

# Analyse de la sémantique des animations dans les interfaces homme-machine

sous la direction de Pascal Humbert

Alexandre Picardat

Septembre 2009



Sommaire	p. 3
Introduction	p. 5
Présentation de la démarche	p. 7
Interfaces	p. 11
Synthèse des évaluations	p. 27
Conclusion	p. 37
Bibliographie	p. 39
Annexes	p. 41



Une interface assiste l'utilisateur en lui évitant toute surcharge d'information. Elle doit, pour cela, traduire visuellement les éléments importants en fonction du contexte d'activité sans pour autant induire une charge mentale trop importante. L'exploration visuelle s'effectue suivant les lois de la perception mises en évidence, notamment, par la théorie Gestaltiste. Elle nécessite donc d'établir une hiérarchie visuelle des composants d'interface à travers leurs mises en valeurs (animation, couleur, taille, etc.) et relations (alignement, proximité, etc.).

L'accroissement des fonctionnalités offertes, la quantité d'informations transmises par les systèmes et produits interagissant avec l'humain, obligent les concepteurs de ces systèmes et produits à offrir plus d'efficacité, de simplicité, de sécurité, d'accessibilité et de satisfaction à leurs utilisateurs (professionnel-domestique, homme-femme, enfant-adulte-sénior, avec ou sans formation, handicapé, etc.). Ce qui nécessite une réinvention de l'interface homme-machine plus fortement centrée sur l'usage, et aussi de la manière dont elle est conçue. L'enjeu fondamental étant le rapprochement des systèmes artificiels de la perception naturelle de l'humain.

Les interfaces homme-machine sont de moins en moins statiques. L'animation de celles-ci qui n'avaient qu'un but esthétique au départ est en train de devenir un moyen de naviguer plus aisément dans des données de plus en plus complexes et volumineuses. La tendance conduit par conséquent à concevoir des animations qui portent un sens afin d'aider l'utilisateur à comprendre les actions qu'il entreprend tout en conservant le côté esthétique de l'animation.

L'utilisation des animations dans les interfaces n'en est qu'à ses débuts. Pourtant leurs champs d'application sont déjà riches et très variés. Elles se retrouvent bien sûr dans ce que l'on appelle couramment : les « nouvelles technologies » notamment l'informatique, la téléphonie mobile, dans lesquelles les animations se multiplient surtout depuis l'apparition de la technologie tactile. Nous avons choisi d'orienter nos recherches vers les interfaces informatiques, étant donné que les animations de ces dernières ne sont plus utilisées uniquement pour leurs aspects graphiques mais bien pour une aide à la compréhension et à l'utilisation de l'outil.



Tout d'abord, nous avons procédé à un état de l'art, un recensement des animations dans les interfaces homme-machine. Bien que l'utilisation des animations donnant du sens n'en soit qu'à ses débuts, leurs nombres et leurs champs d'applications sont déjà riches et variés. Nous avons choisi de limiter notre étude à des interfaces informatiques, qui permettent d'afficher et de naviguer dans des ensembles de données, de fichiers. Ces données peuvent être de différents types (images, vidéo, tableaux, etc.). Les interfaces que nous allons étudier sont les suivantes :

1. Le cover flow, d'Apple.
2. Le dock, d'Apple.
3. Le dashboard, d'Apple.
4. Le mur d'images, de Cooliris.
5. Le bandeau défilant.
6. Le carrousel d'images.
7. Bump top, de Bump technologie.
8. La navigation dans un espace en trois dimensions.

Ensuite, après avoir recensé, puis sélectionné les différentes interfaces animées, nous avons choisi un mode d'évaluation pour ces dernières. Nous avons décidé de réaliser une étude objective de ces différentes interfaces. Pour se faire après plusieurs entrevues, nous en avons conclu que l'étude ne pouvait être réalisée par un seul évaluateur, c'est pourquoi nous avons adopté le parti de faire évaluer les interfaces par plusieurs personnes. C'est alors posé la question du choix du mode d'évaluation. Au vue du temps nécessaire et de la relative complexité de mise en œuvre nous avons choisi de ne pas déterminer une évaluation représentative de la population. Nous avons opté pour une évaluation sur la base d'un public cible. Notre choix de cible s'est rapidement orienté vers le domaine de l'architecture. En effet, cette posture nous offrait l'opportunité de trouver rapidement des évaluateurs, tant en nombre suffisant qu'en statuts différents (étudiant/professionnel, employé/gérant, etc.). De plus, le thème de travaux et axes de recherche du laboratoire est orienté architecture : ce qui offre des perspectives de réutilisation de ce travail comme base ou référence lors par exemple de la conception d'interface sur CD-Rom, DVD ou support informatique, afin de les rendre plus interactives, plus intuitives.

## Interface :

---

Evaluateur :

Age :

Fonction :

Formation(s) :

---

### Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>											
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>											
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>											
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>											
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>											
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>											

∅ : ne s'applique pas

Enfin, toujours dans un souci d'objectivité, nous avons tenté de concevoir une grille d'évaluation composée de critères les plus objectifs possible, suffisamment précis pour éviter le risque d'interprétation aléatoire ou faussé. Les critères d'évaluations retenus sont donc les suivants :

1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.
5. Facilité de rangement d'un élément.
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.



Capture d'écran de l'interface.

## Cover Flow

Cover Flow est une interface utilisateur tridimensionnelle servant à naviguer dans une bibliothèque de musique ou d'images par exemple, via des représentations graphiques signifiantes : pochettes d'albums, image réduite, icône etc. A ces débuts, l'interface n'a alors pour but que de présenter de manière plus dynamique et interactive une bibliothèque musicale. Cette animation est en fait une reproduction adaptée à l'informatique des mouvements que l'on effectuait lorsque l'on recherchait un disque dans un bac à disques.

Cover Flow s'est vu offrir plus d'applications, depuis qu'Apple l'a intégré dans le système d'exploitation Mac OS. En effet Cover Flow est proposé comme une alternative à l'exploration des dossiers, représentés habituellement sous formes d'icônes, de listes ou de colonnes. Son utilisation est aisée puisque pour explorer le contenu d'un dossier avec Cover Flow il suffit simplement de déplacer dans la direction désirée la barre de défilement horizontale qui est placée juste en dessous de l'aperçu. Il est également possible de manipuler cette interface grâce aux flèches situées aux deux extrémités de la barre de défilement, par un simple clic du côté vers lequel l'utilisateur veut faire progresser l'affichage.



Capture d'écran de l'interface.

## Le dock

Le dock est une fonctionnalité d'interface graphique qui permet en général à l'utilisateur de lancer ses logiciels et de passer de l'un à l'autre. Le dock le plus courant est celui de Mac OS X, c'est celui-ci que nous allons étudier. Cependant, cette fonctionnalité est également disponible sur la plupart des autres systèmes d'exploitation.

Le dock est le plus souvent situé en bas de l'écran et contient des raccourcis tels les icônes des applications, des dossiers ou des fichiers favoris de l'utilisateur ainsi que la corbeille. Cette zone de l'interface utilisateur comporte de nombreuses animations, comme l'affichage et le masquage automatique afin de gagner de l'espace sur l'écran, l'agrandissement des éléments disposés dans le dock lors du survol de ces derniers par l'utilisateur.

L'animation à laquelle nous allons nous intéresser se produit lorsque l'utilisateur vient ajouter une nouvelle icône, un raccourci vers un dossier ou un fichier. Pour insérer un élément dans le dock, il suffit de prendre l'élément désiré à son emplacement initial et de le faire glisser jusqu'à l'emplacement que l'on désire dans le dock. A l'approche de ce dernier, les objets déjà présents s'écartent pour faire la place au nouvel élément. C'est

une des animations que comporte le dock qui apporte le plus de sens à ce qui est fait par l'utilisateur. En effet, l'écartement des éléments déjà en place montre de manière très explicite à l'utilisateur où va être inséré l'élément qu'il souhaite ajouter au dock. Si l'emplacement ne convient pas à l'utilisateur, il lui suffit de faire glisser l'objet vers la zone du dock où il souhaite le déposer et les autres éléments qui s'y trouvent déjà s'écartent pour mettre en évidence le positionnement du nouvel objet.



Capture d'écran de l'interface.

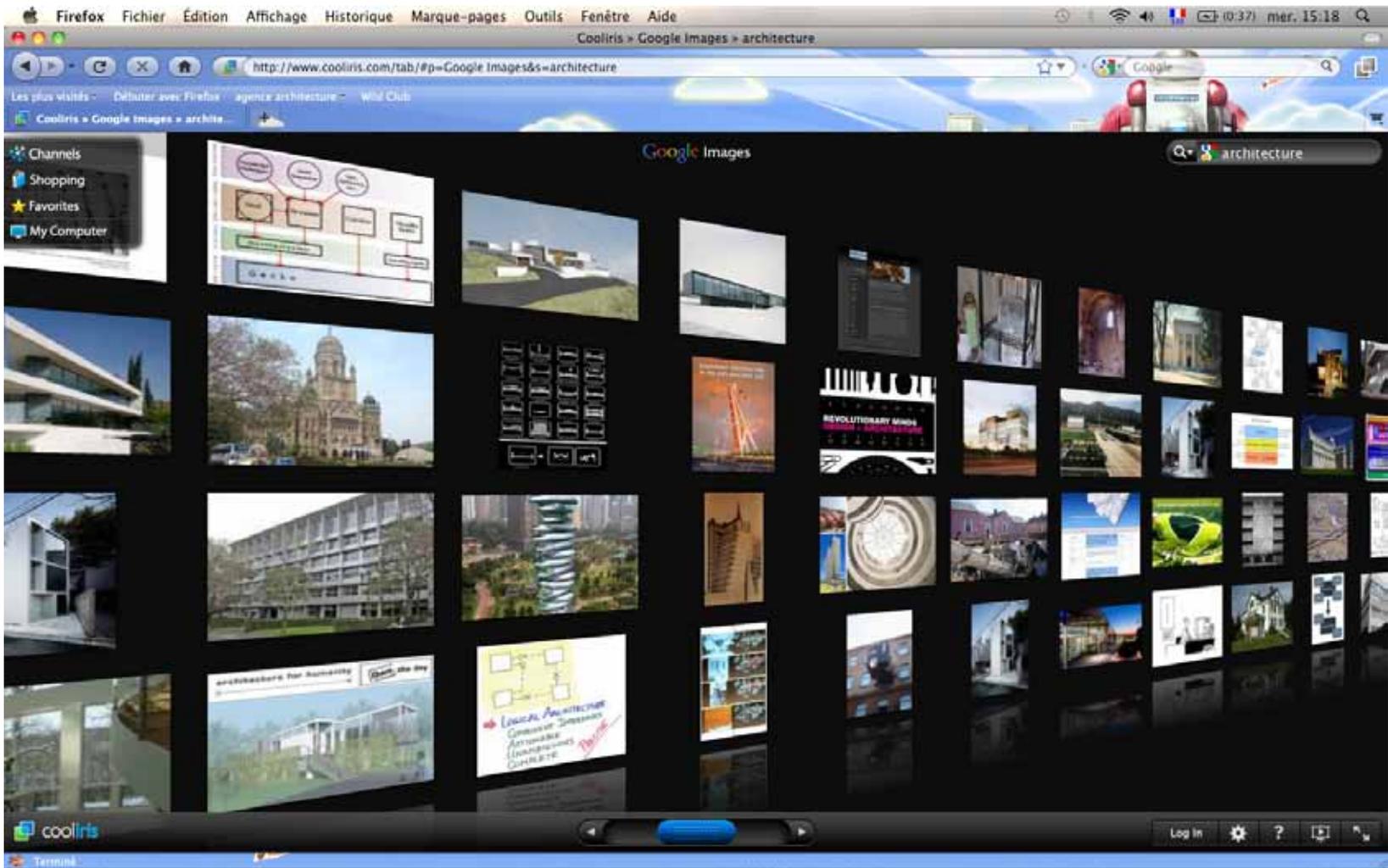
## Dashboard

Dashboard est une fonctionnalité de Mac OS X. Lorsqu'il est ouvert Dashboard recouvre le bureau d'un voile noir et affiche des mini-applications appelées : widgets, choisies par l'utilisateur. Ces dernières proposent diverses fonctionnalités : recherche sur le Web, écoute de radio, météo locale, annuaire téléphonique, calendriers, résultats sportifs, listings RSS, diagnostic de la machine, etc. Les utilisateurs peuvent ajouter à leur guise des widgets qui leur plaisent en les téléchargeant par internet.

Dashboard utilise de nombreux effets graphiques divers et variés, censés rendre les applications plus attractives. Par exemple, l'ajout d'un nouveau widget (plus précisément son glissé déposé sur l'espace du bureau) provoque un effet de vaguelettes sur l'écran, ou le retournement d'un widget pour accéder à ses réglages. C'est à cette dernière animation que nous allons nous intéresser. Le retournement de l'élément pour obtenir des informations peut à première vue paraître simple et sans grande importance. En fait, cette animation reproduit une opération réalisée par la plupart d'entre nous quasiment quotidiennement. Lorsqu'on veut obtenir des informations sur un produit quel qu'il soit, un Compact-Disc par exemple, ou tout simplement

un paquet de pâtes, il suffit de saisir ce produit et de le retourner pour accéder aux informations le concernant. Après avoir obtenu les informations désirées, le produit est retourné en effectuant une rotation dans le sens inverse de celui qui a été effectué dans un premier temps. Ce mouvement est dû à notre poignet qui ne peut réaliser une rotation de 360°, c'est pourquoi nous faisons une première rotation de 180°, puis une seconde de 180° dans le sens inverse.

L'animation qui permet d'accéder aux différents réglages et options des widgets reprend exactement ce fonctionnement. Pour atteindre les réglages, il faut simplement cliquer sur le logo « informations » qui apparaît sur le widget lors de son survol par la souris. A ce moment, l'objet se retourne et au dos sont visibles les différentes informations le concernant ainsi que le cas échéant ses options ou réglage. Une fois les informations obtenues ou les réglages terminés, il suffit de cliquer sur le bouton « terminé », afin de revenir en position de départ. La rotation effectuée pour le retour à l'état initial se fait dans le sens inverse de celui effectué pour arriver aux réglages, reproduisant ainsi le mouvement qu'aurait accompli quelqu'un en réalité.



Capture d'écran de l'interface.

## Le mur d'images «cooliris»

Le mur d'images est un module complémentaire qui permet de modifier l'affichage du navigateur internet lors de recherche d'image. Le mode d'affichage classique des moteurs de recherche est remplacé par un panorama, une galerie d'images plein écran. Son utilisation est relativement simple : il suffit d'effectuer une recherche d'images sur un des sites supportés par cette extension.

Pour lancer Cooliris il faut survoler un des résultats et cliquer sur le logo de l'application qui apparaît sur les résultats lors du survol. S'affiche alors à l'écran une galerie, contenant l'ensemble des résultats obtenus. Pour se déplacer le long de ce mur d'image, il convient tout en maintenant le clic gauche de la souris, d'effectuer un déplacement de la souris dans le sens désiré. Cette extension ne se contente pas seulement d'afficher les images présentes sur une page du moteur de recherche, elle charge en plus au cours de la navigation l'ensemble des résultats de la recherche. Ce qui a pour effet de rendre la navigation beaucoup plus fluide.

Cooliris supporte aujourd'hui la recherche sur les sites de partage de vidéos et autorise désormais le visionnage des vidéos depuis son interface. En revanche

contrairement au mode d'affichage classique des moteurs de recherches il n'est pas possible de trier les résultats (par taille ou autre).

## PAVILLON DE L'ARSENAL BASE DE DONNEES DES ARCHITECTURES CONTEMPORAINES EN ILE-DE-FRANCE



La base de données des architectures contemporaines offre accès aux projets et réalisations de l'île-de-France afin de constituer ensemble un outil de référence, gratuit et accessible par tous sur internet, rassemblant toutes les architectures françaises des XX et XXI<sup>e</sup> siècles.

La base de données des architectures contemporaines en Île-de-France présente l'ensemble des projets et réalisations soumis par les architectes et maîtres d'ouvrage. Référencer votre projet!

Destinée à tous les passionnés d'architecture et aux acteurs de Paris et de la région Île-de-France mais également aux étudiants et chercheurs, architectes, urbanistes, paysagistes, maîtres d'ouvrage, promoteurs, investisseurs et plus généralement à tous les professionnels de la construction, français et internationaux, cette base de données, consultable dans l'exposition permanente et sur le site internet du Pavillon de l'Arsenal, rassemble les architectures contemporaines en Île-de-France.

Mis à jour directement par les architectes et les maîtres d'ouvrage, cet outil de référence, illustré et bilingue, est conçu pour s'enrichir jour après jour, au fil des projets et des réalisations qui font l'actualité architecturale française. Chacun peut ainsi consulter à tout moment les dernières réalisations ou les projets en cours, effectuer une recherche en fonction d'un programme (logement, bureau, équipement...), découvrir les réalisations d'un architecte ou d'un maître d'ouvrage en particulier ou encore voir les constructions récemment réalisées dans un département ou un arrondissement.

▶ FAIRE UNE RECHERCHE

### PROJET A LA UNE



CINEMA ETOILE LILAS  
HARDEL ET LE BIHAN  
SAS CINELILAS / SECAE/ CAP CINE / SEMVIP

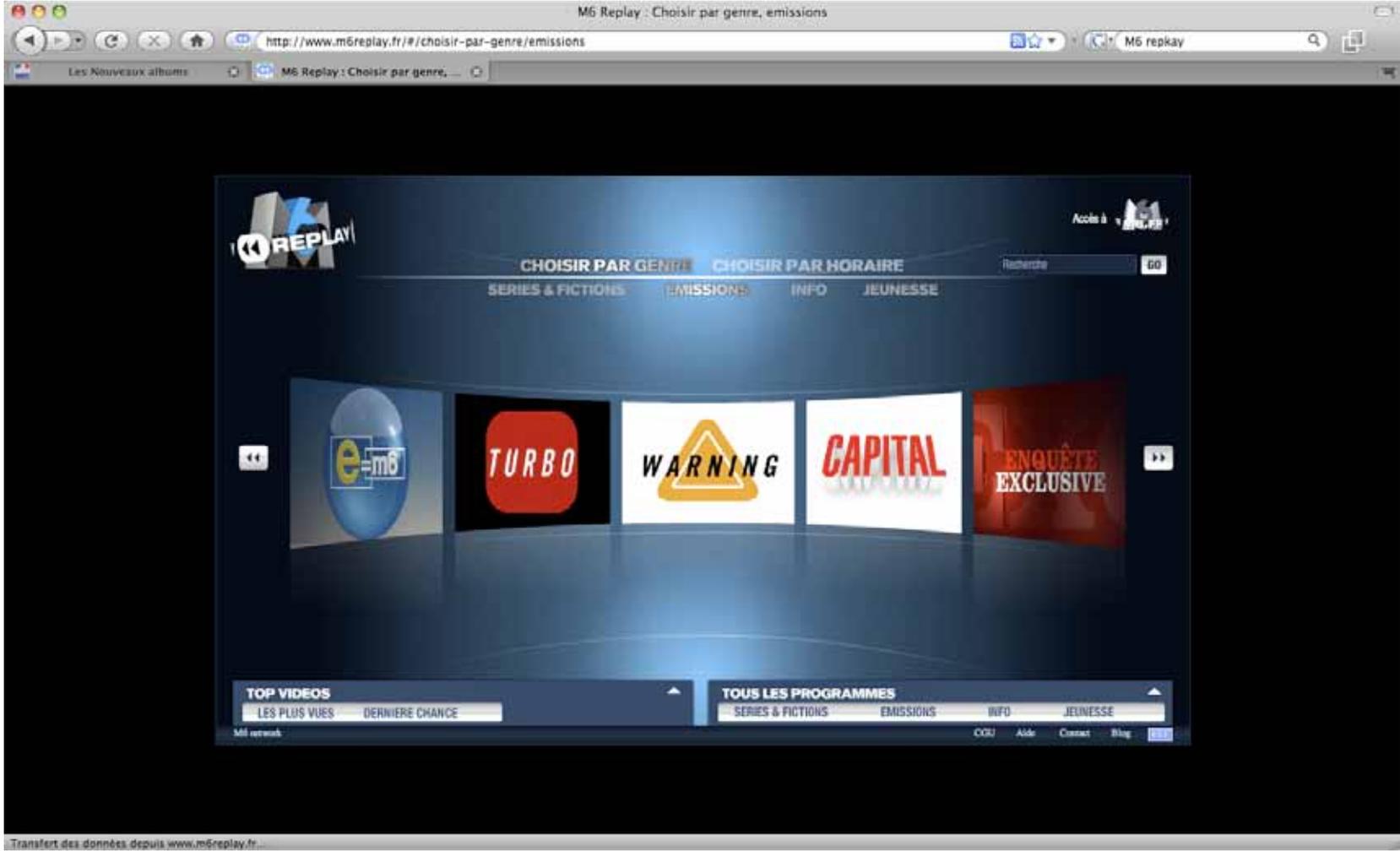


## Le bandeau défilant

Le support de notre exemple ici est la page d'accueil de la base de données des architectures contemporaines du Pavillon de l'Arsenal. Cette base de données offre accès aux projets et réalisations de l'Ile-de-France afin de constituer un outil de références, accessible par tous sur internet, rassemblant toutes les architectures franciliennes du XX et XXI<sup>e</sup> siècle.

Le bandeau défilant de la page d'accueil reprend les principes déjà largement utilisés sur internet par les bannières publicitaires. Le tout étant cependant quelque peu plus sophistiqué puisqu'il réagit aux sollicitations de l'utilisateur. En effet, sans interaction de l'utilisateur les images défilent à une vitesse constante, le défilement est assez lent et se fait de la droite vers la gauche. En revanche si l'utilisateur approche le pointeur de la souris de la bannière, sa vitesse et son sens de défilement varient en fonction des déplacements du pointeur. Si l'utilisateur, déplace la souris dans la moitié gauche de l'écran le défilement se fait de la gauche vers la droite, a contrario si il place la souris dans la moitié droite le défilement se fait de la droite vers la gauche.

Les interactions avec l'utilisateur ne s'arrêtent pas là. En effet, la position du pointeur influe également sur la vitesse de défilement des images. Plus la position de la souris est proche d'une des extrémités du bandeau, plus la vitesse de défilement des images augmente, sans toutefois être trop élevée ce qui ne gêne pas la perception du contenu du bandeau. L'utilisation de ce dispositif dérivé de la publicité anime la page d'accueil. Le choix des images affichées dans le bandeau se fait à chaque connexion, ce qui permet de renouveler sans cesse la page d'accueil. Vingt images sont choisies au hasard dans l'ensemble de la base de données, ce qui permet d'observer des projets qui ne seraient peut être pas forcément regardés lors d'une recherche classique.



Capture d'écran de l'interface.

## Le carroussel d'images

Le carroussel d'images est une interface utilisateur tridimensionnelle servant à naviguer dans une bibliothèque, un ensemble de données, via des représentations graphiques significatives (image réduite, icône etc.). L'application de cette animation qui va être le support de notre étude est le site internet « M6 replay ».

Le carroussel d'image reprend le principe de fonctionnement du carroussel à diapositive, ici l'utilisateur est placé au centre d'un cylindre virtuel sur lequel sont disposés les éléments. L'utilisateur ne voit qu'une portion limitée du cylindre, dans notre exemple seules cinq diapositives sont visibles simultanément. Pour faire apparaître les autres éléments il faut cliquer sur les flèches situées de part et d'autre des diapositives. En cliquant sur une des flèches le cylindre effectue une rotation d'un pas ce qui correspond à une diapositive dans les sens indiqués par la flèche sur laquelle il vient d'appuyer.



Capture d'écran d'un vidéo présentant l'interface.

## Bump top

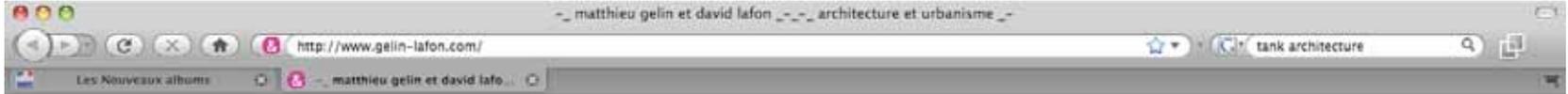
BumpTop vise à reproduire, au sein du système d'exploitation, un modèle d'organisation semblable à celui que l'on retrouve dans la vie réelle, basé sur trois dimensions et la manipulation d'objets.

Une fois l'application installée, BumpTop se superpose au bureau Windows, et vient en enrichir les possibilités avec un certain nombre d'interactions. Concrètement, le bureau se dote d'une profondeur artificielle, qui permet de disposer de « murs virtuels », semblables aux cloisons, bien physiques cette fois, qui entourent notre espace de travail. On aura donc la possibilité de coller aux murs photos et documents, ou d'y placer des raccourcis. BumpTop permet également de mettre en évidence les objets que l'on souhaite, ainsi, glisser sa souris vers la droite tout en maintenant le clic droit enfoncé permettra d'augmenter la taille d'une photo ou d'une icône, alors que le mouvement inverse la réduira. On dispose également d'un système de notes, transposition virtuelle du Post-It qui orne nos bureaux.

Sur la surface du bureau la simulation de la réalité a été poussée encore plus loin puisque lors de leurs déplacements, l'application simule l'inertie de l'objet. BumpTop permet également des interactions entre les

éléments qui sont visibles sur le bureau. Par exemple lorsque l'on déplace un objet sur le bureau et qu'en fin de course lors du dépôt, cet objet entre en collision avec un autre objet, ce dernier se déplace également.

L'animation qui va nous intéresser dans BumpTop est la création de pile. Toujours dans le but de simuler un espace de travail réel ce logiciel permet d'empiler des éléments. Pour ce faire rien de plus simple, en maintenant le clic gauche de la souris enfoncé il suffit d'entourer les éléments que l'on souhaite empiler puis effectuer un clic droit et sélectionner créer une pile. Les éléments choisis sont alors empilés. Pour avoir un aperçu rapide de ce qui se trouve dans une pile, il suffit simplement de cliquer avec le bouton gauche de la souris, apparaît alors une bulle de bande dessinée dans laquelle sont disposés les aperçus de tous les composants de cette pile. Le système de création de pile fait reproduire sur informatique, les gestes que chacun effectue en réalité sur son bureau, lorsqu'il regroupe des papiers pour faire une pile.



Terminé

Capture d'écran de l'interface.

## Navigation en trois dimensions

L'interface qui va être évaluée est en fait un site internet présentant le travail de l'agence d'architecture Gelin & Lafon. Ce site a la particularité de présenter les réalisations et travaux en cours de l'agence à la manière d'un jeu vidéo en trois dimensions.

L'utilisateur est plongé dans un monde virtuel, l'univers de cette agence d'architecture. Pour découvrir les différents travaux mais également les moyens et l'équipe constituant cette entreprise, il faut se déplacer dans cet univers. Les déplacements se font en fonction du placement du pointeur de la souris dans l'espace représenté à l'écran.

L'environnement est matérialisé à l'écran par un sol occupant la partie inférieure de l'écran et le ciel en partie supérieure, la limite entre les deux est symbolisée par une ligne blanche représentant la ligne d'horizon.

Pour avancer il faut placer la souris dans la partie supérieure de l'écran et inversement pour reculer. Pour tourner il suffit simplement de placer le pointeur dans la partie gauche de l'écran pour tourner à gauche et dans la partie droite pour aller à droite. Une fois le système de navigation appréhendé il ne reste plus qu'à partir à la

découverte de cet univers, la navigation se fait de façon fluide en combinant les mouvements avec la souris.



## Analyse des résultats

Les éléments qui suivent font la synthèse des appréciations qui ont été faites par les évaluateurs. Ils sont bien sur réalisés à partir des notes que chacun d'entre eux a attribuées aux différentes interfaces en fonction de chaque critère. Cette synthèse a également été réalisée à partir des appréciations et observations que ceux-ci ont rapporté.

Cover Flow (détail des évaluations en annexe, de la page 41 à 47) :

Cette interface qui est simple et facile à appréhender, semble pouvoir facilement s'adapter à plusieurs type de données. Par contre pour ce qui est de sa présentation actuelle, les évaluateurs ont majoritairement critiqués le fait que le Cover Flow soit systématiquement jumelé à un affichage par liste ce qui crée une redondance. En effet, les informations se trouvent deux fois à l'écran, dans Cover Flow sous forme d'image et dans la liste sous forme de texte. Pour les évaluateurs cela nuit fortement à cette interface qui devient alors uniquement une animation apportant des qualités graphiques à l'interface. Lorsque les deux moyens de navigation sont jumelés, les utilisateurs reprennent immédiatement leurs habitudes de navigation dans des listes.

Dashboard (détail des évaluations en annexe, de la page 57 à 63) :

L'un des défauts de cette interface est que la manière d'accéder aux options n'est pas assez explicite. Le logo n'apparaît que lors du survol du widget par le pointeur de la souris, de plus sa position en bas à droite et sa petite taille ne le rende pas assez visible tout du moins lors de la première utilisation. Le second défaut de cette interface est qu'il est difficile de l'adapter à un grand nombre d'élément. En effet, l'espace qui est alloué à l'affichage des options ou réglages dépend de la taille de l'objet, ce qui oblige à réduire la taille d'affichage des options, ce qui peut poser problème quant à l'accessibilité de tous aux informations.

Mur d'images (détail des évaluations en annexe, de la page 65 à 71) :

Cette interface qui est relativement facile à manipuler, peut s'apparenter à une promenade dans un musée ou une galerie d'art, l'utilisateur se promène le long d'un mur infini sur lequel serait disposé les images. Outre son aspect graphique agréable, cette application offre une réelle alternative à l'affichage page par page



des moteurs de recherches. En effet le système de chargement automatique donne une extrême fluidité et souplesse à l'utilisation.

Bandeau défilant (détail des évaluations en annexe, de la page 73 à 79) :

L'un des points forts de cette animation est qu'il utilise le pouvoir de séduction de l'image pour attirer l'utilisateur et ainsi mettre en avant ce qu'il contient. Cet avantage est également un des inconvénients majeur du bandeau défilant puisqu'il attire toute l'attention du visiteur dès son arrivée sur le site et court-circuite le cheminement logique. La manipulation a également été évoquée plusieurs fois comme étant un autre défaut de cette interface, son mode de fonctionnement n'étant pas assez explicite de prime abord. La vitesse de défilement lorsque l'utilisateur souhaite atteindre une des extrémités a été jugée trop lente.

Carrousel (détail des évaluations en annexe, de la page 81 à 87) :

Cette interface a été décrite par les évaluateurs comme étant simple et facile à saisir. De plus elle semble

être polyvalente, le seul bémol qui a été apporté lors de cette évaluation concerne sa manipulation, qui peut se révéler fastidieuse si le nombre d'éléments contenu par le carrousel est important.

BumpTop (détail des évaluations en annexe, de la page 89 à 95) :

La manière de création des piles dans cette interface n'est pas immédiate, sans la vidéo de présentation aucun des testeurs n'a su comment faire. Par contre, l'un des avantages dans la création de pile sur BumpTop, est que cette pile offre une alternative à la création de dossier, tout en restant plus ordonné qu'un bureau sur lequel les éléments sont simplement regroupés. En temps normal, ce qui se trouve dans un dossier est masqué, alors qu'avec les piles de BumpTop nous avons déjà un aperçu de ce qui est présent à l'intérieur grâce à l'élément qui se situe en haut de la pile. De plus, d'un simple clic nous avons un aperçu de la pile entière, ce qui permet de gagner du temps particulièrement lors de la recherche d'un élément précis.

Navigation 3D (détail des évaluations en annexe, de la page 97 à 103) :



La navigation dans cet espace en 3 dimensions n'est pas des plus facile à appréhender. Bien sûr pour un public qui a l'habitude d'utiliser des logiciels de modélisation d'objet en trois dimensions, le temps d'adaptation est relativement court. Mais, cet espace qui est au départ inconnu à l'utilisateur manque de repère ce qui à pour conséquence de très vite le désorienter.



## Comparaisons des interfaces

Nous allons maintenant comparer les différentes interfaces les unes aux autres à partir des informations recueillies lors de l'évaluation. Nous tirerons parti des points forts et des points faibles de chacune des interfaces qui ont été mis en exergue par les évaluateurs, avec pour objectif de proposer des axes d'améliorations.

Comme nous avons pu le constater lors de cette étude, il existe plusieurs moyens de commander des animations. Dans les exemples que nous avons étudiés, deux types de manipulation sont possibles. L'avance par pas, le carrousel en est l'exemple. L'utilisateur est obligé d'agir à plusieurs reprises pour faire effectuer un enchaînement de mouvement. Le deuxième type de manipulation est l'avance continue, les déplacements se font de manière fluide comme dans le bandeau défilant par exemple. L'idéal pour une interface est de proposer ces deux solutions. C'est le cas du mur d'image et Cover Flow. Proposer les deux types de manipulation permet une manipulation par étape. L'utilisateur novice découvre et avance à son rythme et lorsque l'animation est manipulée par un utilisateur averti, ce dernier a l'opportunité d'accélérer le mouvement et ainsi d'aller directement à l'endroit voulu.

L'une des possibilités d'amélioration pour le carrousel d'image par exemple, proposée par les évaluateurs, est de reprendre la manipulation fluide et par pas de Cover Flow afin de rendre plus rapide la recherche d'un élément précis par exemple. En effet, le système actuel d'avance par pas d'une diapositive est intéressant lors de la découverte de l'interface, mais peut s'avérer un peu lent et fastidieux pour ce qui est d'une recherche précise d'un élément surtout si le nombre de données est conséquent.

Une des possibilités d'amélioration des interfaces concerne l'animation de Dashboard. Le retournement de l'élément pour obtenir des informations ou accéder aux réglages est une animation très simple, qui pourrait facilement être intégrée à la quasi-totalité des interfaces évaluées dans ce travail. C'est d'ailleurs ce qui a déjà été fait par Apple sur son téléphone mobile puisque la fonction de retournement pour obtenir plus d'informations a été ajoutée au Cover Flow.

Au cours de cette étude, nous avons également pu voir quelques avantages et inconvénients qui pourraient servir de règle ou de conseil lors de la conception d'interface :



Le nombre d'éléments visibles est important, par exemple dans Cover Flow seul un élément est entièrement présenté, les autres sont là uniquement pour le graphisme de l'animation. A contrario, dans le carrousel d'images plusieurs éléments sont visibles simultanément, ce qui permet à l'utilisateur d'avoir une vision plus large du contenu de l'interface et l'aide également à se repérer dans les données surtout si leur nombre est important.

Le positionnement de l'animation est également important surtout lorsque l'interface est composée de plusieurs entités. En effet, nous avons pu constater dans l'exemple du bandeau défilant que le positionnement est capital. Si l'élément est majeur, il peut sans aucun problème se situer en haut, au contraire s'il est secondaire, il convient d'avoir une attention particulière à son positionnement.

Si l'animation comporte un mouvement par défaut, la vitesse de défilement doit elle aussi, être réglée avec soin. La logique est la même que pour le positionnement de l'animation. Tout élément en mouvement est bien connu pour attirer l'attention de l'utilisateur.



Au même rythme que les technologies en informatique et électronique évoluent, le domaine de la création d'interface homme-machine est en constante évolution, utilisant au maximum les avancées et possibilités de ces technologies qui sont leurs supports.

Le but de ce mémoire n'était pas de recenser et d'évaluer la totalité des interfaces animées, ce qui est impossible à faire puisque tant ce domaine est en constante évolution. Le but était de sélectionner un échantillon représentatif à l'heure actuelle des interfaces animées qui portent un sens, de les découvrir, les utiliser puis les évaluer afin de comprendre leurs fonctionnements, leurs points forts et leurs points faibles, afin d'établir un petit corpus de règles ou de conseils à prendre en considération, lors de la conception d'interface homme-machine.

Le travers actuel du développement dans les interfaces, qu'il faut essayer au maximum d'éviter, est de tomber dans le mimétisme de la réalité. Certains phénomènes sont intéressants à reproduire dans les interfaces car ils peuvent apporter en intuitivité et en facilité d'utilisation, mais d'autres le sont moins et au final n'apportent qu'un effet visuel à l'interface. De plus si l'animation porte réellement un sens et qu'elle est correctement

mise en oeuvre, il devient difficile pour l'utilisateur de la percevoir. En effet, la reprise des gestes du quotidien, induit chez l'utilisateur des automatismes ce qui rend l'animation transparente, il n'y prête plus attention.

Ce sont ces animations que nous avons souhaité étudier. Quant aux suites que nous souhaiterions donner à ce travail d'inventaire, elles seraient de mettre en application les quelques principes que nous avons retenus.



## Articles :

Ergonomic Criteria for the Evaluation of Human-Computer interfaces. Bastien, J.M.C. Scapin, D. Institut National de recherche en informatique et en automatique, France, 1993.

Does zooming improve image browsing ? Combs, T. and Bederson, B. B. Proceedings of the ACM Conference on Digital Libraries. ACM Press, New York, USA, 130-137, Août 1997.

An Evaluation of Pan&Zoom and Rubber Sheet Navigation with and without an overview. Nekrasovski, D. Bodnar, A. McGrenere, J. Guimbretière, F. Munzner, T. Proceedings of the SIGCHI conférence on Human Factors in computing systems. Avril 2006.

## Livres :

Animation at the interface. Baecker, R and Small. The Art of Human-Computer Interface. Addison-Wesley, New York, USA, 1990.

## Sites internet :

[www.apple.com/fr](http://www.apple.com/fr)

[www.bumptop.fr](http://www.bumptop.fr)

[www.cooliris.com](http://www.cooliris.com)

[www.gelin-lafon.com](http://www.gelin-lafon.com)

[www.m6replay.fr](http://www.m6replay.fr)

[www.pavillon-arsenal.com](http://www.pavillon-arsenal.com)

Multiples sites, blog et forums spécialisés dans le domaine de la conception d'interface, d'ergonomie (<http://k.cognitic.com>, [www.ergologique.com](http://www.ergologique.com), etc.).



## Détail des évaluations de Cover Flow

Interface : Cover Flow

Évaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cover Flow

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cover Flow

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cover Flow

Evalueur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cover Flow

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cover Flow

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations du Dock

Interface : Dock

---

Evaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dock

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dock

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dock

Evalueur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dock

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dock

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accom- plisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations de Dashboard

Interface : Dashboard

Évaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dashboard

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dashboard

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dashboard

Evalueur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dashboard

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

∅ : ne s'applique pas

Interface : Dashboard

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations de Cooliris

Interface : Cooliris

---

Evaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accom- plisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cooliris

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accom- plisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cooliris

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cooliris

Evalueur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cooliris

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Cooliris

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations du Bandeau défilant

Interface : Bandeau défilant

---

Evaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bandeau défilant

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bandeau défilant

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bandeau défilant

Évaluateur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bandeau défilant

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bandeau défilant

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations du Carrousel d'images

Interface : Carrousel d'images

---

Evaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Carrousel d'images

Évaluateur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>										
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									

∅ : ne s'applique pas

Interface : Carrousel d'images

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>							
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Carrousel d'images

Évaluateur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>								
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							

∅ : ne s'applique pas

Interface : Carrousel d'images

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>								
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>									
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>									

∅ : ne s'applique pas

Interface : Carrousel d'images

Évaluateur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations de Bump Top

Interface : Bump Top

---

Evaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bump Top

Evalueur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bump Top

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bump Top

Evalueur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bump Top

---

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Bump Top

Evalueur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas



## Détail des évaluations de la Navigation en trois dimensions

## Interface : Navigation en trois dimensions

Évaluateur : Sébastien C.

Age : 23 ans

Fonction : Etudiant

Formation(s) : Architecture

### Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

∅ : ne s'applique pas

Interface : Navigation en trois dimensions

Évaluateur : Sylvie R.

Age : 25 ans

Fonction : Assistante de direction

Formation(s) : Histoire de l'Art

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Navigation en trois dimensions

---

Evaluateur : Pierre S.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Design

---

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Navigation en trois dimensions

Évaluateur : Augustin R.

Age : 36 ans

Fonction : Gérant d'une agence d'architecture

Formation(s) : Architecture/Ethnologie

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

## Interface : Navigation en trois dimensions

Evaluateur : Vincent J.

Age : 28 ans

Fonction : Chef de projet

Formation(s) : Architecture

### Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

∅ : ne s'applique pas

Interface : Navigation en trois dimensions

Évaluateur : Nicolas A.

Age : 27 ans

Fonction : Assistant chef de projet

Formation(s) : Architecture

Critères :

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	∅
1. Compréhension immédiate (moins de dix secondes) du fonctionnement, de la manipulation de l'interface.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
2. Capacité d'adaptation à un petit ou à un grand nombre d'éléments.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
3. Capacité d'adaptation à différents types d'éléments (images, vidéo, graphiques, etc.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
4. Recherche d'un élément précis aisée ou non.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
5. Facilité de rangement d'un élément.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>						
6. Nombre d'étapes limitées pour que l'utilisateur accomplisse sa tâche rapidement.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						

∅ : ne s'applique pas

