



Source : dreamstyle.com

V- Les critères ergonomiques

2- Des applications pour le web

2.1- Structurer l'information

2.1- Structurer l'information

- ▣ 2.1.1- Identifier le contenu
- ▣ 2.1.2- Architecture de l'information
- ▣ 2.1.3- Agencer pour interagir
- ▣ 2.1.4- Concevoir la page d'accueil

2.1.1-Identifier le contenu (1/3)

- ▣ Cibler les attentes des utilisateurs : identifier le profil de la population visée
 - ▣ Tranche d'âge, catégorie socioprofessionnelle, expérience de l'informatique et/ou internet, conditions environnementales, configuration matériel (OS, type d'interface système, navigateur, résolution d'écran, ...)
 - ▣ Enquête par interview ou focus group (voir Chapitre Démarche de conception)
- ▣ Transmettre l'information :
 - ▣ identifier les objectifs de communication de l'entreprise à travers cette application
 - ▣ Identifier les concurrents et analyser leurs sites

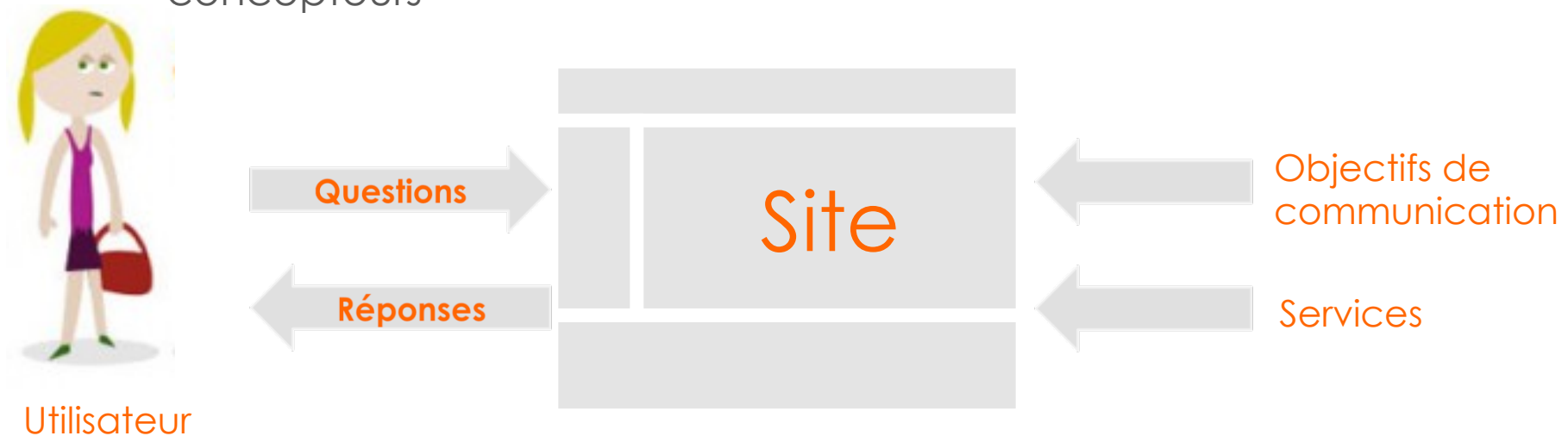
2.1.1-Identifier le contenu (2/3)

- ❑ **Evaluation rapide** des sites concurrents :
 - ❑ L'objectif du site est-il clair ?
 - ❑ L'audience du site peut-elle clairement s'identifier ?
 - ❑ Le site est-il utile et pertinent pour ce public ?
 - ❑ Le site est-il intéressant et attirant ?
 - ❑ Le site permet-il aux visiteurs de réaliser toutes les tâches qu'ils veulent accomplir ?
 - ❑ Les visiteurs peuvent-ils accomplir facilement ces tâches ?
 - ❑ Le contenu et l'organisation des informations sont-ils cohérents avec l'objectif du site ?
 - ❑ L'information importante est-elle facile à trouver ?
 - ❑ Toutes les informations sont-elles claires, faciles à comprendre et à lire ?
 - ❑ Le visiteur sait-il toujours où il est et comment faire pour aller où il veut ?
 - ❑ Le graphisme est-il agréable ?
 - ❑ Les pages se chargent-elles suffisamment vite ?

2.1.1-Identifier le contenu (3/3)

▣ Architecture de communication :

- ▣ Identifier les besoins et les questions que se pose l'utilisateur : construire les réponses (services rendus par l'application) et s'assurer que les objectifs de communication sont atteints
- ▣ Une interface fonctionne lorsqu'elle fournit des réponses à ses utilisateurs et qu'elle transcrit les objectifs de communication de ses concepteurs

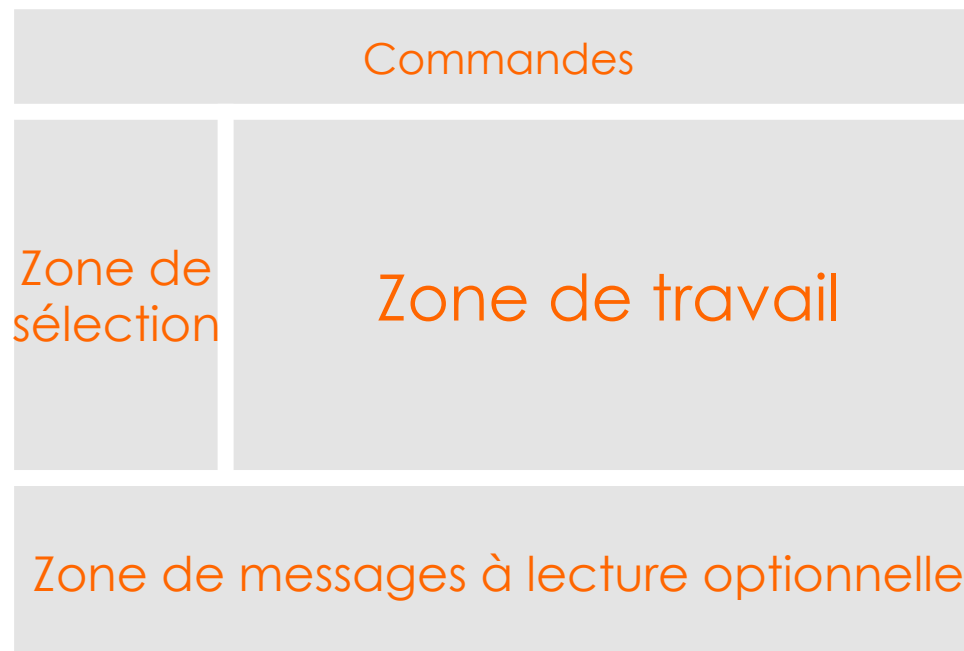


2.1.2- Architecture de l'information

- ▣ Organiser l'interface selon la tâche des utilisateurs (scénarios d'utilisation)
 - ▣ Construire le contenu de chaque écran de manière à apporter l'information nécessaire pour réaliser la tâche correspondante
 - ▣ Dédier chaque zone à une tâche spécifique
 - ▣ Hiérarchiser les zones de l'interface du général au particulier
 - ▣ Positionner les éléments de l'interface pour qu'ils soient utilisés dans le sens de la lecture
 - ▣ Présenter les commandes et les données dans l'ordre d'utilisation
- ▣ Organiser selon le contenu
 - ▣ Minimiser la profondeur du site (3-4 niveau maximum)
 - ▣ Optimiser le nombre d'items par rubrique (8 sous-rubriques maximum)
 - ▣ Préférer une arborescence régulière
 - ▣ S'aider de la technique du Tri de Cartes (voir Chapitre Démarche de conception web) pour identifier les éléments importants pour l'utilisateur

2.1.3- Agencer pour interagir (1/4)

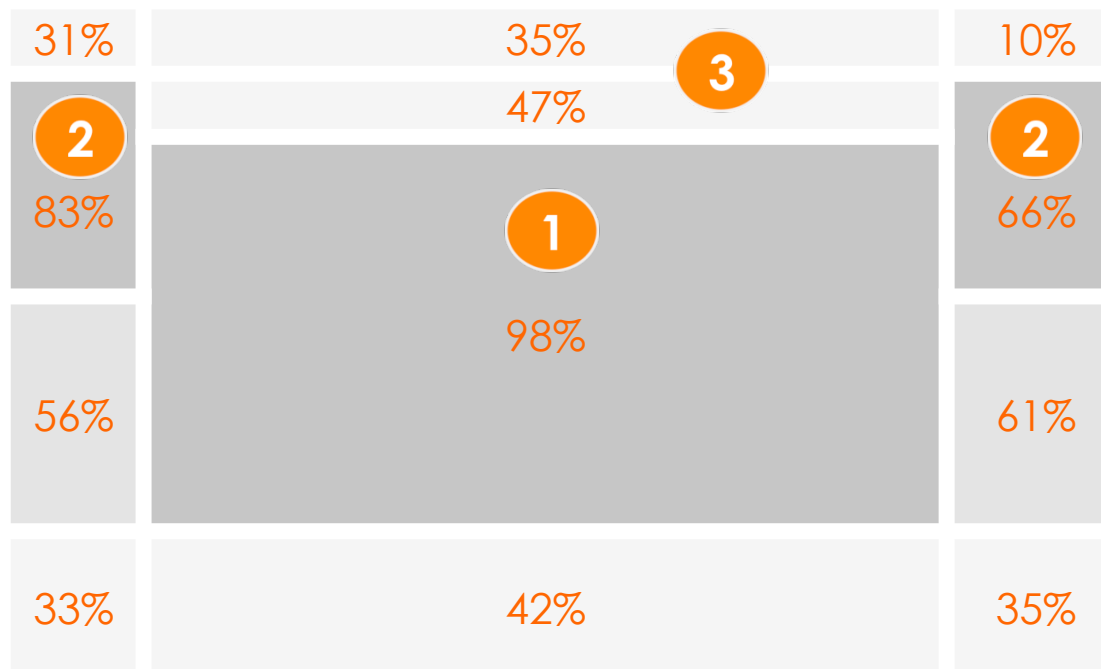
- Organiser l'espace
 - Rendre cohérente la position des informations sur l'interface : utilisation de gabarits d'écran : facteur d'homogénéité (renforce le sentiment de confiance et la fidélisation du client)



2.1.3- Agencer pour interagir (2/4)

▣ Parcours visuel d'une page web

▣ Pas de parcours standard mais mode de lecture récurrents



Les tests montrent que les utilisateurs lisent la page selon l'ordre indiqué.

Le pourcentage correspond à la proportion d'internautes ayant parcouru des yeux au moins une fois la zone

Mettre les informations importantes au centre, en haut de la page

2.1.3- Agencer pour interagir (3/4)

- ▣ **Zones de manipulation** : les organiser dans le sens de la lecture et en fonction de la fréquence d'utilisation

Menu horizontal

Commandes importantes

Commandes fréquemment utilisées

Commandes annexes

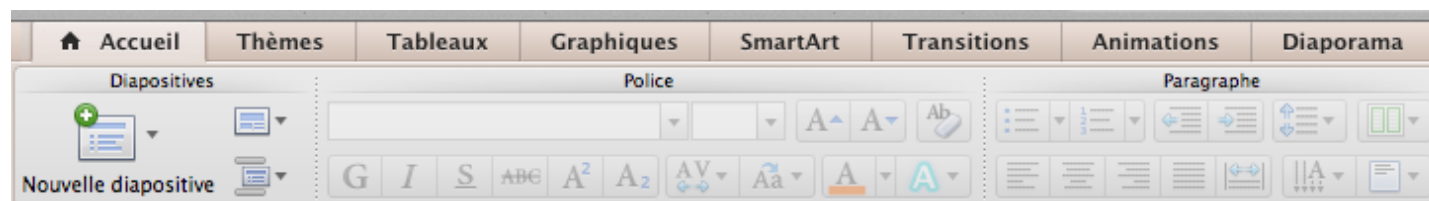
Menu vertical

Outils importants

Outils fréquemment utilisés

Outils annexes

- ▣ **Regrouper les informations** du point de vue de l'utilisateur



Le ruban d'Office est conçu sur le principe de regroupement des fonctionnalités. Chaque onglet répond à un objectif de l'utilisateur

2.1.3 - Agencer pour interagir (4/4)

- ❑ Concevoir la page pour qu'elle soit **lisible en 1024 x 768** pour un ordinateur et 320 x 480 pour les smartphones. Outil de vérification de ce que voient les utilisateurs en fonction de la résolution de l'écran : Google Browser
- ❑ **Limiter la longueur des pages** à un écran, voire deux écrans au maximum : la page longue désoriente l'utilisateur (perte du contexte)
- ❑ **Limiter la navigation** à l'intérieur d'une même page (peut entraîner une confusion : le lien ne fonctionne plus de la même manière, soit il renvoie à une autre page, soit il renvoie à un élément de la même page)
- ❑ **Alléger la page** autant que possible : une page trop lourde sera longue à charger et décourage les utilisateurs

2.1.4 – Concevoir la page d'accueil

- ▣ La page d'accueil répond aux questions de l'internaute :
 - ▣ Quels services rend ce site ? Que peut-il offrir à l'utilisateur ?
 - ▣ Comment fonctionne le site ?
 - ▣ Pourquoi ce site ? Quel est son objectif ?
 - ▣ Que contient-il ? A qui s'adresse le site ?
 - ▣ Qui en est responsable ? Qui contacter ?

2.1.4 – Concevoir la page d'accueil

- ▣ Elle comporte un logo, un nom, une métaphore
- ▣ Elle indique les différentes sections du site
 - ▣ fournir les repères de navigation dès cette page
- ▣ Elle est attractive mais doit rester rapide à télécharger
 - ▣ éviter les écrans d'introduction et les tunnels
- ▣ Elle doit être cohérente avec les autres pages : charte graphique (style, polices, couleurs, fond d'écran...)
- ▣ Elle ne doit pas défiler sur l'écran
- ▣ Pour une application, elle peut avoir la forme d'un tableau de bord