

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

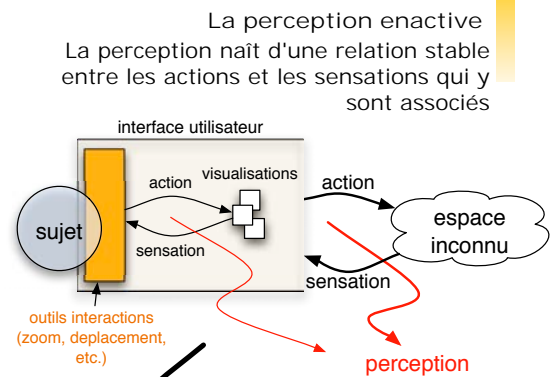
Comment

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

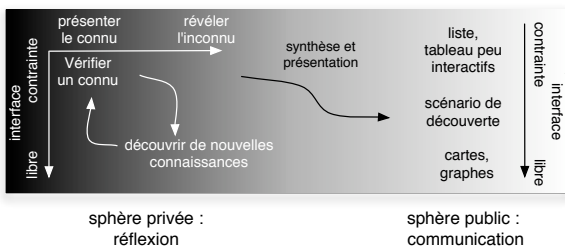
3 rôles pour manager les connaissances

- 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	

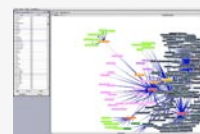
Liste

Structure logique où les éléments sont d'égale importance



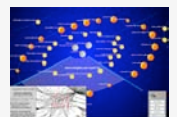
Graphe

Structure spatiale avec relation logique matérialisé entre les éléments



Carte

Structure spatiale uniquement où le placement est premier



Structures primaires



Fabien Pfaänder
Groupe Suppléance Perceptive
Laboratoire Costech
Fabien.pfaender@utc.fr