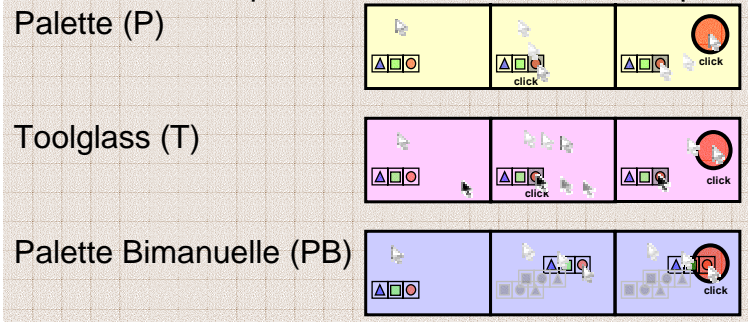


CIS : Décrire les Techniques d'Interaction et Prédire leur Efficacité en Contexte

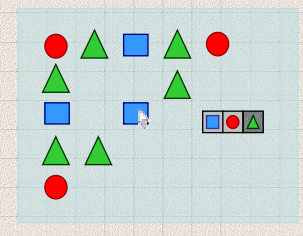
Appert Caroline / Projet InSitu – LRI Université Paris-Sud & Inria Futurs

Complexity of Interaction Sequences (CIS) est un modèle pour **décrire** la structure des **techniques d'interaction** et opérationnaliser des contextes d'utilisation par la notion de **séquence d'interaction**. CIS peut alors **prédire** l'efficacité d'une technique d'interaction en contexte. CIS est un outil pour aider les évaluateurs à mieux comprendre l'effet du contexte sur la performance.

Quelles sont les performances des trois techniques :

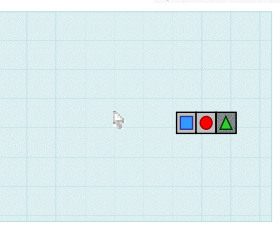
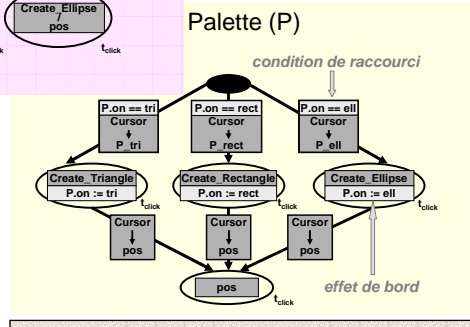
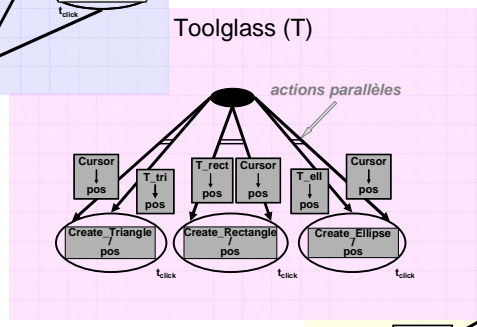
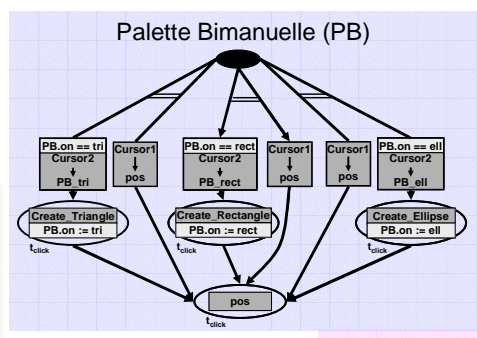


Pour atteindre l'état :



- S1 : minimise les changements d'outil
- (Créer_Ellipse, (300, 100))
 - (Créer_Ellipse, (700, 100))
 - (Créer_Ellipse, (300, 500))
 - (Créer_Rectangle, (500, 100))
 - (Créer_Rectangle, (500, 300))
 - (Créer_Rectangle, (300, 300))
 - (Créer_Triangle, (400, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 200))
 - (Créer_Triangle, (400, 400))
 - (Créer_Triangle, (300, 400))
 - (Créer_Triangle, (300, 200))
 - (Créer_Rectangle, (300, 300))
 - (Créer_Ellipse, (300, 500))
 - (Créer_Triangle, (300, 400))
 - (Créer_Rectangle, (500, 300))
 - (Créer_Ellipse, (700, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 200))

- S2 : maximise les changements d'outil
- (Créer_Ellipse, (300, 100))
 - (Créer_Triangle, (400, 100))
 - (Créer_Triangle, (400, 400))
 - (Créer_Triangle, (300, 400))
 - (Créer_Triangle, (300, 200))
 - (Créer_Rectangle, (300, 300))
 - (Créer_Ellipse, (300, 500))
 - (Créer_Triangle, (300, 400))
 - (Créer_Rectangle, (500, 300))
 - (Créer_Ellipse, (700, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 100))
 - (Créer_Triangle, (600, 200))



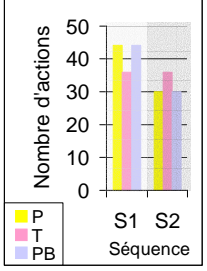
Description de l'état de l'interface

Description de la séquence d'interaction

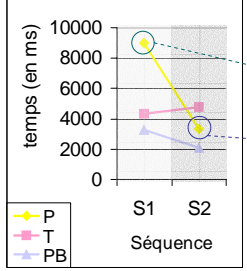
Description de la technique d'interaction

SimCIS

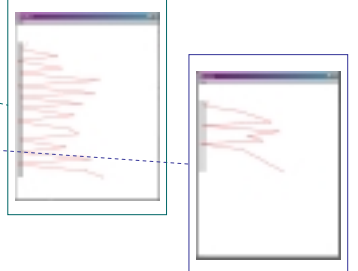
Complexité en nombre d'actions



Complexité en temps



Object Movement Diagram (OMD)



- Les palettes bimanuelles (PB) sont toujours plus efficaces quel que soit le contexte.
- Les palettes (P) sont plus sensibles au contexte que les deux autres techniques.
- Palette (P) VS Toolglass (T) : - P > T dans un contexte où les changements d'outils sont peu fréquents.
- T > P dans un contexte où les changements d'outils sont fréquents.