



# IHM 2015

27 au 30 octobre, Toulouse

## Actes - IHM 2015

---

### Articles :

#### Session 1 : Interaction et 3D

**a01-hamelin** : Conception et évaluation d'une technique d'interaction pour la sélection d'un volume dans un nuage de point 3D. *Adrien Hamelin, Emmanuel Dubois.*

**a02-boustila** : Évaluation des Facteurs Influant la Perception des Distances et des Volumes en Environnements Virtuels Immersifs Lors de Visites Virtuelles de Maison. *Sabah Boustila, Dominique Bechmann, Antonio Capobianco.*

**a03-benyahia** : Designing the User Interface of a Virtual Needle Insertion Trainer. *Seddik Benyahia, Duc Van Nguyen, Amine Chellali, Samir Otmane.*

#### Session 2a : Techniques d'interaction : évaluation et taxonomie

**a04-traore** : e-ATC : utilisation d'un eye tracker pour instrumenter l'activité du contrôle aérien. *Michael Traoré, Cédric Zimmerman, Laurine Marmisse, Maxime André, Christophe Hurter.*

**a05-rousset** : Study of the Effect of the Directness of the Interaction on Novice Users When Drawing Straight Lines. *Elisabeth Rousset, François Bérard, Michaël Ortega.*

#### Session 2b : Techniques de visualisation : évaluations et état de l'art

**a06-pelurson** : Visualisation bifocale sur supports mobiles : une étude empirique. *Sébastien Pelurson, Laurence Nigay.*



IHM 2015  
27 au 30 octobre, Toulouse

**a07-lhuillier** : Bundling, Simplification de Graphes par Agrégation Visuelle : Etat de l'Art et Défis. *Antoine Lhuillier, Christophe Hurter.*

### Session 3 : Modèles et concepts

**a08-gabillon** : Composition d'Interfaces Homme-Machine : Opérateurs de composition et propriétés de composabilité. *Yoann Gabillon.*

**a09-khaddam** : Towards Task-Based Linguistic Modeling for designing GUIs. *Iyad Khaddam, Nesrine Mezhoudi, Jean Vanderdonckt.*

**a10-vinot** : La continuité, une idée-force de design pour l'architecture graphique des systèmes interactifs. *Jean-Luc Vinot, Stéphane Conversy.*

**a11-magnaudet** : Quel cadre épistémologique pour une science de l'interaction homme-machine ? *Mathieu Magnaudet, Stéphane Chatty.*

### Session 4 : Suppléance : étude et solutions

**a12-appert** : Assistance tactile à la localisation de cibles périphériques pour des personnes à vision tubulaire. *Damien Appert, Damien Camors, Jean-Baptiste Durand, Christophe Jouffrais.*

**a13-brule** : Identifier les besoins des enfants en situation de déficience visuelle : état de l'art et étude de terrain. *Emeline Brulé, Gilles Bailly, Annie Gentes.*

**a14-roussille** : Clavier DUCK : Utilisation d'un système de déduction de mots pour faciliter la saisie de texte sur écran tactile pour les non-voyants. *Philippe Roussille, Mathieu Raynal, Christophe Jouffrais.*

### Session 5 : Mises en œuvre de méthodes de conception et d'évaluation

**a15-rousseau** : "Moi, voilà ce que je voudrais que tu me fabriques !" (Lucie; 9 ans) : Design participatif pour l'utilisabilité de marqueurs tangibles en contexte scolaire. *Benoît Roussel, Stéphanie Fleck.*

**a16-watbled** : L'utilisabilité des systèmes de production de courriers médicaux. *Ludivine Watbled, Romaric Marcilly, Marie-Catherine Beuscart-Zéphir.*

**a17-schiro** : Apport des facteurs humains dans la conception d'un système d'ordonnancement des patients aux urgences pédiatriques. *Jessica Schiro, Nicolas Leroy, Romaric Marcilly.*

### Session 6 : Interaction : nouvelles techniques et application

**a18-berthelley** : SpotPad, LociPad, ChordPad & InOutPad : Exploration de l'interaction gestuelle sur pavé tactile. *Mathieu Berthelley, Elodie Cayez, Marwan Ajem, Gilles Bailly, Sylvain Malacria, Eric Lecolinet.*

**a19-favory** : Trajectoires : une application mobile pour le contrôle et l'écriture de la spatialisation sonore. *Xavier Favory, Jérémie Garcia, Jean Bresson.*

**a20-pietrzak** : Manipulation Dialogique pour Affichages Tactiles. *Thomas Pietrzak, Nicolas Roussel, Aakar Gupta, Ravin Balakrishnan.*

**a21-poli** : Interface tactile pour la saisie guidée de connaissances. *Jean-Philippe Poli, Jean-Paul Laurent.*



# Travaux en cours :

**w01-chatain** : Exploring input modalities for interacting with augmented paper maps. *Julia Chatain, Marie Demangeat, Anke Brock, Didier Laval, Martin Hachet.*

**w02-maurel** : La TactiNET : toucher le Web... Pour mieux l'entendre. *Fabrice Maurel, Waseem Safi.*

**w03-giraud** : Conceptualization of a technical solution for web navigation of visually impaired people. *Stéphanie Giraud, Pierre Thérouanne, Dirk Steiner.*

**w04-jacob** : Étude du contrôle du point de vue 3D à partir de la tête et des épaules. *Thibaut Jacob, Gilles Bailly, Eric Lecolinet.*

**w05-tcha-tokey** : Vers un Modèle de l'Expérience Utilisateur en Environnement Virtuel Immersif : une Analyse de la Littérature. *Katy Tcha-Tokey, Emilie Loup-Escande, Olivier Christmann, Gaëlle Canac, Fabien Farin, Simon Richir.*

**w06-halin** : Navigation main libre dans une reconstitution urbaine 3D : application à la valorisation de plans reliefs. *Gilles Halin, Pascal Humbert, Vincent Bettenfeld.*

**w07-dubois** : Interaction multi-niveaux pour l'exploration d'un espace d'information riche. *Emmanuel Dubois, Augusto Celentano.*

**w08-prouzeau** : Surveillance du trafic routier avec un mur d'écrans. *Arnaud Prouzeau, Anastasia Bezerianos, Olivier Chapuis.*

**w09-blaesius** : Quinze minutes de jeu vidéo : apports pour la prise en charge de la dyslexie. *Nathalie Blaesius, Stephanie Fleck.*

**w10-marcacal\_de\_oliveira** : Teaching Task Analysis for User Interface Design: Lessons Learned from Three Pilot Studies. *Kathia Marçal de Oliveira, Patrick Girard, Taisa Guidini Gonçalves, Sophie Lepreux, Christophe Kolski.*

**w11-appert** : Interactions non-visuelles pour faciliter le rendu d'une séquence d'informations. *Damien Appert, Christophe Jouffrais, Emmanuel Dubois.*

**w12-appert** : Influence de la présentation des mots pour des lecteurs dyslexiques. *Damien Appert, Philippe Truillet.*

**w13-martin** : Quels liens entre expérience utilisateur et acceptabilité ? *Nicolas Martin, Séverine Erhel, Eric Jamet, Géraldine Rouxel.*

**w14-angelini** : EmotiPlant : Faciliter l'Interaction Homme-Plante pour les Seniors. *Leonardo Angelini, Omar Abou Khaled, Elena Mugellini.*

**w15-guidini\_goncalves** : HCI Engineering Integrated with Capability and Maturity Models. *Taisa Guidini Goncalves, Kathia Marçal de Oliveira, Christophe Kolski.*

**w16-sauzin** : Choisir le dispositif de pointage le plus performant avec le throughput. *Damien Sauzin, Frédéric Vella, Nadine Vigouroux.*



**w17-wu** : LayerStroke: a Layer based Selector for Small Target Acquisition. *Siju Wu, Amine Chellali, Samir Otmane, Guillaume Moreau.*

**w18-arnaud** : Exploration d'environnement virtuel sur tablette : comparaison entre des modalités tactiles et tangibles. *Adrien Arnaud, Jean-Baptiste Correge, Céline Clavel, Michèle Gouiffes, Mehdi Ammi.*

**w19-maurel** : Du tag cloud au tag thunder : vers de nouvelles stratégies de lecture orale pour non-voyants. *Fabrice Maurel, Stéphane Ferrari, Alexandre Beudin, Jean-Marc Lecarpentier.*

**w20-dupont** : Contrôle gestuel d'un robot en mobilité. *Marc Dupont, Pierre-François Marteau.*

**w21-weill** : Complémentarité des approches de la clinique du travail (1) et de l'ergo-conception en milieu industriel. *Lauranne Weill, Dominique Salaün.*

**w22-bertolo** : Exploratory Experimentation of Three Techniques for Rotating a 3D Scene by Primary School Students. *David Bertolo, Laurence Nigay, Sébastien Pelurson, Robin Vivian.*

## Démos :

**d01-delmas** : WithU : un robot low-cost de téléprésence. *Yorian Delmas, Claire Labit-Bonis, Jérémy Ouanély, Yannick Traoré, Aurélien Veillard, Michel Taïx, Philippe Truillet.*

**d02-panzoli** : L'interaction et la manipulation d'information dans un learning game immersif et collaboratif. *David Panzoli, Catherine Pons-Lelardeux, Pierre Lagarrigue.*

**d03-petit** : MenuDfA : un composant de navigation gestuelle tactile conçu pour tous. *Eric Petit, Denis Chêne.*

**d04-kubicki** : Le « Jeu des Tours » : apprendre les Maths sur Table Interactive avec objets Tangibles. *Sébastien Kubicki, Denis Pasco, Ingrid Arnaud.*

**d05-laurent** : Interface tactile pour la saisie de règles dans un système expert flou. *Jean-Paul Laurent, Bastien Guillon, Jean-Philippe Poli.*

**d06-perelman** : Disco(s) : Dispositifs à Multiples Degrés de Liberté pour Interagir avec des Données Multidimensionnelles. *Gary Perelman, Marcos Serrano, Mathieu Raynal, Célia Picard, Mustapha Derras, Emmanuel Dubois.*

**d07-paquereau** : C4Me " See for me ". *Manon Paquereau, Frédéric Vella, Georges Da Costa.*



**d08-chatty** : Prototypage et développement de cockpit avec djnn. *Stéphane Chatty, Stéphanie Rey, Stéphane Convers, Mathieu Magnaudet, Mathieu Poirier, Daniel Prun, Matthieu Pujos, Jean-Luc Vinot, Alexandre Lemort, Vincent Peyruqueou, Stéphane Vales, Yves Rinato, Philippe Antoine.*

**d09-lachaume**: Prototask, un outil de validation des modèles de tâches par l'utilisateur final. *Thomas Lachaume, Patrick Girard, Laurent Guittet.*

**d10-maurel** : La Tactinet. *Fabrice Maurel.*

**d11-sauzin** : Le système MATT Medical Assistive and Transactional Technologies. *Damien Sauzin, Philippe Truillet, Frédéric Vella, Nadine Vigouroux, Antoine Vial, Ryad Rhfir.*

**d12-sorin** : READ : une plateforme pour l'évaluation de méthodes d'accès non-visuelles aux documents numériques. *Laurent Sorin, Julie Lemarié, Mustapha Mojahid.*

**d13-roussille** : Clavier Duck : Utilisation d'un système de déduction de mots pour faciliter la saisie de texte sur écran tactile pour les non-voyants. *Philippe Roussille, Mathieu Raynal, Christophe Jouffrais.*

**d14-courgeon** : Miroir 3D augmenté par imagerie médicale : la perception de soi en question. *Matthieu Courgeon, Tom Giraud, Marion Tardieu, Alexandra Roatis, Xavier Maître.*

## Alt.IHM :

**alt1-di\_loreto** : Repenser les jeux de société à l'ère de l'Ubiquitous Computing. *Ines Di Loreto, Simone Mora, Monica Divitini.*

**alt2-conversy** : De la pré-attentivité des conjonctions visuelles. *Stéphane Conversy.*

