

# EXERCICE 1

## 1- Quel est le rôle de l'étape de maquettage dans la conception IHM

Une maquette est l'ensemble des objets graphiques donnant une image de l'écran-utilisateur, mais sans les fonctionnalités. C'est le support de communication entre les concepteurs dans la phase initiale pour tester la familiarité, l'opinion et le temps de réaction des futurs utilisateurs.

## 2- Quel est le rôle de l'étape de prototypage dans la conception IHM

Un prototype permet d'évaluer le fonctionnement du logiciel. Il donne une idée sur l'importance du développement du logiciel et permet la spécification précise et définitive. Il sert de contrôle de qualité dans le but de détecter les erreurs. Il n'y a pas nécessairement évolution continue du prototype vers le produit final par raffinement/extension

# EXERCICE 1

3- Quelles sont les différentes étapes de maquettage

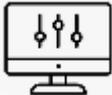
**Réponse:**

On distingue plusieurs étapes de maquettage.

- **Wireframe** : version basse fidélité du de la maquette via Sketching (crayon, papier, plutôt associé au parcours) ou sur logiciel.
- **Maquette** : version plus poussée d'un maquettage de site web ou d'application (souvent couche d'UI ou graphique) via logiciel.
- **Prototype** : version fonctionnelle proche de l'interface finale de l'expérience pouvant être testée.

# EXERCICE 2

1. Dessiner un icône pour représenter chacune des options du panneau de configuration suivantes

Paramètres d'affichage <b>Caricature</b>		-Alimentation et économie d'énergie <b>-Caricature</b>		Comptes utilisateurs <b>exemple</b>	
Ajout/suppression de matéri <b>Convention</b>		Options d'accessibilité <b>arbitraire</b>		Date et heure <b>caricature</b>	
-Ajout/suppression de programmes <b>-Convention</b>		Paramètres souris <b>Caricature</b>		-Connections réseau <b>-Caricature</b>	
Imprimantes <b>Caricature</b>		Pare-feu / options de sécurité <b>ressemblance</b>		-Paramètres son <b>-Caricature</b>	
Paramètres systèmes <b>Convention</b>		Polices de caractères <b>Descriptif</b>		- options de sécurité <b>arbitraire</b>	

A chaque fois, on précisera dira quel principe étudier en cours (ressemblance, symbolique, analogie...) a été retenu pour réaliser ce graphisme.

Règles de construction des icones sont:

-Ressemblance

-Descriptif

- exemple

-Caricature

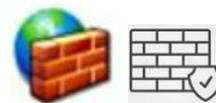
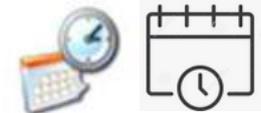
- Analogie

- Arbitraire

- Convention

# EXERCICE 2

3. Comparez vos choix avec ceux de Windows XP.



# EXERCICE 3

On se propose de réaliser un logiciel de traitement de texte d'images qui autorise les fonctions suivantes :

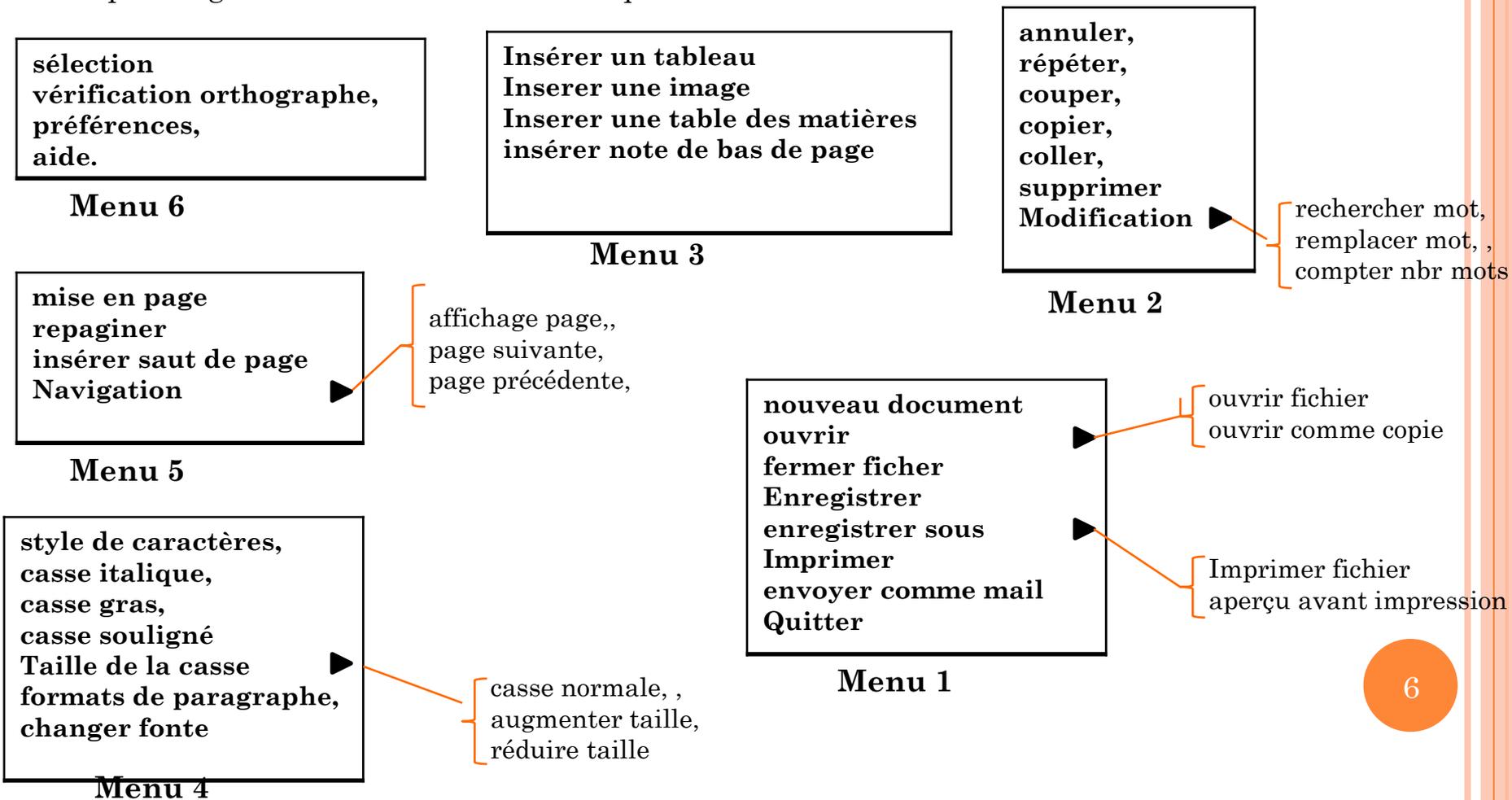
Enregistrer, enregistrer sous, nouveau document, supprimer sélection, envoyer comme mail, quitter, annuler, répéter, insérer tableau, préférences, style de caractères, formats de paragraphe, casse normale, casse italique, casse gras, casse souligné, ouvrir fichier, fermer fichier, ouvrir comme copie, augmenter taille de casse, réduire taille de casse, changer fonte, insérer note de bas de page, couper, copier, coller, insérer saut de page, repaginer, insérer image, imprimer, aperçu avant impression, mise en page, affichage page, rechercher mot, remplacer mot, page suivante, page précédente, vérification orthographe, créer table des matières, compter nombre de mots, aide.

# CORRECTION EXERCICE 3

1- on peut grouper ces fonction en 5 menus comme suit:

Fichier, Edition, Insertion, propriété police, mise en page, Outils

On peut organiser les fonction dans chaque sous menu comme suit:



# CORRECTION EXERCICE 3

2 — le principe(s) s retenu pour l'organisation des items dans les menus (sont) :

- Limiter le nombre de items à  $7\pm 2$**
- Libellé possible en plusieurs mots (**max 4**)**
- Items de même nature **regroupés** et séparés par un **trait horizontal****
  - **prendre en compte: thématique, fréquence d'usage, ordre d'utilisation, ordre alphabétique**

Ce principe est-il identique dans chaque menu ? Non

Conclusion ? Chaque menu a ses spécificité et peut être organisé différemment, l'essentiel c'est de respecter les guides de styles généraux des menus.

3 — Combien avez-vous défini d'items dans votre barre de menu ? 06

Quel le nombre moyen d'items dans chacun de vos sous-menus ? 06

Avez-vous défini une arborescence de profondeur supérieure à deux ? Non = 2

Si oui, quelle est la profondeur de votre menu ? 02

Ces valeurs sont-elles compatibles avec les recommandations vues en cours ? Oui c'est dans les normes vues en cours

# EXERCICE4

On désire réaliser l'interface d'un logiciel de création vidéo. Ce système doit pouvoir récupérer des séquences vidéos existantes (importation) ou filmées en direct (enregistrer) puis en assurer le montage bouts à bouts. On doit pouvoir également gérer les transitions entre deux séquences (fondus enchaînés par exemple), sous-titrer une séquence ou encore ajouter des effets spéciaux. L'ensemble du montage vidéo est sauvegardé dans un fichier de projet. Au total, l'ensemble des actions autorisées se retrouve dans les commandes suivantes:

ouvrir un projet,	copier séquence,	afficher plan de montage
nouveau projet,	couper séquence,	transition,
enregistrer le projet,	supprimer séquence,	sous_titre,
fermer le projet,	déplacer séquence,	effet spécial,
enregistrer séquence,	compresser séquence,	propriétés,
importer séquence		quitter.

# EXERCICE4

1 - Définir une icône pour chacune de ces fonctions en prenant garde à les disposer n'importe où sur votre feuille (ne pas les disposer à la suite dans le même ordre que l'énoncé).



# EXERCICE 4

2 - Montrez à votre voisin les icônes que vous avez défini. Arrive-t-il à retrouver la signification de chacun d'eux ? Quelle est la caractéristique des icônes qui posent problème? ( à faire en groupe dans la salle)

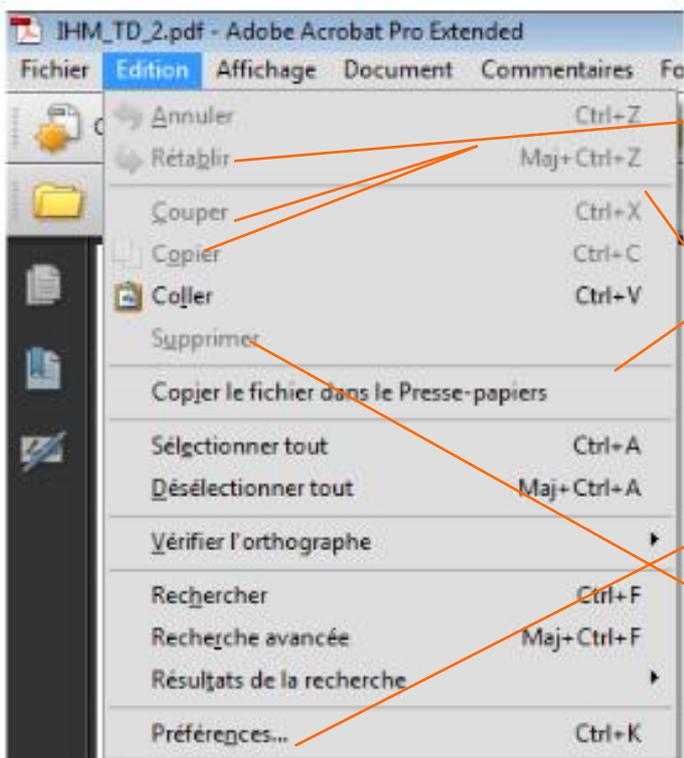
3 - Organisez vos icônes par groupes de signification. Leur identification est-elle plus facile ?

ouvrir un projet, 	copier séquence 	transition, 
nouveau projet, 	couper séquence 	sous_titre, 
enregistrer le projet, 	supprimer séquence, 	effet spéciaux 
fermer le projet, 	déplacer séquence, 	Propriétés 
enregistrer séquence, 	compresser séquence 	Quitter 
importer séquence 	afficher plan de montage 	

# EXERCICE 5

- Voici une capture d'écran des menus dans Adobe Acrobat Pro Extended.

Analysez le menu « Edition » et identifiez au moins 4 propriétés et règles de conception des menus que nous avons vues en cours.



- Préférer des **noms d'items brefs** : verbes (actions) ou noms/adjectifs (attributs);
- Se baser sur la **sémantique** de la **tâche** pour organiser les menus;
- Grouper les menus d'une manière **cohérente**;
- Libellé possible en plusieurs mots (**max 4**)
- Items de même nature **regroupés** et séparés par un **trait horizontal**
- Autoriser les **raccourcis**.
- Items de menus qui conduisent à un dialogue suivis de ...
- Grisé** si l'action est indisponible,
- Items de même nature **regroupés** et séparés par un **trait horizontal** ➤ prendre en compte: fréquence d'usage

## EXERCICE 6

1. Que signifient les "... " à la fin d'une rubrique de menu ?

- ✓ Signifie que cet item de menu conduise à un dialogue

2. Que signifie la flèche vers la droite devant une rubrique de menu ?

- ✓ Signifie qu'il contient un sous-menu

3. Que signifie la flèche vers le bas (présente parfois sous la dernière rubrique) ?

- ✓ Signifie qu'il y a d'autres items cachés, et cela est due aux grand nombre d'items regroupés dans ce menu.

4. Que signifie l'astérisque (\*) devant les étiquettes des champs de saisie ?

- ✓ Signifie que ce champ est obligatoire.

# EXERCICE 7

1. Corriger le format d'affichage de ces nombres

Suivant le format d'affichage dans les guides de styles:

- Justifier à droite les entiers
- Aligner les valeurs décimales avec la virgule
- Éviter les zéros non significatifs (sauf conventions contraires)
- Découper les nombres par groupes de 3 à 4 chiffres

164.835	164.835
34.65	34.65
1.658	1.658
3573.45	3 573.45
34.965	34.965
456.492	456.492
1926336844.90	1 926 336 844.90

164.835  
34.65  
1.658  
3573.45  
34.965  
456.492  
  
1926336844.90

# EXERCICE 7

2. Enoncer les précautions essentielles d'utilisation de la couleur dans les interfaces graphiques.

Reponse:

- Privilégier un bon contraste caractères/fond.
  - Caractères sombres sur fond clair.
  - De préférence caractères noirs sur fond blanc
- Éviter certaines combinaisons de couleurs.
- Utiliser le bleu pour encadrer.
- Éviter les fonds marrons et verts.
- Minimiser le nombre de couleurs ( $7 \pm 2$ ).. N'ajouter de la couleur que si elle est utile a une fonction ou elle apporte un bénéfice.
- Pour les grandes surfaces, utiliser des couleurs peu saturées.
- Utiliser une couleur neutre et claire pour le fond de l'écran.
- Utiliser les couleurs pour
  - Même type d'information --> même couleur
  - Types d'information différente --> couleurs contrastées
  - Types d'information similaire --> couleurs peu contrastées

file à lire  
e à lire

file à lire  
file à lire

file à lire  
file à lire

se jouent au  
se jouent au

test test



	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Non concerné
Satisfaction générale du séjour	+++	++	+	+			-	-	-	-	

# EXERCICE 7

3. Observer ces deux interfaces tirées du site AADL (Agence Nationale de l'Amélioration et du Développement du Logement). Critiquer l'utilisation des couleurs.

Eviter d'ecrire en Majuscule, ca ralentit la lecture

c'est correcte d'utiliser le caractere en v=noir et fond en blanc

The screenshot shows a login form with the following elements:

- Title: **Liste des Ordres de Versement**
- Instruction: **Veillez vous connecter**
- Input fields: "Votre code ici" and "Votre mot de passe ici"
- Button: **Valider** (blue)
- Important notice: "Important : En validant, vous acceptez d'imprimer ou de télécharger votre Ordre de Versement. Vous avez un délai d'un (01) mois pour effectuer le paiement à partir de la date de validation."

de preference, caractères sombres (noir) sur fond clair (blanc)

De preference utiliser le vert pour valider (suivant les habitudes culturelles)

The screenshot shows a login form with the following elements:

- Title: **BIENVENUE SUR LE PORTAIL DES SOUSCRIPTEURS** (blue bar)
- Input fields: "Code de souscripteur" (with "Code de Souscripteur" placeholder), "Mot de passe" (with "Mot de passe" placeholder), and a CAPTCHA field showing "627861".
- Buttons: "SE CONNECTER" (green) and a refresh button.
- Logo: AADL (Agence Nationale de l'Amélioration et du Développement du Logement) with Arabic text "وكالة عدل AADL".
- Link: "الرئيسية باللغة العربية" (Home in Arabic).

Respecter les habitudes culturelles: vert OK, valider

Éviter combinaisons du rouge et bleu