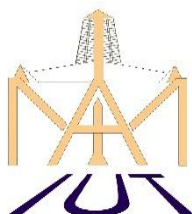


REPUBLIQUE DU CAMEROUN
Paix-Travail-Patrie
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT
SUPERIEUR



REPUBLIC OF CAMEROON
Peace-Work-Fatherland
MINISTRY OF HIGHER
EDUCATION



Filière : GENIE INFORMATIQUE III (GLO/RIN)

Unité d'enseignement : IFT 542 INTERFACES ET MULTIMEDIA

THEME :

Présentation de l'information

Membres du groupe

-Takam Franck kevin
-Touomi Yann
-Kuibo kemanwa
-Yamdjeu Anicet
-Njong William

Superviseur : M. Kani Djouldé

Année académique : 2020/2021

TABLES DES MATIERES

Introduction	3
I. Quels sont les outils que l'ergonome doit disposer ?.....	4
II. Que faut-il faire lors de la présentation de l'information ?.....	6
III. Comment disposer l'information sur les interfaces utilisateurs	6
IV. Exemple d'interface d'utilisateur	10
Conclusion.....	13

Introduction

L'interface utilisateur est un type d'interface qui permet aux personnes d'interagir avec des machines. Autrement dit, c'est une sorte de jonction entre une personne et une machine. Ainsi l'interface utilisateur nous permet d'utiliser un ordinateur. Cependant, il ne s'agit plus simplement de créer une interface utilisateur utile et pratique, car les aspects esthétiques prennent de plus en plus d'importance. Des lors, comment mettre en évidence les informations en tenant compte de l'ergonomie et des critères d'utilisabilité ? pour répondre à cette question, il sera question pour nous de ressortir tout d'abord les outils que l'on doit disposer pour une bonne présentation de l'information, ensuite dire ce qu'il ne faut pas faire, puis montrer comment disposer l'information sur les interfaces utilisateurs et enfin, présenter quelques interfaces utilisateurs.

I. Quels sont les outils que l'ergonome doit disposer ?

Ces outils permettent de mesurer l'**efficacité** du site web et ainsi de pouvoir l'optimiser. Beaucoup d'autres méthodes existent en ergonomie, notamment les questionnaires et les entretiens

Tests utilisateurs

Lors des tests utilisateurs (tests d'utilisation ou tests d'usage), un ou plusieurs utilisateurs participent à l'exploration libre commentée d'un site et/ou à l'exécution de tâches représentatives des tâches réelles.

Au cours des explorations libres commentées, les utilisateurs sont invités à penser à haute voix, à exprimer ce qu'ils aiment et n'aiment pas sur les pages Web, à indiquer ce qui leur pose problème et éventuellement à faire des suggestions d'amélioration.

Tests utilisateurs d'un site

Objectifs : Met en évidence les principaux dysfonctionnements et les principaux problèmes d'utilisation du site. Observation des interactions des visiteurs avec le site, de leurs réactions (mimiques), et éventuellement, recueil de leurs attentes.

Méthodes et indices utilisés : Mesure de l'accessibilité de l'information, évaluation de la qualité de l'apprentissage de l'utilisation du site, analyse des comportements des utilisateurs pendant l'interaction avec le site (temps d'attente, interrogations, hésitations, remarques, etc.)

Résultats attendus : Interprétation et analyse des comportements des utilisateurs mis en relation avec le site, rapport synthétique.

Tests utilisateurs comparatifs ou de concurrence

Possibilité de faire un test comparatif de votre site avec des sites concurrents qui permet de mettre en relief les points forts et les points faibles des sites actuellement en ligne. Ce test peut être suivi d'analyses complémentaires telles qu'un diagnostic de l'architecture du site, un audit orienté utilisateurs ou peut faire partie d'un processus plus large de re-conception orientée utilisateurs du site.

Diagnostic de l'architecture du site

Objectifs : Mise en évidence des points faibles de la structure du site et des causes possibles des problèmes de navigation du site.

Méthodes et indices utilisés : évaluation qualitative de la structure (forme de l'arborescence, longueur des menus déroulants, linéarité de la navigation), de l'organisation des informations (disposition et visibilité du contenu selon son importance, nombre de liens menant à la même page) et de la cohérence / homogénéité globale du site (constance du système de navigation, homogénéité de l'appellation des rubriques, boutons, etc.,)

Résultats attendus : Description des parcours des utilisateurs (et éventuellement définition du parcours-type) ; Analyse structurelle (arborescence, grille de mise en page) ; Synthèse générale ; Recommandations orientées " solutions ".

Audit orienté utilisateurs : analyse qualitative

Objectifs : Identification des points faibles de la présentation du site

Méthodes et indices utilisés : évaluation qualitative de l' " habillage " du site (proportion texte / images par page, lisibilité des informations, clarté de la mise en page, etc.), de l'information contenue dans le site (fréquence de la mise à jour des informations, densité de l'information présentée par page, etc.), de navigation (clarté / bonne signification des appellations des sections du site, constance des outils de navigation et de leur positionnement sur les pages, nombre de chemins possibles pour atteindre le même contenu, etc.).

Résultats attendus : Description des parcours des utilisateurs (et éventuellement définition du parcours-type) ; Analyse des points faibles de l'interface et du contenu du site ; Synthèse générale ; Recommandations orientées " solutions ".

Re-conception Orientée utilisateurs

Objectifs : Correction des écarts entre ce qui a été prévu lors de la conception et ce qui est nécessaire, au vu des interactions d'utilisateurs avec le site.

Méthodes utilisées : Restructuration et réorganisation du contenu (arborescence), réorganisation de l'interface.

Résultats attendus : arborescence reformulée (inventaire, structuration et réorganisation du contenu), maquettes d'interface.

II. Que faut-il faire lors de la présentation de l'information ?

Les règles permettant d'assurer une bonne présentation de l'information peuvent être énoncées comme suit :

- N'afficher que les informations essentielles à l'exécution d'une action.

Il s'agit ici de ne présenter que des informations réellement pertinentes pour la compréhension et donc réduire au maximum la quantité d'informations pour aller à l'essentiel. Par exemple, l'on ne doit pas proposer de duplication d'un discours oral à l'écrit lorsqu'il y a simultanément un document visuel à traiter, ainsi le document multimédia prendra tout son sens.

- N'afficher que les informations requises pour permettre à l'utilisateur de décider des actions à entreprendre.
- Présenter les informations sous la forme la plus directe, la plus simple, la plus compréhensible et la plus facile à exploiter.

Comme exemple concret on peut utiliser préférentiellement un texte écrit lorsque les animations sont simples à analyser.

III. Comment disposer l'information sur les interfaces utilisateurs (mobile-web)

En effet, là où il y a de l'information, il y a potentiellement architecture de l'information. De la même façon qu'on doit réfléchir à l'architecture d'un immeuble, on doit s'intéresser à l'architecture donnée au contenu d'une application informatisée. L'architecture de l'information représente les fondations de l'interface. Si elle est bien pensée, c'est elle qui permettra à l'utilisateur de se repérer et de naviguer facilement dans un site.

L'architecture de l'information nécessite de définir des référents pour que l'utilisateur puisse se repérer dans l'interface : savoir où il est, où il peut aller, etc. Ces référents peuvent être comparés aux repères dans les espaces physiques : une option d'un menu principal joue le même rôle qu'un panneau d'affichage dans un espace public. Sur le web, le menu permet d'atteindre une page contenant une information précise. Dans la réalité, les panneaux permettent de trouver l'endroit désiré. Elle s'articule autour de plusieurs principes : systèmes d'organisation, de navigation, appellation des éléments de l'interface et systèmes de recherche.

❖ Organisation des contenus

La première étape consiste en l'organisation des contenus de l'application. Cette organisation s'effectue généralement en 3 étapes :



➤ Organiser les informations

C'est d'abord lister tous les contenus que l'on veut voir apparaître dans l'interface. Cette énumération peut se baser sur différentes sources : interface existante, besoins supposés des utilisateurs, besoins exprimés des utilisateurs, demandes du client

➤ Catégoriser les informations

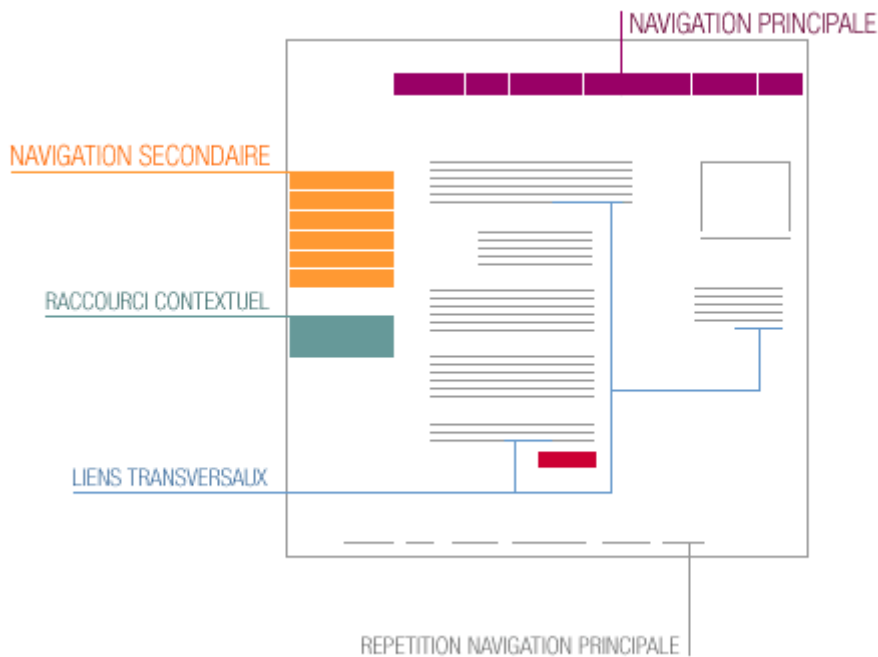
Précédemment listées. L'activité de catégorisation consiste à ranger les informations dans des groupes : on met ensemble ce qui se ressemble, on sépare ce qui est différent. La technique du tri de cartes est souvent utilisée pour supporter la catégorisation

➤ La structuration des groupes

La structure obtenue doit permettre à l'utilisateur de trouver facilement ce dont il a besoin. Il ne doit pas supposer qu'un contenu n'est pas fourni alors qu'il existe, mais que son accès est difficile et mal pensé. Il doit aussi pouvoir s'apercevoir rapidement que l'information qu'il cherche n'est pas disponible sur le site, et en être persuadé.

❖ Systèmes de navigation

On devra déterminer la ou les navigations principales (navigations globales, principales et secondaires), mais aussi les navigations transversales, contextuelles :



❖ Terminologie, Labels

Chacun des éléments de l'interface, mis à part les images illustratives, porte un nom. Ce nom doit être évocateur de toute la signification qui se cache derrière. Les options de menu, boutons, titres de pages, libellés de liens, contenus internes, doivent être nommés de façon cohérente et inciter l'utilisateur de façon efficace. Là encore, certaines conventions régissent l'appellation des éléments d'interface, notamment des rubriques classiques (contact, accueil, produits, panier...).



29 AVRIL, 2020

Architecture de l'information : meilleures pratiques

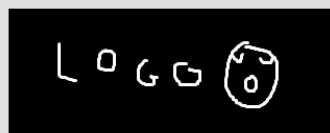


❖ Systèmes de recherche

Un dernier aspect de l'architecture de l'information concerne la gestion des systèmes de recherche. Il s'agit de travailler sur :

- Le **fonctionnement du moteur de recherche** : quels sont les contenus à indexer, quel doit être le type du moteur de recherche, quels sont les mots comparables, les options de recherche avancée, la proposition de choix contextuels à l'utilisateur...

-La **présentation des fonctions de recherche** : localisation du moteur de recherche sur le site, page de recherche, présentation de la recherche avancée, présentation des résultats de recherche.



[HOME](#)

[SHOP ▾](#)

[HOW IT WORKS ▾](#)

[FORUMS](#)

[BLOG](#)

[CONTACT](#)

[Sign in](#)

[VIEW CART](#)

What would you like to search?

Search...)



L'interface utilisateur est très liée à la facilité d'utilisation et à l'ergonomie. Ainsi, la conception d'une bonne interface d'utilisateur doit respecter certains critères décisifs à savoir : la fonctionnalité, la facilité d'utilisation, l'esthétique, la rapidité, la lisibilité pour une bonne expérience utilisateur et l'ergonomie web. Lorsque vous travaillez sur une interface graphique vous devez garder à l'esprit d'utilisabilité. De plus la conception d'une bonne IU doit tenir compte d'une architecture représentée selon le modèle suivant : header, body et footer.

IV. Exemple d'interface d'utilisateur

Les applications mobile et web ont généralement une arborescence similaire d'un point de vue architecturale, ils sont généralement conçus en respectant le modèle header, body et footer.

- **Le header** : représente l'en tête ou encore le haut d'une page d'un site. C'est ce qui va permettre de capter l'attention des visiteurs et leur donner envie de rester et visiter d'autres pages de votre site. Ainsi, il est important de s'appliquer dans la présentation des informations de l'en tête pour permettre d'éveiller la curiosité des visiteurs afin de parcourir le site. C'est pourquoi la nécessité de retrouver des éléments tel que le logo, un fond avec votre identité visuelle, un menu ainsi que ses catégories.
- **Le body** : représente le corps d'un site. C'est la partie qui contient le plus d'informations sur nos pages. On y retrouve donc : des textes, des images, des liens, des vidéos ... C'est donc dans cette partie qu'on retrouve le contenu des différents modules que le site souhaiterait mettre en évidence.
- **Le footer** : représente le pied de page d'un site.

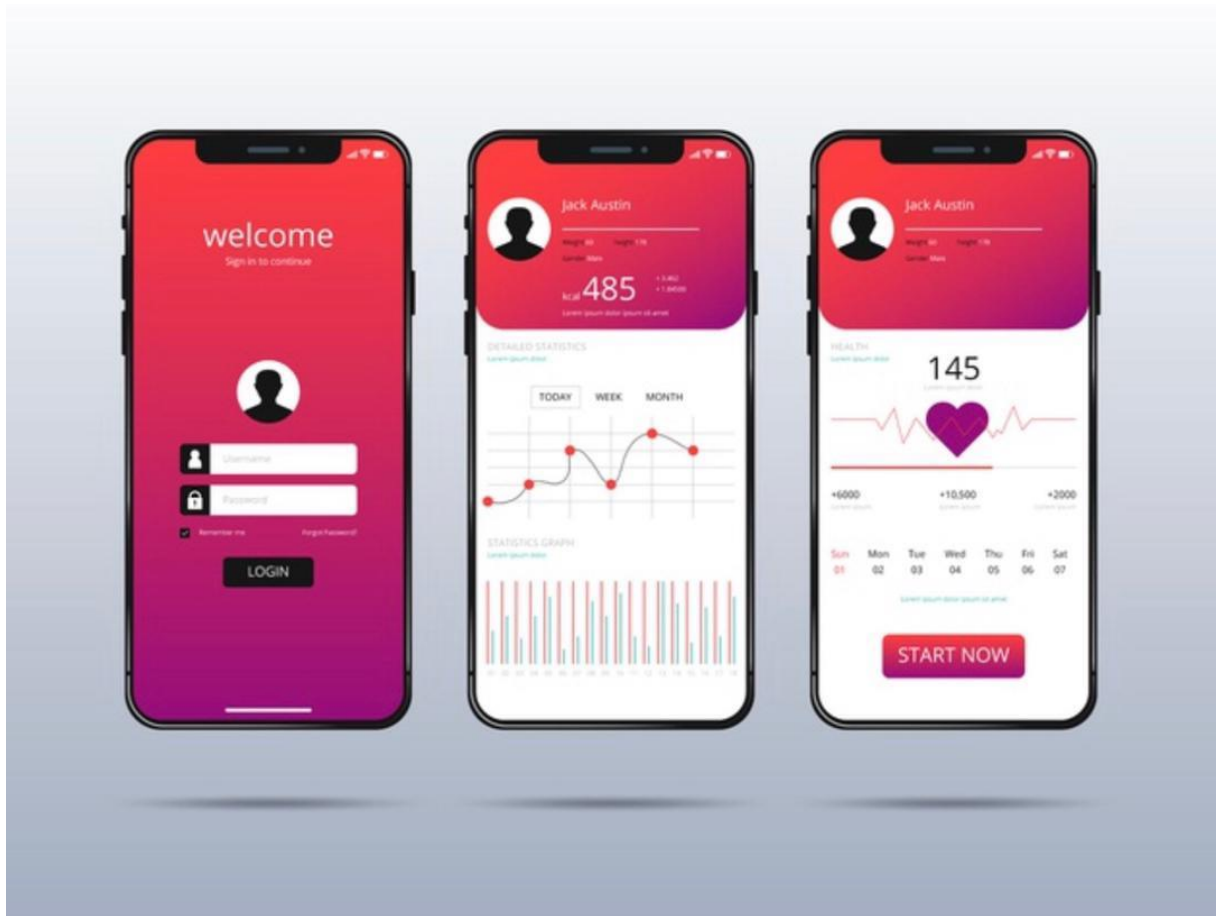


Figure 1: interface d'une application mobile



Figure 2: interface d'une application web

Conclusion

Parvenu au terme de notre investigation, il était question pour nous de faire ressortir les techniques de présentation de l'information sur une interface utilisateur. Ainsi, pour mener à bien notre travail, tout d'abord, nous avons ressorti les outils que dispose l'ergonome pour réaliser une bonne présentation. Ensuite, nous avons montré ce qu'il faut faire et comment disposer l'information sur l'interface utilisateur, et enfin nous avons donné quelques exemples d'interfaces utilisateurs. Des lors, avec l'évolution des technologies de l'information et de la communication, plusieurs éléments à l'instar de l'esthétique, l'ergonomie et les critères d'utilisabilités... doivent intervenir dans la conception et la réalisation des interfaces utilisateurs pour ainsi optimiser une meilleure présentation de l'information au sein des pages web.

Références bibliographiques

- <http://www.ergolab.net/articles/architecture-information>
- L'ergonomie ,Wolfgang Luring et Joachim Vedder
- Données et methodes pour l'ergonomie des sites webs ,Andre Tricot