

Navigation

Interface Homme Machine
Nathanaël Martel

De la classification à la navigation

Nous avons les libellés , nous pouvons les utiliser pour guider l'utilisateur en créant une navigation.

Navigation dans la vie réelle

- Suivre les panneaux (de la route)
- GPS (directions étape par étape)
- « pilote automatique » (voiture sans pilote)
- Repères (site, monument...)
- Cartes
- Guides

Dans la vie réelle, la bibliothèque

- **Carte, Plan**
- **Panneaux**
- **Système de classification : Classification décimale universelle**
- **Votre «coin» préféré**
- **Recherche par ordinateur/smartphone**
- **Recommandation**
- **Visite Guidée**
- **Demandé aux bibliothécaires ou à quelqu'un d'autre**

Dans la vie réelle, un magazine

- **Table des matières**
- **Linéaire (feuilleter les pages)**
- **Onglet, couleurs de section**
- **Marque page (pages cornées)**
- **Point de repère (photo)**
- **Évaluer la quantité lue**

Navigation

Et en matière de logiciel ?

Systeme de Navigation

- **Donner du contexte**
 - où suis-je par rapport au reste ?
- **Donner de la flexibilité**
 - où est-ce que je peux aller ?
- **Éviter de perdre les gens, et le leur faire perdre du temps**
 - pourquoi je dois aller la bas ? qu'est ce que je vais y trouver
- **Donner un guide**
 - comment j'y vais ? comment je reviens ?

Donner du contexte

- **Marque / Logo**
- **Présentation hiérarchique de l'information via le menu**

Donner du contexte



Donner de la flexibilité

- **La hiérarchie peut être assez réductrice**
- **Ajouter des liens directe**
- **Assurez vous que le sens est évident**

Où est la chose que je cherche ?

- **Navigation global**
- **Navigation local**
- **Navigation contextuel**
- **Navigation supplémentaire**

Navigation global

- **Présent sur tout le système (chaque page / écrans)**
- **Avec les principales sections**

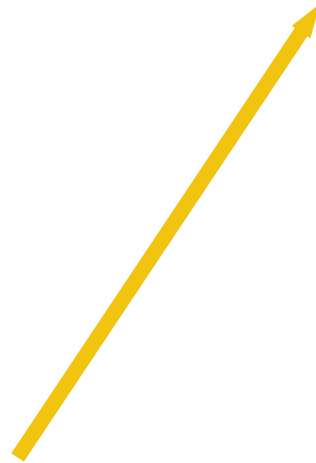
La navigation global explicite l'architecture, la rend visible

Navigation local

En complément de la navigation globale



Navigation contextuelle



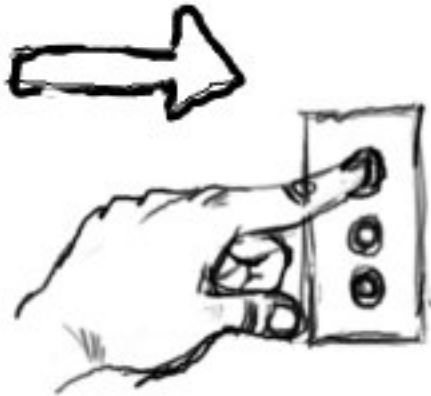
Navigation supplémentaire

- **Recherche**
 - indispensable dès que le volume d'information est important
- **Pagination (diaporama photo)**
- **Fil d'ariane**
- **Visite guidée**
 - met en avant quelques aspects spécifique de l'application
 - utile pour faire découvrir aux utilisateurs des fonctionnalités importantes

Comment j'arrive à ce que je cherche ?

- **Les libellés donnent une indication claire de ce qui se cache derrière**
- **Affordance**
- **Perception visuel**
 - principe de proximité

Principe 4 : l'affordance



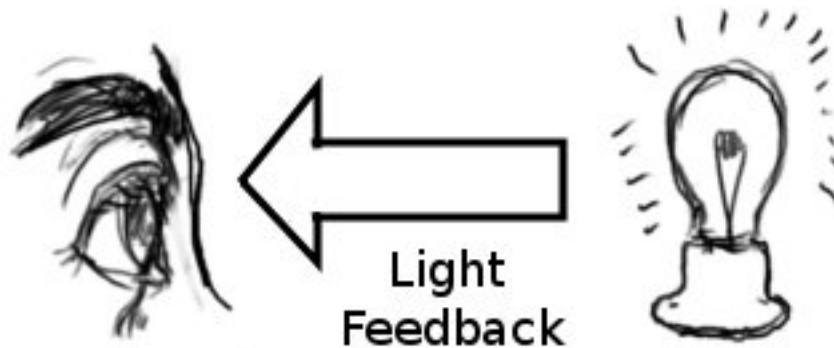
Button - Push



Switch - Flip



Knob - Rotate



Principe 4 : l'affordance

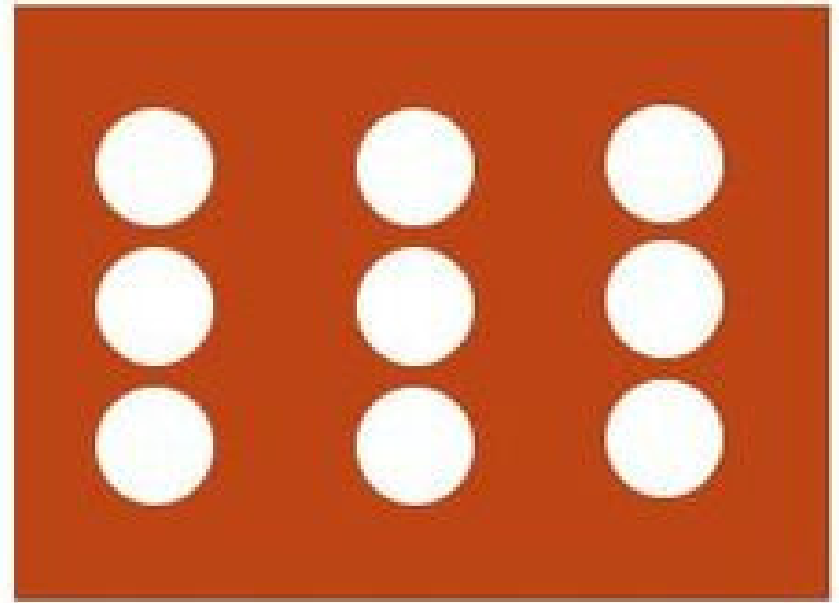
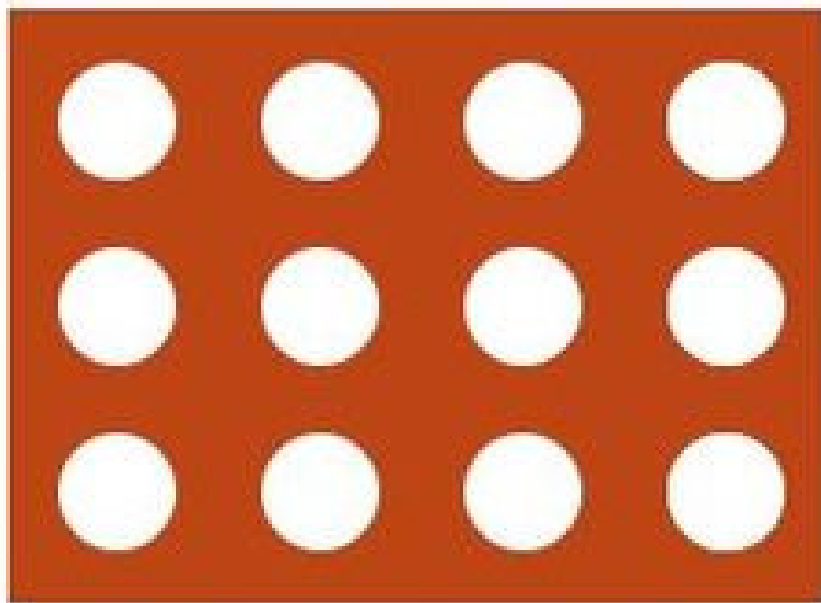


Principe 4 : l'affordance

« capacité d'un système ou d'un produit à suggérer sa propre utilisation »

- **les éléments de navigation doivent paraître actionnable (clicable)**

Principe 5 : principe de proximité














Principe 5 : principe de proximité

« Les éléments qui sont proche les uns des autres sont perçu comme étant relié/associé »




Principe 5 : principe de proximité

Exemple :

	Nom	Age	Matricule	Droits d'accès	Détail	Actions
<input checked="" type="checkbox"/>	Amélie Doe	29	7658095A	Niveau3	Voir le détail	  
<input type="checkbox"/>	Ghyslain Dupond	45	87391BRC	Niveau1	Voir le détail	  
<input type="checkbox"/>	Jules Pirom	34	08753RT	Niveau2		
<input type="checkbox"/>	Nadhia Karima	56	9875R2A	Niveau2	Voir le détail	  
<input checked="" type="checkbox"/>	Valery Botton	23	0982YUZ	Niveau3		

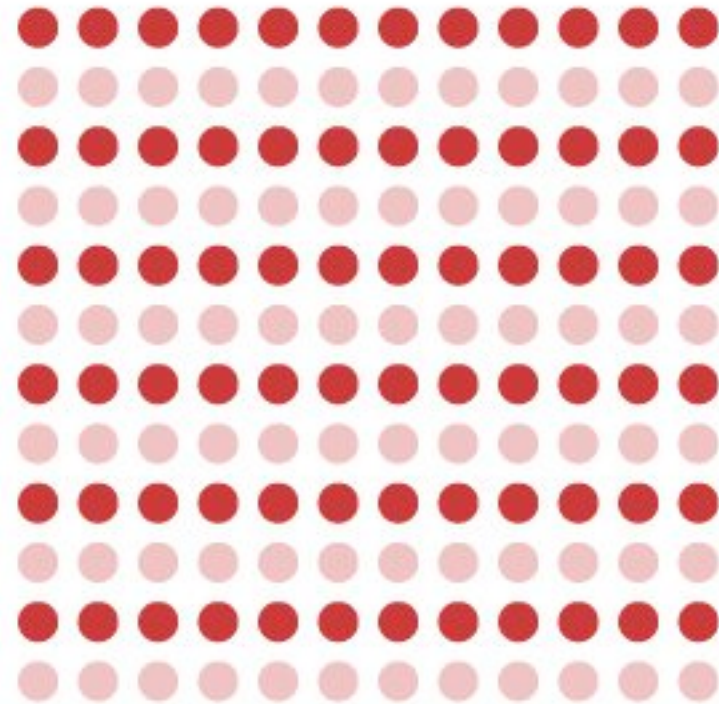
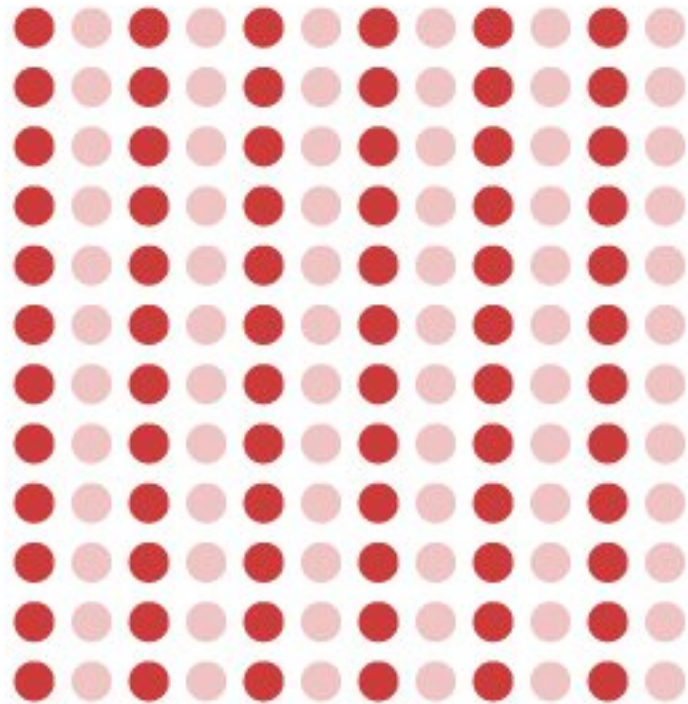
Tableau

▼ Trier par: Prénom

<input type="checkbox"/> Amélie Doe 7658095A, 29ans	Accès : Niveau 3	▼ Actions Voir le detail
<input type="checkbox"/> Ghyslain Dupond 87391BRC, 45ans	Accès : Niveau 1	 Modifier  Envoyer  Supprimer
<input type="checkbox"/> Jules Pirom 08753RT, 34ans	Accès : Niveau 2	▼ Actions
<input type="checkbox"/> Nadhia Karima 9875R2A, 56ans	Accès : Niveau 2	▼ Actions
<input type="checkbox"/> Valery Botton 0982YUZ, 23ans	Accès : Niveau 3	▼ Actions

Liste

Principe 6 : principe de similitude



Principe 6 : principe de similitude

« Le cerveau tend à regrouper les objets proches d'autres éléments mais également ayant des similitudes physiques comme une forme, couleur, taille ... identique. Ils seront perçus comme appartenant à la même catégorie. »

Conclusion

Lorsque l'on conçoit un système de navigation,
il est difficile d'anticiper le chemin que prendra l'utilisateur

Principe 5 : principe de proximité



Principe 5 : principe de proximité



Principe 5 : principe de proximité



Conclusion

Lorsque l'on conçoit un système de navigation,
il est difficile d'anticiper le chemin que prendra l'utilisateur.

Mais avec un peu de tests utilisateurs on peut s'en approcher.