

# Variations pour une nouvelle méthode de saisie de données - Glyph -



Gurvan Uguen, Franck Poirier,  
VALORIA - Université de Bretagne-Sud  
prenom.nom@univ-ubs.fr



## Clavier virtuel statique



Permet une saisie continue ou semi-continue (continue sur une séquence)

## Clavier virtuel dynamique

Saisie semi-continue  
Clavier affiché au dessus le document et se déplaçant durant la saisie  
Affichage dynamique d'informations sur le clavier pour guider l'utilisateur durant une saisie



## Adaptation aux claviers physiques existants ex : téléphone portable



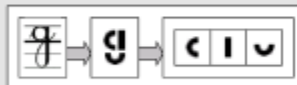
Possibilité d'utiliser une huitième touche pour basculer entre une saisie standard de chiffre et la saisie avec Glyph

## Glyph 1/2 Les primitives de saisie de caractères

Décomposition des caractères en séquences d'au maximum trois primitives grâce à un jeu de six primitives

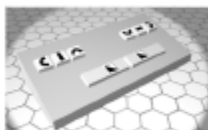
Primitive	Symbole
Incurvée droite	⤵
Incurvée gauche	⤴
Incurvée haut	⤶
Incurvée bas	⤷
Horizontale	—
Verticale	

Analogies de forme et temporelle



## Claviers physiques spécifiques

Saisie à deux mains



Saisie à une main



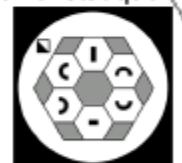
## Interfaces tangibles

• Utilisation du clavier statique

• Tracé des primitives par l'utilisateur



guidage physiques en noir, zones neutres en gris, zones de détection en blanc



## Glyph 2/2 La primitive de segmentation

Une septième primitive définit six modes pour :

- accentuer,
- ponctuer,
- choisir un autre alphabet, saisir des abréviations, capitaliser,
- effacer un caractère, un mot ou une sélection, annuler ou refaire les dernières séquences,
- accéder au presse-papier,
- naviguer dans le document ou sélectionner du texte

• Guidage maximal du tracé

