La convivialité d'un site web : clé d'une plus grande efficacité

Gérald Collaud,
Jacques Monnard,
Hervé Platteaux
Centre NTE, Université de Fribourg





Objectifs

- Comprendre les notions de modèle mental et d'égocentrisme
- Connaître les règles et principes de convivialité pour la conception d'un site web efficace
- Savoir appliquer ces règles et principes
- Être à même d'identifier les facteurs de qualité d'un site web



Thèmes abordés

- Modèles mentaux
- Navigation
- Structuration d'un site
- Conception et contenu des pages
- Ergonomie de l'interface



Programme

- Introduction
- Outils et comportements Activité
- Règles et recommandations Activité
 - Rappels
 - Structuration et navigation

Pause

- Pages et contenu Activité
- Discussions et conclusion



Convivialité

"Qualifie une chose (matérielle ou logicielle) dont l'utilisation :

- est agréable
- est très simple à apprendre"

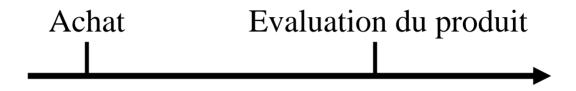
Sous-ensemble de l'Ergonomie, qui est :

Ensemble des études et des recherches qui ont pour but l'organisation méthodique du travail

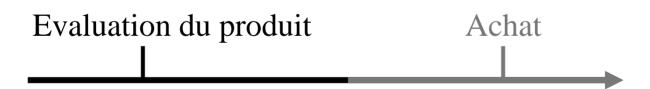


Nécessité de la convivialité

Avant :



Avec le web :

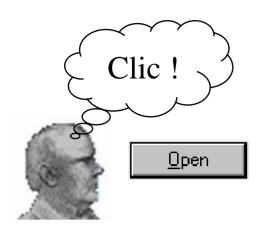




Règle d'or

Ne m'obligez pas à réfléchir!









Outils et Comportements



L'ergonomie, déjà une longue histoire

- Etude plus scientifique de l'ergonomie avec industrialisation
 - essor de la psychotechnique (tests et observations)
 - ergonomie de la place de travail et du matériel scolaire
- Confort et efficacité ou aliénation des libertés?
 - journée de travail moins fatiguante / plus productive
 - "The right man in the right place" (Taylor)
- Même question pour les sites web...
 - plus de règles pour plus d'efficacité?
 - moins de règles pour plus de liberté?



Moi, égocentrique?

- Vous concevez / réalisez un site web
- Vous effectuez cette tâche avec toute votre connaissance :
 - des contenus du site
 - de la structure des contenus du site
- Vous avez acquis ces connaissances parce que :
 - vous avez effectué cette tâche
 - vous faites partie de l'entreprise / l'institution
- Le futur usager de votre site n'a pas vos connaissances sur le contenu du site



Moi, égocentrique?

- Vous concevez / réalisez un site web
- Vous effectuez cette tâche avec toutes vos compétences :
 - de conception / réalisation des sites web
 - de navigation dans les sites web
- Vous avez acquis ces connaissances parce que :
 - vous avez effectué cette tâche
 - vous avez conçu / réalisé d'autres sites
- Le futur usager de votre site n'a pas vos connaissances sur les sites web



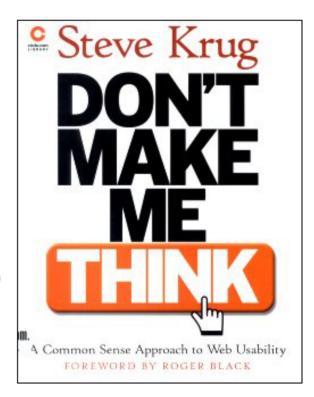
Egocentrique, l'usager aussi!

- L'usager ne tient pas compte (pour juger un site)
 - des contraintes des concepteurs
 - de tous les efforts faits pour le satisfaire
- → L'usager est égocentrique
- Oui, mais le concepteur a tort et l'usager a raison
 - parce que le client est roi
 - parce que le site est fait pour l'usager
- → Attention: l'usager ne reviendra pas car il y a plein d'autres sites!



Egocentrique, mais je me soigne

- Soyez signifiant!
- → La clé : "a world known in common"
- Pensez et rendez explicites :
 - Le contenu (quoi)
 - Les caractéristiques de la source (qui)
 - Le contexte d'utilisation (pour qui, pour quoi)
- → Augmentation d'efficacité du site





Permettre l'activité de l'usager

- La navigation dans le web s'inscrit dans le contexte plus large d'une activité de l'usager
- Les éléments d'information trouvés et les actions faites prennent, ou pas, leur signification dans cette activité de l'usager
- Pour l'usager, l'activité est structurée en 3 niveaux :
 - supérieur : activité orientée par un motif (vouloir)
 - intermédiaire : actions dirigées vers un but
 - inférieure : opérations structurées par des conditions
- Concevoir un site web, c'est permettre cette activité
- → Concevoir un site web, c'est rendre cette activité opératoire



L'usager a des modèles mentaux

- L'usager construit et utilise, avec une performance de plus en plus grande, un modèle mental selon un processus en boucle :
 - observation de la réponse d'un système à une sollicitation
 - intériorisation des résultats
 - prédiction d'un résultat aux actions entreprises
- L'usager fonctionne avec des modèles mentaux qui peuvent être faux et incomplets
- Construire un modèle mental est long et a un coût cognitif
- Transformer un modèle mental est lent et a un coût cognitif
- → Un site web, se basant sur des modèles mentaux répandus, est plus efficace qu'un autre



Peu de modèles mentaux du web (1)

- Modèle mental usuel :
 - lecture: "Tout lire du début à la fin" (utilisation linéaire du texte)
 - structure discursive: avec un début, un développement, une fin
- Peu ou pas de formation à la recherche d'information :
 - d'une information particulière dans un texte
 - d'un ensemble de documents sur une même thématique
- Outils de recherche et de présentation d'information mal connus :
 - Index, table des matières, glossaire
 - tableau à double entrée
 - recherche par mots-clé (un seul mot bien que faible efficacité)



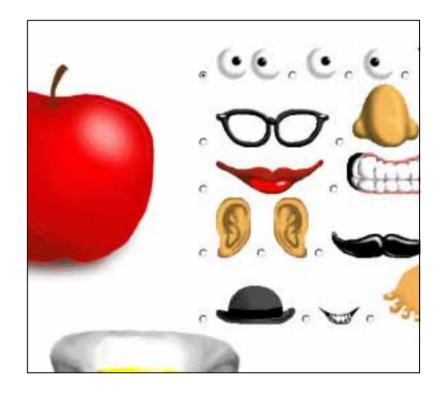
Peu de modèles mentaux du web (2)

- "Le web ça va vite"
 - → aucune patience avec un site web (abandon ou revisite)
 - > survol d'une page sans lecture du tout
 - → il y a trop d'informations dans une page
- "Dans le web, on clique"
 - → expression soulignée en bleu: lien
 - expression soulignée en rouge: lien déjà activé
- "Non, non, c'est moi qui choisis... Mais c'est où le début ?"
 - → recherche de repères (où aller?, où suis-je?)
 - recherche de listes de catégories



Un petit jeu

- http://apple-corps.westnet.com/apple_corps.2.html
- Consignes
 - mettez à la pomme des yeux, un nez, une bouche, des oreilles le plus vite possible
- Résultats et discussion





Règles et Recommandations



9 règles pour tout environnement

- 1. Etat du système
- 2. Utiliser une interface graphique standard
- 3. Liberté et contrôle par l'utilisateur
- 4. Cohérence
- **5.** Eviter les erreurs
- **6.** Evidence plutôt que mémorisation
- 7. Flexibilité et efficacité d'utilisation
- 8. Design esthétique et minimaliste
- 9. Aider l'utilisateur à reconnaître et à sortir d'une erreur

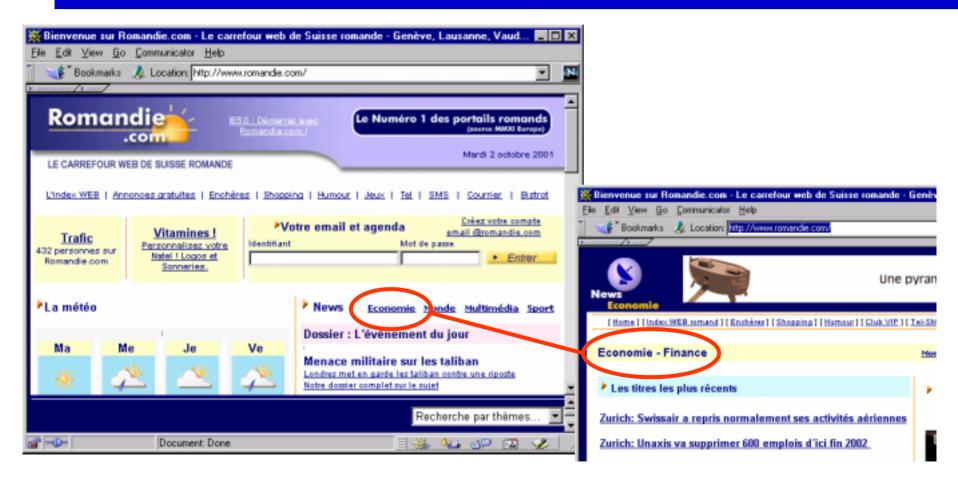


Exemple: interface graphique



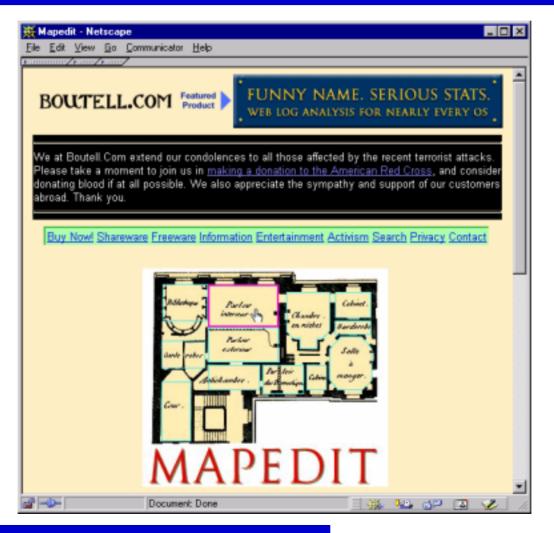


Exemple: cohérence



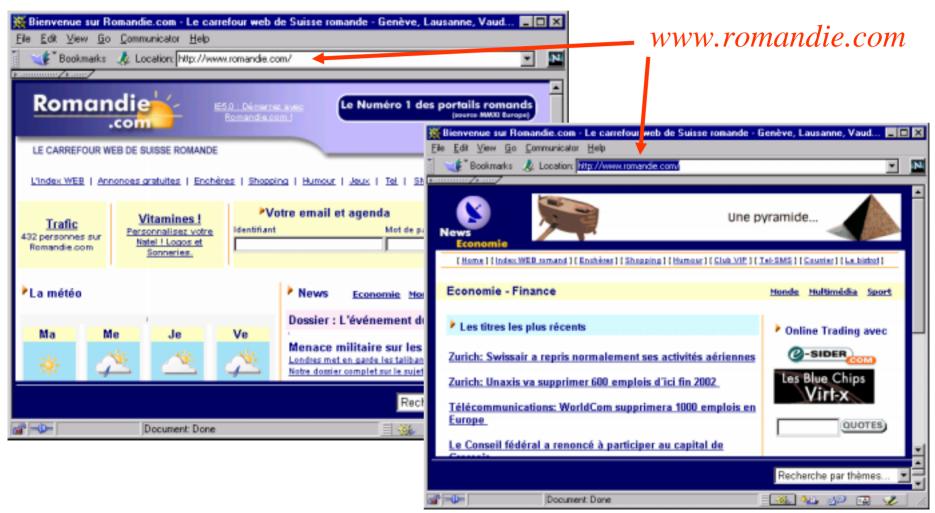


Exemple: evidence





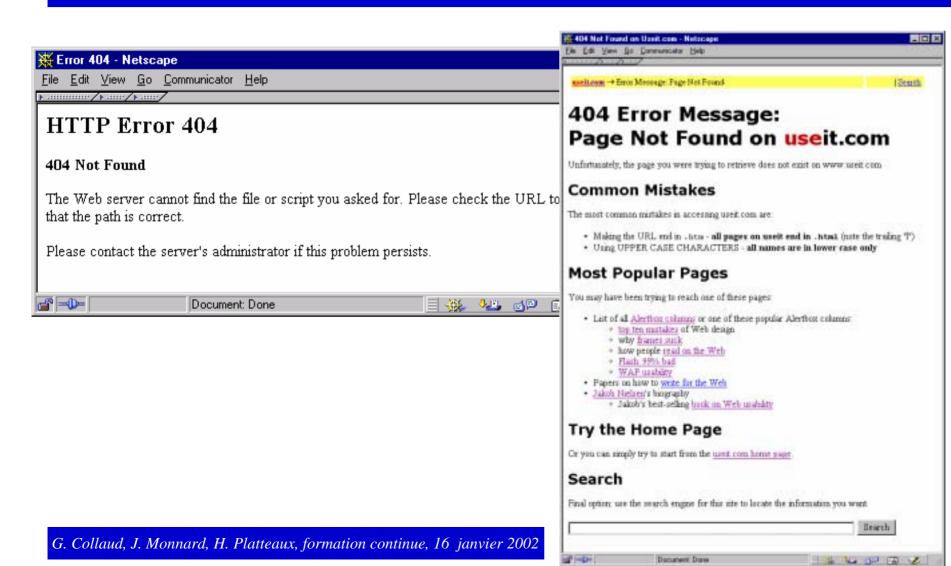
Exemple: efficacité



Exemple: design



Exemple: message d'erreur



Règles et recommandations

Structuration et navigation

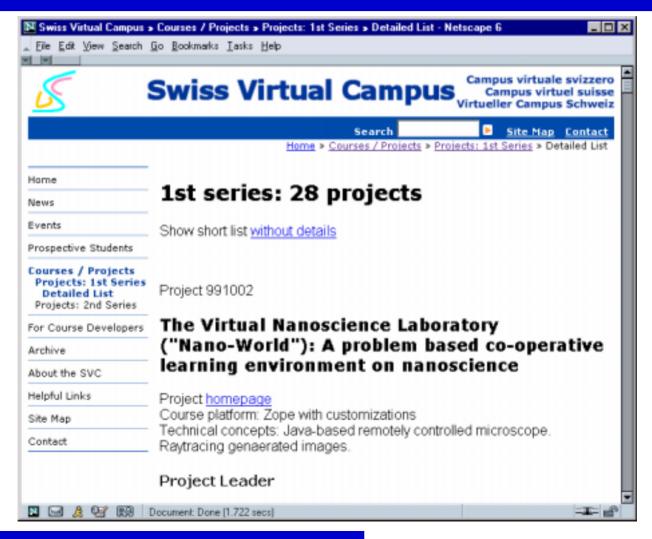


Types de navigation

- Globale
- Locale
- Contextuelle
- Outils du site



Exemple de navigations



Autres possibilités de navigation

- Carte de site (Site map)
- Index
- Recherche
- Tour guidé



Exemple de "site map"



Exemple d'index





Questions fondamentales

- Où suis-je?
 - par rapport au web
 - par rapport à la structure du site
- Où ai-je été ?
- Où puis-je aller ?





Différences web - réalité

- Pas de sens d'échelle
- Pas de sens de direction
- Pas de sens de localisation
- Situation abstraite

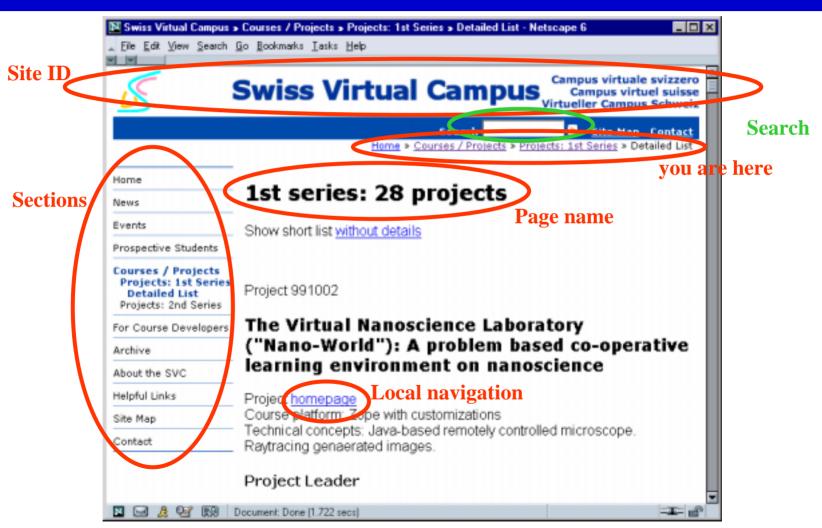


Conventions de navigation

- Sur quel site suis-je ? (site ID)
- Sur quel page suis-je ? (page name)
- Quelles sont les options à ce niveau ? (local navigation)
- Quelles sont les principales sections de ce site ? (sections)
- Où suis-je globalement ? ("you are here" indicators)
- Puis-je rechercher ? (search)



Conventions de navigation

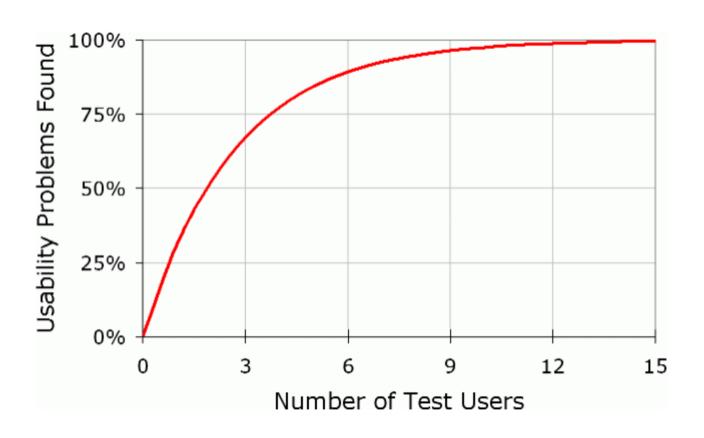


Tests

- Mieux vaut tester 1 utilisateur qu'aucun
- Tester 3 à 5 utilisateurs est suffisant
- Mieux vaut tester 1 utilisateur au début et de temps à autre que 50 vers la fin du projet
- Choisir un public cible est mieux mais pas si important
- Tester est un processus itératif
- 1 utilisateur et 1 observateur
- Faire réfléchir l'utilisateur à haute voix



Nombre d'utilisateurs pour un test





Fausses excuses

- On n'a pas le temps
- On n'a pas l'argent
- On n'a pas l'expertise nécessaire
- On n'a pas de laboratoire d'ergonomie
- On ne sait pas interpréter les résultats



Pages et contenu

- Accessibilité
- Multimédia
- Couleurs
- Les cadres

- Identité graphique
- Structure des pages
- Liens
- Contenu textes



Accessibilité (1)

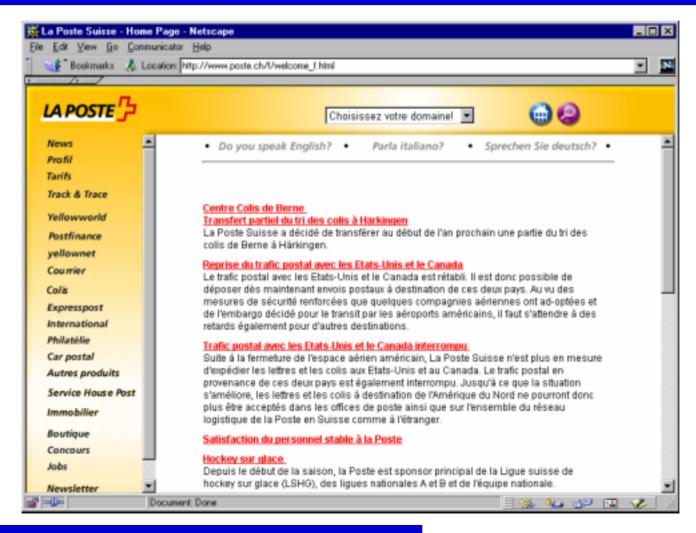
- Temps d'attente pour une page: moins de 10 secondes
 - 0.1 seconde: instantané
 - 1 seconde: délai perçu, processus de réflexion reste ininterrompu
 - >10 secondes: perte d'attention
 - feedback spécial nécessaire
 - indiquer la taille des grands fichiers
- Utiliser les fonctions offertes par les logiciels pour calculer la taille totale d'une page (y compris les images)
- Pour calculer le temps de chargement:
 - p. ex. http://www.gamegenie.com/downloads/dlcalc.shtml

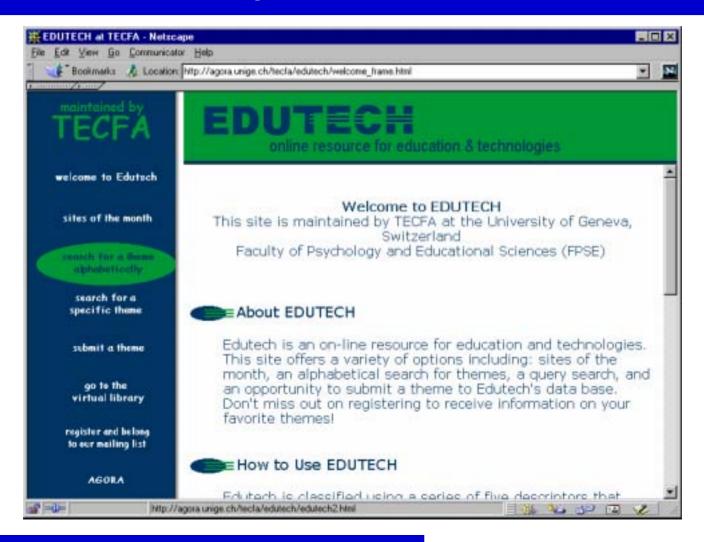


Accessibilité (2)

- Faire attention avec les menus sous forme d'images:
 - temps de chargement (n x (taille image + overhead))
 - maintenance pas aisée
 - pas toujours visibles
 - taille fixe
- Le mythe des "800 x 600":
 - la zone visible du navigateur peut varier grandement
 - créer des pages "liquides", non liées à une taille d'écran ou de fenêtre
- Concevoir des pages multi-plateformes, multi-navigateurs
 - minimum de plugins et de fonctions spécifiques à un navigateur
 - tester le site (Mac, PC, Netscape, Explorer)













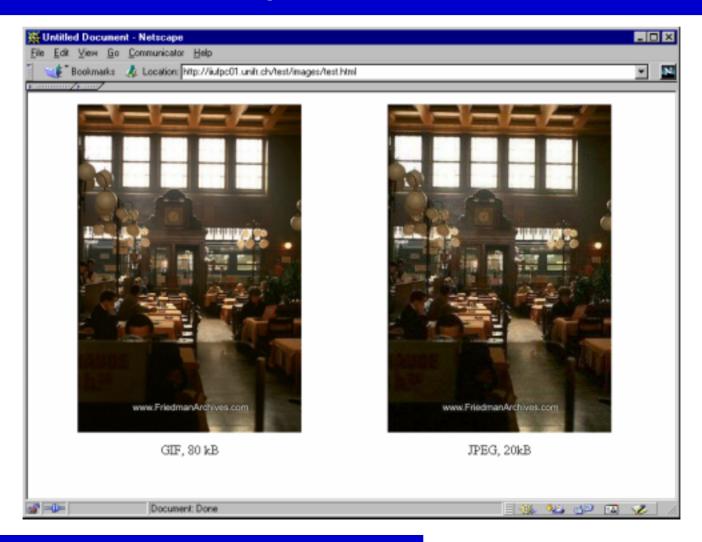


Multimédia

- Alléger le multimédia
 - pas d'animations gratuites (syndrome "Intro Flash"!)
 - en user à bon escient (surtout pour les images animées, vidéos, son)
- Images:
 - utiliser le format approprié:
 - GIF pour les graphiques simples (<256 couleurs)
 - JPEG pour les photos (avec taux de compression approprié)
 - utiliser les balises ALT (pour l'affichage sans images, et pour les nonvoyants)
 - essayer de les remplacer par un usage créatif de polices et de couleurs dans les tableaux
- Audios:
 - ne pas imposer un son/musique à l'utilisateur



Exemple: multimédia



Les couleurs

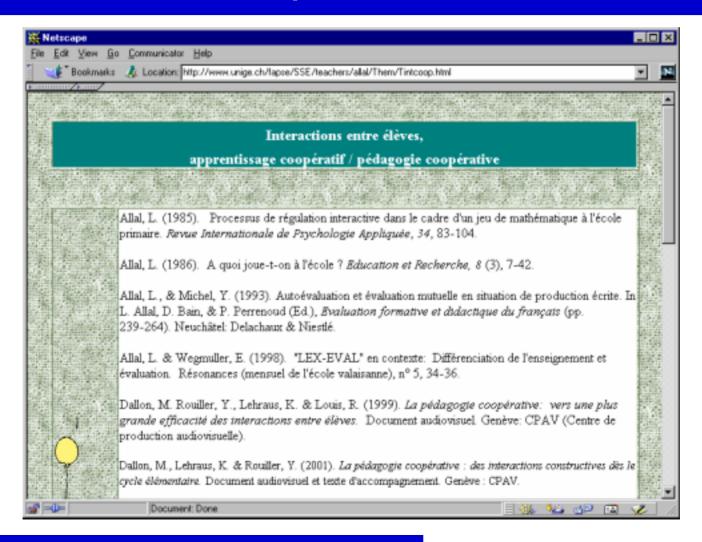
- Usages possibles
 - pour organiser et faciliter la reconnaissance des zones d'un site
 - pour faciliter la recherche d'informations
 - pour attirer l'attention
- Recommandations
 - commencer par une version monochrome
 - contraste et lisibilité doivent être maintenus
 - attention aux personnes avec une vision des couleurs déficiente
 - aspects culturels, personnels
 - ne pas abuser des couleurs!



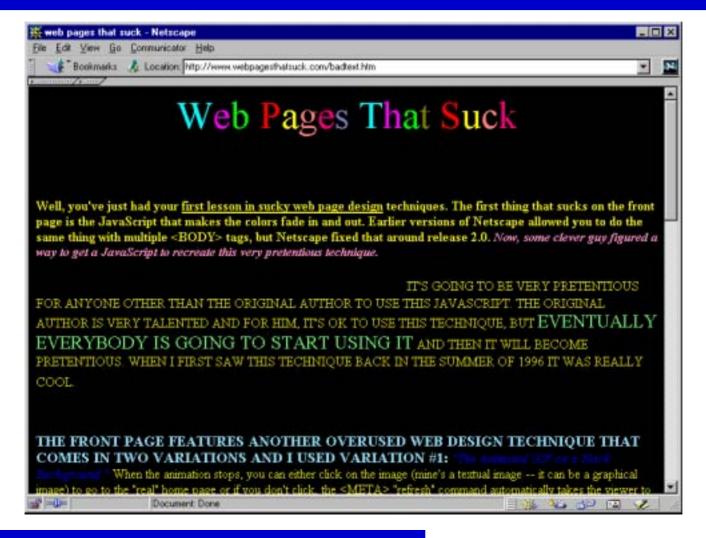














Les cadres

- Frames: just say no!
- Incohérence entre:
 - unité d'affichage = page/fenêtre
 - unité de navigation
- Adresse d'une page non identifiable (pas de "favori" possible)
- Problèmes pour l'impression et les moteurs de recherche
- Lors d'utilisation de cadres:
 - définir une URL unique pour chaque sous-page
 - utiliser target="_top"
 - recréer tout le frameset à partir de l'URL

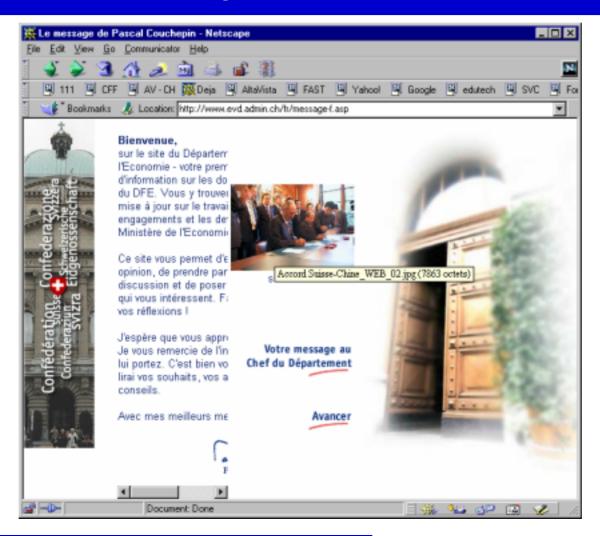


Exemple: les cadres





Exemple: les cadres



Exemple: les cadres

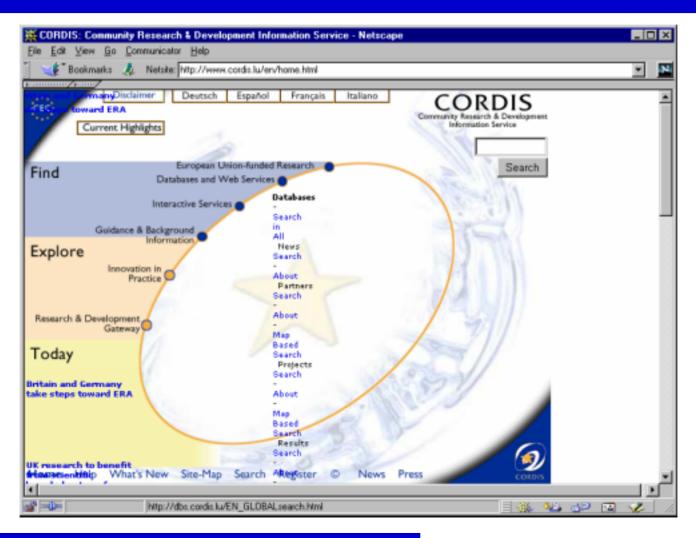


Identité graphique d'un site

- Présentation graphique d'un site = beaucoup plus que de la décoration
- Sur le web, votre site est votre administration/école/entreprise ...
- La home page doit définir l'identité visuelle du site
- Tous les visiteurs n'arrivent pas par la home page:
 - chaque page individuelle doit aussi représenter l'entreprise
- Définir une charte graphique pour tous les auteurs de pages
 - utilisation des graphiques, logos, polices, etc.
 - préparer des modèles/chablons (p. ex. les "templates" Dreamweaver) et une feuille de style



Exemple: identité graphique



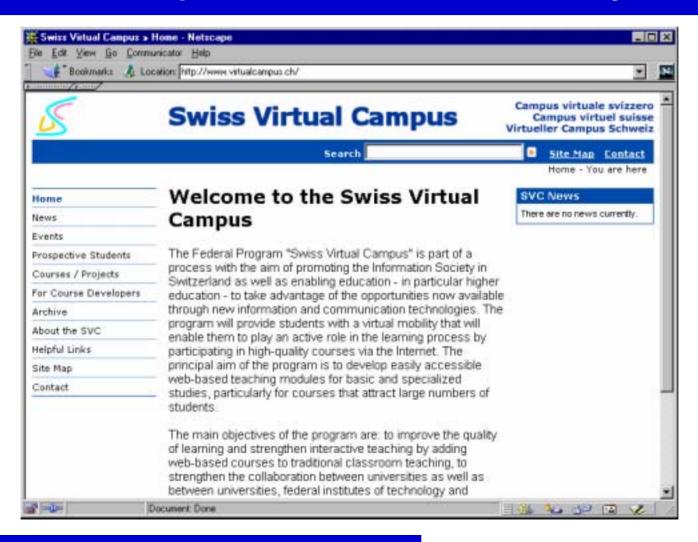


Les feuilles de style

- Avantages des feuilles de style:
 - permettent de standardiser la présentation d'un site
 - permettent de séparer contenu et format de présentation
 - simplifient la maintenance du site
- Recommandations:
 - Se limiter aux attributs "standard"
 - Vérifier que la page s'affiche correctement sur les principaux navigateurs
 - erreurs: http://css.nu/pointers/bugs.html
 - Si possible, utiliser un outil pour les créer (p. ex. TopStyle)
 - Faire en sorte que la page soit aussi lisible sans feuille de style

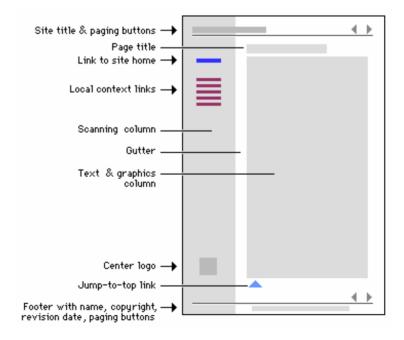


Exemple: les feuilles de style

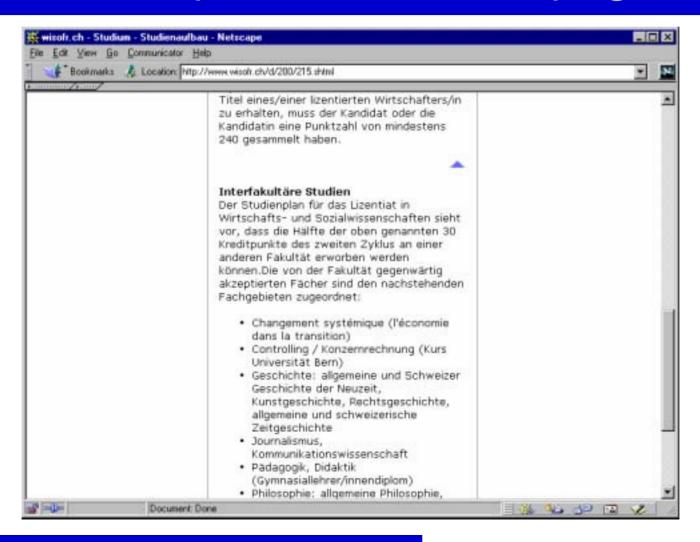


Structure de la page (1)

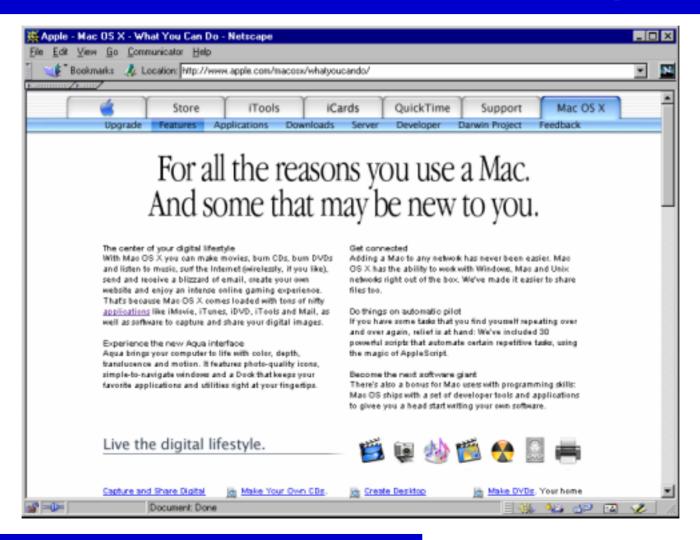
- Bien utiliser l'espace:
 - moins pour la navigation, plus pour le contenu
 - ne pas trop remplir les pages
- Définir une grille avec des zones bien distinctes
 - utiliser les contrastes (couleurs)
 - diriger le regard du visiteur

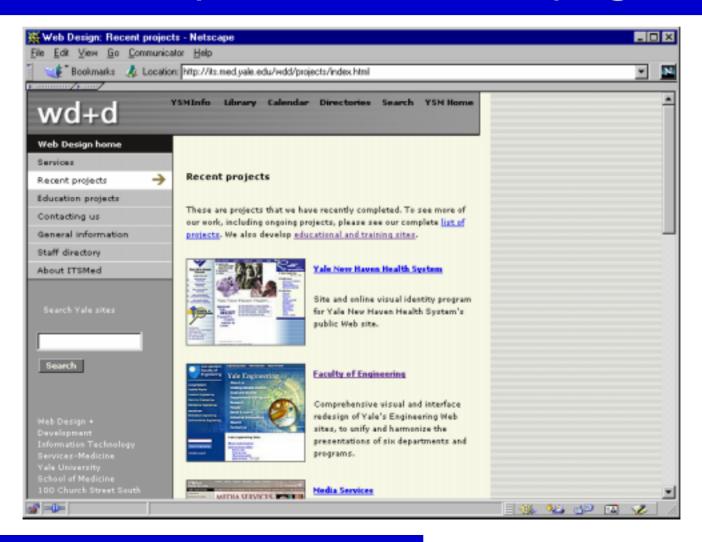














Structure de la page (2)

- Gradient de complexité dans le site et les pages:
 - pages: plus grande densité fonctionnelle dans la première partie, qui est toujours vue
 - idem pour le site lui-même:
 - pages du haut de la hiérarchie: beaucoup de fonctions
 - pages plus profondes: plus simples (l'utilisateur sait où il se trouve)
- Reprendre la même structure sur chaque page
 - augmente la convivialité et facilité d'utilisation
 - établit l'idée que le visiteur se trouve dans un "lieu"
 - facilite la mémorisation



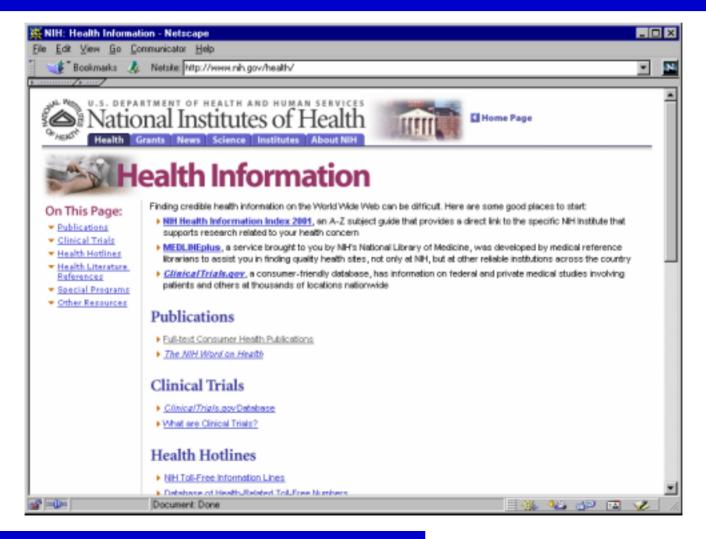


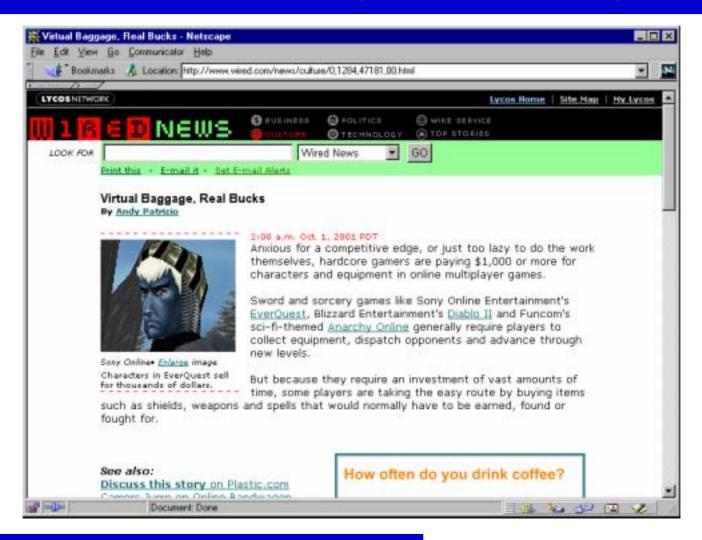


Longueur de la page

- Compromis entre cliquer et dérouler:
 - page de plus de 3-4 écrans: perte du contexte et des repères de navigation
 - si rapidité de lecture importante: plutôt utiliser des liens
- Pages courtes (< 2 écrans):
 - home page, pages de menu et de navigation
 - documents à lire online
- Pages plus longues:
 - documents linéaires, difficiles à découper
 - pages destinées à être imprimées
 - glossaires et autres
 - pour simplifier la maintenance (moins de liens)



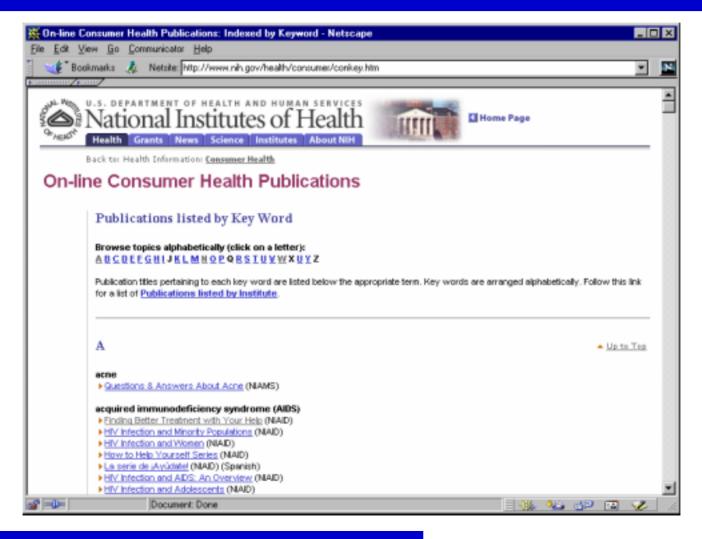














Le bon usage des liens

- Types de liens:
 - liens structurels, pour la navigation
 - liens associatifs: informations complémentaires sur le texte souligné
 - liens de référence
- Liens associatifs, importants, univoques: dans le texte
- Liens de référence, secondaires, à interprétation non évidente: regrouper à part, p. ex. en bas de page
- Le texte du lien doit être clair et fournir un contexte:
 - "Pour des informations sur la convivialité des sites, <u>cliquez ici</u>"
 vs "Nous vous proposons des informations sur <u>la convivialité des sites</u>"
- Limiter l'usage des liens internes à une page
- Marquer clairement les liens: souligné, couleur

















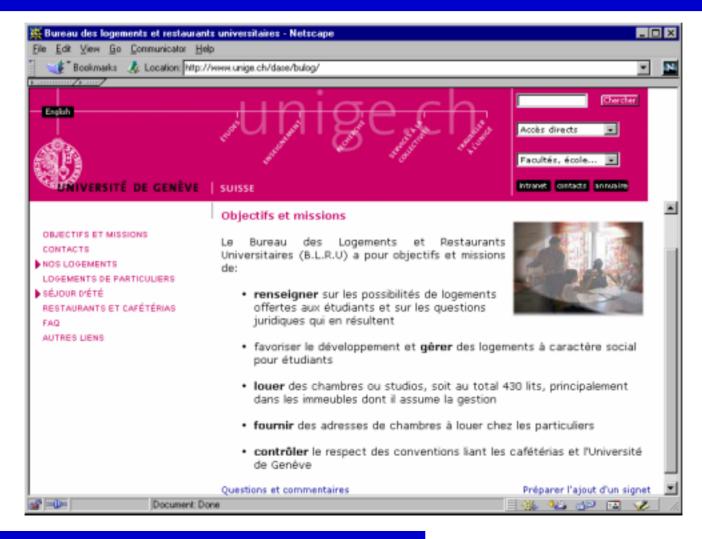


Contenu - texte

- Le contenu d'une page devrait se suffire à lui-même, ou alors situer le contexte:
 - fournir des éléments de navigation, un titre
 - le cas échéant, des informations sur les documents voisins
- Les gens scannent et ne lisent souvent que le début d'un texte
 - utiliser le principe de la "pyramide inversée": commencer par une brève conclusion, puis ajouter graduellement des détails
 - faire court: 50% de la version "papier"
 - phrases de moins de 20 mots, 5 par paragraphe
 - mettre les éléments dans des listes
- Pour les titres et en-têtes:
 - bref résumé du contenu
 - explicites, pas de "teasers"
 - éviter les mots inutiles



Exemple: contenu



Exemple: contenu



Références: livres

- Bastien, J.M.C., Scapin, D. (1993): Ergonomic Criteria for the Evaluation of Human-Computer interfaces. Institut National de recherche en informatique et en automatique, France
- Rabardel P. (1995): Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains, Paris: Armand Colin.
- Nielsen J. (1999): Designing Web Usability, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana USA
- Krug S. (2000): Don't make me think!, New Riders Publishing, Indianapolis, Indiana USA



Références : sites web en français

- L'ergonome: http://www.lergonome.com/
- Quelques ressources: http://www.veblog.com/
- Conseil et études expérientiels web: http://www.axance.com/
- Accompagnement d'un cours: http://www.crim.ca/~arbastie/



Références : sites web en anglais (1)

- Jakob Nielsen's Website http://www.useit.com/
- Web usability http://www.usableweb.com/
- Evidence-based guidelines
 http://usability.gov/guidelines/
- Web style guide http://info.med.yale.edu/caim/manual/contents.html
- Web review http://www.webreview.com/
- The World-Wide Web Virtual Library http://www.ciolek.com/WWWVLPages/QltyPages/NetStudies.html



Références : sites web en anglais (2)

Exemples

- Interface Hall of Shame http://www.iarchitect.com/shame.htm
- Bad Human Factors Designs http://www.baddesigns.com

Méthodes

- Une boîte à outils revue de plusieurs méthodes de convivialité http://www.best.com/~jthom/usability/
- Evaluation heuristique (Jakob Nielsen) directions générales pour une étude de convivialité http://www.useit.com/papers/heuristic/



Sites présentés dans les parties Rappels, Structuration et Navigation

Titre du transparent	Adresse web
Exemple: cohérence	www.romandie.com
Exemple: évidence	www.mapedit.com
Exemple: efficacité	www.romandie.com
Exemple: design	www.pathfinder.com
Exemple: message d'erreur	www.admin.ch/fsd
	www.useit.com/fds
Exemple de navigations	www.virtualcampus.ch
Exemple de "site map"	www.wisofr.ch
Principles of good GUI design	http://axp16.iie.org.mx/Monitor/v01n03/ar_ihc2.htm
Nombre d'utilisateurs pour un test	http://www.useit.com/alertbox/20000319.html



Sites présentés dans la partie Pages et Contenu (1)

Thème traité	Adresse web
Calcul du temps de chargement d'une page	http://www.gamegenie.com/downloads/dlcalc.shtml
Menus graphiques	http://www.poste.ch,
	http://agora.unige.ch/tecfa/edutech/welcome_frame.html
Largeur de page fixe	http://wisofr.ch
Pages "liquides":	http://www.wired.com/news/culture/0,1284,46925,00.html
Image animée:	http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/allal/welcome.html
Couleurs:	http://www.migros.ch
	http://www.hyperwave.com/e/index.html
	http://www.nzz.ch
Mauvais usage de couleurs:	http://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/allal/Them/Tintcoop.html
	http://www.webpagesthatsuck.com/badtext.htm
Cadres:	http://www.migros.ch,
	http://www.evd.admin.ch/fr/message-f.asp
	http://www.borsalino.ch
Charte graphique:	http://www.univ-metz.fr/charte.html
Identité graphique:	http://www.cordis.lu/en/home.html
Feuilles de style:	http://www.virtualcampus.ch



Sites présentés dans la partie Pages et Contenu (2)

Thème traité	Adresse web
Structure de page:	http://www.wisofr.ch/d/200/215.shtml
	http://www.apple.com
Grille:	http://its.med.yale.edu/wdd/
Gradient de complexité:	http://www.amazon.com
	http://www.nytimes.com
Longueur de page:	http://www.nih.gov/health/
	http://www.wired.com/news/culture/0,1284,47181,00.html
	http://www.niaid.nih.gov/newsroom/simple/background.htm
	http://www.nih.gov/health/consumer/conkey.htm
Les liens:	http://www.unige.ch/
	http://permanent.nouvelobs.com/societe/20011002.OBS8992.html
	http://www.wired.com/news/culture/0,1284,47181-2,00.html
	http://news.zdnet.fr/story/0,,t118-s2096389,00.html
	http://usability.gov/guidelines/links.html
	http://www.lemonde.fr/
Contenu des pages:	http://www.unige.ch/dase/bulog/
	http://news.zdnet.fr/story/0,,t118-s2096389,00.html

Erreurs à ne pas commettre (1)

- Utilisation de cadres (frames)
- Utilisation gratuite de nouvelles technologies
- Temps de chargement trop long
- Manque de support de navigation
- Information dépassée
- Page de départ inutile (splash screen)
- Choix des couleurs
- Taille des caractères fixe
- Liens hypertextes :
 - liens non fonctionnels
 - couleur des liens non standard
 - pages orphelines
 - URLs complexes (http://www.byte.com/column/frantz/BYT20010321S0002)
- Longues pages

Source: http://www.useit.com/alertbox/9605.html (1996)



Erreurs à ne pas commettre (2)

- Fautes d'orthographe
- Casser les liens
- Animez les images
- Optimisez pour 800x600
- Optimisez pour un navigateur particulier
- Mettez un péage sur le site
- Ne sécurisez pas vos formulaires
- Multipliez les frames
- Négligez les mises à jour
- Mettez des pops up partout

Source: http://www.sam-mag.com/archives/erreurs.htm



Erreurs à ne pas commettre (3)

- Fonctionnement du bouton back
- Ouverture d'une nouvelle fenêtre (Pop-up windows)
- Utilisation non standard de l'interface graphique utilisateur (GUI)
- Pages conçues uniquement pour un navigateur ou un système d'exploitation
- Pages conçues pour une taille de fenêtre non standard
- Pages déplacées
- Serveur web lent
- Démarrage audio automatique
- Absence d'archives
- Liens hypertextes :
 - vers des fichiers non-HTML sans avertissement
 - "invisibles" ou "mystérieux" (http://www.webpagesthatsuck.com/badamazon/ http://www.newbeetle.com/english/home/index_.htm http://www.renault.com.mx/index1.html)

Source: http://www.useit.com/alertbox/990530.html (1999)



Charte des utilisateurs

- L'utilisateur a toujours raison. S'il existe un problème avec l'utilisation du système, il provient du système, pas de l'utilisateur.
- L'utilisateur a droit à la facilité lors de l'installation de logiciels et d'équipement informatique.
- L'utilisateur a droit à des systèmes faisant exactement ce qu'ils sont censés faire.
- L'utilisateur a droit à des instructions claires, simples et précises lui permettant de comprendre et d'utiliser un système assurant l'atteinte de ses objectifs.
- L'utilisateur a droit au contrôle absolu du système, de même qu'à être capable d'obtenir l'attention du système sur demande.
- L'utilisateur a le droit d'être informé par le système sur son état par rapport à la tâche qu'il effectue et par rapport au progrès accompli vers la complétion de la tâche, de façon claire, compréhensible et précise.
- L'utilisateur a le droit d'être informé clairement quant aux spécifications requises pour utiliser pleinement tout système informatique.
- L'utilisateur a le droit de connaître les limites des capacités du système.
- L'utilisateur a le droit de communiquer avec les fournisseurs de technologies et de recevoir des réponses utiles et intelligentes à toutes ses questions.
- L'utilisateur doit être le maître de la technologie, non l'inverse. Tout système doit être intuitif et naturel lors de son utilisation.



