

«Interface homme-machine: plus simple, rassurant et convivial».

La tribune d'Antoine Lorotte (FiveCo)

Antoine Lorotte

24 mai 2018 à 11h35

L'interface doit mettre en confiance l'utilisateur final. Il doit se sentir accompagné



Antoine Lorotte © Antoine Gardiol

S'il est un progrès qui a contribué d'une manière importante à la transformation digitale des entreprises ces dernières années, c'est bien l'évolution phénoménale de l'interface homme-machine. Comme chacun sait, ce secteur caractérise l'environnement qui permet le dialogue entre l'humain et le digital. Depuis les antiques commandes DOS qui ont bercé notre jeunesse, le bond réalisé est spectaculaire. L'objectif défini en partie par Steve Jobs, est que l'utilisateur doit se passer de la notice d'utilisation. Il doit pouvoir utiliser la machine juste après l'avoir déballée et ce, de la manière la plus intuitive possible.

Au travers de cette problématique, on touche trois mondes a priori distincts : l'informatique, le design graphique et l'expérience utilisateur. Ce qui a changé d'une manière fulgurante depuis quelque temps, c'est que l'on retrouve exactement les mêmes problématiques, quel que soit le public cible ; que l'on travaille sur une interface de téléphone de mobile, ou de fraise de dentiste ce sont les mêmes questions qui se posent et le même objectif : il faut réussir à faire un logiciel dont l'utilisation est simple, rassurante et conviviale. L'interface doit mettre en confiance l'utilisateur final. Il doit se sentir accompagné. Il faut respecter la règle des trois clics : l'utilisateur doit accomplir une action en moins

de temps possible et en naviguant facilement dans le menu. Cet impératif vaut pour toutes les applications qu'il s'agisse d'un jeu ou d'une machine-outil.

La prise en compte de l'utilisateur est poussée à son paroxysme dans le fait que les applications deviennent désormais adaptatives

Mises à jour. Une deuxième règle consiste à faire évoluer les mises à jour et ce de manière de plus en plus fréquente... mais contrairement aux anciennes mises à jour qui se faisaient en fonction du bon vouloir du développeur, ce sont désormais les utilisateurs qui sont les premiers donneurs d'ordre. Les développeurs peuvent analyser les informations sur la manière dont l'application est utilisée et faire évoluer les fonctionnalités dans le bon sens. Précisons que tout cela se fait désormais sans qu'on y prête garde. qui se rappelle encore le temps où on recevait les CD de mise à jour ? La prise en compte de l'utilisateur est poussée à son paroxysme dans le fait que les applications deviennent désormais adaptatives : chacun peut personnaliser un programme en fonction de ses besoins.

On peut s'attendre encore à des progrès considérables dans les années qui viennent sur le secteur de l'interface homme-machine surtout du fait des avancées spectaculaires dans l'analyse des données, de l'intelligence artificielle et les technologies d'interface (haptic, reconnaissance vocale, détection de mouvement...). Les entreprises qui participent à cette transformation doivent faire preuve d'une interdisciplinarité à toute épreuve. A cheval entre le monde du service et de l'industrie, elles sont condamnées à innover sans cesse si elles veulent pouvoir rivaliser avec la concurrence qui fait rage sur ce marché.

Antoine Lorotte est ingénieur de l'Ecole polytechnique de Lausanne et PDG de FiveCo, un bureau d'ingénieur en mécatronique, basé à Lausanne.