



Source : dreamstyle.com

# V- Les critères ergonomiques

## 2- Des applications pour le web

### 2.5 – La présentation de l'information

iutenligne

I.U.T  
MONTPELLIER - SETE

## 2.5- La présentation des informations

- ▣ 2.5.1- Les couleurs
- ▣ 2.5.2- La typographie
- ▣ 2.5.3- Les images
- ▣ 2.5.4- Les pictogrammes
- ▣ 2.5.5- Les animations
- ▣ 2.5.5- Les formulaires

## 2.5.1- Les couleurs

- ▣ Préférer un fond clair à un fond sombre.
- ▣ Rester « sobre » dans la couleur de fond.
- ▣ Couleurs saturées : mettre en relief des informations importantes / couleurs peu saturées : informations moins importantes.
- ▣ Limiter le nombre de couleurs à 7 (+ ou – 2).
- ▣ Respecter la signification que l'utilisateur attribue à une couleur donnée.
- ▣ Le codage par la couleur doit être doublé par un autre codage
- ▣ Des informations complémentaires sur <http://www.ergolab.net/articles/faciliter-lecture-informations-web.php>

## 2.5.2- La typographie

- ▣ Elle doit être claire
- ▣ Le texte est découpé en paragraphes courts séparés par des titres et sous-titres
- ▣ Il est aligné à gauche
- ▣ Eviter d'écrire en italique.
- ▣ Eviter d'utiliser des polices trop petites.
- ▣ Ne pas utiliser le soulignement hormis pour les liens.
- ▣ Utiliser les polices de caractères de manière homogène dans une même page.
- ▣ Eviter d'utiliser plus de quatre polices de caractères différentes dans une même page

## 2.5.3- Les images

- ▣ Les images doivent être vues en totalité sur la page
- ▣ Si elles sont nombreuses prévoir une présentation en format réduit
- ▣ Il faut se poser la question du temps de téléchargement
- ▣ Ne pas oublier la mention des droits réservés

## 2.5.4- Les pictogrammes

- ❑ Employer les pictogrammes avec parcimonie ; les réserver pour les objets souvent utilisés.
- ❑ Attention, les pictogrammes utilisés doivent être représentatifs de l'action ou du concept que l'on souhaite représenter, autrement dit ils doivent être explicites, compréhensibles.
- ❑ Homogénéité : quand un pictogramme est utilisé pour représenter quelque chose, le conserver pour l'ensemble de l'application

## 2.5.5- Les animations

- ▣ Eviter d'utiliser des animations pour de simples raisons esthétiques (« pour faire joli »).
- ▣ Dans les quelques cas où une animation est utilisée :
  - ▣ ne jamais « mettre en boucle » une animation.
  - ▣ ne pas abuser des animations.
  - ▣ l'animation choisie ne doit pas être trop voyante.
  - ▣ éviter le texte dynamique pour faire animation.

## 2.5.6- Les formulaires

- ❑ Utiliser des tableaux à 2 colonnes
  - ❑ à gauche les libellés
  - ❑ à droite les objets de la saisie
- ❑ Choix d'un élément
  - ❑ - de 5 options : boutons radio
  - ❑ de 5 à 100 éléments : liste déroulante
  - ❑ + de 100 : accéder à une nouvelle page pour faire une recherche
- ❑ Présence obligatoire d'un bouton d'action pour valider
- ❑ Signaler les erreurs de saisie
- ❑ Respect des métaphores habituelles
- ❑ Des informations complémentaires sur <http://www.ergolab.net/articles/ergonomie-formulaire.php>