

# Structurer l'interaction pour manager les connaissances

## Objectif

Proposer une ébauche de sémiologie des interfaces  
Aider à la conception des interfaces et améliorer la pertinence de l'inscription de connaissances

## Comment

En étudiant l'effet sur le raisonnement de la perception des interfaces au travers de structures spatiales primaires

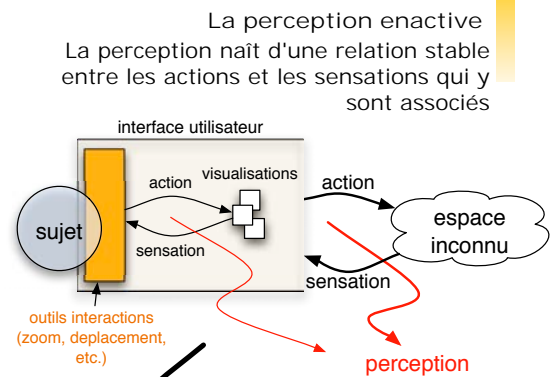
### 3 rôles pour manager les connaissances

**Transmission de connaissances**  
communiquer une connaissance précise au travers d'une inscription de la manière la plus bijective possible

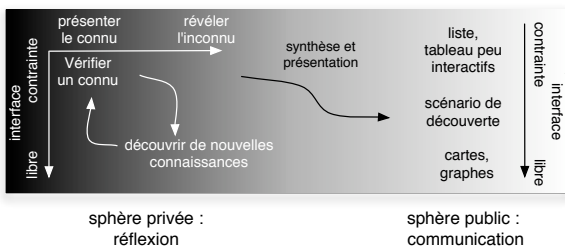
**Mémoire externe**  
inscription spécifique d'une connaissance en vue d'un remémoration future à l'identique ou presque

**Découverte de connaissances**  
Interface destinée à découvrir des connaissances encore inconnues qui peuvent être au mieux intuitionnées

### Des interactions qui guident la perception



### processus générale suivant 2 sphères et rôles associés



### orienter la cognition

Fournir des guides support à l'action oriente la perception et les raisonnements qui en découle.

On peut fortement guider ou bien laisser de la liberté suivant le rôle que doit remplir l'interface

### Structure Spatiale

La ligne sert d'accroche visuelle aux actions. C'est le premier facteur de guidage et de construction des structures spatiales primaires dont les autres sont des compositions

### Structure libre

### Structure Contrainte

#### Tableau

Structure logique avec rationalité implicite

1	2	3
2	3	5
3	5	

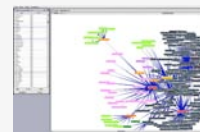
### Liste

Structure logique où les éléments sont d'égale importance



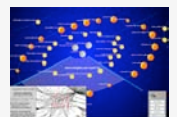
### Graphe

Structure spatiale avec relation logique matérialisé entre les éléments



### Carte

Structure spatiale uniquement où le placement est premier



Structures primaires

