**Ergonomie des Interfaces Homme-Machine**

**Série TD 01**

**1. Introduction à l’IHM**

**Q1:** Définissez les **Interactions Homme-Machine** et expliquez en quoi elles sont essentielles dans le développement de logiciels et d’applications modernes. *(Indication : Pensez à des exemples d’interfaces que vous utilisez quotidiennement, comme les smartphones ou les sites web.)*

**2. Les origines de l’IHM**

**Q2:** Expliquez brièvement comment les premières interfaces utilisateur (UI) ont évolué depuis les **années 1960** jusqu’à aujourd'hui.

**Q3:** Donnez un exemple de technologie ou d’interface ancienne et comparez-la avec une technologie moderne. Quels changements majeurs observez-vous ?

**3. Croissance de la recherche en IHM**

**Q4:** Pourquoi la recherche en IHM est-elle devenue un domaine critique dans les années 1990 ? Quels sont les principaux domaines de recherche aujourd'hui ?

**Q5:** Citez deux défis contemporains dans le domaine des IHM. Expliquez brièvement comment la recherche tente de répondre à ces défis. *(Indication : Par exemple, l'accessibilité ou l'expérience utilisateur.)*

**4. Le facteur humain**

**Q6:** Décrivez l’importance de **l’ergonomie** dans le design des interfaces utilisateur. Comment les caractéristiques humaines influencent-elles la conception d’interfaces ?

**Q7:** Donnez un exemple d'interface mal conçue du point de vue de l'utilisateur. Quelles erreurs de conception relatives au facteur humain ont été commises ?

**5. L’échelle de temps de l’action humaine**

**Q8:** Expliquez ce qu’on entend par **échelle de temps de l'action humaine** en IHM. Pourquoi est-il important de considérer le temps de réponse dans une interface utilisateur ?

**6. Les caractéristiques humaines**

**Q9:** Quels sont les principaux aspects cognitifs (comme l’attention et la mémoire) à prendre en compte lors de la conception d’une interface utilisateur ?

**Q10:** Expliquez comment les différences culturelles peuvent influencer la conception et l’acceptation d'une interface. Donnez un exemple d’application ou de site web qui a été adapté à une culture spécifique.