

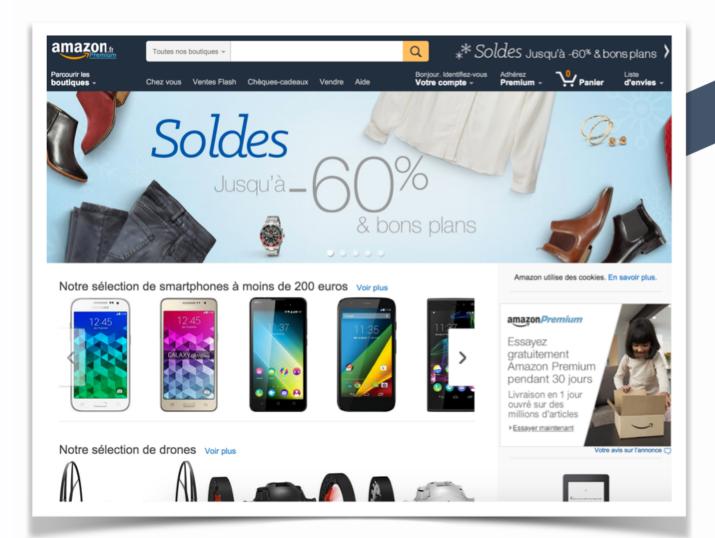
POUR LES DÉVELOPPEURS

ANALYSE

Comment s'assurer de la qualité de son UX et pouvoir le démontrer au client ?

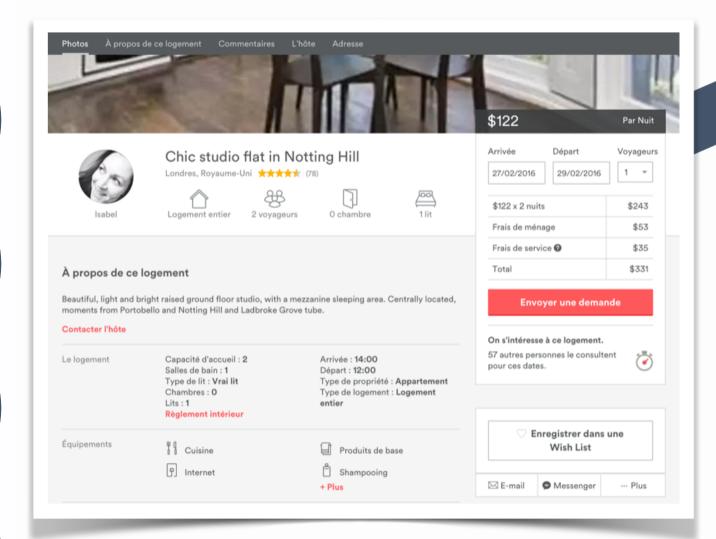
LES CRITÈRES HEURISTIQUES DE BASTIEN ET SCAPIN

http://blocnotes.iergo.fr/wp-content/uploads/2011/04/criteres.pdf



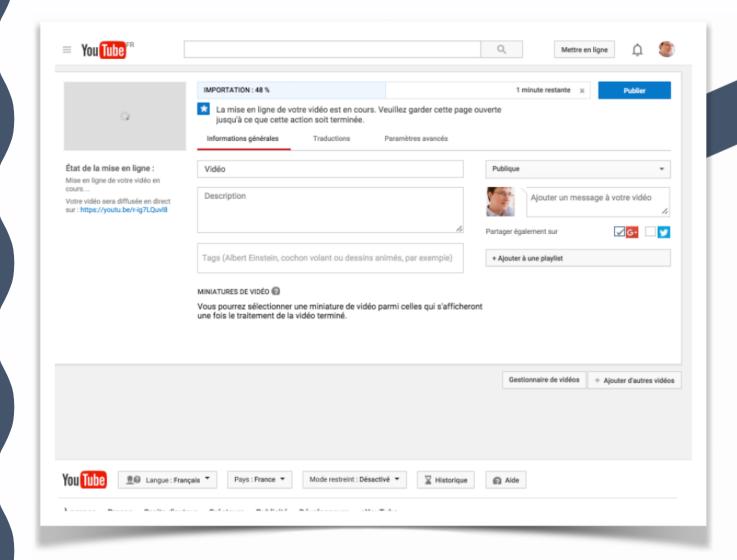
GUIDAGE

- Conseiller, orienter et informer l'utilisateur dans ses interactions
- Incitation
- Groupement
- Feedback immédiat
- Lisibilité



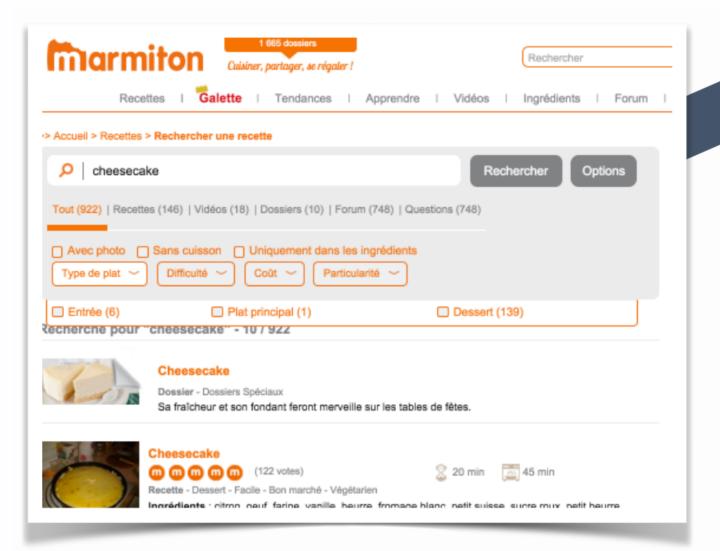
CHARGE DE TRAVAIL

- Réduire les actions requises et optimiser les informations proposées à l'utilisateur
- Brièveté
- Densité informationnelle



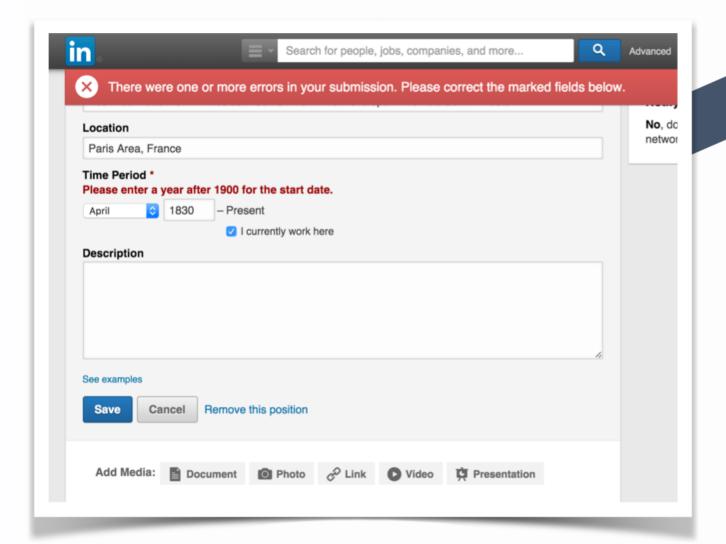
CONTRÔLE EXPLICITE

- Des actions explicites qui font uniquement ce que demande l'utilisateur et lui permettent de gérer son état dans le système
- Actions explicites
- Contrôle utilisateur



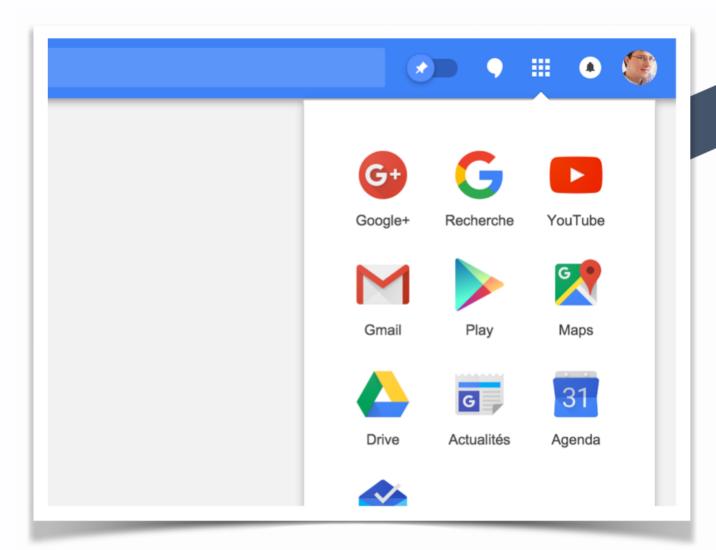
ADAPTABILITÉ

- Réagir selon le contexte, les besoins et préférences des utilisateurs
- Flexibilité
- Prise en compte de l'expérience de l'utilisateur



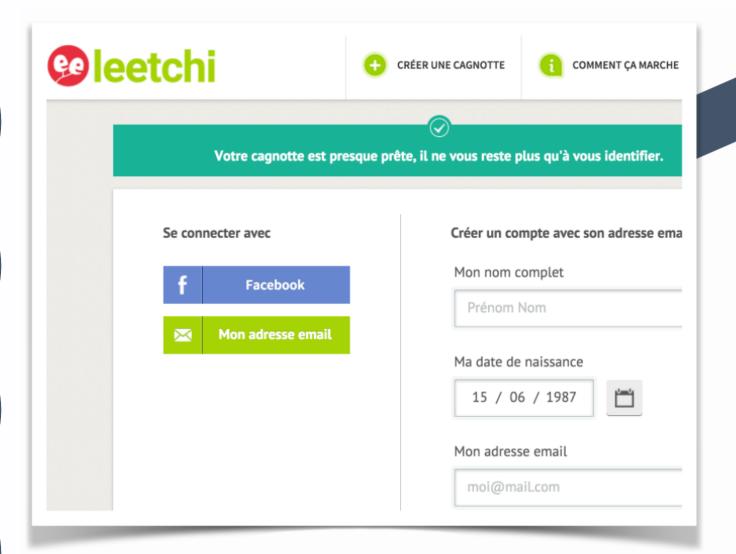
GESTION DES ERREURS

- Réagir selon le contexte, les besoins et préférences des utilisateurs
- Protection contre les erreurs
- Qualité des messages d'erreurs
- Correction des erreurs



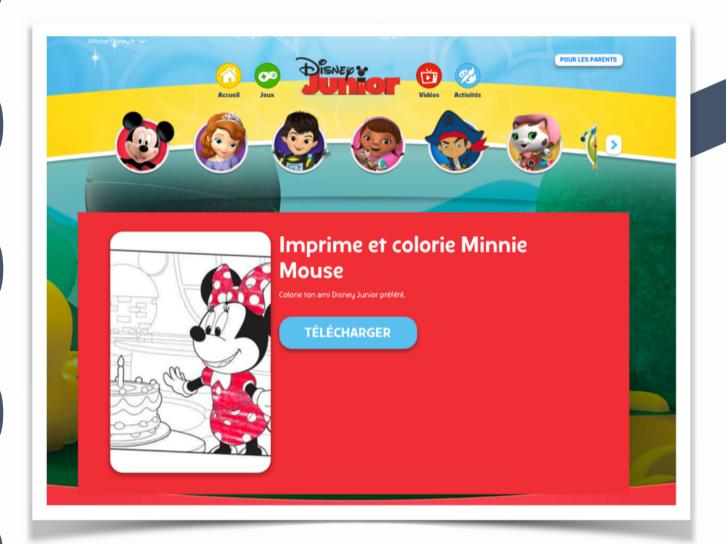
HOMOGÉNÉITÉ/ COHÉRENCE

 Concerner les mêmes choix pour la conception de l'interface lorsque que les contextes sont identiques et distinguer cette conception lorsque le contexte est différent.



SIGNIFIANCE DES CODES ET DÉNOMINATIONS

• Pertinence de l'information proposée et sa clarté



COMPATIBILITÉ

 S'assurer que l'interface corresponde bien aux caractéristiques de l'utilisateur (âge, mémoire, perceptions, habitudes, compétences, attentes, etc.).