

Présentation du projet aux utilisateurs finaux

AFM, Labège 22/01/05

Présents : B. Oriola, I. Schadle, F. Vella, N. Vigouroux (IRIT), F. Amadiou, A. Tricot (LTC), R. Beton (AFM).

Etaient également présents 6 jeunes myopathes.

1. Présentation du projet ChatCom

B. Oriola a présenté les objectifs du projet, en insistant sur ce que les chercheurs attendent des utilisateurs dans la conduite de ce projet.

Les transparents seront disponibles sur le site ChatCom.

2. Tour de table

A une exception près, les utilisateurs présents avaient tous remplis le questionnaire de recueil des besoins hébergé sur le site Web du projet. F. Vella s'est engagé à transmettre les coordonnées du questionnaire au nouvel arrivant.

A. Tricot et F. Amadiou ont posé un certain nombre de questions aux personnes présentes afin de mieux préciser leurs pratiques du clavier virtuel et de mieux comprendre les difficultés rencontrées.

Il en ressort une grande variété de comportement et de ressenti, suivant leur autonomie, la taille de l'écran ou le type de dispositif de pointage utilisé.

Franck, André, vous pouvez compléter ?

3. Présentation de différentes fonctionnalités de claviers virtuels

F. Vella et I. Schadle ont présenté certaines fonctionnalités des claviers virtuels en illustrant leur propos par des démonstrations. Les utilisateurs étant appelés à commenter chaque concept.

On peut extraire 2 grandes catégories d'aides à la saisie :

- Celles qui limitent les clics souris,
- Celles qui limitent les déplacements du pointeur.

3.1. Limitation du nombre de clics

3.1.1. Clic haut/bas

F. Vella montre que la saisie d'un caractère peut se faire soit au moment où le bouton est enfoncé, soit au moment où il est relâché.

Les utilisateurs ne connaissaient pas cette fonctionnalité et ne sont pas sûrs de son intérêt.

Malgré tout, la discussion laisse penser que le clic bas pourrait être intéressant pour certains.

3.1.2. Le clic temporisé

Le principe en est simple, lorsque le pointeur se trouve sur une touche suffisamment longtemps, le caractère est validé.

Les utilisateurs trouvent la saisie trop longue mais pensent que cela peut, malgré tout, avoir son utilité en cas de fatigue.

3.2 Limitation des déplacements

3.2.1. Le défilement

I. Schadle explique le principe du défilement linéaire et par blocs.

Les utilisateurs trouvent cela trop contraignant, même s'ils en comprennent l'utilité pour des personnes plus handicapées qu'eux.

3.2.2 KeyGlasses

Après chaque caractère, les 4 touches les plus probables viennent se positionner en transparence autour du dernier caractère saisi.

Les utilisateurs semblent très désireux de tester ce système qui leur paraît très intéressant a priori.

3.2.3 La prédiction de mots

Les utilisateurs ont un mauvais a priori car les systèmes qu'ils ont testés jusqu'à présent faisaient beaucoup d'erreurs de prédiction.

Le système présenté par I. Schadle qui utilise un système probabiliste N-gramme paraît avoir convaincu la plupart des personnes présentes.

Cependant le positionnement de la liste des mots prédits sur l'écran semble poser problème ; certains suggèrent que cette liste vienne se placer autour du dernier caractère saisi comme dans le système KeyGlasses.

3.2.4 Le clavier transparent

Le principe de rendre le clavier transparent afin d'éviter les recouvrements lors de la saisie a paru être une bonne idée pour tous les utilisateurs présents.