



# Ergonomie des interfaces Web

# Ergonomie des interfaces Web

## Plan de séance

- Définition: Prototype
- Quelques règles pour concevoir des interfaces (en général)
  - Règles pour la présentation de l'information sur écran
  - Règles pour la saisie d'information
- Ergonomie des interfaces Web

# Concevoir un prototype

- **Définition:** Un prototype sert à montrer une image globale du système. C'est probablement la seule définition de ce que le système va faire que le client va comprendre. Il est donc important que celui-ci soit très explicite et facile à comprendre.
- **Quelques règles pour construire un prototype** (en général)
  - Afficher tous les menus même si les options ne sont pas disponibles.
  - Afficher tous les boutons même s'ils ne sont pas disponibles.
  - Afficher des résultats corrects calculés d'avance.
  - Négliger les contrôles et les validations.
  - Choisir des couleurs attrayantes, mais pas agressives.

Pour assurer la qualité de notre interface, l'informaticien doit respecter les consignes de présentation de l'information et connaître les possibilités qui s'offrent à lui.

# Concevoir un prototype

- **L'informaticien doit respecter les règles de conversation humaines :**
  - choisir le niveau de langage standard,
  - utiliser le vocabulaire usuel de l'utilisateur,
  - utiliser un vocabulaire homogène,
  - donner les informations appropriées,
  - donner les informations de manière concise,
  - avoir l'air coopératif, ne pas blâmer l'utilisateur,
  - éviter les numéros de message d'erreur, les codes bizarres,
  - éviter les numéros de référence et les abréviations.

# Concevoir un prototype

- **L'informaticien doit respecter les règles de bon fonctionnement:**
  - assurer l'homogénéité du mode de fonctionnement (le client ne doit pas avoir l'impression d'utiliser différents logiciels),
  - éviter les styles multiples (commandes, menus, icônes, clés de fonctions),
  - éviter l'assemblage de clés complexes,
  - donner un feed-back rapide,
  - permettre de sortir facilement,
  - rendre la correction d'erreur facile,
  - annoncer les longs délais,
  - respecter la séquence habituelle des opérations du client,
  - regrouper les champs par groupes de sujets,
  - placer les informations les plus importantes à des endroits stratégiques,
  - utiliser une fonction d'aide complète.

# Concevoir un prototype

- **L'informaticien doit respecter les règles de présentation:**
  - identifier les écrans, fenêtres, champs et boutons,
  - placer les listes d'informations à la verticale,
  - faire un bon alignement,
  - choisir des couleurs appropriées (les couleurs agressives devraient être réservées aux démonstrations),
  - éviter de surcharger l'écran,
  - ne pas abuser des effets graphiques,
  - ne pas abuser des niveaux de menus,
  - utiliser des graphiques et icônes concrètes (faisant référence à des objets réels, exemple: poubelle du MAC).

# Concevoir un prototype

- **Voici les principes généraux qui aident à la conception de l'interface homme - machine**
  - S'assurer que l'utilisateur est en contrôle du système. C'est-à-dire que l'utilisateur soit toujours capable d'indiquer au système les actions à accomplir.
  - Concevoir le système en fonction de l'habilité et de l'expérience des utilisateurs.
  - Dissimuler, aux utilisateurs, les différents rouages du système.
  - Fournir la documentation à l'écran.
  - Réduire au minimum la quantité d'information que l'utilisateur doit mémoriser lors de l'utilisation du système.
  - Se baser sur des principes reconnus en graphisme lorsqu'il s'agit de présenter l'information sur papier ou sur écran.

# Concevoir un prototype

- **Voici quelques règles à respecter pour présenter l'information sur écran :**
  - Mettre l'information reliée à une tâche sur un même écran. L'utilisateur ne doit pas être obligé de se souvenir de l'information d'un écran à l'autre.
  - Mettre un titre à chaque écran.
  - Indiquer clairement comment sortir de chaque écran.
  - Centrer les titres et mettre l'information de chaque côté de l'axe central.
  - Écrire le texte de manière conventionnelle en utilisant des lettres majuscules, minuscules, les lettres accentuées et une bonne ponctuation.
  - Mettre un titre au-dessus de chaque colonne.
  - Utiliser l'approche liste-détail.
  - Permettre à l'utilisateur de contrôler le défilement de l'information sur écran.
  - Mettre en valeur l'information importante seulement.



# Concevoir un prototype

- **Voici quelques règles à respecter pour la saisie de l'information :**
  - Ne pas faire saisir l'information que le système peut aller chercher ou qu'il peut calculer.
  - Quand la saisie de données se fait à partir d'un document source, le format de l'écran devrait être identique à celui du document source.
  - Regrouper les champs sur l'écran dans un ordre significatif : exemple les champs concernant un étudiant à un endroit et les champs concernant un cours à un autre endroit.
  - Mettre un libellé en avant ou en haut de chaque champ d'entrée.
  - Mettre des valeurs par défaut lorsque c'est approprié.
  - Utiliser la clé « Tab » du clavier pour passer d'un champ à un autre.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Définition**

Les règles d'ergonomie permettent d'optimiser la qualité d'utilisation d'un site selon un double mouvement : d'une part, elles influencent la conception, d'autre part, elles sont un outil pour évaluer une interface existante.

([https://www.eyrolles.com/Chapitres/9782212132151/Extrait-Chap-5\\_Boucher.pdf](https://www.eyrolles.com/Chapitres/9782212132151/Extrait-Chap-5_Boucher.pdf))

- Un site esthétique ne veut pas dire forcément ergonomique. Exemple, vous rentrez dans une magnifique salle de bain, mais la porte ne ferme pas. Peut-être que vous n'allez pas rester !
- Par ergonomie d'un site Web, on entend également l'utilisabilité.
- La norme ISO 9241 définit de cette façon l'utilisabilité : *Un produit est dit utilisable lorsqu'il peut être utilisé avec efficacité, efficience et satisfaction.*

# Ergonomie des interfaces Web

- Le site Web est **efficace** :  
Cela veut dire que l'internaute qui visite votre site doit réussir son action de manière simple.
- Le site web est **efficace** :  
Cela veut dire que l'internaute doit faire son action rapidement et de manière intuitive avec le moins d'erreurs possibles.
- Le site Web doit apporter une **satisfaction** :  
Les utilisateurs doivent être satisfaits après leur action sur votre site Web.

Selon Amélie Boucher, auteure du livre Ergonomie Web pour des sites efficaces, 3eme édition, Groupe Eyrolles, 2007, 2009, 2011, ISBN: 978-2-212-13215-1 il existe 12 règles pour optimiser l'ergonomie d'un site Web

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 1 – Architecture** : le site est bien rangé.

Il faudra que les informations soient bien rangées pour que l'internaute ne se perde pas dans votre site. Il faut que votre contenu soit organisé pour bien le présenter aux internautes.

- Regrouper l'information.
- Mettez en avant le contenu clé.
- Créer des menus efficaces pour aider l'internaute à se déplacer et non pas pour le perdre dans la panoplie d'information de votre site. Aidez votre internaute à se retrouver.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 2 - Organisation visuelle** : la page est bien rangée.

La deuxième règle concerne toujours le rangement, mais elle s'applique aux pages du site qui doivent, elles aussi, être bien organisées. Considérez la page web comme un environnement à part entière et essayez d'y faire le ménage.

- Éviter le trop-plein d'informations : pas de surcharge inutile de vos pages Web. Mettez ce qui est utile.
- Relisez-vous. Vérifier si votre contenu ne pourrait pas se diviser en deux. Ou à tout le moins le réduire. Enlever la répétition. Enlever le superflus.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 3 - Cohérence:** le site capitalise sur l'apprentissage interne.  
Le but est de garder la cohérence du site pour faciliter la navigation et la recherche sur le site.
  - Préserver la localisation et le positionnement des éléments. Cette règle est applicable de page en page. Car une fois que l'internaute a navigué d'une certaine manière, il utilisera la même logique chaque fois qu'il voudra accomplir une action sur le site.
  - Préconiser les appellations cohérentes, dans le sens où il faut toujours utiliser les mêmes mots pour désigner les mêmes choses de page en page.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 4 - Convention:** le site capitalise sur l'apprentissage externe.  
Le but est de respecter une certaine cohérence avec d'autres sites.
  - Respecter les conventions de localisation en maintenant l'emplacement des éléments primordiaux d'interaction aux mêmes endroits.  
Exemples : le logo doit être en haut et à gauche. Les menus sont en haut, une barre de recherche en haut et à droite, le panier d'achat en haut et à droite.
  - Respecter les conventions d'interaction et de présentation et essayez de respecter au maximum les modes d'interaction les plus répandus sur le web. Car vos visiteurs s'attendent à ce que votre site se comporte comme la majorité des sites sur lesquelles ils naviguent habituellement.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 5 – Information** : le site informe l'internaute et lui répond.
  - Donner l'information générale.
  - Donner des détails lorsque c'est nécessaire.



# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 6 - Compréhension:** les mots et symboles sont choisis minutieusement.
  - Il ne suffit pas de mettre de l'information sur votre site. Il faut aussi vous assurer qu'elle est compréhensible par les visiteurs.
  - Si vous utilisez des symboles, assurez-vous que ces symboles sont compris de TOUS.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 7 – Assistance** : le site aide et dirige
  - Une aide explicite et une aide implicite (qui aide à naviguer).
  - Pour mieux diriger vos visiteurs, tout ce dont ils doivent avoir besoin doit être visible (objets, actions, boutons, options, etc.). Il ne faudra pas que vos visiteurs se souviennent des informations d'une page à l'autre.
  - Aussi, ne pas oublier que diriger, c'est surtout orienter les utilisateurs dans la bonne direction. Donc, montrer rapidement à l'internaute ce qui est cliquable et ce qui est actionnable (champs, boutons) sur votre site.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 8 - Gestion des erreurs:** le site prévoit que l'internaute se trompe
  - Faire en sorte de donner le maximum d'informations pour palier aux erreurs des internautes. Guidez l'internaute. Beaucoup d'erreurs se produisent lors de la saisie d'information dans un formulaire. Palier aux erreurs prévisibles:
    - Champs obligatoires
    - Légendes
    - Les libellés
    - La taille et le format des champs de formulaires
    - Etc.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 9 – Rapidité** : l'internaute ne perd pas son temps.
  - Rendre les zones et éléments cliquables facile à voir. Il ne faut pas que votre bouton « s'inscrire » soit tellement éloigné de tous les champs que vous venez de remplir.
  - Aidez l'internaute à raffiner sa recherche sur votre site. (si vous, vendez des voitures, aidez l'internaute à trouver rapidement ce qu'il cherche) .
  - Pensez à la règle des trois clics.
  - Évitez les images lourdes.
  - Tout planifier sur le plan fonctionnel afin que l'internaute n'ait pas à revenir en arrière après avoir effectué une action. Si votre internaute doit revenir en arrière pour vérifier que le produit dans son panier est bel et bien celui qu'il a commandé ... il y a un problème.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 10 - Liberté:** c'est l'internaute qui commande  
L'internaute doit toujours avoir le contrôle sur le site sur lequel il navigue. Ni le site, ni l'ordinateur ne doivent contraindre l'internaute.
  - Respectez les contrôles utilisateur conventionnels. Lorsque l'internaute arrive sur votre site, il ne faut pas qu'il soit perdu, respectez ses habitudes de navigation (par rapport à d'autres sites)
  - Évitez le déclenchement automatique d'événements ou d'actions inattendues par l'internaute (exemple : Pop Up).

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 11 – Accessibilité** : le site est accessible à tous.  
On parle d'accessibilité physique et accessibilité technologique
  - Quelque soit le matériel et le logiciel utilisé, votre site doit être accessible. Que ce soit le système d'exploitation, le navigateur, la taille et la résolution de l'écran, les Plug-in installés, les cookies, les fonctions javascript etc...
  - Sur votre site, évitez surtout d'écrire : ce site est optimisé pour une résolution de X par Y.

# Ergonomie des interfaces Web

- **Règle 12 – Satisfaction :**

C'est sans doute la règle la plus importante.

Votre site doit être conçu en fonction des besoins des utilisateurs.

Les règles précédentes ont pour but d'arriver à la règle 12.

La satisfaction est assez difficile à mesurer.

# Ergonomie des interfaces Web

- Concernant l'esthétique:
  - Évitez d'utiliser plus de trois couleurs différentes dans les pages de votre site.
  - Choisir des couleurs (pas plus de 3) uniformes pour tout le site.
  - Évitez les couleurs vives.
  - Utilisez autant que possible la même police de caractères.
  - Évitez le texte en couleur.
  - Ne pas surcharger des pages avec des images (à moins que ce soit le thème du site).
  - Évitez les gifs animés.
  - Évitez le compteur de visite.
  - Évitez les menus trop longs.



# Ergonomie des interfaces Web



# Ergonomie des interfaces Web

Sources :

[https://www.eyrolles.com/Chapitres/9782212132151/Extrait-Chap-5\\_Boucher.pdf](https://www.eyrolles.com/Chapitres/9782212132151/Extrait-Chap-5_Boucher.pdf)

<http://ludismedia.com/12-regles-ergonomie-web/>

Le développement de systèmes d'information de Suzanne Rivard et Jean Talbo