

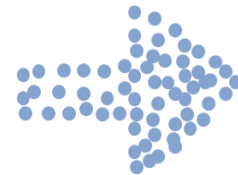
<b>Master 2 RSD - Ergonomie Web</b> <b>Corrigé - Interrogation Ecrite 1</b> <b>21 Nov 2022 - Durée : 60 Minutes</b>	<b>Nom &amp; Prénom</b>	<b>Groupe</b>
	. . . . .	. . . . .

**Questions**

1. Expliquez le postulat de base de la théorie de la Gestalt. (2 points)

La Gestalt permet de comprendre comment le cerveau interprète les formes et fait les amalgames selon certaines lois. Elle sert à montrer comment bien agencer les composants graphiques afin réduire la charge cognitive et améliorer les perceptions et la compréhension.

2. Expliquez la loi de la bonne forme, en vous aidant de l'une des images suivantes : (2 points)



Un ensemble de parties informe (comme des groupements aléatoires de points) tend à être perçu d'abord (automatiquement) comme une forme; cette forme se veut simple, symétrique, stable, en somme une bonne forme.

**OU BIEN**

Notre cerveau cherche à reconnaître des formes simples et stables qui lui sont familières. Notre perception des éléments se fera de manière globale, en cherchant à regrouper des éléments qui vont ensemble.

Le cerveau cherche à reconnaître la forme qu'il connaît et qu'il peut interpréter simplement.

**Exercice**

1. La nature de cette loi. (0,5 point)  
C'est une loi statistique
2. Signification des paramètres de la loi. (0,5 point x 4)

*D* : La distance entre la position de la souris et le centre du bouton à cliquer.  
*S* : La hauteur du bouton calculée parallèlement à la droite reliant le centre du bouton et l'emplacement de la souris.  
*a* : Une valeur moyenne empirique.  
*b* : Une valeur empirique représentant un index de l'efficacité du mouvement (une fonction de la complexité).

3. Calcul (1 point x 3)

<i>D</i> (cm)	<i>S</i> (cm)	<i>D/S+1</i>	$X=Ln(2)$	0,69	$Z$	$T=0,08Z$	$\bar{T}$	$T-0,07$
			$Y=Ln(D/S+1)$	$Z=X/Y$				
30,00	0,50	61,00	4,11	5,9565	5,96	0,4768	0,48	0,41
10,00	0,10	101,00	4,61	6,6957	6,70	0,5360	0,54	0,47
10,00	1,00	11,00	2,39	3,4783	3,48	0,2784	0,28	0,21

4. Comment se rendre compte de l'importance du temps de pointage. (0,5 point)

Si l'on accumule les temps de pointage sur une longue période d'interaction, on découvre que tout gain sur ces temps de pointage est important pour l'utilisateur.