

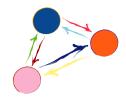
# Interaction Homme-Machine Des modèles pour concevoir

Gaëlle Calvary Professeur en Informatique

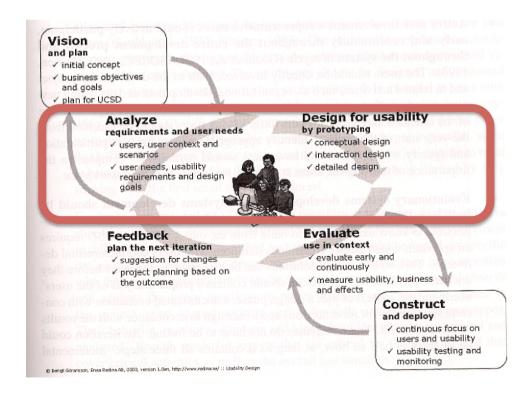
Institut polytechnique de Grenoble Laboratoire d'Informatique de Grenoble

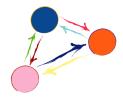




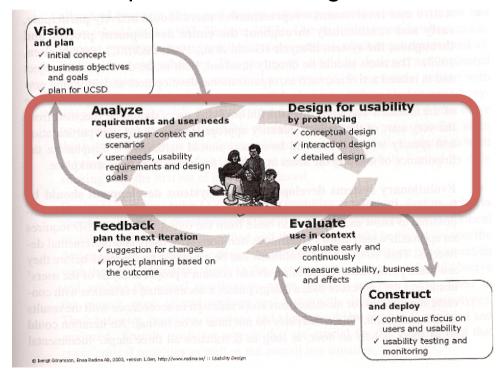


#1. Pas de conception sans analyse! La conception est une réponse à un problème qui doit être compris!!!

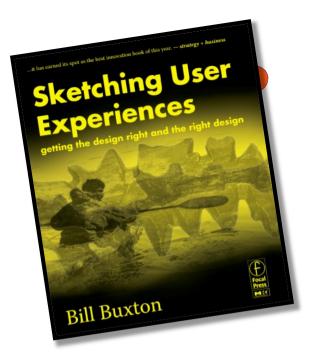




- #1. Pas de conception sans analyse!
- #2. Analyse approfondie capitale! Le contexte d'usage doit être parfaitement compris avec des exigences de conception précises!!!



- #1. Pas de conception sans analyse!
- #2. Analyse approfondie capitale!
- #3. Exploration large de l'espace de conception!

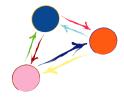


« Le professeur de poterie annonça en début de journée que la classe serait divisée en deux groupes.

Le premier serait noté sur la quantité de travail produit et le second sur la qualité.

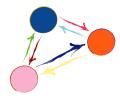
La procédure était simple : à la fin de la journée, toute la production du groupe «quantité» serait pesée et la note serait attribuée en fonction du poids obtenu. Le groupe «qualité» ne devrait par contre fournir qu'un seul pot, mais qui soit le plus «parfait» possible.

A la fin de la journée, au moment d'attribuer les notes, le professeur remarqua que le pot de meilleure qualité avait été produit par le groupe «quantité». Il semblait que ce groupe avait passé la journée à produire en série des quantités de pot mais que les élèves avaient appris au fur et à mesure de leurs erreurs. Au contraire, le groupe «qualité» avait passé son temps à discuter de la notion de perfection et à la fin n'avait pu présenter que des théories grandioses et un malheureux tas d'argile... »

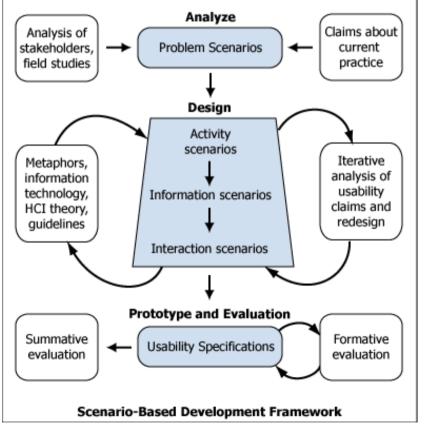


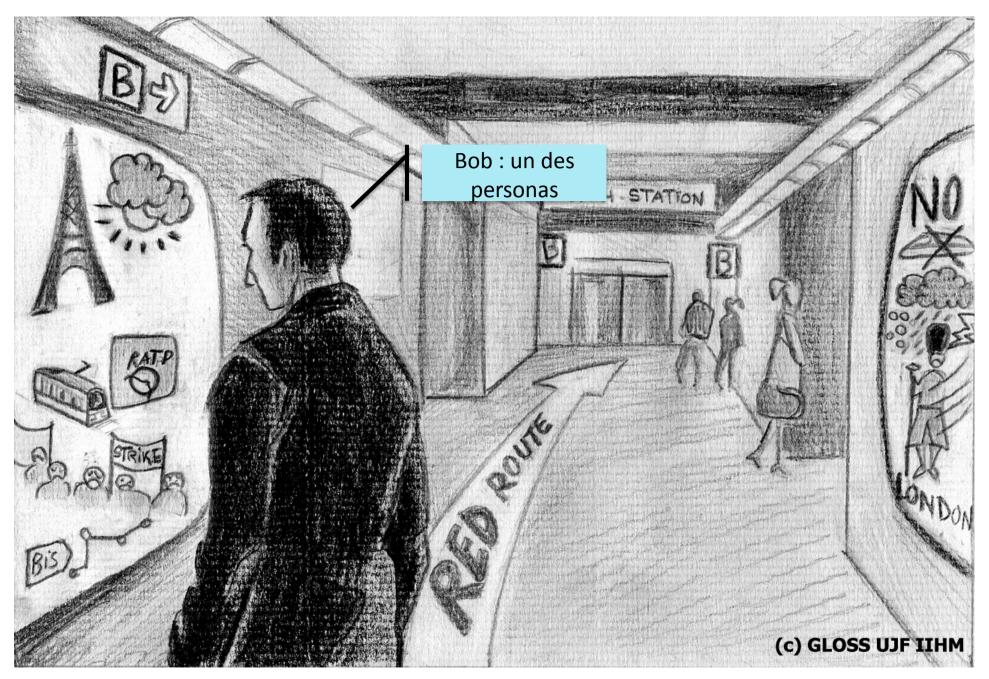
- #1. Pas de conception sans analyse!
- #2. Analyse approfondie capitale!
- #3. Exploration large de l'espace de conception!
- #4. Conception holistique! L'IHM n'est pas un patchwork!!!





- #1. Pas de conception sans analyse!
- #2. Analyse approfondie capitale!
- #3. Exploration large de l'espace de conception!
- #4. Conception holistique!
- #5. Affinement des scénarios !
  Du problème à l'interaction !!!

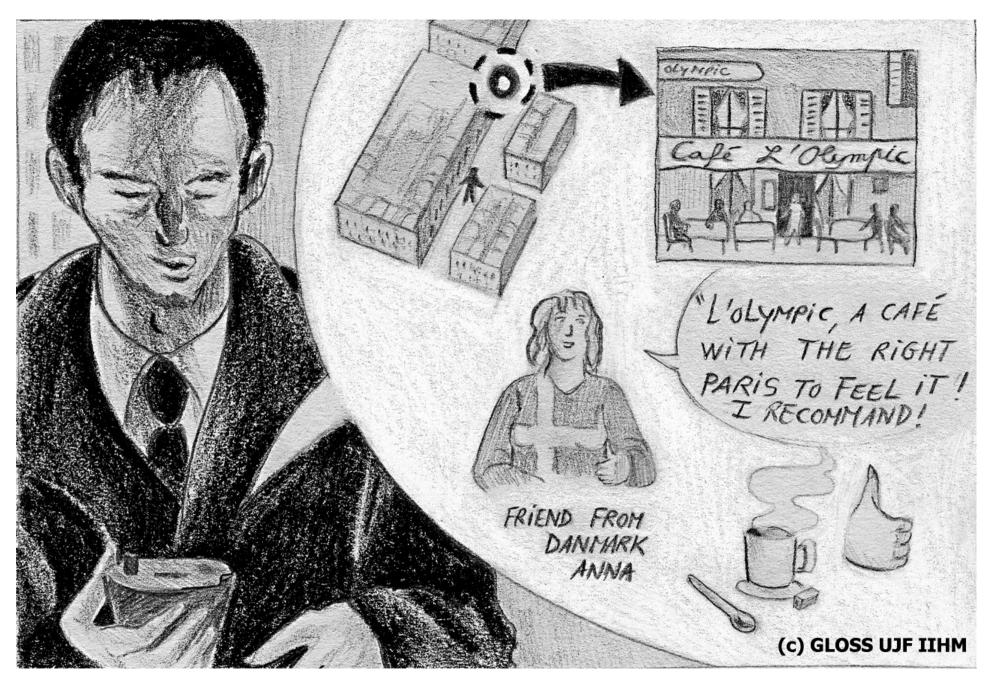




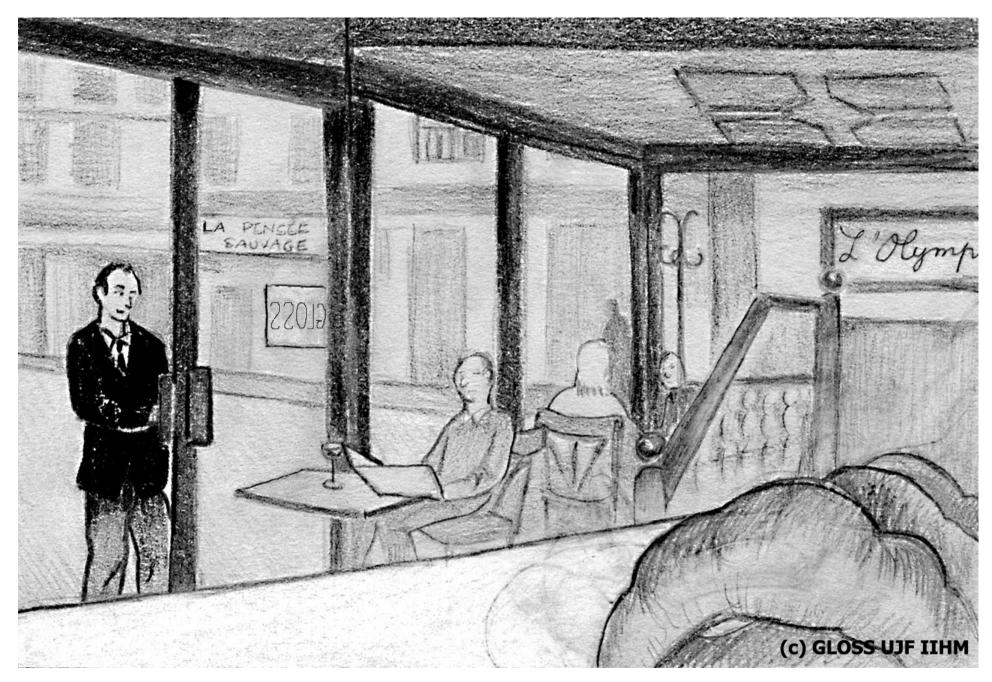
<u>In Brussels train station</u>. As Bob is walking close to an active wall, he is presented a message relevant to his trip in Paris



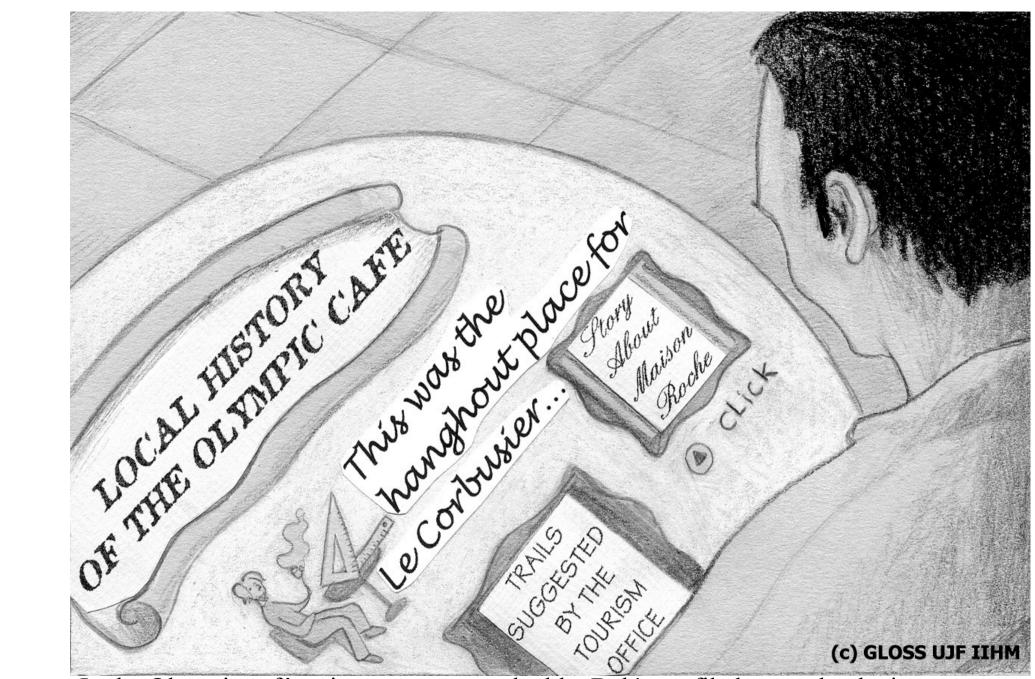
<u>In a street in Paris</u>. Having the right direction Bob, starts to move towards the Pompidou Centre. After Bob has walked a block, he feels a vibration in his clothes.



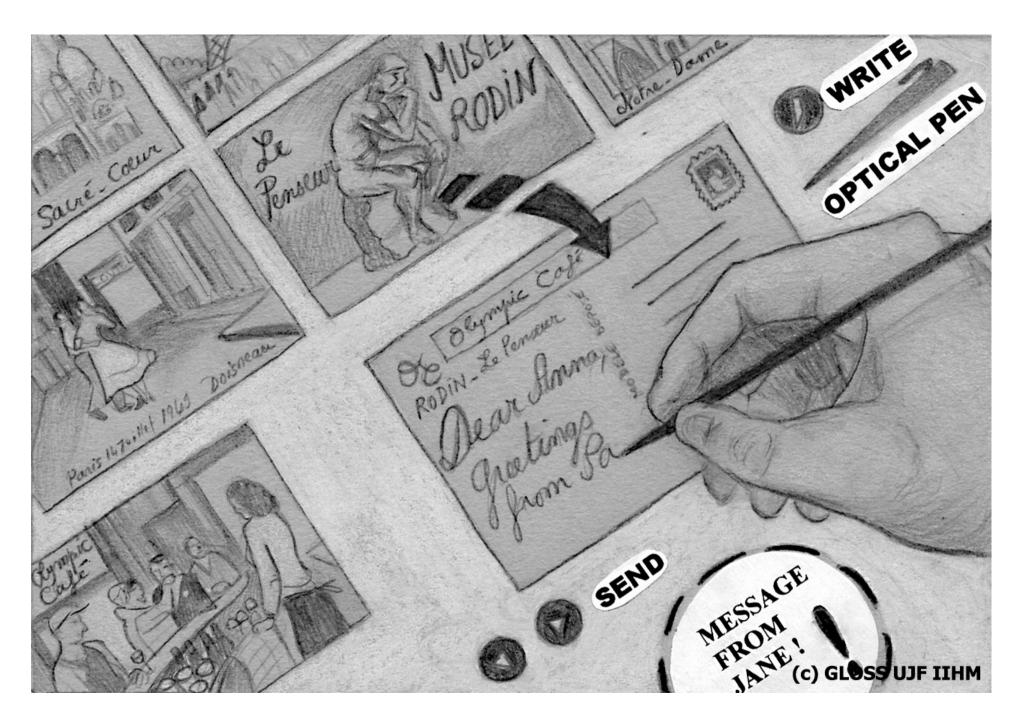
Bob's PDA tells him there is a café coming up around the corner that his friend in Denmark recommended last time he saw her.

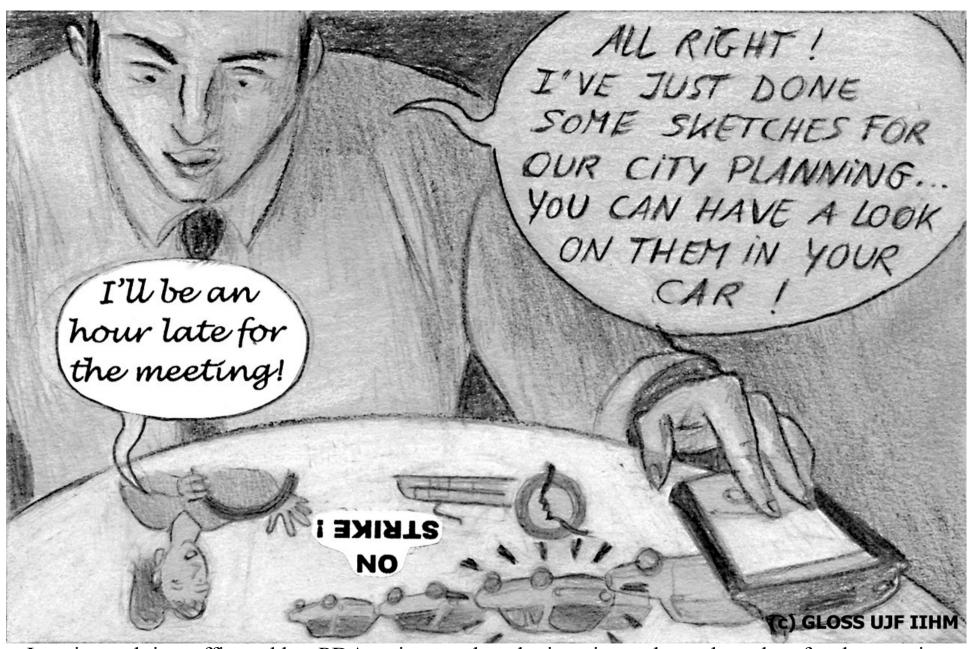


Bob doesn't want to miss this. So he turns off the trail to the right at the next crossing. It's time for a coffee anyway and Bob sees that they have freshly baked croissants

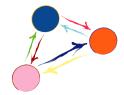


In the Olympic café, using an augmented table. Bob's profile knows that he is very much interested in being informed as much as possible about Paris.





Jane is stuck in traffic and her PDA estimates that she is going to be an hour late for the meeting (the metro system is on strikes). Bob tells her that he has just done some sketches of some ideas of or their city planning. She can have a look at them in the car before she comes to the meeting. 14



15

- #1. Pas de conception sans analyse!
- #2. Analyse approfondie capitale!
- #3. Exploration large de l'espace de conception
- #4. Conception holistique!
- #5. Affinement des scénarios!
- #6. Ouverture à l'innovation technologique! Systèmes cyber physiques

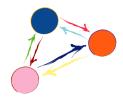


## Des modèles pour raisonner vite et bien

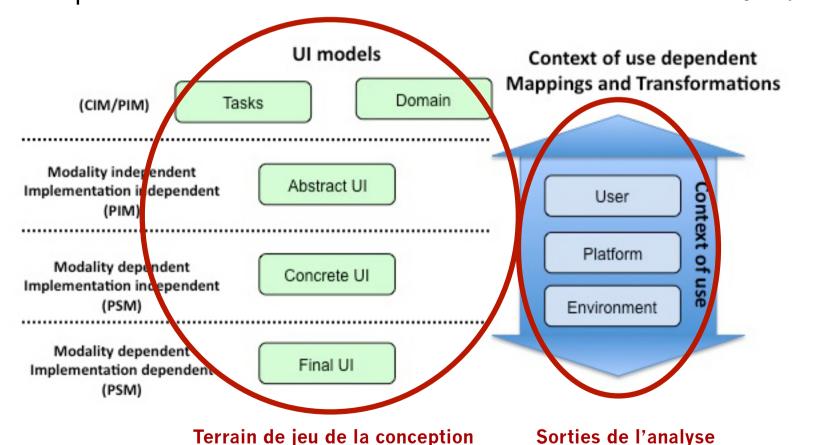
© G. Calvary

16

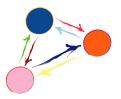
## Cadre de référence CAMELEON (W3C)



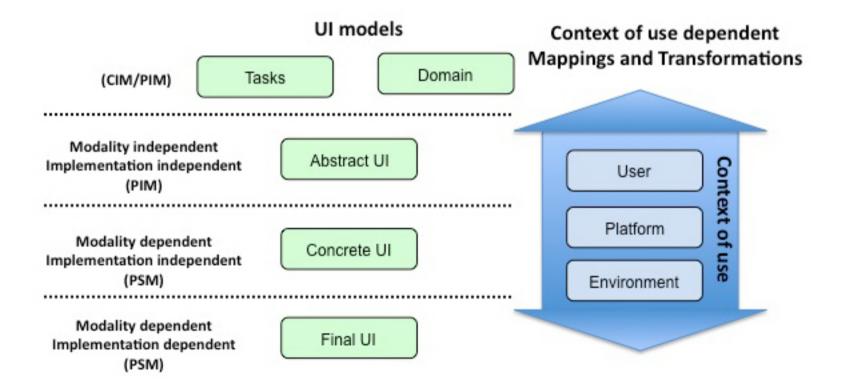
 Plusieurs niveaux d'abstraction qui correspondent à des choix de conception



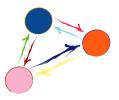
## Cadre de référence CAMELEON (W3C)



 Plusieurs points d'entrée et chemins de conception qui respectent les pratiques

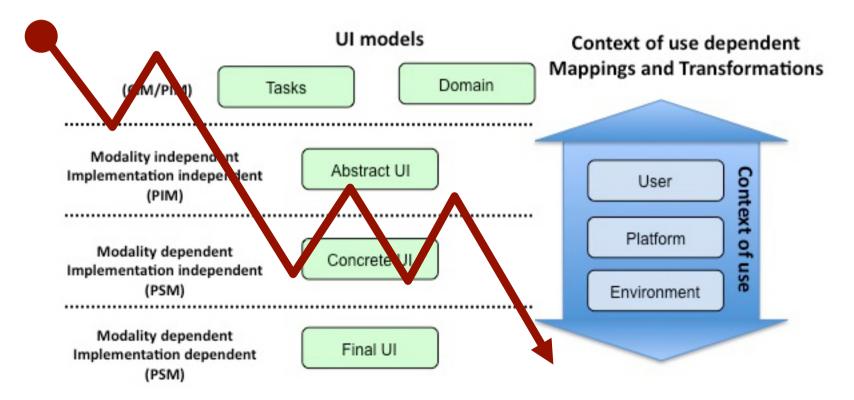


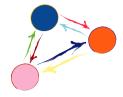
## Cadre de référence CAMELEON (W3C)



 Principe : convergence rapide et raisonnée vers le meilleur compromis

[Calvary 2003]





- "You must get the right design as well as the design right"
- "The role of design is to get the right design. The role of usability engineering is to get the design right"
- = => First : Problem setting = What is the right thing to build?

Then: Problem solving = How do we build this?



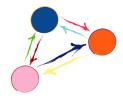
#### First Getting the right design

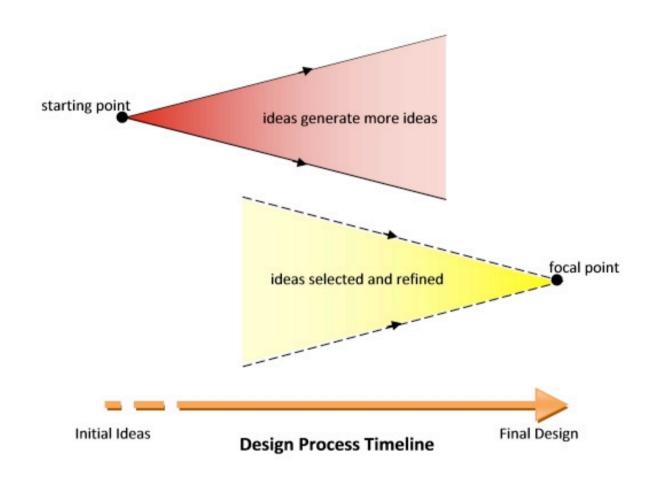
- Generate many ideas, e.g. inspired by brainstorming, discussions, lateral thinking, client discussions, observations, etc.
- Reflect on all your ideas
- Choose the ones that look promising

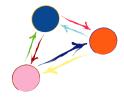
#### Then Getting the design right

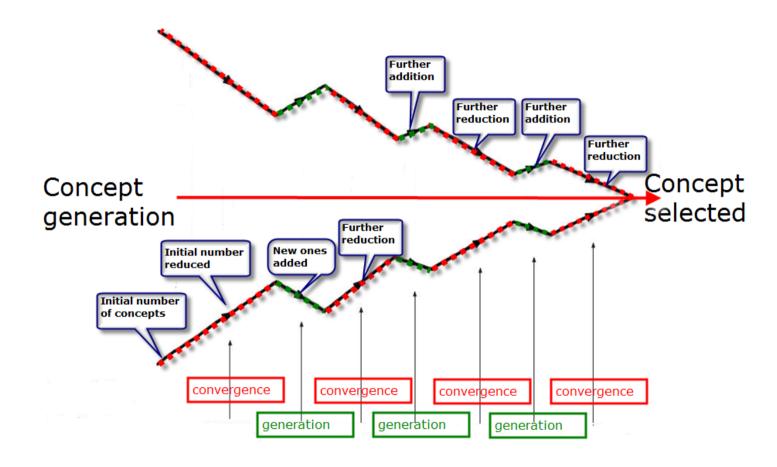
- Iterate and develop your choices
- Continually refine your choices as the better solutions become apparent
- Of course, add in new ideas as they come up



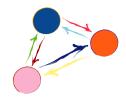






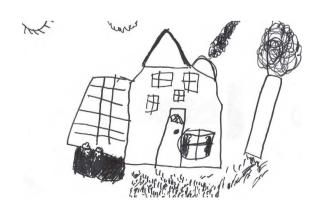


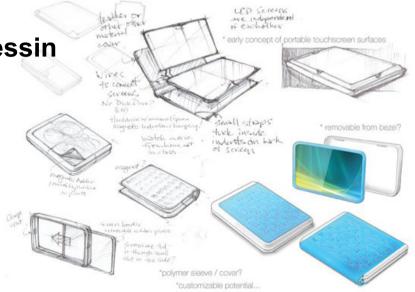
/.



- Produire une solution complète (code...) prend du temps => Au départ, s'orienter vers des croquis (sketches)
- Un sketch ne sert pas à représenter une idée mais à explorer :
   Processus dialectique

Un sketch n'est pas un sordide dessin

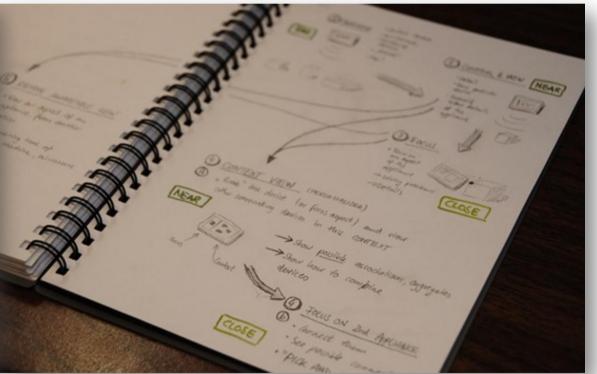


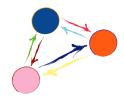


Sketchbook







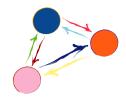


- Quelques propriétés d'un sketch [Buxton 2007]
  - Rapide à produire
  - Livrable à tout moment
  - Peu coûteux
  - Jetable
  - Nombreux
  - Style / vocabulaire spécifique
  - Détails minimum
  - Degré approprié de raffinement



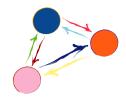
Faire comprendre que c'est un sketch!
 Ne pas en faire trop!
 Le raffinement reflète la confiance!
 Laisser des "trous" pour laisser place à l'imagination





Un sketch n'est pas un prototype basse fidélité!

| SKETCH         | PROTOTYPE   |
|----------------|-------------|
|                |             |
| EVOCATIVE -    | > DIDACTIC  |
| SUGGEST -      | -> DESCRIBE |
| EXPLORE -      |             |
| QUESTION -     |             |
| PROPOSE -      | -> TEST     |
| PROVOKE -      | -> RESOLVE  |
| TENTATIVE -    | -> SPECIFIC |
| NONCOMMITTAL - | > DEPICTION |



#### Early design

Brainstorm different ideas and representations

Choose a representation

Rough out interface style

Task centered walkthrough and redesign

Fine tune interface, screen design Heuristic evaluation and redesign

Usability testing and redesign

Limited field testing

Alpha/Beta tests

Multitude of sketches

Sketch variations and details

Sketch or low fidelity prototypes

Low to **medium fidelity** prototypes

**High fidelity** prototypes

**Working systems** 

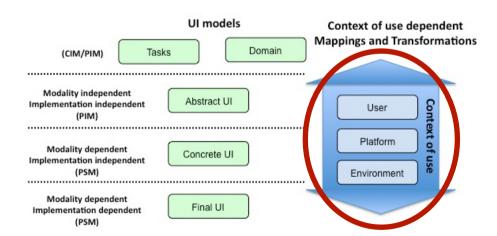
Late design

© G. Calvary

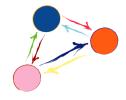
28



## Des modèles en entrée

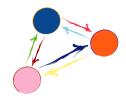


### Modèle de l'utilisateur



- Trois classes d'information
  - Données générales
    - Biométriques : âge, taille, sexe, ...
    - Culturelles : langue ...
  - Compétences métier
    - Formation
    - Expérience
  - Compétences informatiques
    - Expérience
    - ..

#### Modèle de l'utilisateur



#### Technique des Personas

Persona: Rhonda Wilson, Nurse Unit Coordinator

[Blomkvist 02]

Données générales : biométriques (taille, âge...), sociales (culture, ...)

Données centrées sur le produit : connaissance de la tâche

Données centrées sur l'informatique : niveau

Buts

Rhonda is a 36-year-old registered nurse who has worked at several skilled nursing facilities. She started out in acute care but moved to long-term care so she could have more autonomy. Rhonda was promoted to Unit Coordinator four years ago because she is very competent and generally well organised.



Rhonda is entirely overwhelmed and is drowning in paper, even more so than the average nurse. She often misses eating dinner with her boyfriend because she has to work late, filling out forms and reports.

Rhonda's goals are to:

Spend time on patient care and staff supervision, not paperwork.

Be proactive. Rhonda needs to understand trends in order to solve problems before they happen, instead of just reacting to crises.

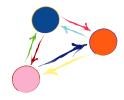
Know that things are being done right. Rhonda supervises the unit because she's good at what she does. If nurses aren't following procedure or documenting things, she wants to know right away.

### Modèle d'environnement



- Deux aspects
  - Environnement physique : conditions lumineuses, sonores,
  - Environnement social : bureaux paysagers, dans la rue, ...
- Capture sur le terrain
  - Photos
  - Vidéos

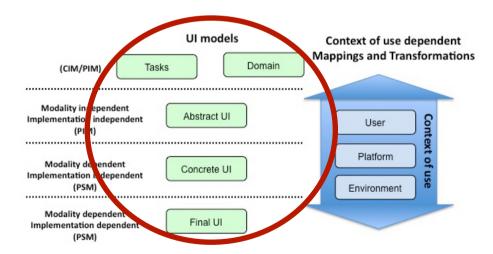
## Modèle de plate-forme



- Attention, ce modèle peut être une sortie de l'analyse ou un choix de conception
- 3 aspects
  - Interaction : dispositifs d'interaction
  - Communication : entre éléments matériels et logiciels
  - Calcul : matériel et logiciel



# Des choix de conception appuyés sur des modèles



## Modèle de tâches



• Exercice : rétroconception

| Réservations  |  |  |
|---|--|--|
| Nom: Adresse:   | _ (Nom, Prénom)<br>_ (Rue, Code postal, Ville) |  |
| Date :// (jj/mm/aa) Séance : (M=matinée, S=soirée) Nb de places : | Figure 1.5 — Chacus as facilitant as           |  |
| Déplacer le curseur : Flèches Valider : "Entrée" Aband            | donner: ESC Ok                                 |  |

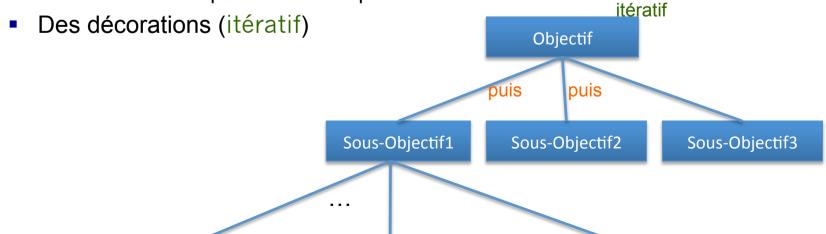
#### Modèle de tâches

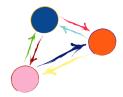


36

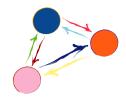
#### Arbre

- De haut en bas : processus d'affinement
  - Tâches intermédiaires : tâches abstraites
  - Tâches feuilles : tâches élémentaires
- De gauche à droite : le temps éventuellement (puis)
- Un opérateur entre 2 branches
  - Temporel : séquence (puis), entrelacement, ...
  - Logique : ou, et, ...
  - Attention aux priorités entre opérateurs





- Terminologie
  - Tâche
    - un but (état souhaité)
    - une procédure pour atteindre le but
  - Procédure : un ensemble de sous-tâches liées par des relations de composition
    - logiques
    - temporelles
  - Tâche élémentaire : tâche décomposable en actions physiques
  - Action physique : opération sur un dispositif d'entrée/sortie qui provoque un changement d'état de ce dispositif
    - clic souris ou clavier, déplacement de souris, énoncé vocal, etc.
    - production d'un bip, affichage d'un cercle, etc.
  - Décoration : attention, elles sont essentielles et leur impact sur l'IHM est décisif



- Décorations d'une tâche
  - Information manipulée
    - Concepts du domaine = objets référencés (param. d'E/S, var. globales)
  - Contraintes d'accès
    - Itération (1..\*)
    - Optionalité (0..1)
    - Acteur responsable de l'exécution de la tâche (utilisateur et/ou système)
  - Contraintes de réalisation
    - Préconditions (conditions d'entrée)
    - Postconditions (but)
    - Contraintes temporelles (durée maximale)
    - Plate-forme
  - Usage
    - Fréquence
    - Complexité
    - Criticité (niveau de danger, caractère irrévocable)

Autres (selon le domaine)

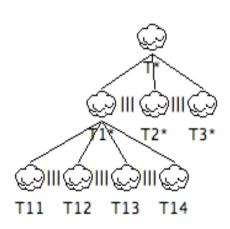


#### Démarche

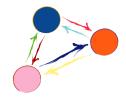
- Ascendante : point de départ = les feuilles de l'arbre
  - Constituer un recueil de données observées sur le terrain
  - Identifier les concepts élémentaires : les variables ψ
  - Enumérer les opérations applicables aux concepts : tâches élémentaires
- Descendante : point de départ = les connaissances métier
  - Décrire la tâche métier « gros grain »
  - Construire la composition de tâches : structure l'espace de résolution en termes de relations de composition
- Décorer chaque tâche
- Penser aux exceptions (interruptions, erreurs système/utilisateur)
- Evaluer la décomposition
  - détection de points singuliers via l'analyse de l'arbre (décomposition multiple d'une même tâche, trop de parallélisme potentiel)
  - évaluation avec l'utilisateur



- Formalismes et notations
  - CTT (Université de Pisa): opérateurs LOTOS
  - UAN : pas de support à l'expression des conditions anormales
  - KMAD



# Modèle du domaine



• Exercice : rétroconception

| Réservations  |  |  |
|---|--|--|
| Nom: Adresse:   | _ (Nom, Prénom)<br>_ (Rue, Code postal, Ville) |  |
| Date :// (jj/mm/aa) Séance : (M=matinée, S=soirée) Nb de places : | Figure 1.5 — Chacus as facilitant as           |  |
| Déplacer le curseur : Flèches Valider : "Entrée" Aband            | donner: ESC Ok                                 |  |

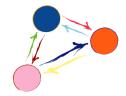
#### Modèle du domaine



- Données/Informations utiles à l'utilisateur pour la réalisation de sa tâche
  - = Variables psychologiques (ex : le concept de document)
  - Donnent lieu aux objets numériques (ex : l'objet fichier)
  - Les connaissances proviennent de la phase d'analyse
- Pour la modélisation
  - Analyser les scénarios
  - Identifier les objets et opérations applicables
  - = Diagramme de classes UML classiquement

Sont des décorations du modèle de tâches

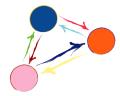
## Interface abstraite



• Exercice : rétroconception

| Réservations  |  |  |
|---|--|--|
| Nom: Adresse:   | _ (Nom, Prénom)<br>_ (Rue, Code postal, Ville) |  |
| Date :// (jj/mm/aa) Séance : (M=matinée, S=soirée) Nb de places : | Figure 1.5 — Chacus as facilitant as           |  |
| Déplacer le curseur : Flèches Valider : "Entrée" Aband            | donner: ESC Ok                                 |  |

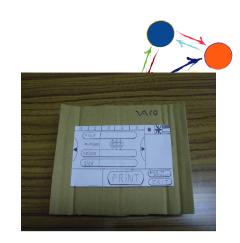
#### Interface abstraite



- Trois classes de choix de conception
  - Structuration de l'IHM en espaces de dialogue
  - Enchaînement entre espaces de dialogue
  - Contenu conceptuel des espaces

 Motivation = groupement dans l'IHM pour un guidage implicite de l'utilisateur

## Interface concrète



• Exercice : rétroconception

| Réservations  |  |  |
|---|--|--|
| Nom: Adresse:   | (Nom, Prénom)<br>(Rue, Code postal, Ville) |  |
| Date:// (jj/mm/aa) Séance: (M=matinée, S=so Nb de places:         | oirée)                                     |  |
| Déplacer le curseur : Flèches Valider : "Entrée" Abandonner : ESC |  |  |

#### Interface concrète



- Choix des représentations
  - Espaces de dialogue -> graphique : fenêtres / canevas
  - Enchaînement entre espaces de dialogue -> onglets, boutons, séparateurs, ...
  - Contenu conceptuel des espaces : boutons radio, texte, image, ...

Motivation = critères d'ergonomie

#### Interface finale



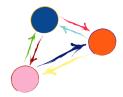
 Choix d'un langage et environnement de programmation et d'exécution



# **Des garde fous**

© G. Calvary

48



Définition (1988, SELF)

"la mise en œuvre de connaissances scientifiques relatives à l'homme, et nécessaires pour concevoir des outils, des machines et des dispositifs qui puissent être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité pour le plus grand nombre »

#### Motivations

- Diversité et variabilité des êtres humains et des situations d'usage
- Déviations entre tâches prescrites et tâches effectives.
- Défi : compatibilité homme-machine



- Dans sa quête de compatibilité homme-machine, l'ergonomie travaille à trois niveaux :
  - physique, pour une adéquation entre l'homme d'un point de vue morphologique et son poste de travail
  - social, pour un environnement de travail compatible des attentes des utilisateurs
  - cognitif, pour un traitement et une représentation des informations conformes aux attentes et capacités des utilisateurs

= Portée du cours



- A ce niveau, 3 types de compatibilité :
  - perceptivo-moteur : compatibilité entre
    - les dispositifs d'interaction et ...
    - les caractéristiques physiques de l'utilisateur et la nature de sa tâche
    - Exemple : tablette graphique plus appropriée à une tâche de dessin que le triplet écran / clavier / souris
  - linguistique : codage des informations. Eviter les codages arbitraires qui compliquent la mise en correspondance entre les mondes physique et psychologique
  - activité : assurer une structure logicielle adaptée et adaptable aux modes de raisonnement de l'utilisateur dans la réalisation de sa tâche
  - = Portée principale du cours

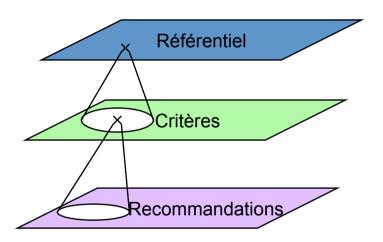


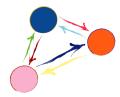
- Pour chaque niveau
- « Ecrire en lettres sombres sur fon clair »
  - « Eviter l'italique »
- « Toujours faire apparaître sur l'écr entrées effectuées par l'utilisateur confidentielles) »
  - « Le système doit répondre à toute ... de l'utilisateur par un changement de présentation de l'interface »
    - « Signaler les traitements longs pa message d'attente »

```
« Fournir la liste des saisies attendues »
 « Guider les entrées de données en
 indiquant le format acceptable et les
       acceptables »
    « N'afficher que les informations
   pertinentes »
  « Réduire le nombre d'actions
 élémentaires pour un objectif donné »
« Ne demander que des infos non
déductibles par le système »
      « Provide shortcuts »
     « Make it possible to customize colors,
     fonts, ... »
```

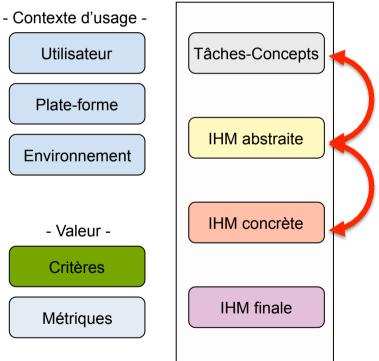


- Pour chaque niveau
  - De nombreuses recommandations recensées dans des guides ergonomiques
  - Mais, volume dissuadant ...
  - ⇒ Critères
- Il existe de nombreux « référentiels »
  - ISO, Schneiderman, IFIP, Nielsen ....
  - Scapin Bastien (France)
    - 8 critères, certains affinés en sous-critères
    - Mais non indépendants
    - Mais non prioritisés
    - Mais absence de métrique et de fonction d'évaluation





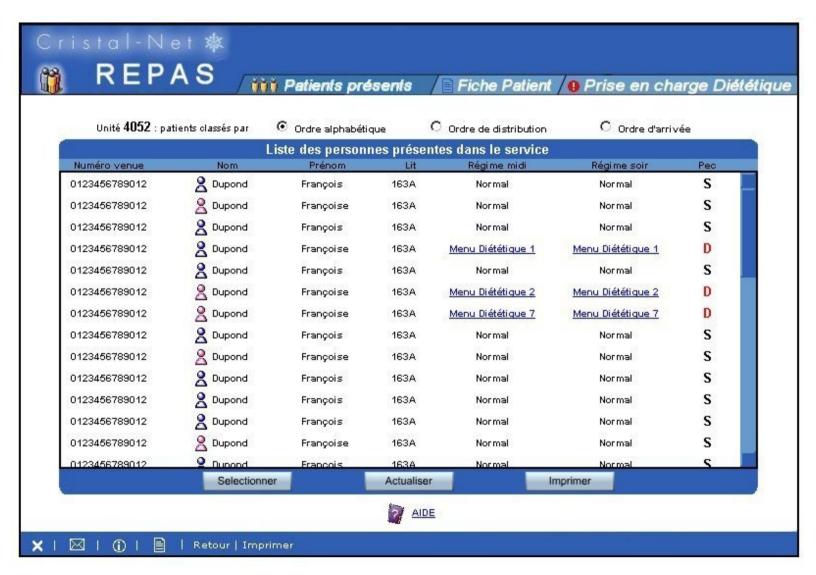
- Utilité
  - En conception : aide à la décision

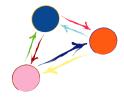


En évaluation : inspection ergonomique



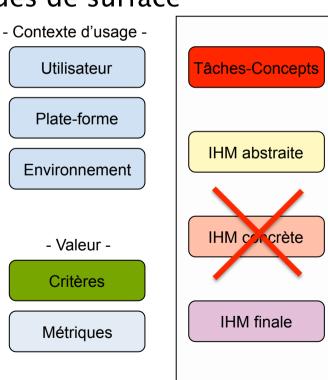






- 1) IHM pour qui ? Quelle tâche ? Quels scénarios ?
- ⇒ Ne pas commencer par les critiques de surface
- ⇒ Remonter à la tâche!

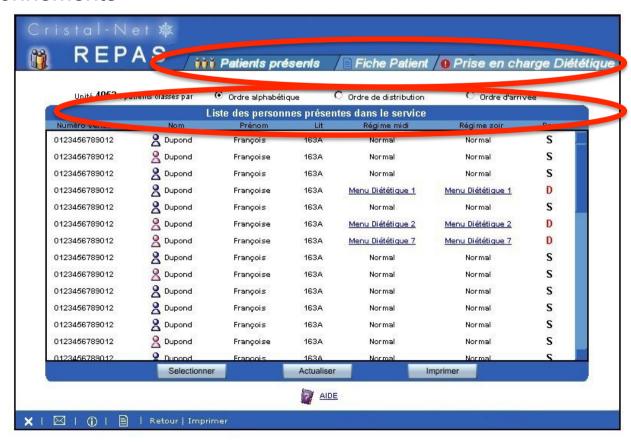
= Critère de compatibilité

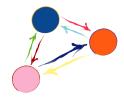




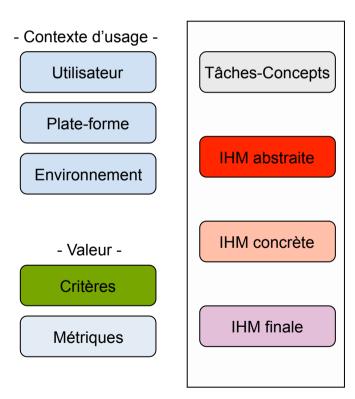
#### Compatibilité

- IHM & Utilisateur Tâche
- IHM & autres environnements



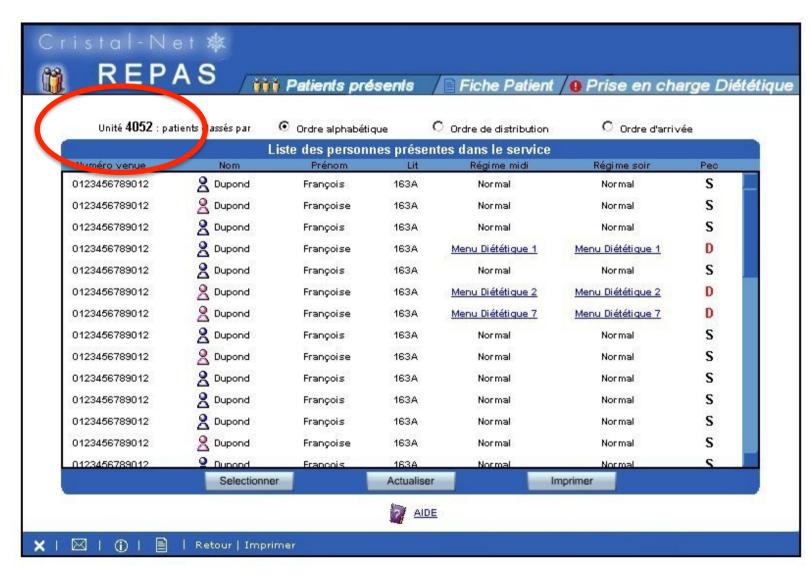


- 2) Structure de l'IHM : groupements appropriés ?
- = Guidage / groupement-distinction entre items par la position









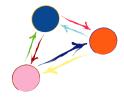


- Guidage : 4 sous-critères
  - Groupement-distinction entre items par le format et la position





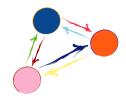
- Guidage : 4 sous-critères
  - Groupement-distinction entre items par le format et la position
  - Lisibilité
  - « Ecrire en lettres sombres sur fond clair »
  - « Eviter l'itallique »

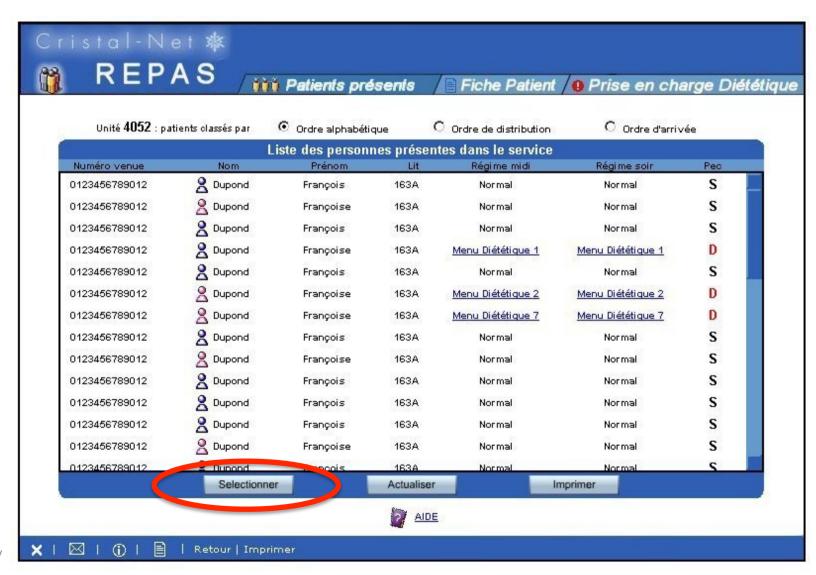


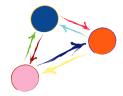
- Guidage : 4 sous-critères
  - Groupement-distinction entre items par le format et la position
  - Lisibilité
  - Incitation
  - « Fournir la liste des saisies attendues »
  - « Guider les entrées de données en indiquant le format acceptable et les valeurs acceptables »
  - « Griser les commandes non disponibles » (guidage implicite)

| Réserv  | ations                                     |
|---|--|
| Nom :Adresse :  | (Nom, Prénom)<br>(Rue, Code postal, Ville) |
| Date :// (jj/mm/aa) Séance : (M=matinée, Nb de places : | , S=soirée)                                |
| Déplacer le curseur : Flèches Valider : "E              | intrée" <i>Abandonner</i> : ESC            |

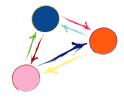








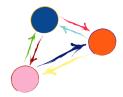
- Guidage : 4 sous-critères
  - Groupement-distinction entre items par le format et la position
  - Lisibilité
  - Incitation
  - Retour d'information immédiat (50 ms) et informatif
  - « Toujours faire apparaître sur l'écran les entrées effectuées par l'utilisateur (sauf confidentielles) »
  - « Le système doit répondre à toute action de l'utilisateur par un changement de présentation de l'interface »
  - « Signaler les traitements longs par un message d'attente »

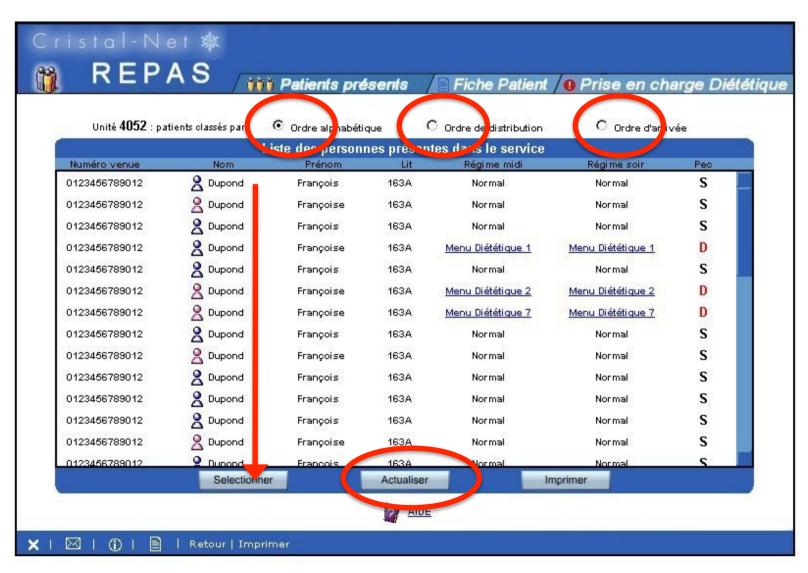


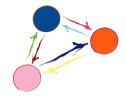
#### 3) Charge de travail

- Brièveté dans les actions et en concision
- Densité informationnelle
- « N'afficher que les informations pertinentes »
- « Réduire le nombre d'actions élémentaires pour un objectif donné »
- « Ne demander que des infos non déductibles par le système »

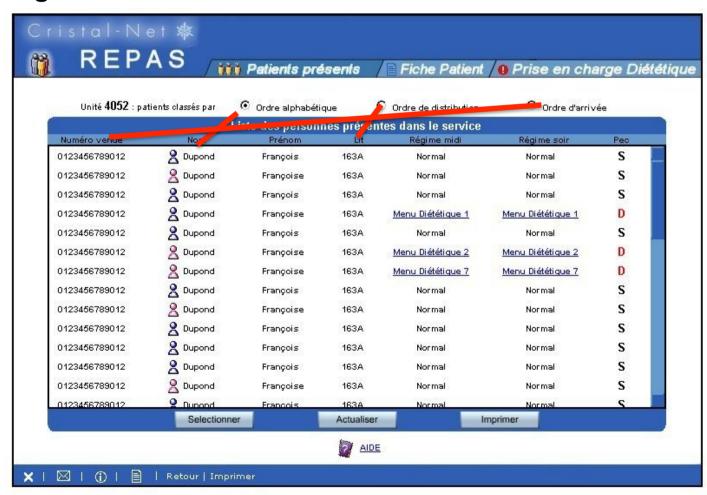








#### 4) Homogénéité-Cohérence

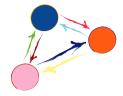




#### 5) Gestion des erreurs

- Protection contre les erreurs
- Qualité des messages d'erreur
- Correction des erreurs : curabilité
  - arrière : undo
  - avant : re-planification en navigation automobile



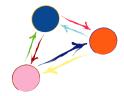


#### 6) Contrôle explicite

« Valider explicitement les commandes importantes ou difficilement réversibles »

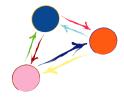
« Offrir la possibilité d'interrompre les traitements longs »

« Autoriser les retours en arrière »

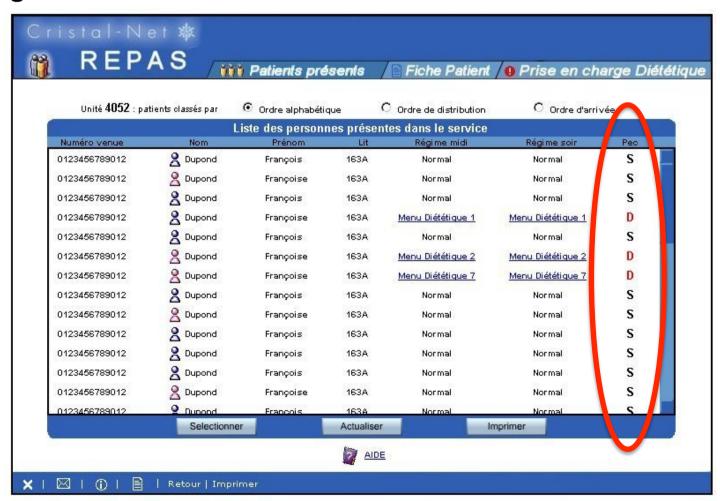


#### 7) Adaptabilité

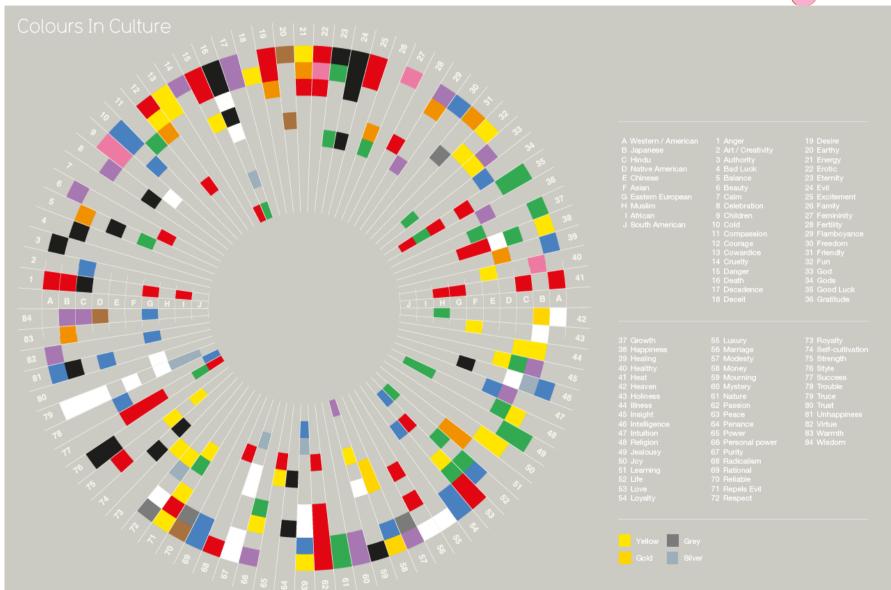
- Flexibilité
- Prise en compte de l'expérience de l'utilisateur
- « Permettre d'activer les commandes à la fois au clavier et à la souris »
- « Autoriser le déclenchement d'une commande fréquente de plusieurs fenêtres de l'application »
- « Permettre à l'utilisateur de paramétrer le logiciel selon ses préférences »
- « Fournir un moyen rapide d'accéder aux commandes des menus »



#### 8) Signifiance des codes et dénominations





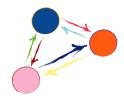


# Quelques conseils d'application



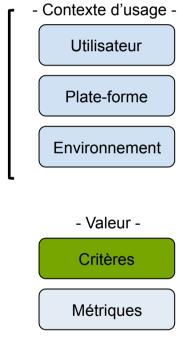
- En inspection ergonomique
  - Ne pas confondre cause et conséquence : pointer les CAUSES
  - Commencer par les critères coûteux si transgressés : hauts niveaux d'abstraction
  - Se servir de la liste comme d'une check list

# Quelques conseils d'application



#### Contrôle explicite

Compatibilité / utilisateur, env.



Tâches-Concepts

IHM abstraite

IHM concrète

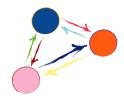
IHM finale

Compatibilité / tâche Charge de travail Gestion des erreurs Adaptabilité

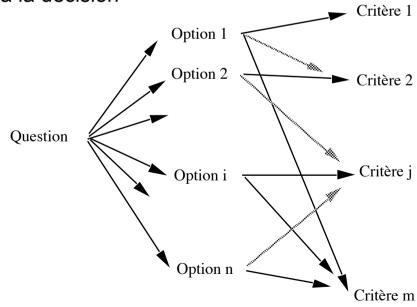
Guidage / grpt-dist. items Guidage / retour d'info.

Guidage / lisibilité, incitation Signifiance des codes Homogénéïté

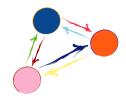
# Quelques conseils d'application

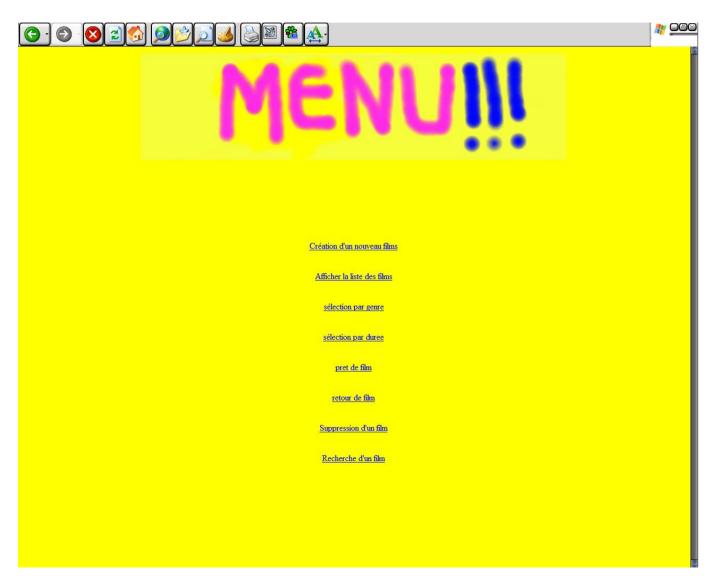


- En conception
  - IHM = un compromis entre valeurs
  - Notation QOC (Question, Option, Critère) (McLean)
    - Traçabilité, maintenance
    - Aide à la décision

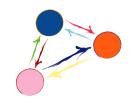


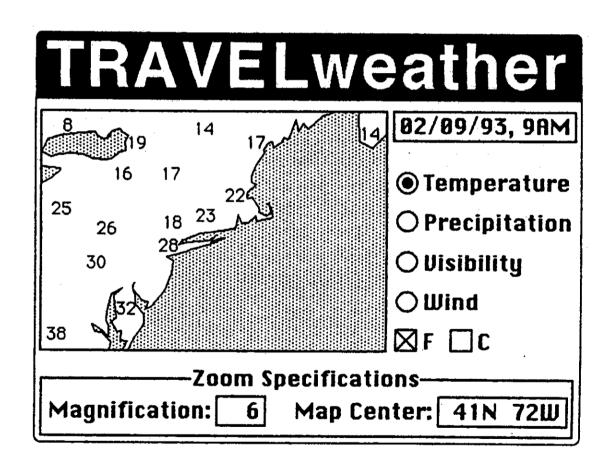




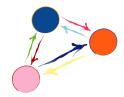


# Contre exemples

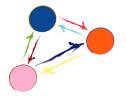




# Contre exemples



| Attributs -    |             |                      |
|----------------|-------------|----------------------|
|                | □ no vid    |                      |
| <b>⊻</b> Barré | ☑ Ombré     | 🗹 Petites majuscules |
| 🔲 Barré double | 🗹 Contour   |                      |
| ☐ Exposant     | Relief      | ☑ Masqué             |
| ☑ Indice       | ☐ Empreinte |                      |



# Conclusion

# Connaître, savoir faire, explorer, expliciter, réviser et argumenter!