

# 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

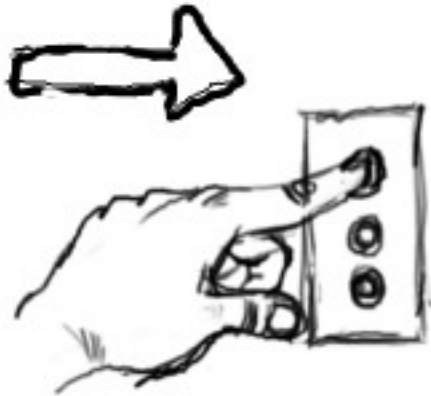
- **Recherche**
  - indispensable dès que le volume d'information est important
- **Pagination (diaporama photo)**
- **Fil d'ariane**
- **Visite guidée**
  - met en avant quelques aspects spécifique de l'application
  - utile pour faire découvrir aux utilisateurs des fonctionnalités importantes

# 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



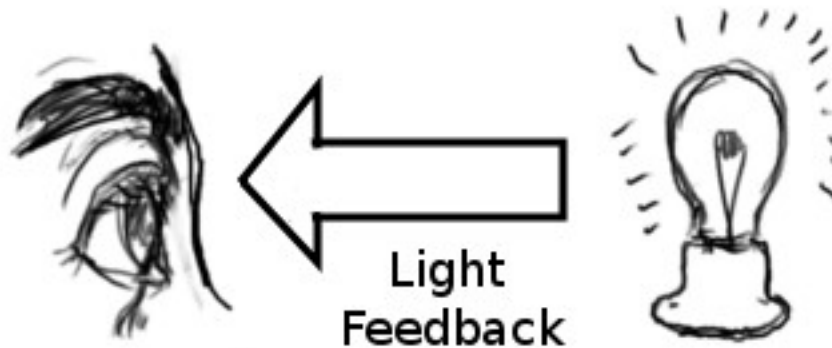
Button - Push



Switch - Flip



Knob - Rotate



# Principe 4 : l'affordance

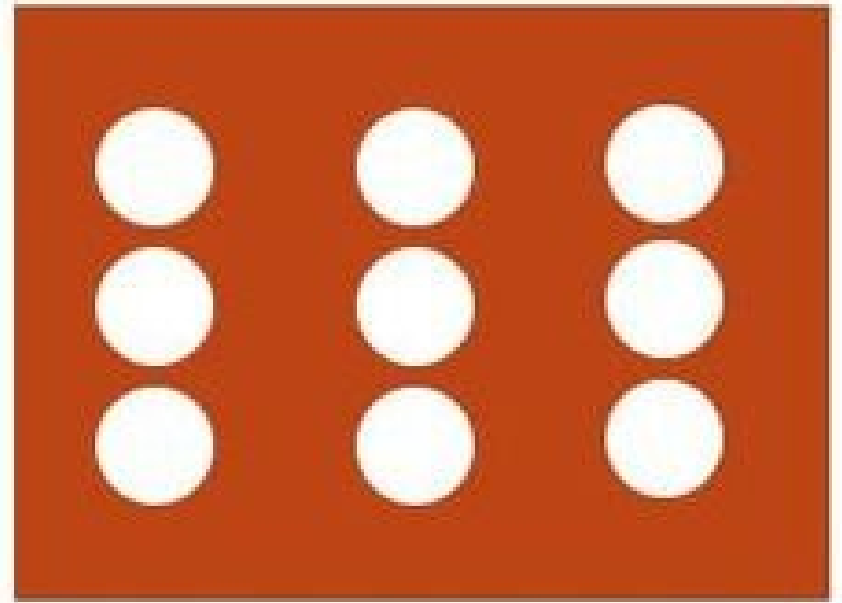
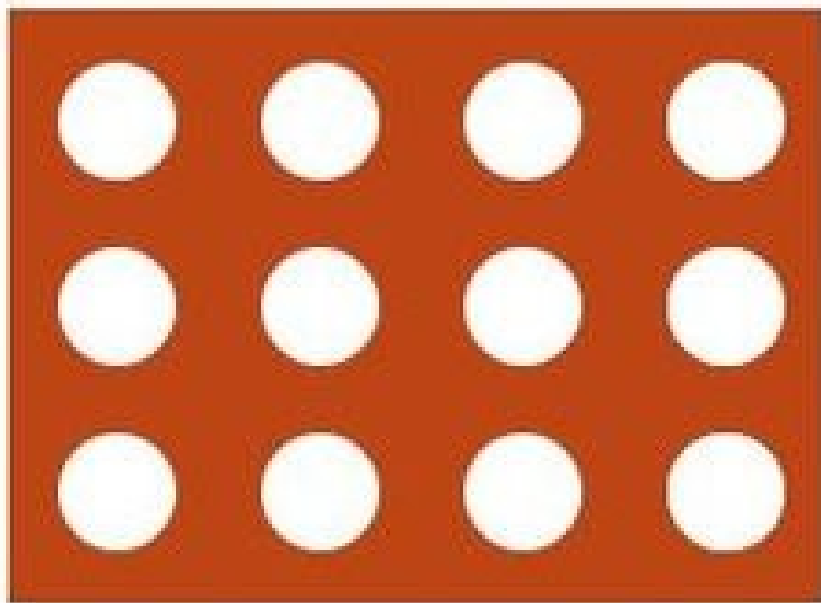


# Principe 4 : l'affordance

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

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

# 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	<a href="#">Voir le détail</a>	  
<input type="checkbox"/>	Ghyslain Dupond	45	87391BRC	Niveau1	<a href="#">Voir le détail</a>	  
<input type="checkbox"/>	Jules Pirom	34	08753RT	Niveau2		
<input type="checkbox"/>	Nadhia Karima	56	9875R2A	Niveau2	<a href="#">Voir le détail</a>	  
<input checked="" type="checkbox"/>	Valery Botton	23	0982YUZ	Niveau3		

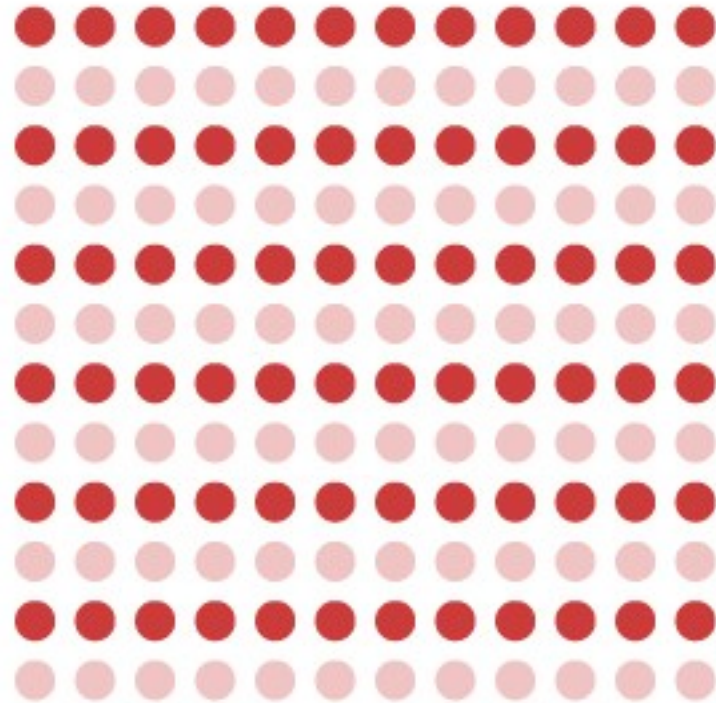
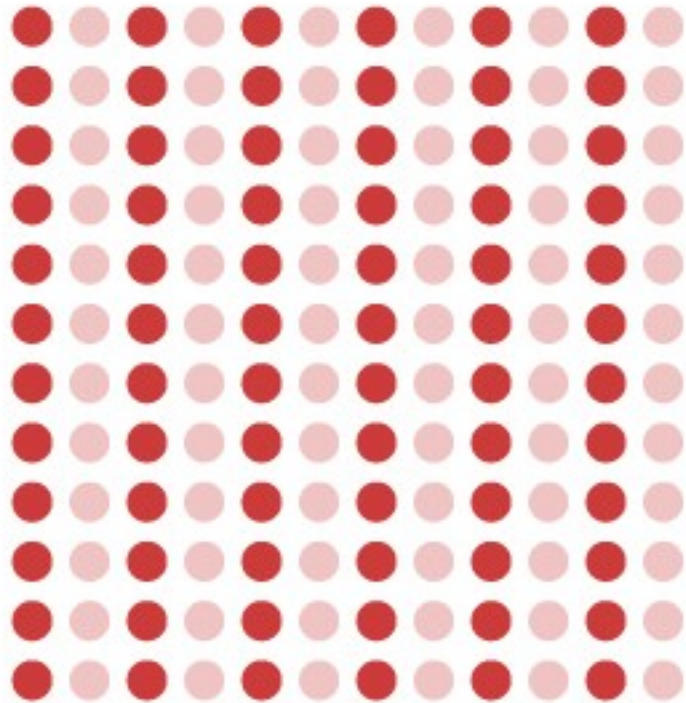
Tableau

▼ Trier par: Prénom

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