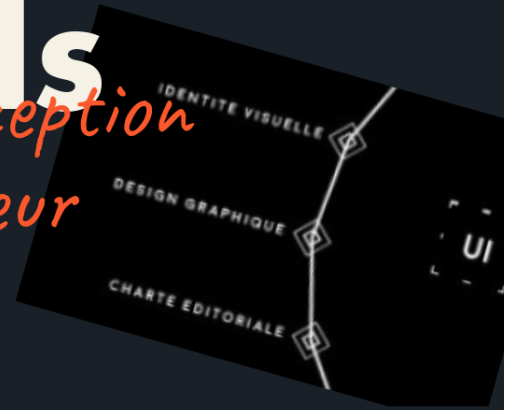


5 conseils

*pour une meilleure conception
d'interface utilisateur*



Connaitre ses utilisateurs



X Vous devez savoir qui sont vos utilisateurs.
Savoir ce dont ils ont besoin.

Les informations que vous découvrirez en discutant avec les utilisateurs vous donneront des indications pour toutes les décisions que vous prendrez, de la manière dont les utilisateurs utilisent votre interface aux types de contenus que vous allez mettre en évidence dans cette interface.

Définir comment les gens utilisent votre interface



Avant de concevoir votre interface, vous devez définir comment les utilisateurs vont l'utiliser.
Les gens utilisent les sites Web et les applications de deux façons : directement (en interagissant avec un élément du produit) et indirectement (en interagissant avec un élément externe au produit).

Exemples d'interactions directes

- Appuyez sur un bouton
- Glisser une carte
- Faire glisser et déposer un objet avec un doigt
-

Exemples d'interactions indirectes

- Pointer et cliquer avec une souris
- Utiliser des commandes / raccourcis clavier
- Taper dans un champ de formulaire
- Dessiner sur une tablette
-

Savoir qui sont vos utilisateurs et les supports utilisés devrait éclairer vos décisions.

Assurez-vous de laisser les utilisateurs savoir ce qui se passera après qu'ils aient interagit, cliqué sur un bouton de votre interface.

Définir les attentes design :

- Surligner le bouton correspondant à l'action souhaitée ;
- Utiliser des symboles largement compris (comme une poubelle pour un bouton de suppression, un signe plus pour ajouter quelque chose, ou une loupe pour la recherche) en combinaison avec du contenu ;
- Choisir une couleur avec une signification pertinente (vert pour un bouton « aller », rouge pour « arrêter »)

Définir les attentes en termes de contenu :

- Fournir un contenu directionnel/ encourageant à passer à l'action ;
- Fournir des avertissements et demander confirmation.

Pour les actions ayant des conséquences irréversibles, comme la suppression permanente de quelque chose, il est logique de demander aux gens s'ils sont sûrs de vouloir passer à l'action.

Définir les attentes



Réfléchir au placement et
à la taille des éléments



Rendre vos interfaces
faciles à apprendre



Vous devez absolument :

Créer des boutons et d'autres «cibles de clic» (comme des icônes et des liens textuels) suffisamment grands pour qu'ils soient vus et cliquables facilement.

Rendre les boutons des actions les plus courantes plus grands et plus visibles.

Placer la navigation (et d'autres éléments interactifs communs, comme les barres de recherche) sur les bords ou les coins de l'écran.

Plus quelque chose est simple à utiliser, à comprendre, plus il est facile de s'en souvenir à court terme.

Autant que possible, limitez le nombre de choses dont une personne a besoin de se souvenir pour utiliser votre interface efficacement.

Vous pouvez faciliter cela en segmentant les informations, c'est-à-dire en les décomposant en petits contenus.

