

# 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'état vide et proposer un CTA clair.

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

**Anti-pattern** : écran vide sans texte ni action.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : ton encourageant et utile.

**DON'T** : blamer l'utilisateur.

### Contextes différents (first time vs no result)

**Regle** : distinguer "première utilisation" de "recherche sans résultat".

**Exemple** : "Pas de résultats" + suggestion de filtre.

**Anti-pattern** : réutiliser le même message pour tous les vides.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : proposer des alternatives.

**DON'T** : cacher les contrôles utiles.

### 3. Error States

#### Message d'erreur utile

**Regle** : message = quoi + pourquoi + comment corriger.

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

**Anti-pattern** : "Erreur inconnue".

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : associer a l'element en erreur.

**DON'T** : message generique sans action.

#### Retry & offline

**Regle** : offrir un retry clair et un etat offline explicite.

**Exemple** : bandeau "Hors ligne" + bouton Reessayer.

**Anti-pattern** : action silencieuse qui echoue.

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

**DO** : conserver la saisie utilisateur.

**DON'T** : perdre les donnees.

## 4. Success Feedback

### Toast / Snackbar discret

**Regle** : feedback rapide et non bloquant.

**Exemple** : toast "Action enregistree" 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** : eviter les confirmations quand le resultat est deja visible.

**Exemple** : mise a jour directe du compteur.

**Anti-pattern** : success popup inutile.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : prioriser la lisibilite.

**DON'T** : saturer l'utilisateur.

## 5. Disabled States

### Desactiver vs cacher

**Regle** : desactiver si la fonctionnalite existe mais n'est pas disponible.

**Exemple** : bouton grise + tooltip "Completez le champ".

**Anti-pattern** : masquer une action sans explication.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : indiquer la raison.

**DON'T** : laisser l'utilisateur deviner.

### Progressive disclosure

**Regle** : afficher l'action mais guider vers les prerequis.

**Exemple** : badge "Completez votre profil".

**Anti-pattern** : action inactive sans chemin.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : montrer la prochaine etape.

**DON'T** : bloquer sans sortie.

## B. FLUX UTILISATEUR

### 6. Navigation Patterns

#### Nav principale stable

**Regle** : 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

**Regle** : 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

**Regle** : afficher le coeur, cacher l'avance.

**Exemple** : "Options avancees" repliees.

**Anti-pattern** : tout afficher, surcharge cognitive.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : hierarchie claire.

**DON'T** : empiler trop de champs.

### Accordeons et "Voir plus"

**Regle** : utiliser des composants predictibles.

**Exemple** : liste courte + bouton "Voir plus".

**Anti-pattern** : sections qui s'ouvrent sans controle.

**Tag** : [WEB]

**DO** : garder l'etat ouvert apres action.

**DON'T** : refermer automatiquement.

## 9. Wizard / Multi-step

### Indicateur d'etapes

**Regle** : montrer le nombre d'étapes et la progression.

**Exemple** : "Etape 2/5" + barre.

**Anti-pattern** : étapes cachées, surprise finale.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : autosauvegarde entre étapes.

**DON'T** : perdre les données en retour.

### Résumé final

**Regle** : afficher un recap avant validation.

**Exemple** : page "Verifier et confirmer".

**Anti-pattern** : validation irreversible sans recap.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : permettre l'édition rapide.

**DON'T** : cacher les informations clés.

## 10. Search & Filter

### Recherche avec suggestions

**Regle** : proposer suggestions et historique.

**Exemple** : auto-complete apres 2-3 caracteres.

**Anti-pattern** : champ vide sans guidage.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : indiquer la portee de recherche.

**DON'T** : cacher les filtres actifs.

### Filtres visibles et reset

**Regle** : afficher les filtres actifs et un bouton reset.

**Exemple** : chips de filtre + "Reinitialiser".

**Anti-pattern** : filtres caches sans indication.

**Tag** : [WEB]

**DO** : montrer le nombre de resultats.

**DON'T** : reset non visible.

## C. INTERACTIONS

### 11. Forms

#### Labels au-dessus des champs

**Regle** : 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

**Regle** : 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

**Regle** : montrer que l'element est draggable.

**Exemple** : icone de "grip" à gauche.

**Anti-pattern** : drag non decouvrable.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : surligner la drop-zone.

**DON'T** : drop sans feedback.

### Alternative clavier

**Regle** : 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

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

**Exemple** : icone (i) avec tooltip.

**Anti-pattern** : documentation uniquement.

**Tag** : [WEB] [UNIVERSAL]

**DO** : maintenir l'aide concise.

**DON'T** : trop de texte.

### Escalade humaine

**Regle** : 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

**Regle** : afficher prix, conditions et donnees collectees.

**Exemple** : resume des donnees sauvegardees.

**Anti-pattern** : surprendre l'utilisateur apres action.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : liens vers politique claire.

**DON'T** : badges non verifiables.

#### Preuves sociales reelles

**Regle** : avis verifiables et stats credibles.

**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

**Regle** : expliquer le but, offrir choix clairs.

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

**Anti-pattern** : cocher par default sans explication.

**Tag** : [WEB] [iOS] [ANDROID]

**DO** : permettre retrait facile.

**DON'T** : dark patterns.

### Gestion des donnees

**Regle** : fournir export/suppression.

**Exemple** : "Telecharger mes donnees".

**Anti-pattern** : suppression impossible.

**Tag** : [UNIVERSAL]

**DO** : clarifier delais.

**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](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/>)