

Exercices du module M2105

Exercice 1

A rendre pour le mercredi 13/04/2016 avant 12h00

Pour au moins 1 paradigme de chacun des 3 groupes ci-dessous, trouvez un système, une application l'illustrant (articles ou vidéos). Indiquez précisément en quoi l'application correspond au paradigme.

- ▶ WIMP
- ▶ Réalité Augmentée
- Tangible UI
- Embodied UI
- Interaction multiflux
- Distribution (IHM répartie)

Exercice 2

A rendre pour le mercredi 13/04/2016 avant 12h00

Ecrivez un arbre de tâches pour un des cas suivants (joindre les photos des différentes étapes du système que vous avez choisi)

- ▶ Retirer de l'argent au distributeur de billet
- ▶ Faire le plein à la pompe à essence
- ▶ Calculer un prix à l'aide d'un convertisseur de monnaies (£ <-> €)
- ▶ Prendre un soda dans un distributeur de boissons fraîches
- ▶ Louer un vélo avec les « vélo bleu » de Nice
- ▶ Payer un parking en ville

Exercice 3

A rendre pour le dimanche 17/04/2016 avant 8h00

Ecrivez un scénario pour un des cas d'utilisation suivants :

- ▶ Jeu de Go
- ▶ Jeu d'échec
- ▶ Jeu de Xiangqi
- ▶ Jeu de Shōgi

Chaque jeu sera jouable en réseau avec toutes les options que vous imaginez (inscription, profil, classement, tournois, ...)

Exercice 4

A rendre pour le dimanche 24/04/2016 avant 18h00

Modélisez l'ensemble des utilisateurs pour le scénario que vous avez écrit précédemment

- ▶ Commencez par identifier les tâches de haut niveau de votre scénario
 - ▶ Vous pouvez faire un arbre de tâches peu détaillé (en profondeur)
- ▶ Pour modéliser les utilisateurs, utilisez le modèle de Rasmussen

Exercice 5

A rendre pour le dimanche 01/05/2016 avant 18h00

Trouvez un exemple ou contre-exemple de logiciel illustrant les propriétés suivantes :

- ▶ Groupage par proximité
- ▶ Organisation spatiale
- ▶ Sujet pragmatique

Vous fournirez une capture d'écran du logiciel illustrant l'exemple (ou le contre-exemple) à chaque fois ainsi qu'un texte explicatif (4 ou 5 lignes) de la bonne ou mauvaise mise en œuvre de la propriété.

Exercice 6

A rendre pour le dimanche 15/05/2016 avant 18h00

Trouvez 2 exemples de mauvaise affordance pour des objets de la vie de tous les jours,

- ▶ Vous expliquerez brièvement le problème
- ▶ Vous fournirez des photos pour qu'on puisse identifier le problème

Trouvez 2 exemples de mauvaise affordance pour des logiciels,

- ▶ Vous expliquerez brièvement le problème
- ▶ Vous fournirez des photos ou captures d'écran pour qu'on puisse identifier le problème