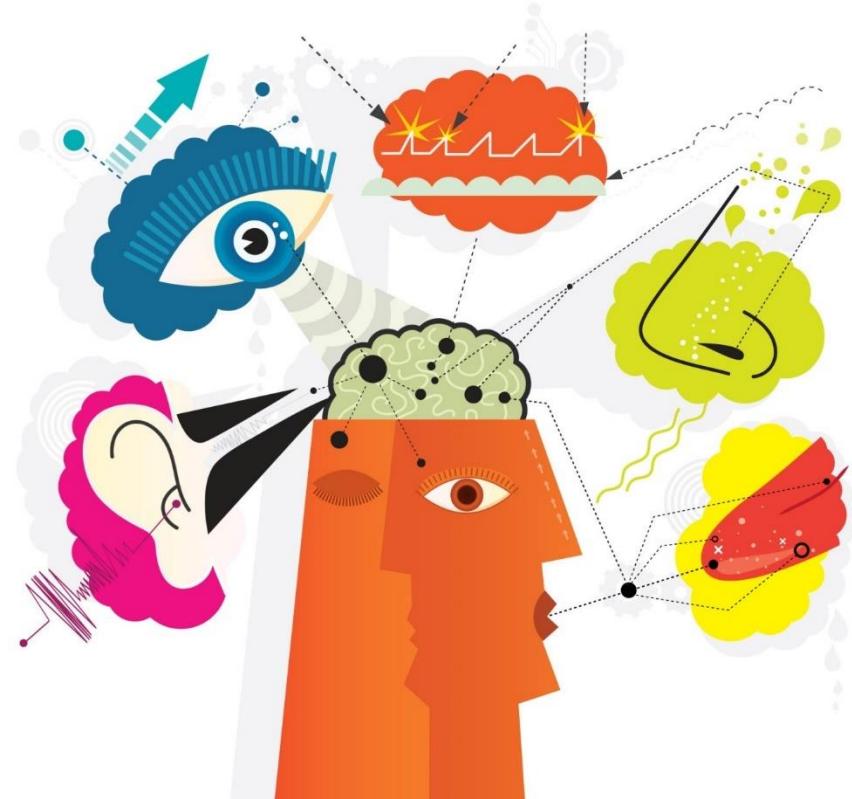


# notion de perception

## 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

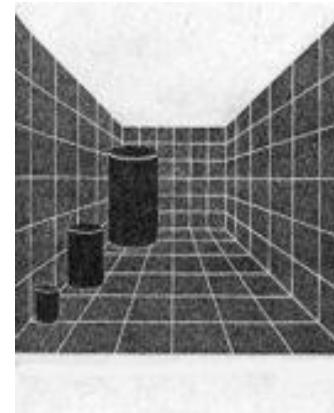
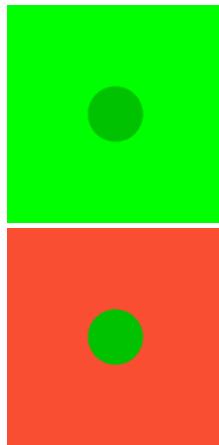
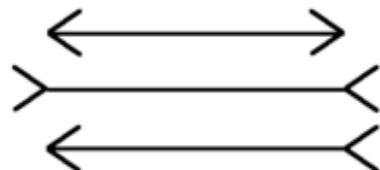
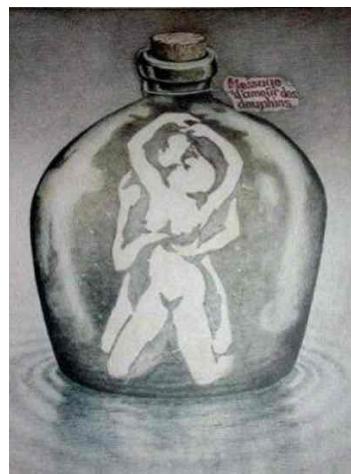
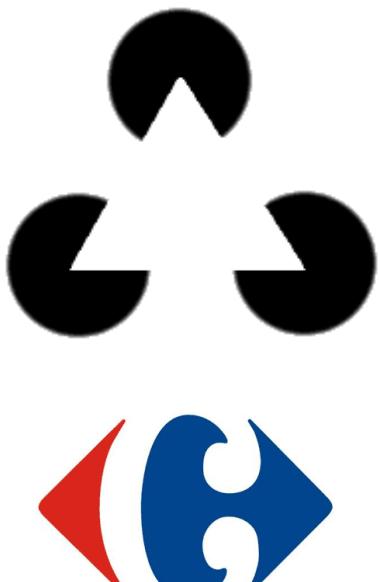
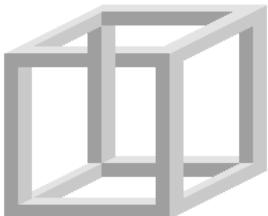
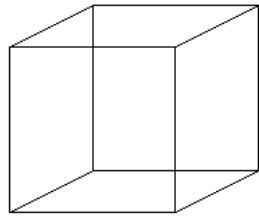
# notion de perception

## le rôle du contexte

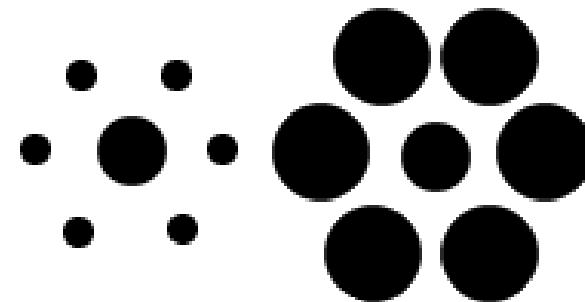
- traitement automatique et non-intentionnel des mots
  - effet d'interférence
    - le temps requis pour nommer la couleur de l'encre des mots colorés est plus long aux essais incongruents (**rouge**) qu'aux essais neutres (**corbeille**)
  - ou effet de facilitation
    - le temps de nomination de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

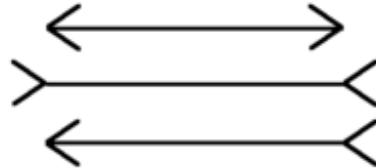


**Carrefour**

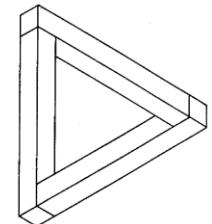
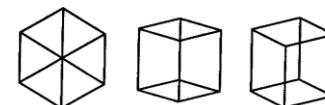
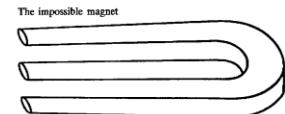
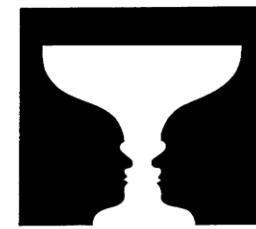
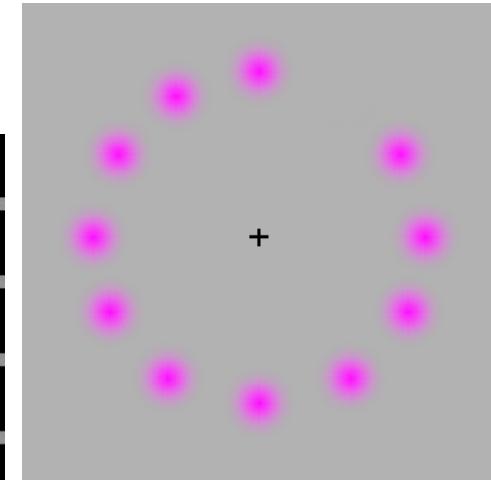
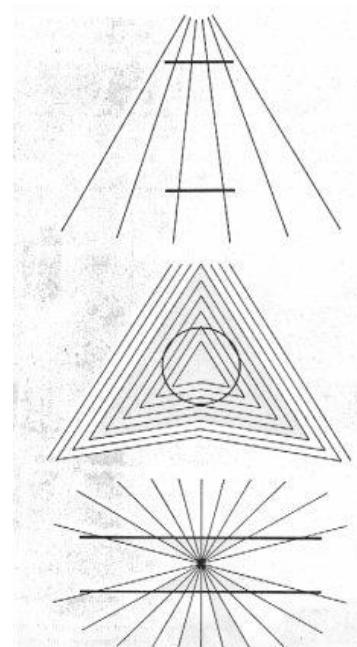
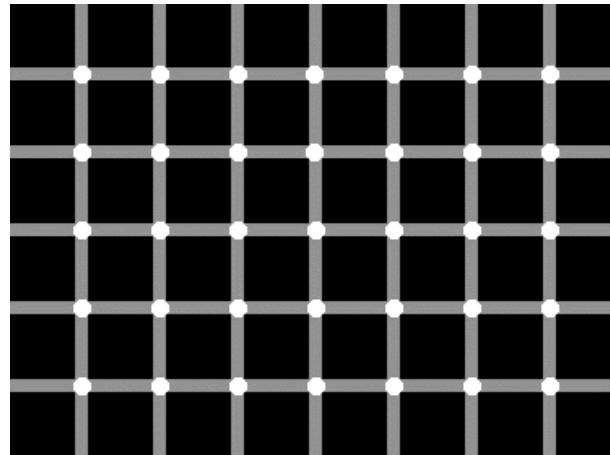
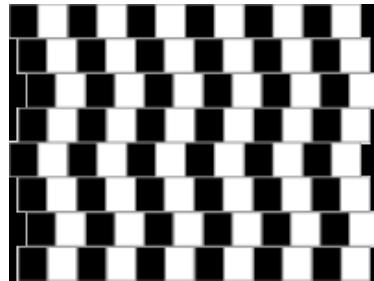


# notion de perception sensations erronées

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



- ...



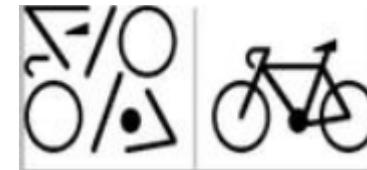
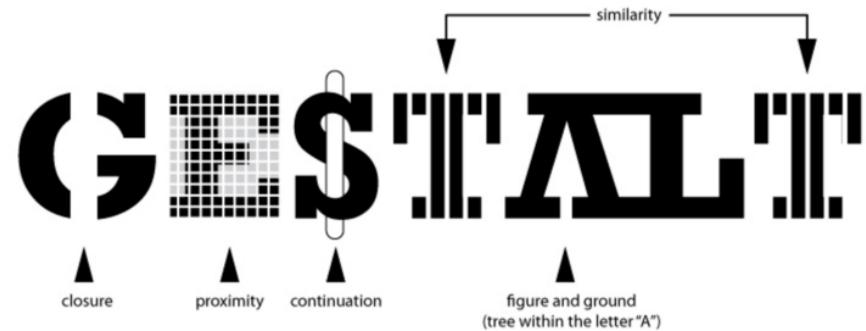
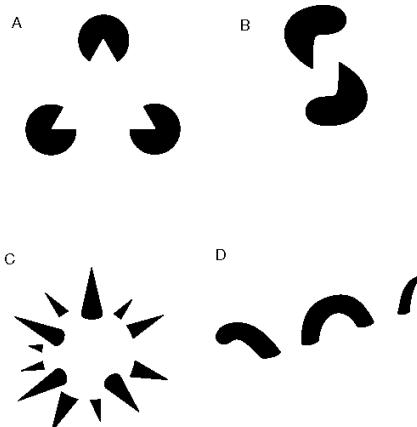
# Théorie de la Gestalt



- **Gestalttheorie – Psychologie de la forme**

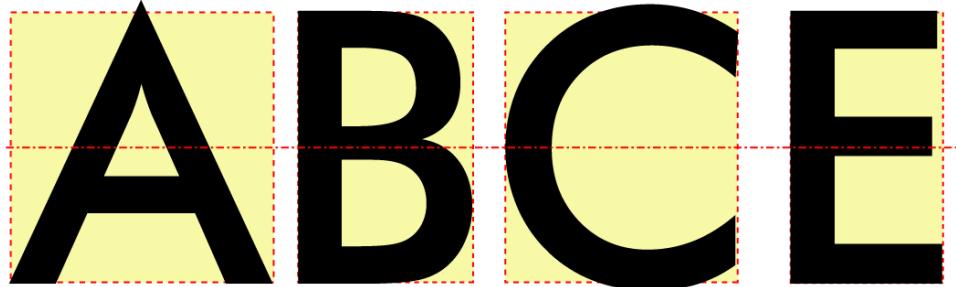
→ Le tout est plus que la somme des parties

- 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 / 5

**(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 ... 2/5

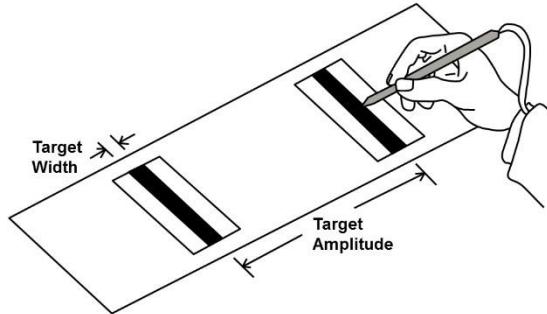
- quelques résultats appliqués :
  - temps de réaffichage
    - effet d'animation si réaffichage < 1/10 s (environ 15 images/seconde)
  - suivi de la souris
    - vitesse maximale de la main : 1 à 1,5 m/s
  - le chiffre magique 7 +/- 2 (Loi de Miller, 1956)
    - ex : nombre de commandes maximales dans un menu pour qu'elles soient mémorisables
  - **Loi de Fitts, 1954**
  - Loi de Hick-Hyman, 1953



# théorie

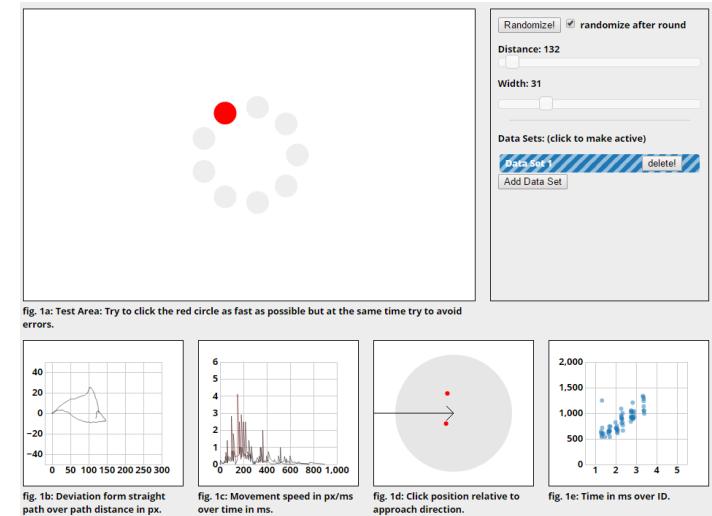
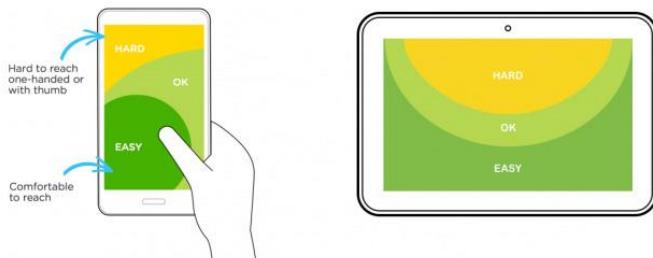
## modèle humain : processeur ... 3/5

- expérience de 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 ... 4/5

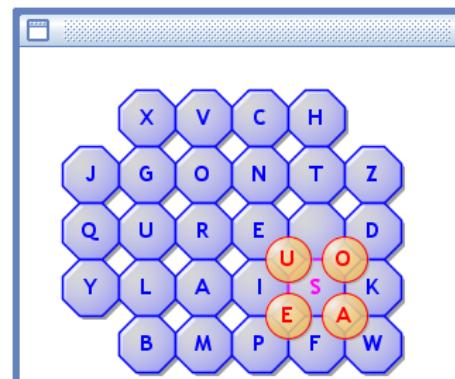
- loi de Hick-Hyman (1952-1953)
  - temps prévu lié au repérage d'un item parmi n

### 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 ... 5/5

- des modèles (Card, Moran, Newell)
  - **GOMS** (Goal Operator Method Selection)
    - cadre pour les méthodes de conception d'interfaces
    - évaluation prédictive des performances
  - **Keystroke**
    - 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)

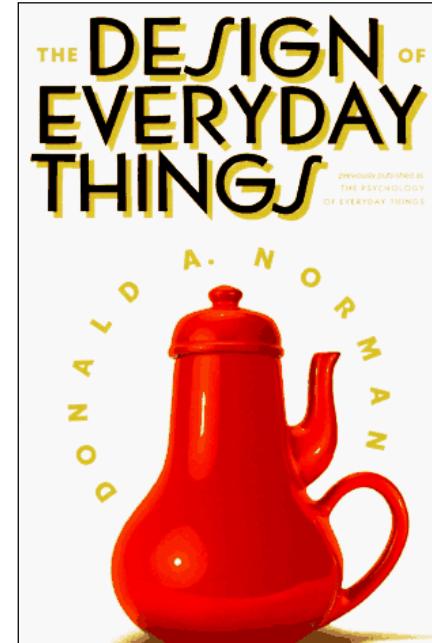
# théorie

## 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

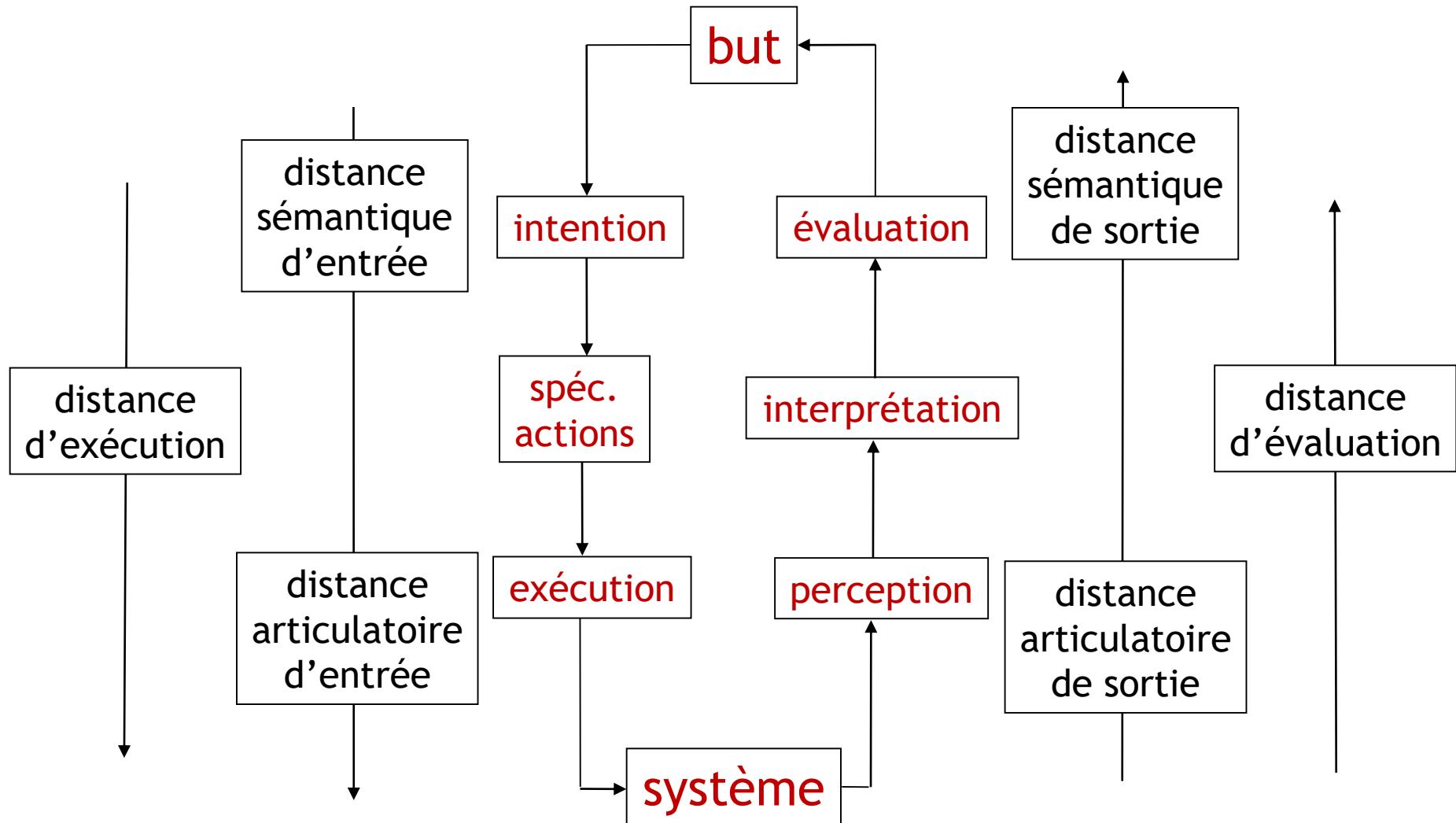


Don Norman (1990), The Design of Everyday Things.  
Doubleday Business Eds, **ISBN-10:** 0385267746

# théorie

## théorie de l'action

2/4

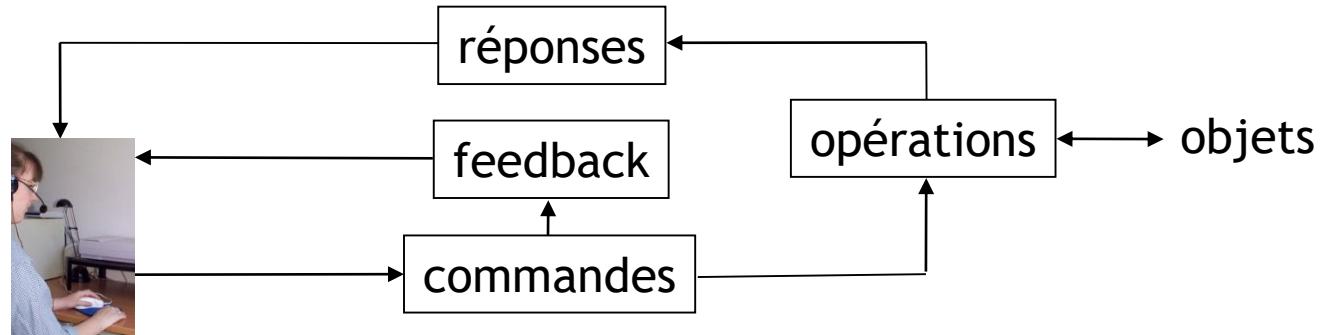


## théorie

## 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



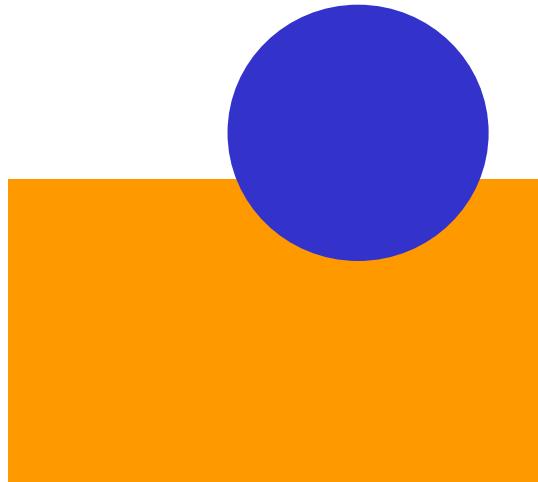
- notion **d'affordance** (Gibson, 1977)
  - l'affordance fait référence aux “propriétés réelles et perçues d'une chose, et particulièrement à celles qui déterminent les actions pouvant être entreprises sur la chose” c'est à dire **la capacité d'un objet à suggérer sa propre utilisation**



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

# 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



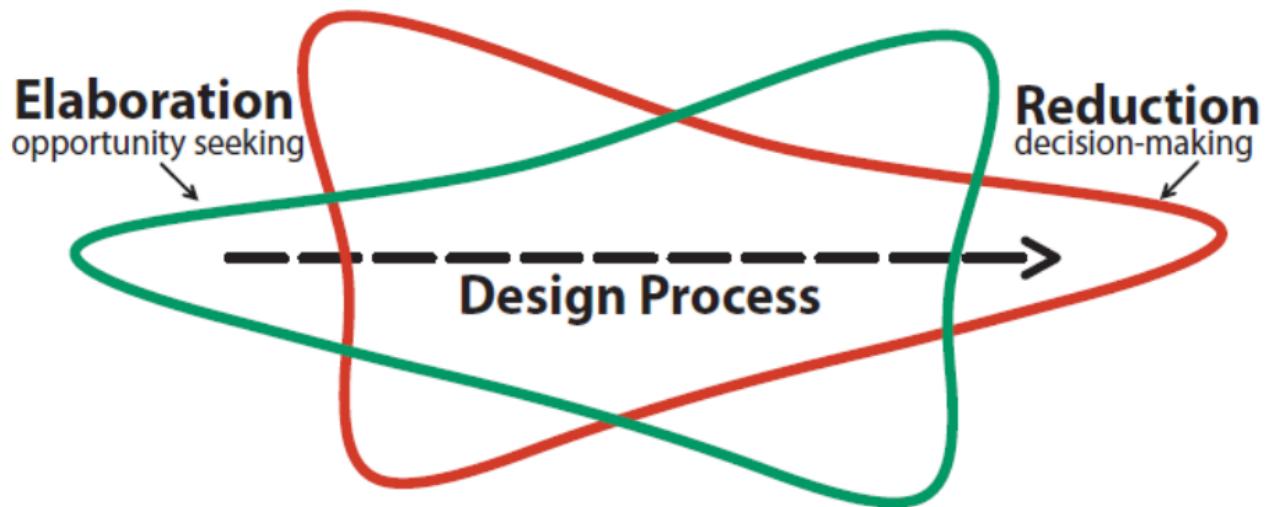
# Phase de Conception

**“ 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 (2010) .**

## 5 critères d'application

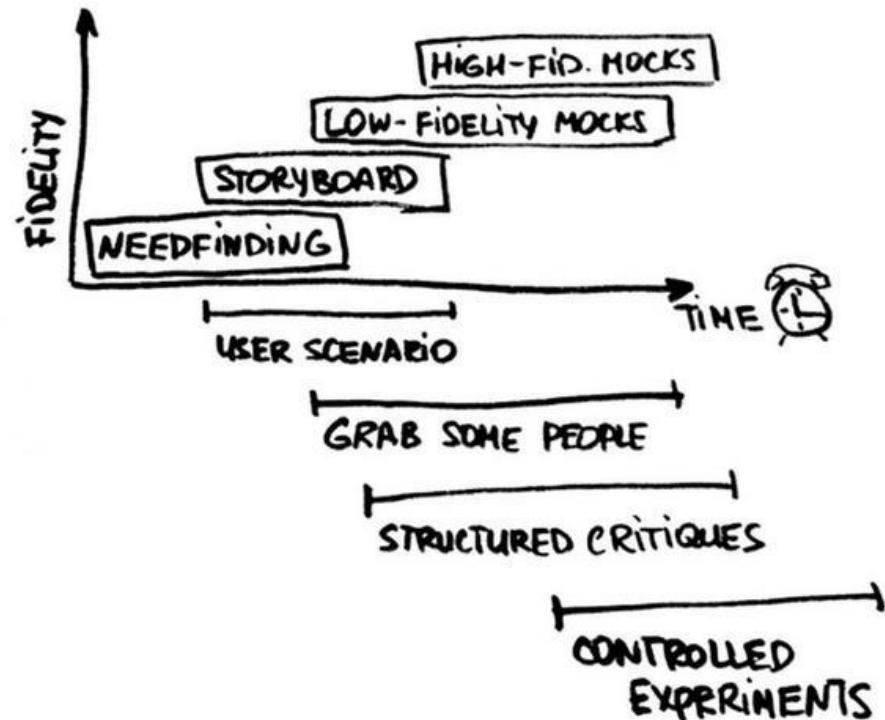
- La prise en compte en amont des utilisateurs, de leurs tâches et de leur environnement
- La participation active des utilisateurs, garantissant la fidélité des besoins et des exigences liées à leurs tâches
- La répartition appropriée des fonctions entre les utilisateurs et la technologie
- L'itération 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**

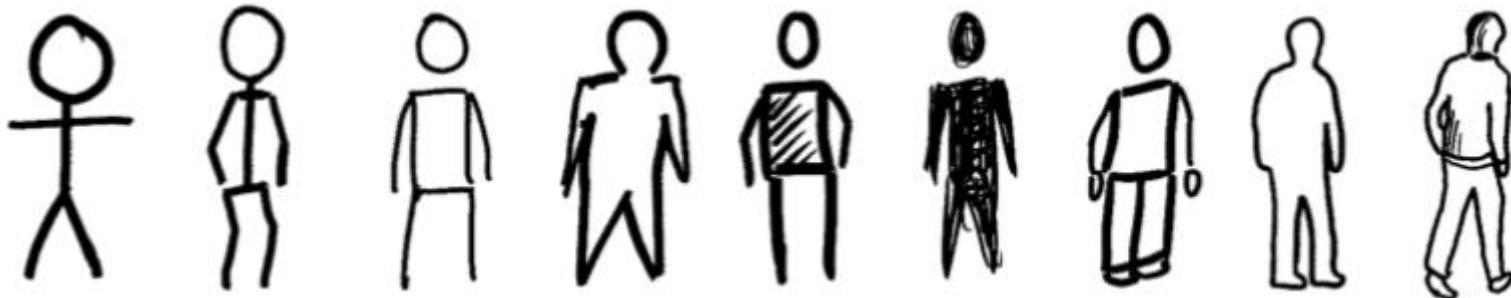
- prédictive : sans utilisateur
- expérimentale : avec utilisateur
  - magicien d'Oz



# PD : Participatory Design

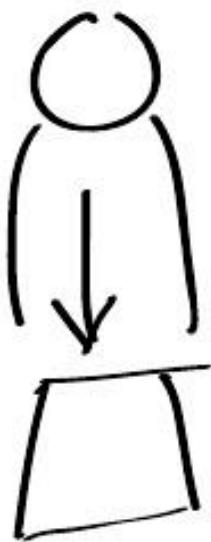
## brainstorming, scénarios et prototypage

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



- le prototype implémente des idées les rendant ...

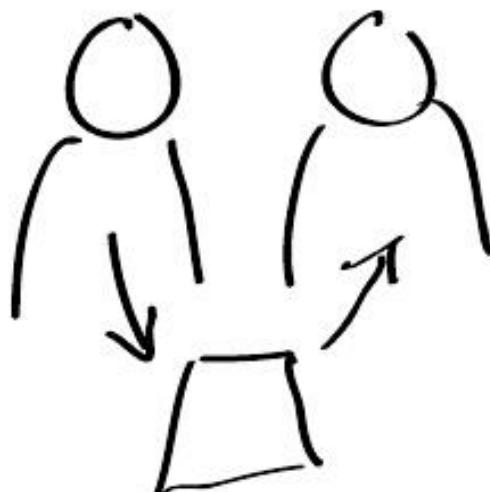
# why sketch?



Documentation



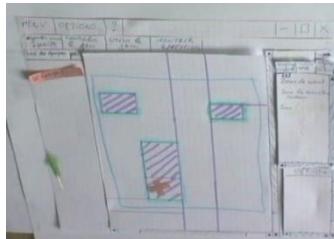
Reflection



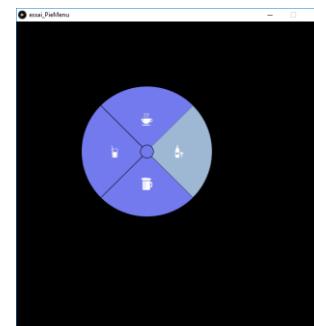
Communication

# 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, ...



# 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, ...

Démo !

# 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 ;)

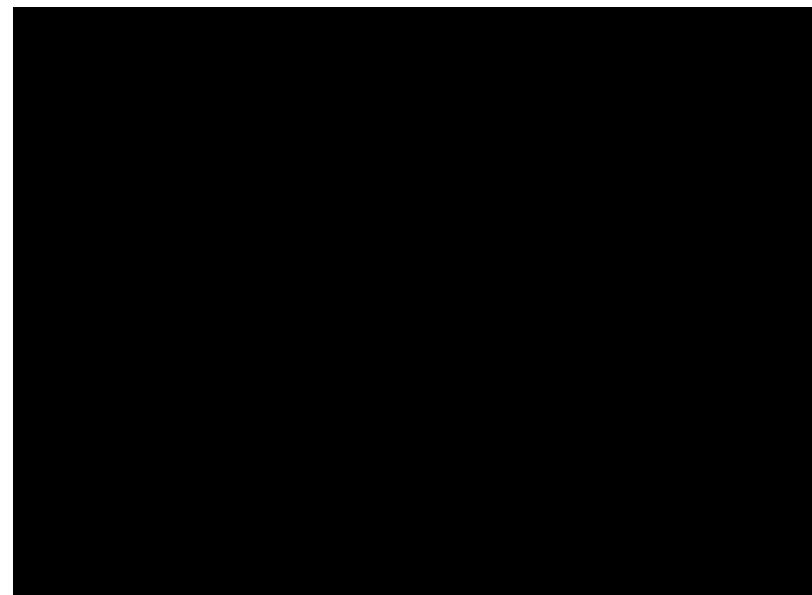


Démo !

# Prototypage

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

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

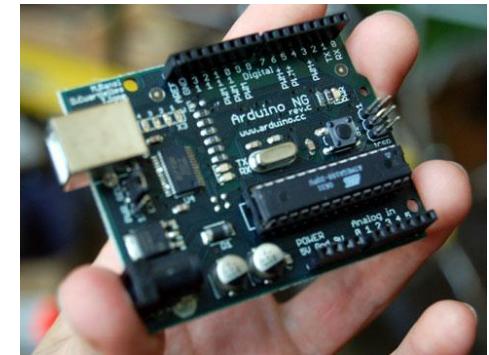


S. Greenberg, S. and C. Fritchett, Phidgets: Easy Development of Physical Interfaces through Physical Widgets. In Proceedings of the 14th Annual ACM Symposium on User Interface Software and Technology - ACM UIST'01, ACM Press, pages 209-218, November 11-14

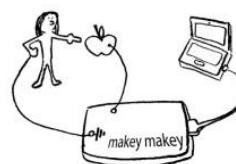
Démo !

# 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 :
  - Wiring (<http://wiring.org.co>) – « l'ancêtre »
  - Teensy (<http://www.pjrc.com/teensy>)
  - Makey makey (<http://www.makeymakey.com>)
  - nodeMCU
  - ...



# Prototypage

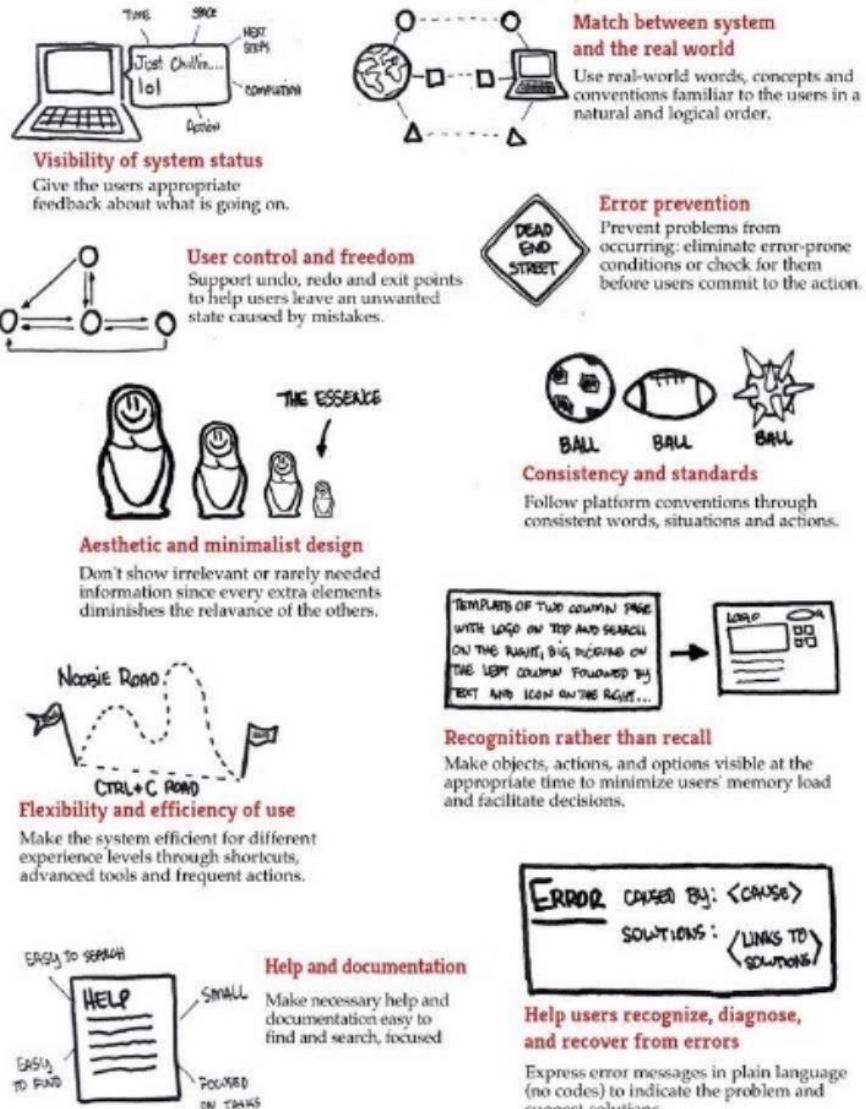
Restent ~~un~~ des problèmes de taille :

**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-anc-tools/methods/system-usability-scale.html>), ...
  - par expérimentation

## Ten Usability Heuristics by Jakob Nielsen



# Design Walk through : How to ?

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

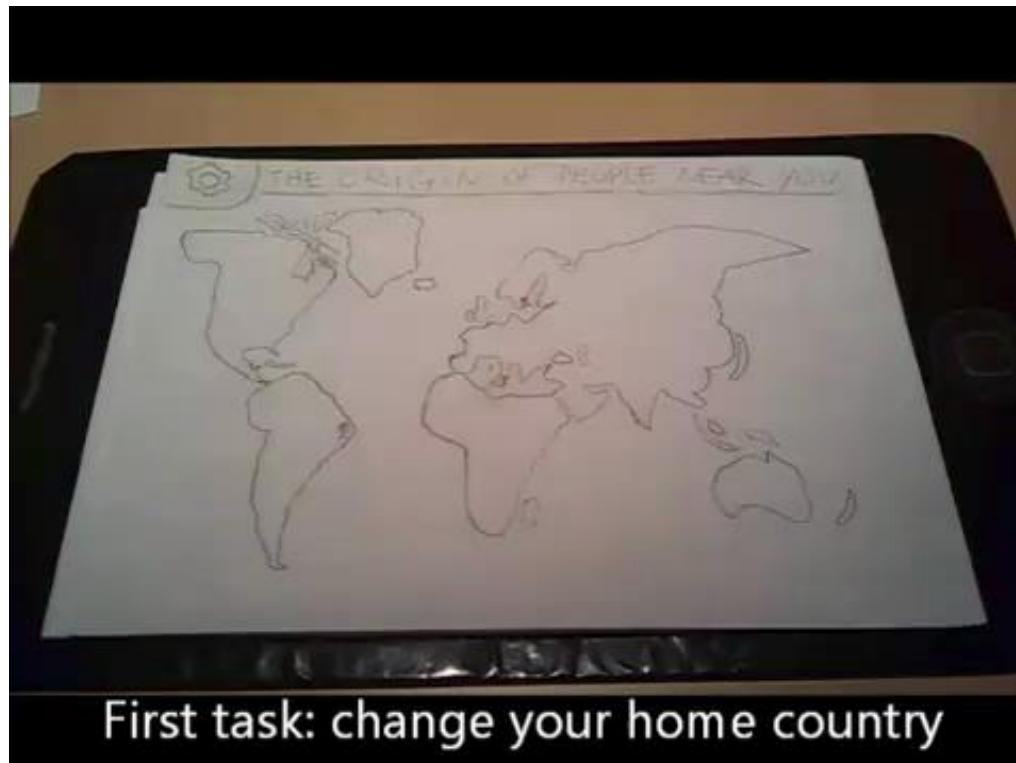
# Design Walk through : How to ?

- 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.

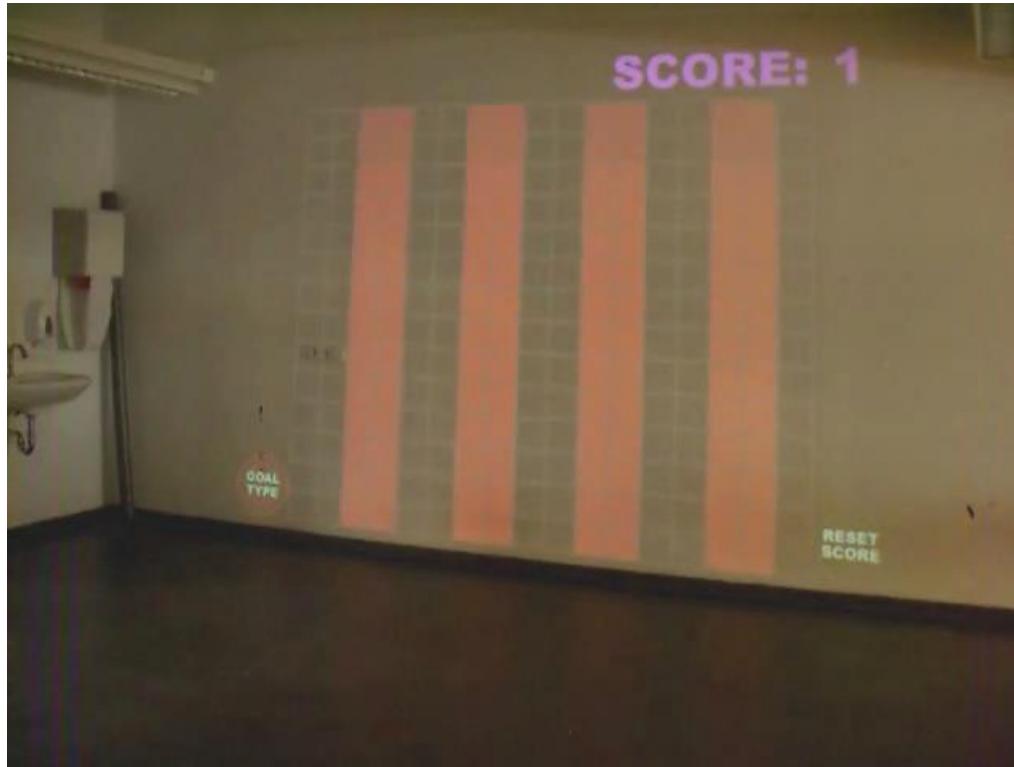
# Magicien d'Oz : How to ?

- 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 ?

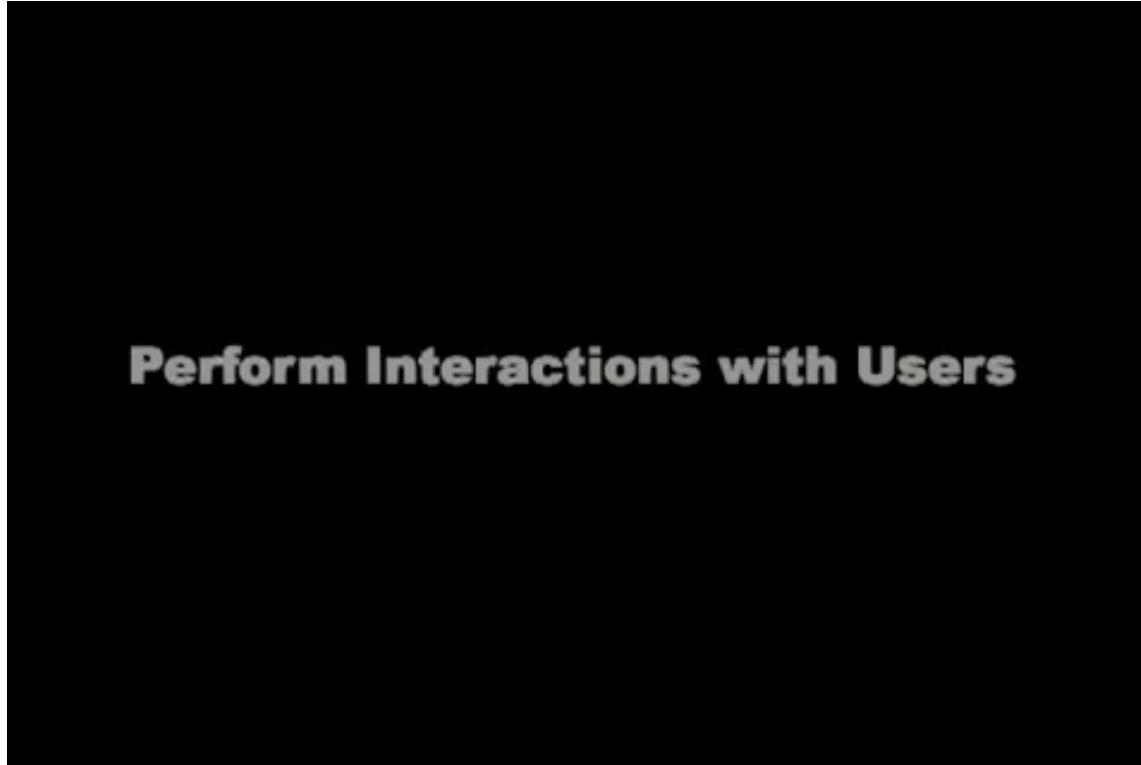
- Préparer une réunion de travail avec vos utilisateurs
  - Inviter un panel d'utilisateurs
  - **Rappelez aux utilisateurs que c'est le prototype qui est évalué et non pas eux !!!**
- Déroulement
  - Présenter la tâche à réaliser
  - Demander aux utilisateurs d'exprimer leurs ressentis à voix haute (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 »