

Rappels d'ergonomie

LA COHERENCE: Une même concept doit toujours être utilisé de façon similaire dans un contexte d'utilisation identique.

LA CONCISION: Elle doit permettre de limiter le nombre d'interventions de l'utilisateur afin d'éviter les erreurs (par exemple typographiques).

LE RETOUR D'INFORMATIONS: Toute action de l'utilisateur doit amener un retour d'information rapide et pertinent afin de lui permettre d'analyser rapidement le nouvel état de l'application.

LA STRUCTURATION DES ACTIVITES: L'application doit être décomposée suivant une hiérarchie de niveaux de complexité croissante afin de proposer à l'utilisateur des fonctions simples.

LA FLEXIBILITE: Toute application doit pouvoir être facilement personnalisée par les utilisateurs de façon à l'adapter à leurs propres habitudes et perception des choses.

LA GESTION DES ERREURS: L'utilisateur doit être orienté vers une méthode lui permettant de résoudre son problème au lieu d'afficher un message élémentaire.

La cohérence

☞ cohérence avec le matériel

- ♥ Adaptation à l'écran (définitions et palettes de couleur),
- ♥ au clavier (touches de fonctions, touches spéciales),
- ♥ à la souris (nombre de boutons utilisables),
- ♥ à la carte son (désactivation des messages sonores si aucune carte n'est détectée).

☞ cohérence avec le logiciel

- ♥ les modules nécessaires (runtime, dll) au bon fonctionnement de l'application doivent être présents sur les ordinateurs d'accueil.

☞ cohérence intra-applications (interne)

- ♥ toutes les fenêtres et boîtes de dialogue doivent respecter des règles communes de présentation et d'organisation. Les menus et raccourcis claviers doivent avoir la même signification tout au long de l'application.

☞ cohérence inter-applications (externe)

- ♥ respect des règles communes à toutes les applications concernant les présentations, les méthodes d'interactions avec des objets identiques et les réponses fournies aux mêmes actions de l'utilisateur.

Ergonomie de l'interface

☞ Intuitive

- ♥ Utilisation instinctive avec un temps d'apprentissage réduit,
- ♥ Doit refléter le travail habituel de l'utilisateur sans l'ordinateur,
- ♥ Utilisation judicieuse de la souris, des icônes, des légendes et commentaires.

☞ Visuelle

- ♥ Affichage de menus d'actions et de listes de données au lieu de champs de saisie.
- ♥ Pré-remplir le champs de saisie avec une valeur qui servira d'exemple de référence.

☞ Concise

- ♥ Utiliser des abréviations pour limiter la saisie,
- ♥ Utiliser des raccourcis clavier et icônes pour accélérer l'exécution des commandes,
- ♥ Utiliser des macro-commandes pour personnaliser l'interface et définir plusieurs niveaux d'abstraction,
- ♥ Utiliser les copier-coller et les valeurs par défaut pour réutiliser les informations déjà saisies.

☞ Explicative

- ♥ Proposer une aide (Aide ou « ? ») accessible depuis la barre d'actions
- ♥ Proposer une aide contextuelle accessible à partir de boutons de boîte de dialogue ou de touches de fonctions (F1, ...).
- ♥ Orienter l'utilisateur vers une solution en cas d'erreur détectée.

Organisation des boîtes de dialogue et de leurs contrôles

- ☞ Règle 1: Taille de la barre d'actions (elle ne doit occuper qu'une seule ligne dans la fenêtre)
- ☞ Règle 2: Taille des menus (la barre des menus doit contenir 12 options au maximum et la barre d'actions pas plus de trois niveaux)
- ☞ Règle 3: Existence de la région client (si elle n'est pas utilisée, elle doit être supprimée)
- ☞ Règle 4 : Nombre de contrôles (<30)
- ☞ Règle 5: Taille et position des boîtes de dialogue (minimum de surface et proche de l'objet qui l'a appelé sans le recouvrir)
- ☞ Règle 6: Position et regroupement des contrôles (par famille avec cadre de groupage, alignement des cadres et titres pour les contrôles sans légende)
- ☞ Règle 7: Mise en Majuscule (la 1ère lettre de chaque chaîne de caractères sauf pour les sigles et abréviations)
- ☞ Règle 8: Valeurs initiales (donner une valeur plausible chaque fois que c'est possible)
- ☞ Règle 9: Types de Listbox (listbox ou combo-box simples plutôt que déroulantes, visualisation de 3 éléments au moins sans scrolling)
- ☞ Règle 10: Choix et disposition des boutons poussoirs (au même endroit dans toutes les boîtes de dialogue et dans le même ordre)
- ☞ Règle 11: Taille et structuration des champs de saisie (adaptée au type et à la longueur des données à saisir)
- ☞ Règle 12: Couleurs et polices (homogénéité dans toute l'application et avec les autres applications réalisées; *par exemple, utiliser les couleurs pour distinguer les champs à saisir des champs affichés par l'application*)
- ☞ Règle 13: Aide en ligne (prévoir les fonctionnalités générales de l'application et le fonctionnement de chaque boîte de dialogue).