

Dix heuristiques d'«Utilisabilité »

Selon Jakob Nielsen

1- Visibilité et état du système

Les utilisateurs devraient être tenus informés de ce qui se passe par une rétroaction appropriée en tout temps.

2- Correspondance entre le monde réel et le système

Le système devrait parler le langage des utilisateurs, avec des mots, concepts, phrases compréhensibles. Suivez les conventions du monde réel et montrer l'information dans un ordre naturel et logique.

3- Liberté et contrôle pour l'utilisateur

Les utilisateurs se trompent souvent, aménager des sorties de secours. Supportez undo et redo.

4- Consistance et standards

Ne pas utiliser deux mots pour le même concept. Suivez une nomenclature précise.

5- Prévention des erreurs

Ce qui est encore mieux qu'un bon système de messages d'erreurs, c'est une conception (design) qui prévient les problèmes. Éliminez les conditions propices à l'erreur, ou enrobez-les de confirmations utilisateurs.

6- Reconnaissance plutôt que mémorisation

Minimisez la charge mémoire de l'utilisateur en mettant les objets, actions, options, instructions, bien visibles ou accessibles.

7- Flexibilité et efficience d'utilisation

Accélérateur (ignorés par les novices) pour les experts. Configurer pour différents niveaux d'utilisation.

8- Conception esthétique et minimaliste

Informations non pertinentes devraient être absentes. Chaque info inutile est en compétition avec les infos utiles, abaissant leur visibilité relative.

9- Aidez les utilisateurs à reconnaître une erreur, la diagnostiquer et réparer les dégâts

Les messages d'erreurs doivent être aidants. Indiquer le problème et les pistes de solutions.

10- Aide et documentation

identifiez chaque élément de votre interface utilisateur. Pour les éléments plus complexes ajoutez une info-bulle. Rendez accessible votre documentation dans l'application et prenez compte du contexte de l'utilisateur.