**Zoom sur une loi fondamentale de l'expérience utilisateur: la loi de Fitts**

<https://blog-ux.com/quest-ce-que-la-loi-de-fitts/>

DÉFINITION DE LA LOI DE FITTS, SON RÔLE DANS L’EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX)

## UNE LOI FONDAMENTALE DE L’EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX)

Cette loi met en évidence une relation entre la vitesse et la précision rapportée au pointage. En effet, les éléments les plus petits ou les plus éloignés, demandent forcément davantage de temps pour être atteints. Cette loi fondamentale a de grandes implications dans l’[expérience utilisateur (UX](https://www.usabilis.com/definition-ux-experience-utilisateur-user-experience/#ux)) et le design d’interface.

LA LOI DE FITTS ET SON USAGE DANS L’EXPÉRIENCE UTILISATEUR (UX)

Appliquée à la conception d’interface interactive, la loi de Fitts permet d’avoir une règle à prendre en compte lors de l’organisation de l’interface : un élément cible de petite taille sera moins accessible et nécessitera un temps plus important pour être pointé.

A l’inverse, un objet cible de grande taille et proche de l’utilisateur sera rapide à pointer

L’emplacement et la taille révèlent la priorité que l’on attribue aux fonctionnalités d’une interface : les fonctions les plus importantes et les plus fréquentes seront donc préférentiellement représentés par des cibles plus grosses et plus proches de l’utilisateur.

LA LOI DE FITTS RÉVÈLE LA “ZONE DE CONFORT” DES INTERFACES GRAPHIQUES

A partir de la loi de Fitts, on comprend mieux pourquoi il existe une **zone de confort** dans l’usage des interfaces graphiques, desktop et mobiles, tactiles ou non.

