IFT 2905: INTERFACES PERSONNE-MACHINE

Les modèles conceptuels et mentaux II

http://tiny.cc/ift2905



Mikhail Bessmeltsev

Certaines diapos de Yoon et McLean



StickIT. Maquette pour une application mobile «Notes omniprésentes»

- les utilisateurs publient des notes autocollantes
- d'autres utilisateurs prennent des notes
- interagissent avec les notes





Type d'interface:
mobile uette pour une
application mobile «Notes
omniprésentes»

- les utilisateurs publient des notes autocollantes
- d'autres utilisateurs prennent des notes
- interagissent avec les notes





StickIT. Maquette pour une application mobile «Notes omniprésentes»

- les utilisateurs par notes autocollai
- d'autres utilisat des notes
- interagissent avec les notes

attributs: les notes ont

- titres
- catégories
 - dates
- descriptions
- évaluations





StickIT. Maquette pour une application mobile «Notes omniprésentes»

- métaphore publient des notes autocollantes
- d'autres utilisateurs prennent
 - des notes

Type d'interaction: exploration

• interagissent avec les notes



AVEC QUEL DESIGN CONCEPTIFITIES

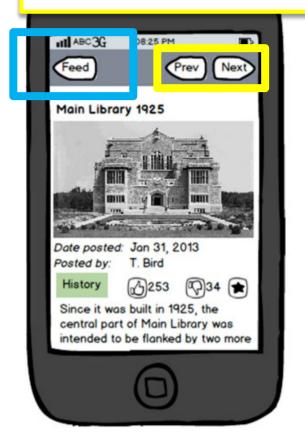
DESIGNER A-T-IL COMME

StickIT. Maquette pour une application mobile «Notes relation: les notes sont contenues dans un flux

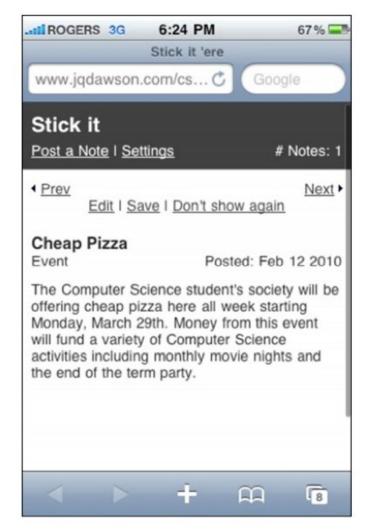
 les utilisateurs publient des notes autocollantes

- d'autres utilisateurs prennent des notes
- interagissent avec les notes

la navigation physique entre les emplacements s'aligne sur la navigation dans les notes virtuelles



Avec le même modèle conceptuel, on pourrait avoir un design comme ça



CE QUI N'EST PAS DANS LE MODÈLE CONCEPTUEL

- Design visuel (menu/écrans)
- Widgets
- Détails d'implémentation
- Etc.

Si vous commencez avec ça, vous aurez des ennuis





DESIGN CONCEPTUEL

PRÉ-DESIGN

Comprendre les utilisateurs

- qui sont-ils
- quelles sont leurs tâches

Analyser les existants: - tâches utilisateur

- objectifs
- contexts
- interfaces

Évaluer par

- observation
- ethnographie
- interviews / sondages
- analyse de tâches

-Les descriptions de tâches et utilisateurs

-Les exigences du design

PREMIER DESIGN

Comprendre le design:

- l'espace de design + risques
- choisir l'approche de design

Utiliser:

- -les exigences
- -l'analyse de tâches
- -les utilisateurs (réels + virtuels)
- -les options technoogiques
- -propriété intellectuelle

Évaluer par:

- observation
- interviews / sondages
- interaction participative
- tâches pas á pas

prototypage basse fidélité

prototypes jettables les directions du design l'analyse de risques

MI-DESIGN

Clarifier le design

- par élément
- par tâche
- par context

Utiliser:

- le design graphique
- les directives d'interface
- guide de style
- les utilisateurs (réels + virtuels)

Évaluer par:

- tests d'utilisabilité (controlés et pas)
- évaluation heuristique

prototypage mi/haute fidélité

prototypes testables mi-fidélité

DESIGN AVANCÉ

Confirmer et déboguer la performance en utilisation réelle

Test sur le terrain & évaluation

Versions alpha/beta ou la spécification complète

PUBLIER



DESIGN CONCEPTUEL

PREMIER DESIGN Comprendre le design: - l'espace de design + risques - choisir l'approche de design Utiliser: -les exigences -l'analyse de tâches -les utilisateurs (réels + virtuels) -les options technoogiques -propriété intellectuelle

MC PEUT CONTENIR:

- Métaphores
 - « Bureau »
- Concepts: objets, actions à faire, rôles d'utilisateur, attributs
 - « Fichiers et dossiers ; les deux peuvent être ouverts et avoir des noms »
- Relations entre les concepts
 - « Les dossiers contiennent les fichiers »
- Correspondances entre les concepts et l'expérience utilisateur
- La terminologie cohérente
- Les types d'interaction
 - « Donner les commandes », « explorer »
- Les types d'interface

MC PEUT CONTENIR:

- Métaphores
 - « Bureau »
- Concepts: objets, actions à faire, rôles d'utilisateur, attributs
 - « Fichiers et dossiers ; les deux peuvent être ouverts et avoir des noms »
- Relations entre les concepts
 - « Les dossiers contiennent les fichiers »
- Correspondances entre les concepts et l'expérience utilisateur
- La terminologie cohérente
- Les types d'interaction
 - « Donner les commandes », « explorer »
- Les types d'interface

(Une classification possible, il y en a d'autres)

- Instruire
- Converser
- Manipuler
- Explorer

Instruire

« Fais ça »



```
./git/svg_triangulate/objects/f0
^C
bmpix@arcade03:~$ find . profile | grep b7c
./.npm/_cacache/content-v2/sha512/0b/61/241d7c17bcbb1baee7094d14b7c451efecc7ffcb
d92598a0f13d313cc9ebc2a07e61f007baf58fbf94ff9a8695bdd5cae7ce03bbf1e94e93613a00f2
5f21
./git/vectorization_CAD/objects/7e/77e0ff39a47e9b7caf503d34f1b979d27e11f8
./git/vectorization_CAD/objects/e9/b8db7c0bf3648681fb7f284afc5b735c1849e9
./git/vectorization_CAD/objects/29/ef468f7ad27b7cae94e1ef32a44dcfb7b96f91
./git/ift3355/objects/4a/0bb82730c245db4f60378cb7c3d7cc24b83927
```

- Instruire
- Converser

Qui est Cortana?

Qui est Cortana?

Peut-être tu devrais demander Cortana pour les horaires.



Cortana, donne-moi les horaires des films d'aujourd'hui

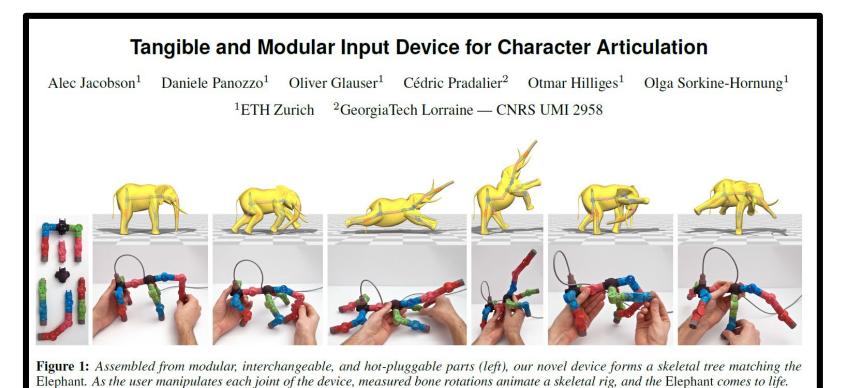
Oups, je voulais dire Siri

Stp donne-moi les horaires des films

- Instruire
- Converser
- Manipuler

Name	Date modified	Туре	Size
activities midterm	2021-02-07 2:34 PM 2021-02-21 4:27 PM	File folder File folder	
ppt pDE	2021-02-24 9:50 PM	File folder	
webuite web	2021-02-21 4:27 PM	File folder	
⇔ bg.pdf → Move to website	2021-01-09 5:25 PM	Adobe Acrobat D	3,511 KB
🌟 bg.png	2021-01-09 5:25 PM	IrfanView PNG File	1,205 KB
design_stages.pdf	2021-02-08 10:29 AM	Adobe Acrobat D	442 KB
IFT2905_Notes_Global.xlsx	2021-02-11 10:17 AM	Microsoft Excel W	45 KB
o index.html	2021-01-09 5:03 PM	Chrome HTML Do	1 KB

- Instructing
- Conversing
- Manipulating



Explorer



Minecraft Earth, image © https://www.wired.com/story/minecraft-earth-america-launch/

MC PEUT CONTENIR:

- Métaphores
 - « Bureau »
- Concepts: objets, actions à faire, rôles d'utilisateur, attributs
 - « Fichiers et dossiers ; les deux peuvent être ouverts et avoir des noms »
- Relations entre les concepts
 - « Les dossiers contiennent les fichiers »
- Correspondances entre les concepts et l'expérience utilisateur
- La terminologie cohérente
- Les types d'interaction
 - « Donner les commandes », « explorer »
- Les types d'interface

LES TYPES D'INTERFACE

- 1. Basé sur la commande
- 2. WIMP et GUI
- 3. Multimédia
- 4. Réalité virtuelle
- 5. Site web
- 6. Électronique grand public
- 7. Mobile
- 8. Vocale
- 9. Stylet
- 10. Tactile
- 11. Haptique

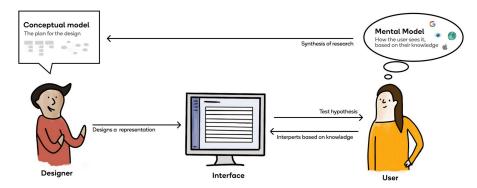
• • •

LES TYPES D'INTERFACE

- Basé sur la commande Plus d'information: Interaction Design: Beyond human-computer interaction, par Sharp, Preece, Rogers Vidéos: Sketchpad (1963) https://www.youtube.com/watch?v=6orsmFndx_o The Mother of All Demos (1968) https://www.youtube.com/watch?v=B6rKUf9DWRI Put that there (1979) https://www.youtube.com/watch?v=RyBEUyEtxQo Unveiling the genius of multi-touch interface design (2007) https://www.ted.com/talks/jeff han the radical promise of the multi touch in terface
- 11. Haptique



CONCEPTUEL VS MENTAL



Modèle mental: Ce que l'utilisateur a /apprend

- imagine le fonctionnement du système
- peut aider ou entraver l'interaction des utilisateurs

Modèle conceptuel: ce que le designer crée

- ce que les utilisateurs pourront faire
- de quels concepts les utilisateurs auront besoin pour interagir
- comment vont-ils interagir avec un système



MODÈLES MENTAUX

« En interagissant avec l'environnement, avec les autres et avec les artefacts de la technologie, les gens forment des **modèles** internes et **mentaux** d'eux-mêmes et des choses avec lesquelles ils interagissent. »

[Don Norman dans « Mental models » par Gentner & Stevens, 1983]

Les gens utilisent les modèles mentaux pour

- Comprendre comment interagir avec un système
- Comprendre quoi faire lorsque les choses tournent mal

MODÈLE MENTAL

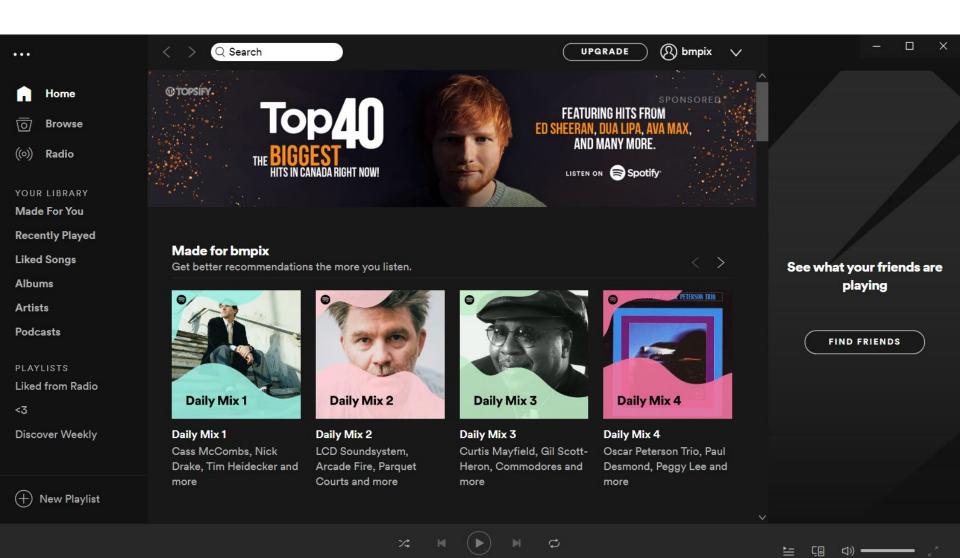
Peut être formé avant même que l'utilisateur n'ouvre votre app (attente)

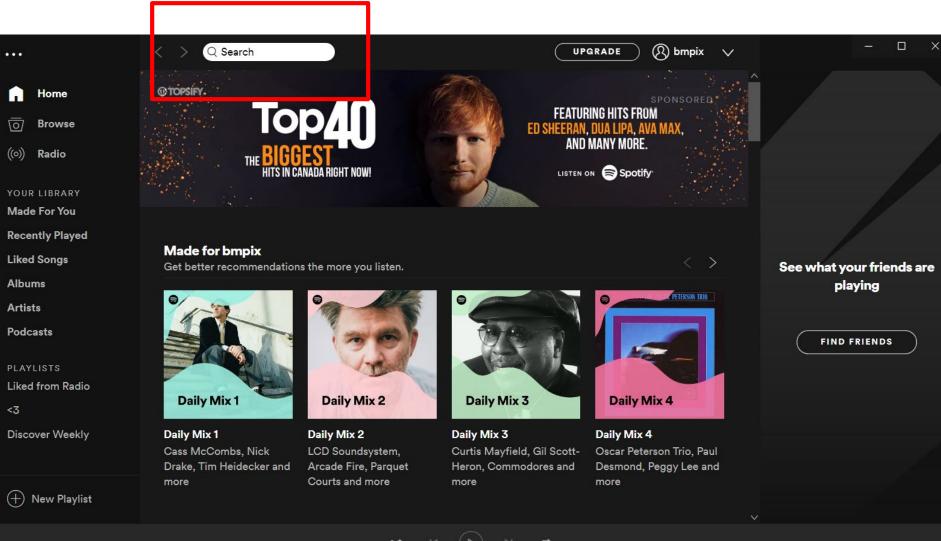
Il faut:

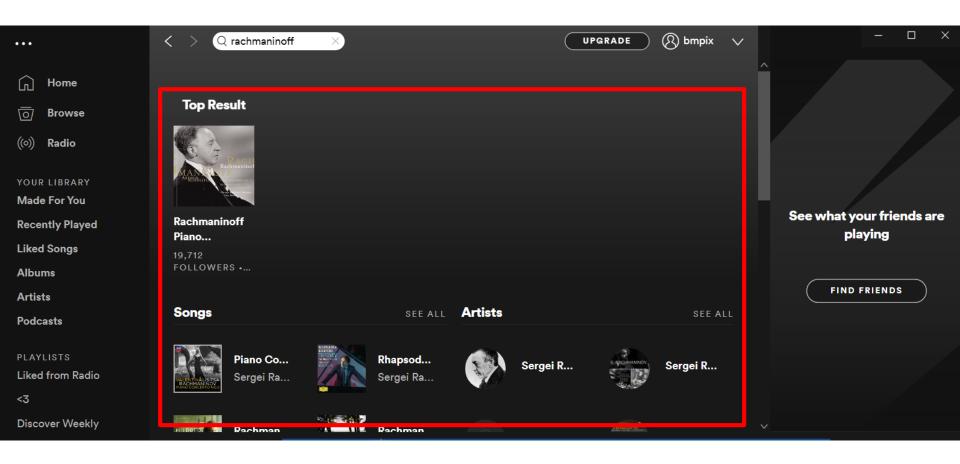
- Soit aligner le modèle conceptuel avec ce modèle mental rendre l'interface comme ils l'attendent
 - Soit rendre l'interface si facile à apprendre qu'ils ne remarquent pas la transition

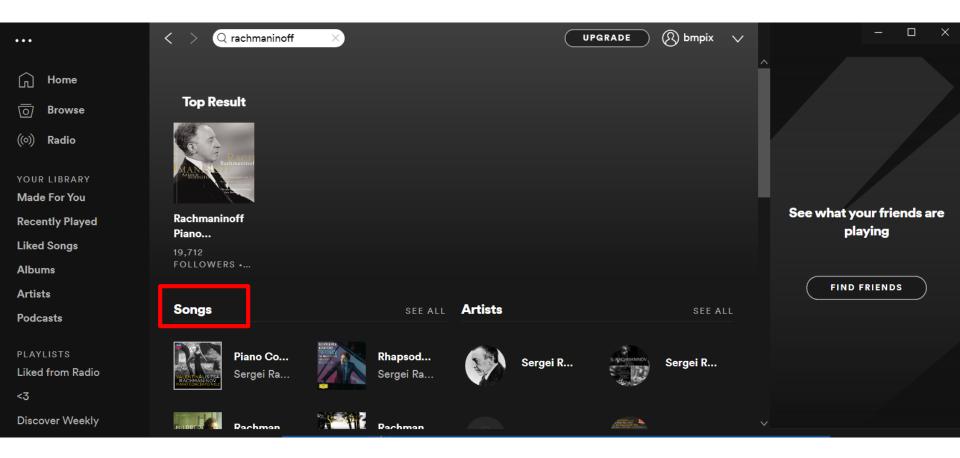
EXAMPLE: MUSIC STREAMING

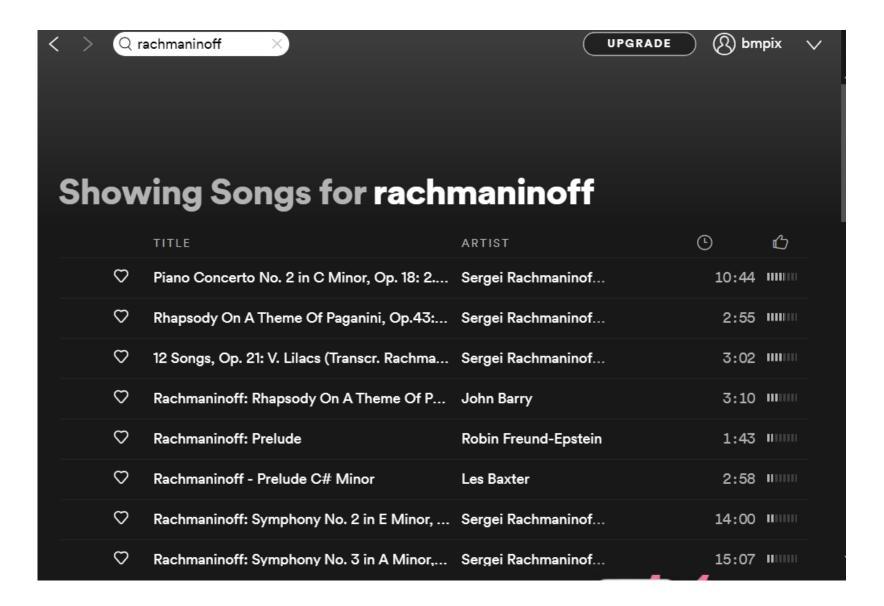
- I can type into some search field
- I click, it will show search results
- If I select a song and press play, I'll be able to control it (pause/play/rewind/adjust volume)
- I can like some songs, then it will be easier to find them next time

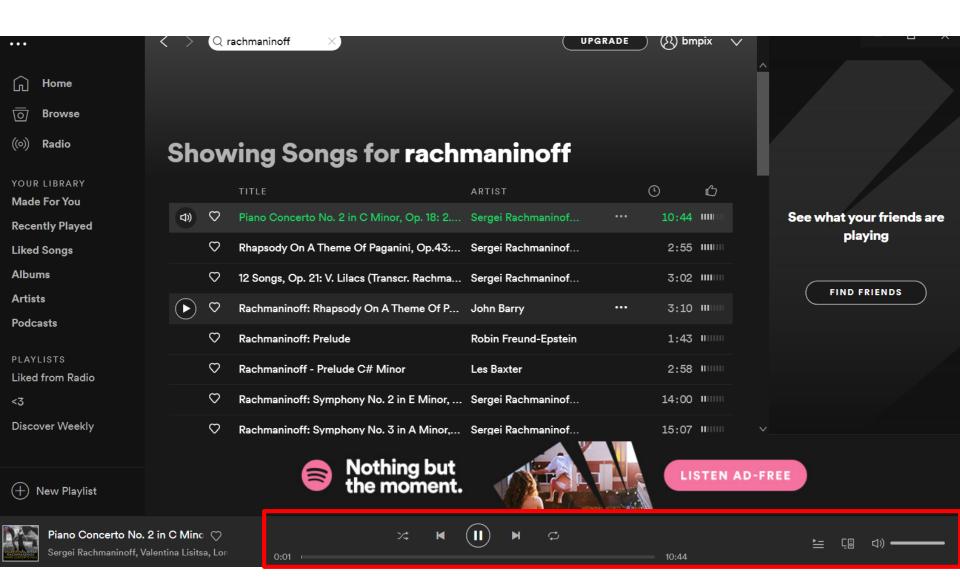




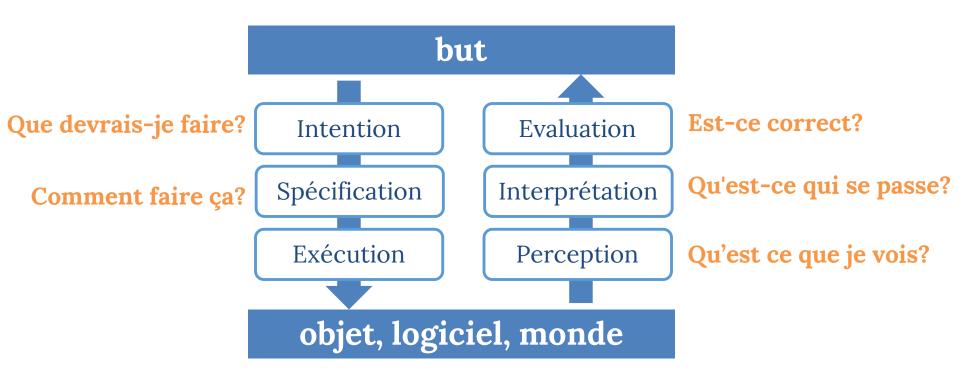








LES SEPT ÉTAPES DE L'ACTION: COMMENT MODÈLE MENTAL NOUS AIDE



MICRODEVOIR 4

Vidéo:

http://www.ted.com/talks/alison_gopnik_what_do_babies_think?language=fr (~10:00 - 14:20)

«Ce qu'elle a fait était de montrer aux enfants que les jaunes le faisait marcher et le rouge non, et puis elle leurs montrait une anomalie »

tiny.cc/ift2905_ma4

