

UX Comportemental Checklist 2024-2025

Sources principales : Nielsen Norman Group, Baymard Institute, Laws of UX, Google Material Guidelines, Apple HIG, Smashing Magazine.

Format : pour chaque pattern, la règle, un exemple concret, un anti-pattern, un tag, et un mini DO / DON'T.

Table des matieres

1. [A1. Loading States](#)
2. [A2. Empty States](#)
3. [A3. Error States](#)
4. [A4. Success Feedback](#)
5. [A5. Disabled States](#)
6. [B6. Navigation Patterns](#)
7. [B7. Onboarding](#)
8. [B8. Progressive Disclosure](#)
9. [B9. Wizard / Multi-step](#)
10. [B10. Search & Filter](#)
11. [C11. Forms](#)
12. [C12. Actions & Confirmations](#)
13. [C13. Selections](#)
14. [C14. Drag & Drop](#)
15. [C15. Gestures \(Mobile\)](#)
16. [D16. Data Display](#)
17. [D17. Notifications](#)
18. [D18. Help & Support](#)
19. [E19. Trust Patterns](#)
20. [E20. Privacy & Consent](#)
21. [References](#)

A. ETATS & FEEDBACK

1. Loading States

Type d'indicateur selon la duree

Regle : adaptez l'indicateur au temps et a la prevision (progress deterministe vs indetermine).

Exemple : barre de progression si vous connaissez la taille du telechargement, spinner sinon.

Anti-pattern : spinner pour une operation longue qui semble bloquee.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID] [UNIVERSAL]

DO : afficher un retour immediat (etat en cours).

DON'T : laisser un ecran figer sans feedback.

Skeleton et precharge

Regle : utilisez des skeletons pour les contenus chargeant > 1s, avec forme proche du vrai contenu.

Exemple : cartes avec blocs gris et animation douce avant le rendu final.

Anti-pattern : skeleton clignotant ou qui remplace le contenu plusieurs fois.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : maintenir la mise en page pour eviter le saut de contenu.

DON'T : afficher un loader pour des actions ultra-courtes.

2. Empty States

Structure informative + action

Regle : expliquer l'etat vide et proposer un CTA clair.

Exemple : "Aucune action aujourd'hui" + bouton "Commencer".

Anti-pattern : ecran vide sans texte ni action.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : ton encourageant et utile.

DON'T : blamer l'utilisateur.

Contextes differents (first time vs no result)

Regle : distinguer "premiere utilisation" de "recherche sans resultat".

Exemple : "Pas de resultats" + suggestion de filtre.

Anti-pattern : reutiliser le meme message pour tous les vides.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : proposer des alternatives.

DON'T : cacher les controles utiles.

3. Error States

Message d'erreur utile

Règle : message = quoi + pourquoi + comment corriger.

Exemple : "Mot de passe trop court (min 8 caractères)".

Anti-pattern : "Erreur inconnue".

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : associer à l'élément en erreur.

DON'T : message générique sans action.

Retry & offline

Règle : offrir un retry clair et un état offline explicite.

Exemple : bandeau "Hors ligne" + bouton Reessayer.

Anti-pattern : action silencieuse qui échoue.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID] [UNIVERSAL]

DO : conserver la saisie utilisateur.

DON'T : perdre les données.

4. Success Feedback

Toast / snackbar discret

Regle : feedback rapide et non bloquant.

Exemple : toast "Action enregistrée" 3s.

Anti-pattern : modal de confirmation pour chaque petite action.

Tag : [WEB] [ANDROID] [UNIVERSAL]

DO : inclure "Annuler" si possible.

DON'T : interrompre le flux.

Ne pas sur-confirmer

Regle : éviter les confirmations quand le résultat est déjà visible.

Exemple : mise à jour directe du compteur.

Anti-pattern : success popup inutile.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : prioriser la lisibilité.

DON'T : saturer l'utilisateur.

5. Disabled States

Desactiver vs cacher

Règle : désactiver si la fonctionnalité existe mais n'est pas disponible.

Exemple : bouton grisé + tooltip "Complétez le champ".

Anti-pattern : masquer une action sans explication.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : indiquer la raison.

DON'T : laisser l'utilisateur deviner.

Progressive disclosure

Règle : afficher l'action mais guider vers les prérequis.

Exemple : badge "Complétez votre profil".

Anti-pattern : action inactive sans chemin.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : montrer la prochaine étape.

DON'T : bloquer sans sortie.

B. FLUX UTILISATEUR

6. Navigation Patterns

Nav principale stable

Règle : la nav doit rester au même endroit.

Exemple : barre top fixe sur desktop, bottom nav sur mobile.

Anti-pattern : nav qui change de position entre pages.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID] [UNIVERSAL]

DO : limiter à 4-6 items principaux.

DON'T : surcharger la nav.

Breadcrumbs pour hiérarchie

Règle : utile quand la profondeur > 2.

Exemple : Accueil > Projet > Rapport.

Anti-pattern : breadcrumb sur une page simple.

Tag : [WEB]

DO : rendre chaque niveau cliquable.

DON'T : dupliquer la nav principale.

7. Onboarding

Onboarding progressif

Regle : etapes courtes, au moment utile.

Exemple : coach mark sur un bouton lors du premier usage.

Anti-pattern : tour complet de 10 ecrans au demarrage.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : offrir un bouton "Passer".

DON'T : forcer.

Permission priming

Regle : expliquer pourquoi avant la demande systeme.

Exemple : ecran "Nous utilisons vos notifications pour...".

Anti-pattern : pop-up systeme a froid.

Tag : [iOS] [ANDROID]

DO : donner un benefice clair.

DON'T : demander trop tot.

8. Progressive Disclosure

Montrer l'essentiel

Règle : afficher le coeur, cacher l'avance.

Exemple : "Options avancées" repliées.

Anti-pattern : tout afficher, surcharge cognitive.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : hiérarchie claire.

DON'T : empiler trop de champs.

Accordeons et "Voir plus"

Règle : utiliser des composants prédictibles.

Exemple : liste courte + bouton "Voir plus".

Anti-pattern : sections qui s'ouvrent sans contrôle.

Tag : [WEB]

DO : garder l'état ouvert après action.

DON'T : refermer automatiquement.

9. Wizard / Multi-step

Indicateur d'etapes

Regle : montrer le nombre d'etapes et la progression.

Exemple : "Etape 2/5" + barre.

Anti-pattern : etapes cachees, surprise finale.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : autosauvegarde entre etapes.

DON'T : perdre les donnees en retour.

Resume final

Regle : afficher un recap avant validation.

Exemple : page "Verifier et confirmer".

Anti-pattern : validation irreversible sans recap.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : permettre l'edition rapide.

DON'T : cacher les informations cles.

10. Search & Filter

Recherche avec suggestions

Règle : proposer suggestions et historique.

Exemple : auto-complete après 2-3 caractères.

Anti-pattern : champ vide sans guidage.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : indiquer la portée de recherche.

DON'T : cacher les filtres actifs.

Filtres visibles et reset

Règle : afficher les filtres actifs et un bouton reset.

Exemple : chips de filtre + "Reinitialiser".

Anti-pattern : filtres cachés sans indication.

Tag : [WEB]

DO : montrer le nombre de résultats.

DON'T : reset non visible.

C. INTERACTIONS

11. Forms

Labels au-dessus des champs

Règle : labels persistants au-dessus (meilleure lisibilité).

Exemple : "Email" au-dessus, placeholder pour exemple.

Anti-pattern : placeholder qui disparaît.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID]

DO : indiquer requis vs optionnel.

DON'T : utiliser uniquement la couleur.

Validation inline après interaction

Règle : valider au blur ou après saisie, pas trop tôt.

Exemple : message sous le champ après saisie.

Anti-pattern : erreur à chaque frappe.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : conserver les valeurs en erreur.

DON'T : réinitialiser le formulaire.

12. Actions & Confirmations

Destructif : confirmer ou undo

Regle : undo pour actions legeres, confirmation pour irreversibles.

Exemple : suppression avec snackbar "Annuler".

Anti-pattern : suppression immediate sans retour.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : expliquer la consequence.

DON'T : utiliser OK/Annuler generique.

Libelles clairs

Regle : verbes specifiques ("Exporter", "Sauver").

Exemple : "Ajouter une action".

Anti-pattern : bouton "OK".

Tag : [UNIVERSAL]

DO : maintenir la coherencia des verbes.

DON'T : utiliser des labels ambigus.

13. Selections

Etat selection visible

Regle : surlignage clair et compteur de selection.

Exemple : "3 elements selectionnes" en haut.

Anti-pattern : selection invisible.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : conserver la selection entre pages.

DON'T : reset silencieux.

Select all / deselect

Regle : proposer select all quand liste longue.

Exemple : case "Tout selectionner".

Anti-pattern : selection manuelle obligatoire.

Tag : [WEB]

DO : afficher l'etat partiel.

DON'T : confusion sur ce qui est select.

14. Drag & Drop

Affordance claire

Règle : montrer que l'élément est draggable.

Exemple : icône de "grip" à gauche.

Anti-pattern : drag non découvrable.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : surligner la drop-zone.

DON'T : drop sans feedback.

Alternative clavier

Règle : fournir action alternative (monter/descendre).

Exemple : boutons up/down.

Anti-pattern : drag-only non accessible.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : conserver l'état focus.

DON'T : casser la navigation clavier.

15. Gestures (Mobile)

Gestes decouvrables

Regle : rendre le geste visible ou suggere.

Exemple : hint "glisser pour supprimer".

Anti-pattern : geste cache sans indice.

Tag : [iOS] [ANDROID]

DO : garder un bouton alternatif.

DON'T : geste unique pour action critique.

Long press pour drag

Regle : long press signale une action secondaire.

Exemple : maintien pour reordonner.

Anti-pattern : geste qui bloque le scroll.

Tag : [iOS] [ANDROID]

DO : haptique leger si possible.

DON'T : temps d'attente trop long.

D. INFORMATION

16. Data Display

Table vs cards

Regle : table pour comparaison, cards pour scan rapide.

Exemple : tableau pour semaines, cards pour KPIs.

Anti-pattern : cards pour donnees comparatives.

Tag : [WEB]

DO : aligner les colonnes numeriques.

DON'T : melanger formats incoherents.

Pagination vs infinite

Regle : pagination pour objectifs precise, infinite pour exploration.

Exemple : "Charger plus" sur historique long.

Anti-pattern : infinite scroll pour pages a objectifs.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID]

DO : montrer la position dans la liste.

DON'T : cacher la fin.

17. Notifications

Type et priorite

Regle : differencier transactionnel, systeme, marketing.

Exemple : badge pour systeme, email pour marketing.

Anti-pattern : tout en push.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : regler la frequence.

DON'T : spammer.

Center et groupement

Regle : regrouper et permettre le "do not disturb".

Exemple : centre de notif avec regroupement par type.

Anti-pattern : notifications dispersees.

Tag : [iOS] [ANDROID]

DO : offrir des preferences.

DON'T : imposer un canal unique.

18. Help & Support

Aide contextuelle

Règle : fournir aide pres de l'action, pas dans un menu lointain.

Exemple : icône (i) avec tooltip.

Anti-pattern : documentation uniquement.

Tag : [WEB] [UNIVERSAL]

DO : maintenir l'aide concise.

DON'T : trop de texte.

Escalade humaine

Règle : offrir une voie humain si chatbot echoue.

Exemple : "Contacter support" apres 2 erreurs.

Anti-pattern : chatbot bloquant.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : clarifier les delais.

DON'T : cacher la prise de contact.

E. CONFIANCE & SECURITE

19. Trust Patterns

Transparence et preuves

Règle : afficher prix, conditions et données collectées.

Exemple : résumé des données sauvegardées.

Anti-pattern : surprendre l'utilisateur après action.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : liens vers politique claire.

DON'T : badges non vérifiables.

Preuves sociales réelles

Règle : avis vérifiables et stats crédibles.

Exemple : "4.7/5 sur 2 340 avis".

Anti-pattern : faux avis ou chiffres vagues.

Tag : [WEB]

DO : source claire.

DON'T : manipuler par fausse preuve.

20. Privacy & Consent

Consentement explicite

Règle : expliquer le but, offrir choix clairs.

Exemple : "Autoriser les notifications pour...".

Anti-pattern : cocher par défaut sans explication.

Tag : [WEB] [iOS] [ANDROID]

DO : permettre retrait facile.

DON'T : dark patterns.

Gestion des données

Règle : fournir export/suppression.

Exemple : "Télécharger mes données".

Anti-pattern : suppression impossible.

Tag : [UNIVERSAL]

DO : clarifier délais.

DON'T : rendre le parcours opaque.

References (sources)

- Nielsen Norman Group - Response Times: The 3 Important Limits (<https://www.nngroup.com/articles/response-times-3-important-limits/>)
- Nielsen Norman Group - Heuristic Evaluation Workbook (PDF) (https://media.nngroup.com/media/articles/attachments/Heuristic_Evaluation_Workbook_2024.pdf)
- Baymard Institute - Inline Form Validation (<https://baymard.com/blog/inline-form-validation>)
- Baymard Institute - Mobile Form Usability: Placeholders and Labels (<https://baymard.com/blog/mobile-form-usability-placeholders-and-labels>)
- Laws of UX - Laws of User Experience (<https://lawsofux.com/>)
- Google Material Guidelines - Snackbars & Toasts (<https://m1.material.io/components/snackbars-toasts.html>)
- Apple HIG - Loading (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/loading>)
- Smashing Magazine - Designing For The Empty States (<https://www.smashingmagazine.com/2017/02/empty-state-ux/>)
- Smashing Magazine - Form Error Message UX Design (<https://www.smashingmagazine.com/2022/08/form-error-message-ux-design/>)