

Table des matières

1	Introduction	1
1.1	Qu'est-ce que l'informatique?	1
1.1.1	Représentations sociales de l'informatique chez les lycéens.	1
1.1.2	Quelles représentations vos enseignants ont-ils de l'informatique?	2
1.1.3	Quelques idées pouvant contribuer à la construction d'une représentation de l'informatique	3
1.2	Quels aspects de l'informatique devons-nous privilégier?	3
1.2.1	L'aspect "concevoir et faire fonctionner des ordinateurs."	3
1.2.2	L'aspect "informatique utilitaire"	3
1.2.3	L'aspect "Un autre regard sur les choses"	4
2	Quelques idées sur l'interface utilisateur	5
2.1	Introduction	5
2.1.1	Interface. Interface utilisateur	5
2.1.2	Pourquoi se préoccupe-t-on de l'interface utilisateur?	5
2.2	Éléments à considérer dans une modélisation de l'utilisateur	5
2.2.1	Modéliser l'utilisateur	6
2.2.2	Typologies d'utilisateurs	6
2.3	Quelques éléments utilisés dans l'élaboration de modèles d'interfaces utilisateur	7
2.3.1	Utilisation de métaphores	7
2.3.2	Manipulation directe	8
2.3.3	WYSIWYG	8
2.3.4	Limiter la charge mentale de l'utilisateur	8
2.4	Qualités des interfaces utilisateur	9
2.4.1	Visibilité et transparence	9
2.4.2	Intuitivité et cohérence	9
2.4.3	Résilience et intégrité	10
2.4.4	Guidage et contrôle	11
2.4.5	Adaptation	11
2.5	Analyse d'un exemple	11
2.6	Conclusion	12
3	Hypertextes, hypermedias, logiciels de navigation	13
3.1	De quoi s'agit-il?	13
3.2	Principales fonctionnalités rencontrées sur les logiciels de ce type	13
3.2.1	Navigation proprement dite	13
3.2.2	Fonctions de recherche et de structuration du contenu	14
3.2.3	Fonction de mémorisation et de personnalisation	15
3.3	Aspect historique	17
3.3.1	Les précurseurs	17
3.3.2	La maturité	18
3.4	Définitions et aspects techniques	18
3.4.1	Définitions	18
3.4.2	Modèles d'hypertextes	19
3.4.3	Problèmes liés à la création et la mise à jour	19
3.4.4	Tentatives de création automatiques des liens	20
3.5	La spécificité de l'hypertexte	20
3.5.1	Les problèmes que l'hypertexte cherche à résoudre	20

3.5.2	Accès à l'information et accès au savoir	20
3.6	Hypertexte et appropriation du savoir	22
3.6.1	Structurer la connaissance fonctionnellement, "comme dans la tête des sujets"?	22
3.6.2	Faciliter l'appropriation des connaissances	22
3.6.3	Etudier l'activité mentale de l'utilisateur	23
3.6.4	But poursuivi par ces recherches?	24
3.7	Conclusion	24