

CHAP 3 / Définition et composantes De l'ergonomie

- Interaction homme/machine
- Les deux principales composantes de l'ergonomie :
l'utilisabilité et l'utilité
- L'accessibilité
- Le marketing
- Les outils, les contrôles et les tests
 - > Les tests utilisateurs et interviews
 - > Réaliser des ergonomies, wireframe, prototypes...
 - > Utiliser les grilles de critères ergonomiques

CHAP 3 / Définitions et composantes de l'ergonomie

L'interaction Homme/machine

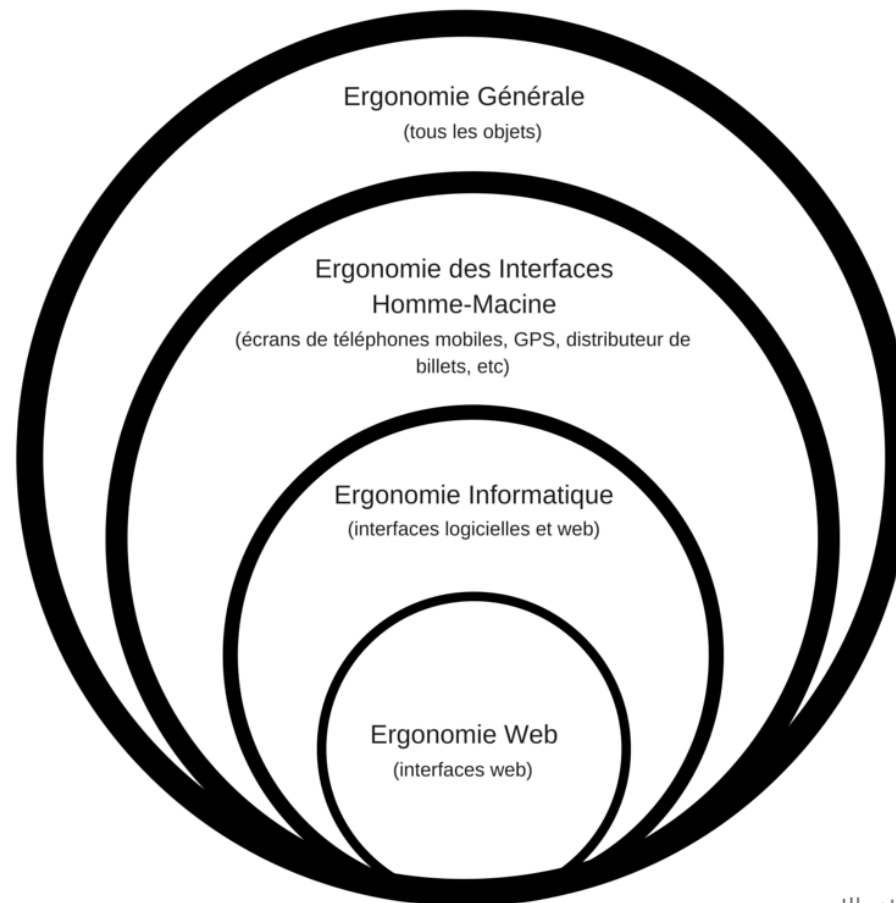


Illustration : De l'ergonomie générale à l'ergonomie web.

CHAP 3 / Définitions et composantes de l'ergonomie

L'utilisabilité et l'utilité



C'est **Jakob Nielsen** qui – dans les années 90' est à l'origine du développement des concepts de **l'utilité** et de **l'utilisabilité** et – par la suite - de beaucoup de réflexions UX.

C'est un des experts majeurs du domaine de l'ergonomie informatique et de l'utilisabilité des sites web et plus globalement, des interactions homme-machine.

Il a conceptualisé 10 principes – socle de ce qu'est la démarche UX que l'on connaît aujourd'hui.

Lire article : www.optimisation-conversion.com/webdesign/ckecklist-de-10-principes-heuristiques-usability-de-jakob-nielsen/

CHAP 3 / Définitions et composantes de l'ergonomie

L'utilisabilité et l'utilité

- 1/ Visibilité de statut du système
- 2/ Correspondance entre le système et le monde réel
- 3/ Contrôle de l'utilisateur et liberté
- 4/ Convention et standards
- 5/ Prévention contre les erreurs
- 6/ Reconnaissance plutôt que rappel
- 7/ Flexibilité d'utilisation et efficience
- 8/ Design esthétique et minimaliste
- 9/ Fonctions de l'aide (reconnaissance, diagnostic et récupération d'erreurs)
- 10/ Aide et documentation



L'utilisabilité et l'utilité

2 conditions essentielles de réussite d'un site web ou d'une application.

L'usabilité

vient de l'anglais « usability »
(= est facile d'utilisation)

Selon Jakob Nielsen,
l'utilisabilité web doit permettre :

- 1.l'efficience
- 2.la satisfaction
- 3.la fiabilité
- 4.la facilité d'apprentissage
- 5.la facilité d'appropriation

L'utilité

vient de l'anglais « utility »
(= répond aux besoins réels des utilisateurs)
Une production UX répond aux besoins réels
des utilisateurs – elle leur est donc utile.

Alors, une pluie de questions arrive...
quels sont donc les besoins et attentes
des utilisateurs ?
et qui sont les utilisateurs ?
comment ils se caractérisent ?
...

Les tests utilisateurs et interviews

Sans faire de tests utilisateurs, sans soumettre sans cesse les interfaces aux utilisateurs finaux, il y a de grandes chances de passer à côté de l'essentiel.

C'est une méthode efficace pour évaluer une interface :

- > comprendre ce qui fonctionne (ou non)
- > déterminer précisément : les points d'achoppements ou les axes d'optimisation...



Article détaillé sur : <https://wexperience.fr/blog/vos-bonnes-resolution-lux-2017/>
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/planning-usability-testing.html>

CHAP 3 / Définitions et composantes de l'ergonomie

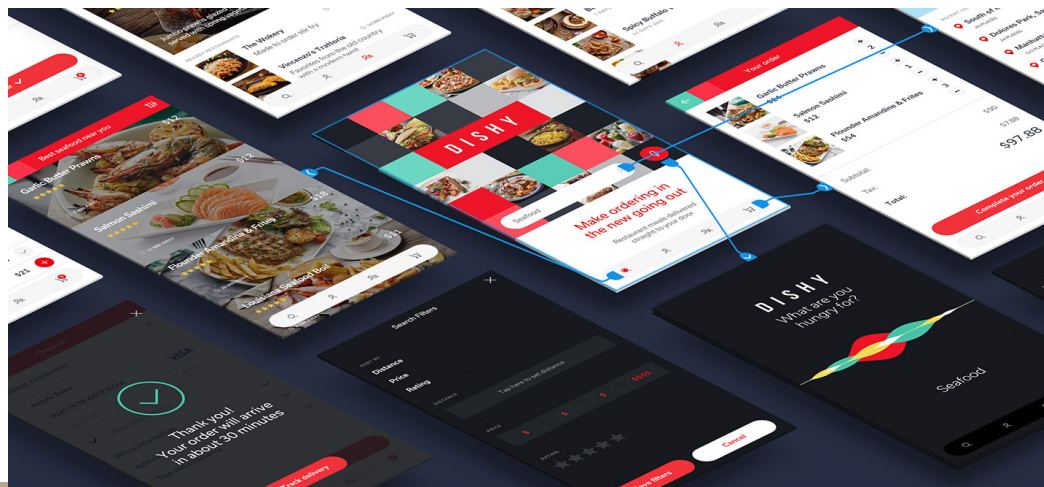
Outils et tests : personas, Wireframes et prototypes

Réaliser des ergonomies, wireframe, prototypes...

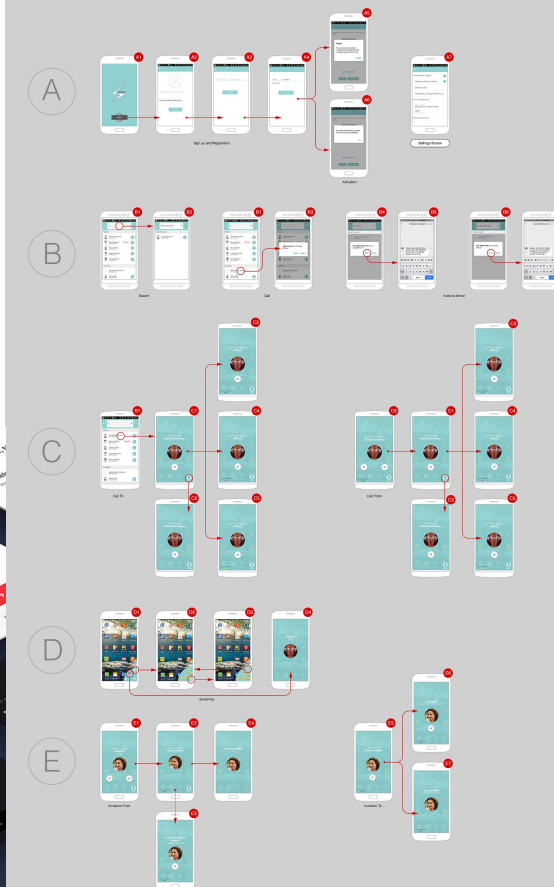
C'est une formalisation efficace pour :

- écouter et comprendre les schémas de pensées des utilisateurs (interactions et dynamisme entre : contexte/utilisateur/système)
- expérimenter
- résoudre des problèmes

Les outils > Figma > Sketch > Adobe XD



Mimicr User Flow



Utiliser les critères ergonomiques de BASTIEN ET SCAPIN

Les critères ergonomiques sont issus de travaux en psychologie cognitive

(mémoire, langage, intelligence, raisonnement, résolution de problèmes, perception ou attention).

Ils sont utilisés avec succès depuis plus de 20 ans sur différents types d'interfaces digitales car bien que les interfaces aient changées, l'être humain, lui, est resté le même.

Les critères ergonomiques s'appuient sur la capacité de l'être humain à comprendre et interpréter les informations. Ils resteront d'actualité encore pendant de nombreuses décennies.

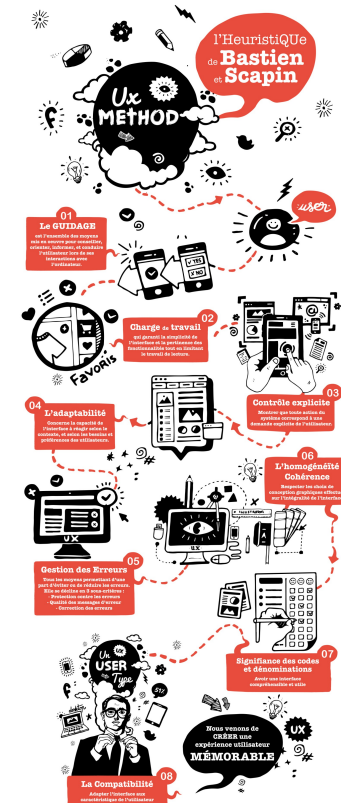
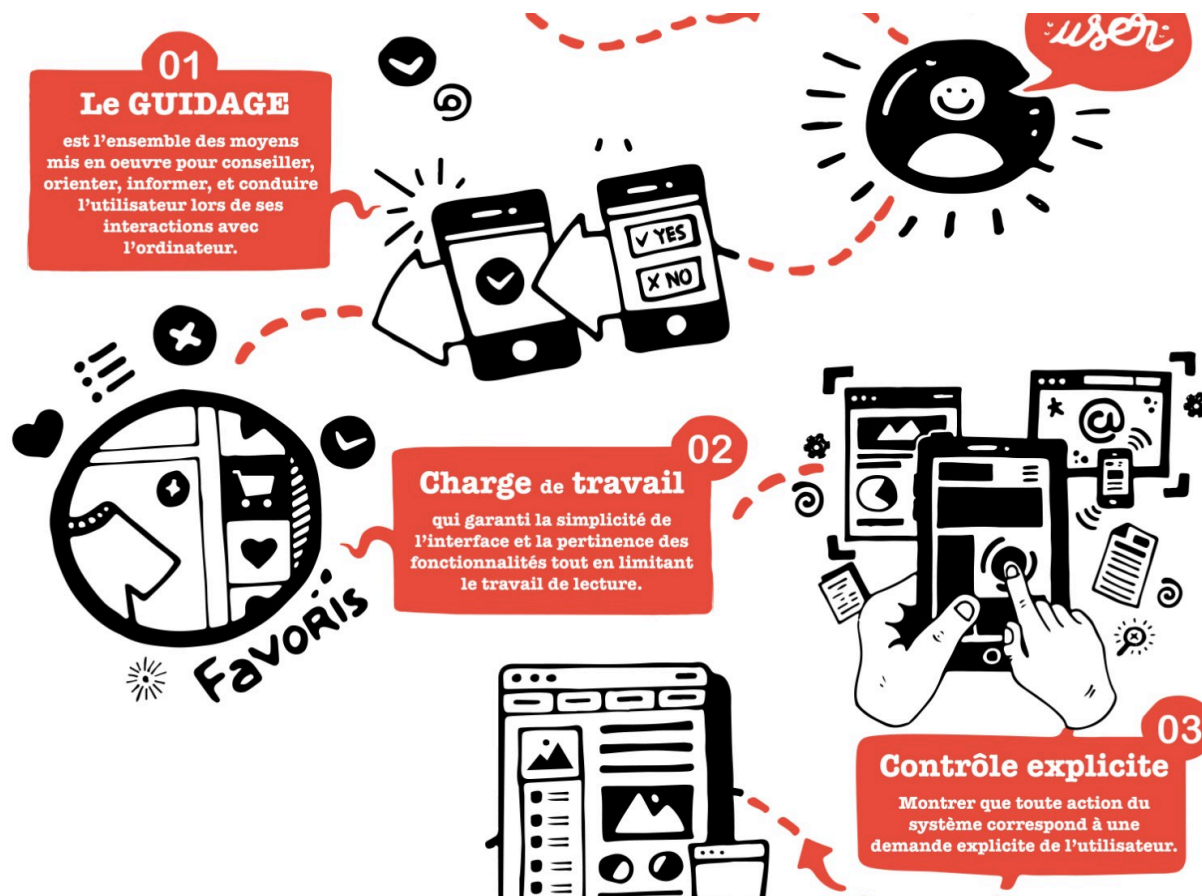


Illustration les critères de Bastien et Scapin : www.pinterest.fr/pin/170222060895523837/



CHAP 3 / Définitions et composantes de l'ergonomie

Outils et tests : Les critères ergonomiques de Bastien et Scapin

