

7 règles d'or de Joëlle COUTAZ

- ◆ Cohérence
- ◆ Concision
- ◆ Charge cognitive réduite
- ◆ Contrôle à l'utilisateur
- ◆ Souplesse
- ◆ Structuration du dialogue
- ◆ Gestion des erreurs

Cohérence

- ◆ une action donnée
a toujours les mêmes conséquences
- ◆ un type donné d'information
est toujours présenté de la même façon,
au même endroit

☞ Prévisibilité du système

Règle d'or n°1 de J. COUTAZ

Concision

- ◆ Ne présenter que les informations utiles
- ◆ Proposer des raccourcis
- ◆ Préférer les intitulés et les messages courts

Règle d'or n°2 de J. COUTAZ

Charge cognitive réduite

- ◆ Visibilité : L'utilisateur doit voir ce qu'il peut faire (ne pas avoir à mémoriser)
- ◆ Transparence : L'utilisateur voit s'effectuer son travail au sens de l'image qu'il s'en fait
- ◆ Intuitivité : Le système réalise ce que l'utilisateur pense qu'il va faire

Règle d'or n°3 de J. COUTAZ

Contrôle à l'utilisateur

- ◆ L'utilisateur doit pouvoir passer d'un contexte à un autre à tout moment
- ◆ L'utilisateur doit pouvoir déclencher les fonctionnalités voulues sans que lui soit imposée une séquence différente
- ◆ Si une action est impossible à un moment donnée, cela doit être indiqué de manière visible (option ou commande estompée)

Règle d'or n°4 de J. COUTAZ

Souplesse

- ◆ Le système doit permettre à l'utilisateur de travailler selon sa façon de faire et ne pas lui en imposer une
- ➡ Proposer différentes manières de réaliser la même chose (raccourcis, menus et palettes d'outils)
- ➡ Permettre à l'utilisateur d'organiser son espace de travail (palettes personnalisées)

Règle d'or n°5 de J. COUTAZ

Structuration du dialogue

- ◆ Regroupements opératifs dans les menus
- ◆ Regrouper à l'affichage les informations ayant un rapport entre elles
 - par des rapprochements en terme de position
 - par des présentations identiques (style)
- ◆ Rendre aussi visible que possible le degré d'avancement de la tâche vers le but

Règle d'or n°6 de J. COUTAZ

Gestion des erreurs

- ◆ Demander confirmation pour les opérations dangereuses pour permettre à l'utilisateur de renoncer
- ◆ Permettre à l'utilisateur de revenir en arrière en cas d'erreur (annuler / refaire à un ou plusieurs "coups")

Règle d'or n°7 de J. COUTAZ