

Correction de l'examen du S1

- 1- **Les techniques de recueil d'informations sont : (2.5)**
 - Scénario de conception (0.25)
 - Inspection cognitive (0.25)
 - Enquête / entretien (0.25)
 - Observations (0.25)
 - Focus group (0.25)
 - Questionnaire (0.25)
 - Remue-méninges (0.25)
 - Conception en parallèle (0.25)
 - Audit ergonomique (0.25)
 - Test A/B (0.25)
- 2- **Les approches utilisées pour évaluer les interfaces IHM : (2)**
 - Approches analytiques (1)
 - Approche empirique (1)
- 3- **Une méthode de conception IHM se découpe (généralement) en trois phases : (3)**
 - Analyse (0.5) = préciser les attentes et les besoins des utilisatrices, connaître leurs tâches et le contexte (0.5)
 - Développement (0.5) = réaliser tout ou partie d'une interface (sous une forme plus ou moins aboutie) (0.5)
 - Évaluation (0.5) = mesurer l'utilisabilité de l'interface réalisée, la satisfaction des utilisatrices pour réaliser les tâches avec cette interface, identifier les points à améliorer pour la version suivante, etc. (0.5)
- 4- **Les différentes méthodes de conception IHM existantes : (3)**
 - Conception itérative, incrémentale (0.5)
 - Conception par prototypage (0.5)
 - Conception centrée utilisateur (0.5)
 - Conception participative (0.5)
 - Conception informative (0.5)
 - Conception par personas et scénarios (0.5)
- 5- **Les critères d'ergonomie sont (en expliquant que deux critères) : (4.5)**
 - Compatibilité (0.5) : est la capacité d'une application à s'intégrer dans l'activité réelle des utilisateurs. Elle consiste à prendre en compte, à tous les niveaux de la conception de l'interface homme-machine, le contexte réel d'utilisation. (0.5)
 - Guidage (0.5) : Le Guidage est l'ensemble des moyens mis en œuvre pour conseiller, orienter, informer, et conduire l'utilisateur lors de ses interactions avec l'ordinateur (messages, alarmes, labels, etc.), y compris dans ses aspects lexicaux. (0.5)

- Homogénéité (0.5)
- Adaptabilité(0.5)
- Contrôle explicite (0.5)
- Gestion des erreurs (0.5)
- Concision (0.5)

6- Les principaux intérêts de l'utilisation de la couleur dans les interfaces utilisateurs : (1.5)

- Attirer l'attention
- Montrer une organisation
- Indiquer un état
- Montrer des relations
- Faire une discrimination

7- Un sous-système cognitif : contrôle le comportement de l'individu en fonction du contenu de ces mémoires. (1)

Un sous-système moteur : est responsable des mouvements. Dans le cadre de l'interaction homme-ordinateur, les mouvements d'intérêt sont les manipulations des périphériques de commande, telles que les claviers, les écrans et autres dispositifs de pointage. (1)

8- L'ergonomie web a pour but l'amélioration de la communication et de l'interaction entre l'humain et une interface Web. A partir des connaissances issues de la psychologie cognitive et de la physiologie, on recherche une adéquation entre les caractéristiques humaines et les caractéristiques d'une interface. (1.5)