

Soyez les bienvenus



Conception des IHM

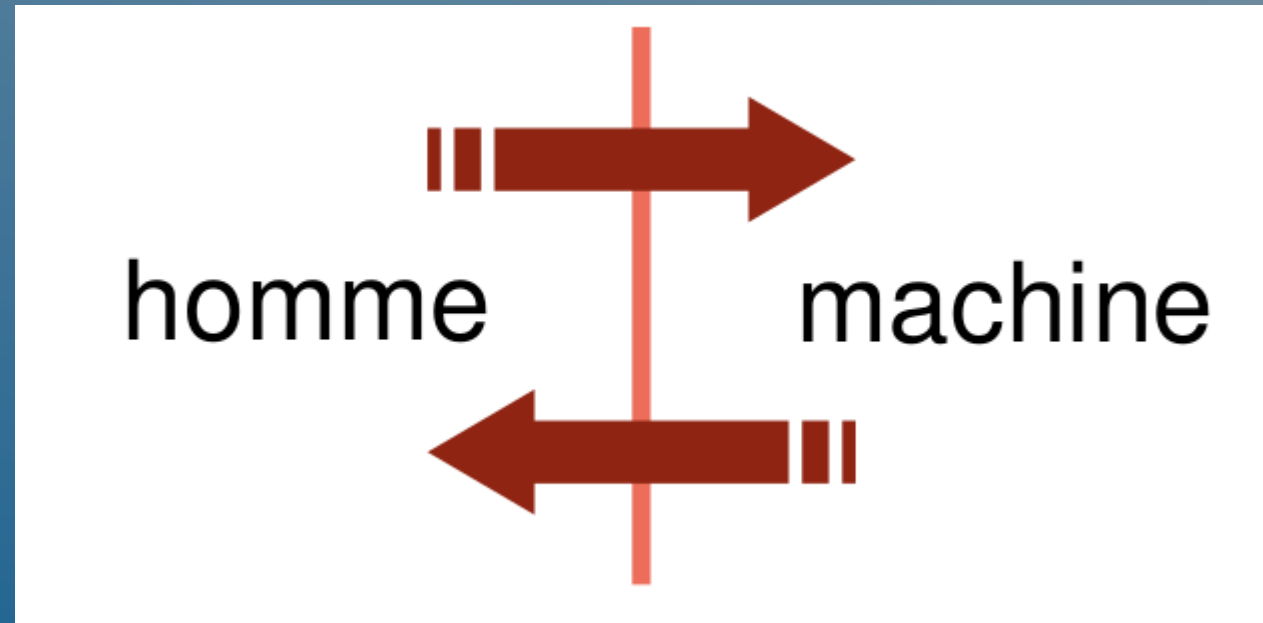
**Réalisé par : M^{elle} Sonia
ABBAS**

Année universitaire: 2018/2019

Plan de travail

- Introduction
- Ergonomie des IHM
- Méthodes de conception
- Modèle de tâches

IHM, C'est quoi ?



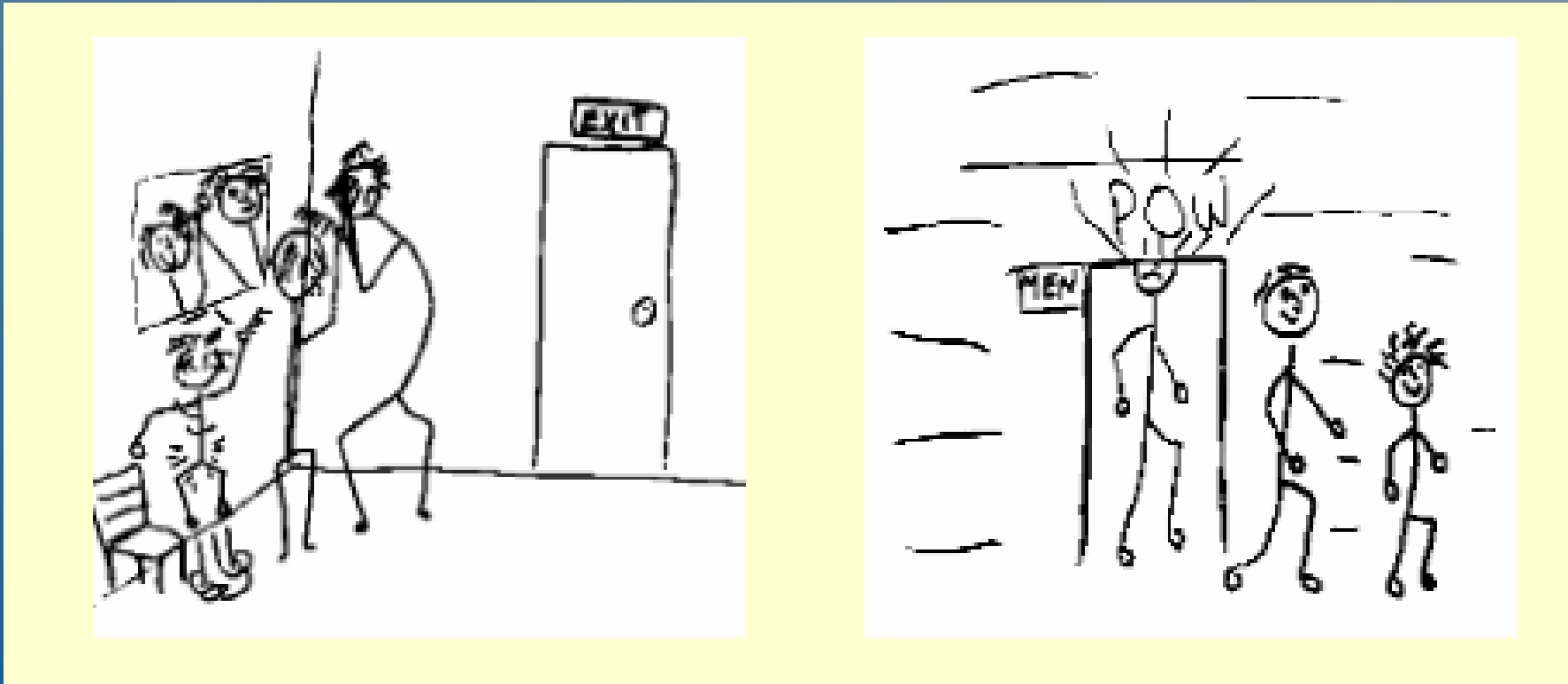
Introduction

Ensemble des dispositifs *matériels* et *logiciels* permettant à un *utilisateur* d'interagir avec un *système* interactif.

Ensemble des aspects de la *conception*, de *l'implémentation* et de *l'évaluation* des systèmes informatiques interactifs.

Ergonomie

L'ergonome coordonne et réalise des analyses d'activité avec des utilisateurs, Il transcrit les besoins et objectifs de ces derniers en modèles structurés d'interfaces utiles et utilisables.



Recommandations ergonomiques :

1. Compatibilité

- **Niveau tâche:** faciliter le passage en raisonnant en termes de tâche utilisateur.
- **Niveau produit:** Les utilisateurs connaissent bien les différents produits existant dans la compagnie.

1. Guidage : Etablir des liens entre les actions et l'état du système.

2. Objets de tout les jours: les gens ont des habitudes, par exemple :
associations symbole = signification

- **rouge** = danger
- **vert** = sécurité

Pourquoi des méthodes de conception IHM?

- Réduction des coûts de développement et de maintenance du logiciel
- Gain de productivité côté utilisateurs
- Réduction des risques
- Réutilisation et améliorations des composants de base du logiciel

Conception itérative

Dans chaque cycle, la conception doit être élaborée, affinée et testée.

- Succession de phases
 - ✓ Affinements progressifs des spécifications du produit
 - ✓ Évaluations des solutions retenues
 - ✓ Réalisation, modification jusqu'à l'obtention du produit satisfaisant

Conception informative

- *Prise en compte des utilisateurs* : Pas seulement considéré comme testeur mais partenaire de conception.
- *Relations concepteur-utilisateur* : Utilisateur dans l'équipe de conception mais qui ne participe jamais aux choix finaux.

Conception par prototypage

Il permet de:

- Travailler sur plusieurs ensembles de détails à la fois
- Voir ce que sera le système final
- Se concentrer sur les parties problématiques de l'interface
- De s'assurer de l'utilisabilité du système

Type de prototypage

1. Prototype informel (sur papier):

- ✓ Dessiner des écrans sur papier, sur logiciel.
- ✓ Utiliser des post-its / transparents.

1. Prototype vidéo: Créer une vidéo de l'utilisation d'un prototype et simuler les différentes fonctionnalités.

1. Prototype informatique: Visual Basic, Delphi, Pencil...

Conception participative

Caractérisée par la participation active des utilisateurs au travail de conception.

Elle repose sur:

- L'observation et entretiens
- La production de scénarios

Conception centrée utilisateur

- **Phase d'Analyse:** Identification des fonctionnalités et besoins.
- **Phase Développement:** Construction de la structure des menus et découpage en fenetres/pages web.
- ***Phase Evaluation***

Que'est-ce-qu'un modèle de tâche ?

C'est une discription détaillée de la tâche.
Pour obtenir le modèle de tâche:

MAD → Analyse de tâche Technique du « Pourquoi? Comment? »	<i>Recueillir/rassembler les données pertinentes</i> Scénarios initiaux / Personnas Buts Transcription des entretiens Liste de tâches
	<i>Organiser les données → modèle de tâches non formel</i>
MAD → Modélisation (proprement dite) de tâche	<i>Formaliser → modèle de tâches formel – Arbre de tâches</i>

Finalités:

- Comprendre le domaine d'application
- Enregistrer les résultats de discussions interdisciplinaires
- Concevoir de nouvelles applications cohérentes avec le modèle conceptuel de l'utilisateur
- Analyser et évaluer l'utilisabilité d'un système interactif
- Documenter le logiciel interactif

Sources

<http://europiaproductions.free.fr/RIHM/V7N2/5-RIHM-Moussa%20et%20al%20LAST%20PDF.pdf>

https://fntic.univ-ouargla.dz/images/biblio/backup_2/InfoPDF/293.pdf

https://www.researchgate.net/profile/Christophe_Kolski/

Merci à tous pour votre
attention

