

Atelier de travail: méthodologie d'évaluation d'IHM des environnements simulés par oculométrie

L. Sami, Antoine Luu, Pierre-Alexandre Favier

► **To cite this version:**

L. Sami, Antoine Luu, Pierre-Alexandre Favier. Atelier de travail: méthodologie d'évaluation d'IHM des environnements simulés par oculométrie. 25ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, IHM'13, Nov 2013, Bordeaux, France. <hal-00881016>

HAL Id: hal-00881016

<https://hal.inria.fr/hal-00881016>

Submitted on 7 Nov 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Atelier de travail : méthodologie d'évaluation d'IHM des environnements simulés par oculométrie

Sami Lini
Akiani
109 avenue Roul
33400, Talence, France
sami.lini@akiani.fr

Antoine Luu
Tobii Technology
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd, Suède
antoine.luu@tobii.com

Pierre-Alexandre Favier
ENSC
109 avenue Roul
33400, Talence, France
pierre-alexandre.favier@ensc.fr

L'eye tracking (oculométrie) est un moyen qui a pris une place de plus en plus importante dans le milieu de la conception et l'évaluation d'IHM comme outil de quantification de la prise d'information et de la compréhension des interfaces.

Au-delà des analyses ergonomiques, une analyse en eye tracking permet de définir les points critiques de l'interface, ceux vers lesquels le regard se tourne naturellement, par opposition à ceux qui seront, involontairement ou non, oubliés. Cette approche des aspects comportementaux permet aux concepteurs une meilleure compréhension de l'usage effectif de l'interface, en dépassant d'interaction pure.

Dans le cas d'interfaces métiers, dans des contextes d'activités nécessitant plus qu'un écran et une souris, l'eye tracking fournit également des informations sur l'activité des opérateurs, éléments fondamentaux dans la bonne prise en compte du besoin utilisateur.

L'atelier se concentrera sur les aspects méthodologiques d'une étude en eye tracking pour un environnement simulé. Comment dimensionner son besoin, comment préparer son étude en eye tracking, comment la mener, que faire des résultats et comment intégrer de telles études tout au long du processus de conception dans un cycle où l'eye tracking est un outil d'analyses intermédiaires intégrées en boucle courte dans la continuité de la conception. Par ailleurs, cet atelier a également pour objectif de démontrer que cet outil traditionnellement utilisé pour des évaluations d'utilisabilité de site internet dispose de nombreux atouts au sein d'applications plus complexes afin d'élargir le domaine des possibilités pour ce type d'outil au sein de la communauté IHM.

Au travers de différentes études de cas proposées sous forme de travaux pratiques, les participants auront la

possibilité de mettre en œuvre le matériel en environnement simulé afin d'apprécier l'apport de cet outil. Le matériel sera mis à disposition par les membres organisateurs de l'atelier (au moins 7 appareils de 3 modèles différents : intégrés à un écran, intégrables à un écran ou portatifs sous forme de "lunettes") et les participants auront la possibilité de le manipuler lors d'exercices progressifs afin d'en appréhender l'utilisation autour de problématiques opérationnelles.

La rencontre prendra la forme de discussion informelle autour d'ateliers de travail. Les participants auront la possibilité de manipuler les différents outils en petits groupes (3 à 5 personnes) dans des cas d'études variés. Les organisateurs seront présents pour aider les participants à comprendre comment préparer une étude en eye tracking, comment la mener et exploiter les résultats, au travers d'exercices progressifs ne demandant aucune expertise préalable.

