

## TP N°05

### Evaluation Heuristique d'un Système Interactif

#### Objectifs du TP

A terme de ce TP, l'étudiant sera en mesure de faire une évaluation heuristique des systèmes interactifs.

#### Travail demandé

On vous demande de faire une évaluation selon les 10 heuristiques de Jakob Nielsen. La figure ci-dessous représente un modèle de grille d'évaluation.

		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>
Visibility of System Status	Mauvais								Bien	
Match Between the System and the Real World	Mauvais								Bien	
User Control and Freedom	Mauvais								Bien	
Consistency and Standards	Mauvais								Bien	
Aesthetic and Minimalist Design	Mauvais								Bien	
Recognition Rather than Recall	Mauvais								Bien	
Flexibility and Efficiency of Use	Mauvais								Bien	
Help Users Recognize, Diagnose, and Recover from Errors	Mauvais								Bien	
Error Prevention	Mauvais								Bien	
Help and Documentation	Mauvais								Bien	
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>		<b>NA</b>

A l'instar de ce modèle, évaluer les systèmes interactifs dont les interfaces d'accueil sont représentées par les figures ci-dessous (pour les exécutables des systèmes à évaluer voir avec vos chargés de TPs).

La figure 1 et la figure 2 représentent les IG de deux systèmes éducatifs pour enfants entre 4 et 6 ans.  
La figure 3 représente l'IG d'un système pour l'apprentissage du code de la route.

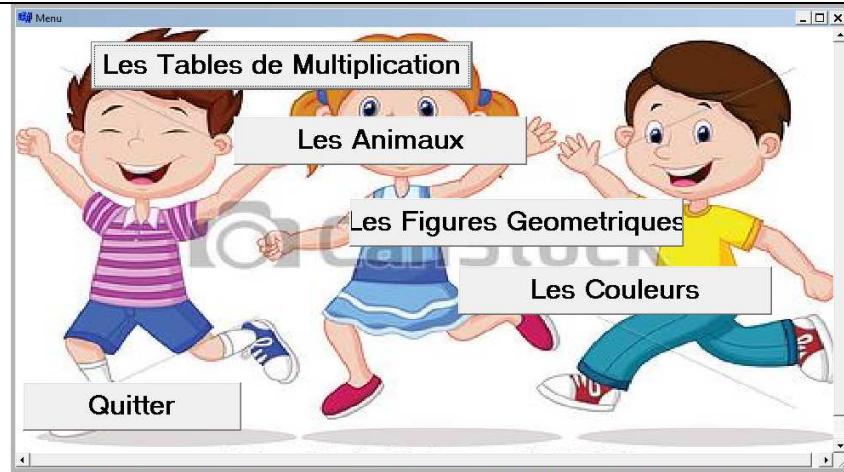


Figure 1

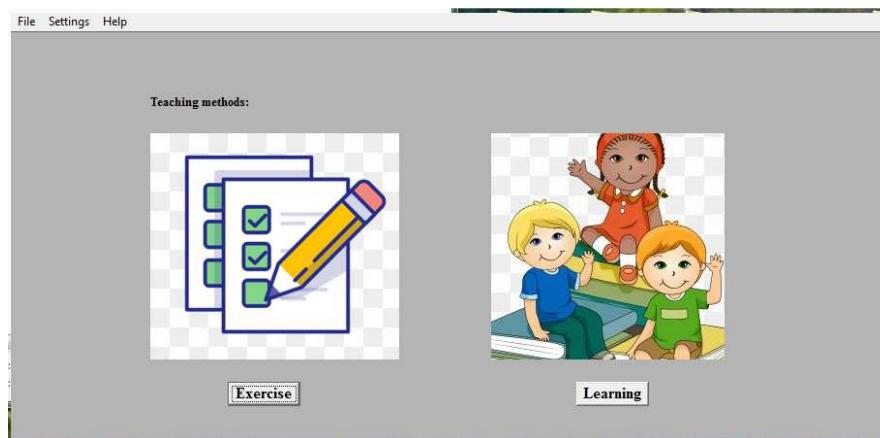


Figure 2

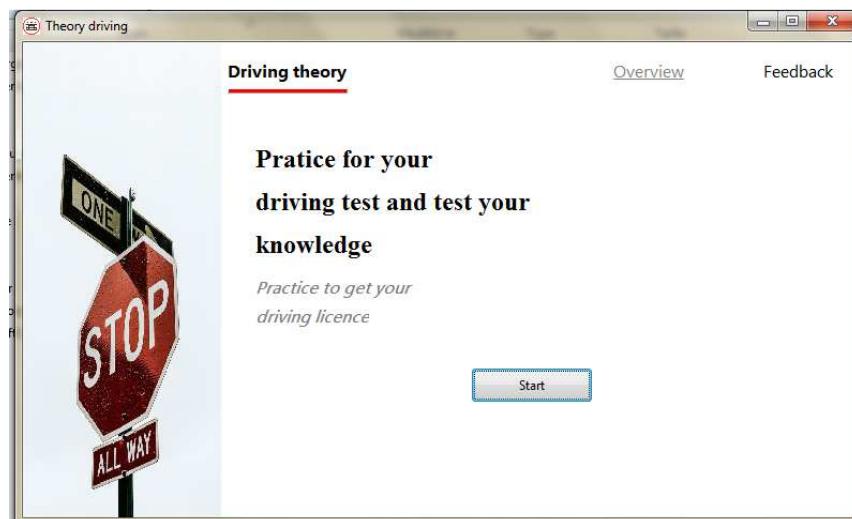


Figure 3