

Guidage

- ◆ ensemble des moyens mis en œuvre pour
 - conseiller
 - orienter
 - informer
 - conduire

l'utilisateur dans ses interactions avec l'application :

- ▶ incitation par des indices
- ▶ groupement/distinction par la localisation, le format
- ▶ retour d'information immédiat
- ▶ lisibilité

Critère 1 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Charge de travail

- ◆ interaction optimisée
 - en limitant la charge mnésique et de la charge perceptive
 - en augmentant l'efficacité du dialogue

afin de réduire le risque d'erreur :

- ▶ brièveté
 - concision des données d'entrée ou de sortie
 - réduction du nombre d'étapes des actions de l'utilisateur
- ▶ limitation de la densité d'information

Critère 2 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Contrôle explicite

- ◆ prise en compte
 - des actions des utilisateurs
 - du contrôle des utilisateurs sur le traitement de leurs actions
- ▶ actions explicites
 - rendre évidente la relation entre le fonctionnement de l'application et les actions des utilisateurs
- ▶ contrôle à l'utilisateur
 - l'utilisateur doit pouvoir contrôler le déroulement des traitements informatiques en cours
 - information sur le traitement en cours (forme du curseur, jauge de progression)
 - possibilité d'arrêter et reprendre, d'abandonner le traitement en cours

Critère 3 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Adaptabilité

- ◆ capacité de l'interface à réagir selon
 - le contexte
 - les besoins des utilisateurs
 - les préférences des utilisateurs
- ▶ flexibilité
 - offrir des moyens de personnalisation de l'interface
- ▶ prise en compte de l'expérience utilisateur (UX)
 - respecter le niveau d'expérience de l'utilisateur

Critère 4 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Gestion des erreurs

- ◆ tous les moyens permettant
 - d'éviter ou réduire les erreurs
 - de corriger les erreurs
- ▶ protection contre les erreurs
- ▶ messages d'erreur de qualité
 - information sur la nature des erreurs commises
 - et sur les actions à entreprendre pour les corriger
 - pertinente
 - facile à lire
 - exacte
- ▶ correction des erreurs

Critère 5 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Homogénéité-cohérence

- ◆ identification facile des différents contextes proposés et interface prévisible :
 - ▶ des choix de conception identiques pour tous les contextes identiques
 - ▶ des choix de conception distincts pour des contextes différents
- ◆ Cela couvre tous les aspects de l'interface, du global au particulier :
 - visuel des éléments
 - appellations
 - réactions de l'application

Critère 6 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Codes et dénominations signifiants

- ◆ interface compréhensible et utile
 - ▶ choix des dénominations
 - menus et items de menus
 - étiquettes associées à des contrôles
 - ▶ choix des icônes
 - stylisés mais compréhensibles
 - ▶ style et lexique utilisés dans les messages

Critère 7 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN

Compatibilité

- ◆ interface adaptée
 - aux caractéristiques des utilisateurs
 - aux caractéristiques des tâches accomplies avec l'application
 - ▶ actions possibles qui tiennent compte des droits des différentes catégories d'utilisateurs
 - ▶ interface simplifiée pour les utilisateurs occasionnels
 - ▶ interactions adaptées aux tâches accomplies
manipulation directe, dialogue via formulaires...

Critère 8 d'ergonomie selon D.-L. SCAPIN