

# Petit lexique de l'ergonomie des interfaces

(date de rédaction : 26.04.2004)

## Référence

<http://www.ergolab.net/articles/lexique-ergonomie-interfaces.html>

# Introduction

Cet article a pour objectif de dessiner ce qu'est l'ergonomie des interfaces à travers les termes clés employés dans ce domaine. Il s'agit à la fois de donner des définitions des mots, mais aussi de discuter de leur signification dans des contextes particuliers.

Certains termes donnent lieu à débat et il n'existe pas réellement de consensus inter-spécialistes sur leur signification. Nous essaierons de définir les mots-clés de l'ergonomie des interfaces selon leur acception la plus courante, et celle qui se rapproche le plus d'une pratique de terrain.

Lorsqu'un article paru sur Ergolab permet d'approfondir la question, nous vous proposons le lien correspondant.

## Accessibilité physique

Concerne la facilité d'accès d'une interface au niveau sensoriel : visuel, auditif, mais aussi tactile (notamment pour l'interface d'entrée de données : clavier, souris, gant...). Une interface doit être accessible par tous les utilisateurs, quelles que soient leurs caractéristiques et leurs moyens d'accès à l'information.

> Lire l'article [Accessibilité visuelle des interfaces web](#)

## Accessibilité technologique

Concerne surtout le domaine du web. Il s'agit que l'application soit visible et utilisable sur un maximum de plate-formes (par plate-forme on entend l'ensemble constitué par le système d'exploitation, le navigateur, la résolution d'écran et les éventuels plug-in).

## Analyse de l'activité

Etude de ce qui permet à l'utilisateur de réaliser sa tâche dans un contexte donné. Il s'agit de décrire et comprendre les activités réellement effectuées par l'opérateur. Dans cet objectif, on analyse les situations à traiter, les procédures et stratégies mises en oeuvre par les utilisateurs, les communications verbales ou non verbales et les outils et supports existants.

Par des techniques d'observation et d'entretien, on essaie donc de comprendre les composantes de l'activité pour y faire correspondre les choix d'interface.

## Architecture de l'information

Structure d'organisation des informations dans une application. Travailler sur l'architecture de l'information c'est spécifier une organisation des informations, les moyens de navigation pour lier ces informations. C'est aussi spécifier les outils de recherche et étudier la terminologie de l'interface.

> Lire l'article [Architecture de l'information](#)

## Charte ergonomique

Document définissant les règles de présentation et de fonctionnement d'une application. Une charte ergonomique peut inclure à la fois les gabarits de pages et les spécifications concernant les éléments particuliers de l'interface (textes, liens, boutons, icônes, formulaires...).

## Conception centrée utilisateur

Méthode de conception qui place l'utilisateur final comme pivot du processus de conception. Le cycle de conception centré utilisateur défini par la norme ISO 13407 est un cycle itératif (en boucle). La comparaison des caractéristiques du produit aux exigences d'organisation et d'utilisation détermine la fin de la boucle.

> Lire l'article [La conception centrée utilisateur](#)

## Convention

Choix d'interface adoptée de manière régulière à travers les sites web ou les logiciels, que l'on choisit de reproduire afin de capitaliser sur les potentielles connaissances antérieures des utilisateurs (exemple : place d'un champ de recherche dans le coin supérieur droit d'une page web).

## Ecriture web

Type d'écriture caractérisée par son adaptation à la lecture sur le web (lecture sur écran et contextes d'utilisation du web).

> Lire l'article [Faciliter la lecture d'informations sur le web](#)

## Ergonomie

Étymologie : du grec "ergon" (travail) et "nomos" (loi). L'ergonomie est définie comme "l'ensemble des connaissances scientifiques relatives à l'Homme nécessaires pour concevoir des outils, des machines et des dispositifs qui puissent être utilisés avec le maximum de confort, de sécurité et d'efficacité" (Alain Wisner).

L'ergonomie recherche une adéquation entre caractéristiques humaines et caractéristiques de la machine. Il s'agit d'adapter la nature et le comportement de la machine au regard des caractéristiques de l'homme (et non l'inverse).

> Lire l'article [C'est quoi l'ergonomie informatique?](#)

## Ergonomie cognitive

L'ergonomie cognitive se base sur les connaissances concernant le fonctionnement psychologique humain pour y adapter notre environnement. Sont prises en compte les problématiques de perception, de langage, de mémoire et de raisonnement.

## Eye tracking

Système d'enregistrement du suivi du regard pendant l'utilisation d'une interface. Des études ergonomiques peuvent être menées afin d'adapter l'organisation des informations dans l'application aux fixations du regard et à leurs caractéristiques.

## Feedback

Information donnée par l'interface sur les actions de l'utilisateur et leurs conséquences, ainsi que sur les traitements effectués par la machine. Cette information peut être donnée sous la forme d'une barre de progression, d'une alerte, d'un texte explicatif, du changement d'état d'un bouton, d'une icône...

> Lire l'article [Feedback et rapport homme-ordinateur](#)

## Homogénéité

Cohérence de l'interface à travers les écrans et les interactions. On distingue l'homogénéité dans la présentation des éléments d'interface (appellation, localisation et apparence des éléments) et l'homogénéité dans le comportement de ces éléments.

## Inspection experte (Evaluation experte)

Comparaison d'une interface existante à une grille d'utilisabilité. Cette grille est classiquement composée de critères issus des normes, recommandations, guides de styles, revues de questions ou travaux d'experts en ergonomie.



## Interface Homme-Machine (IHM)

Correspond à tout ce qui permet la communication entre l'homme et la machine. On distingue l'interface matérielle (écran, clavier, souris, imprimante, haut parleurs, plage braille...) et l'interface virtuelle (tout ce qui apparaît à l'écran).

## Maquette

Représentations statiques d'une page d'un site ou d'une application. On doit y formaliser les éléments présents, leur taille approximative, leur localisation, leur appellation... Les maquettes peuvent concerner un élément plus précis de l'interface (par exemple la représentation des différents états d'une partie de la page).

## Navigation

Dans le cadre d'une interface web, la navigation consiste à passer d'une page à une autre. Les éléments de navigation sont les liens, les boutons, les menus, les images cliquables et les boutons du navigateur.

## Navigation transversale (navigation contextuelle)

Éléments de navigation définis en fonction du contenu de la page consultée. Ils mènent vers des contenus similaires ou d'intérêt complémentaire.

## Objectifs d'utilisabilité

Objectifs qui doivent être atteints pour une qualité d'utilisation minimale. Ils peuvent être qualitatifs ou quantitatifs et de deux types : absolus ("90% des participants doivent pouvoir trouver le numéro de téléphone du service après-vente en moins de 15 secondes") ou relatifs ("90% des participants doivent pouvoir trouver le numéro de téléphone du service après-vente plus rapidement que sur l'ancien site").

## Personas

Personnages virtuels, qui doivent être les représentants des utilisateurs typiques de l'application. Ce sont en quelque sorte des archétypes d'utilisateurs, pour lesquels on définit un panel de caractéristiques (prénom, âge, besoins, envies, tâches, expérience avec l'outil informatique, métier, etc.). Cette méthode permet de concevoir l'application non plus pour "les utilisateurs", mais pour des personnages précis.

## Plan de site

Représentation visuelle de l'architecture de l'information d'un site web. Le plan de site représente chacune des pages ou des types de page du site et les interactions entre ces pages. On distingue le plan de site comme instrument de travail de l'architecte de l'information et le plan de site disponible pour guider les utilisateurs sur un site web.

## Plan de test

Le plan de test est constitué d'une liste de questions, scénarios, et points-clés que l'on doit explorer pendant le test. Un plan de test consiste donc à décrire de façon détaillée les scénarios de navigation permettant d'évaluer les tâches clés.

## Prototype

Représentation dynamique du système, qui peut être plus ou moins fonctionnelle (en ce qui concerne un prototype de site web par exemple, tous les liens ne sont pas nécessairement actifs).

## Recommandation

Les recommandations sont la base de la conception. Elles sont formulées par l'ergonome sur la base de son expertise et éventuellement des données utilisateur qu'il a pu recueillir lors de tests utilisateurs. Elles permettent de concevoir des spécifications (concrétisation des recommandations). Les recommandations peuvent être générales ou concerner un aspect très précis de l'interface.

## Scénario de navigation

Parcours et actions de l'utilisateur dans l'application, en fonction de la tâche qu'il doit accomplir. Définir des scénarios de navigation permet d'adapter l'interface et son comportement aux besoins de l'utilisateur.

## Test utilisateur

Consiste à évaluer l'utilisabilité d'une interface en observant une interaction réelle : il s'agit de conduire un test avec les utilisateurs finaux ou leurs représentants (ayant des caractéristiques identiques à celles de la population cible), d'enregistrer et d'analyser leur interaction avec l'application.

> Lire l'article Recette de test utilisateur

## Tri de cartes (Card sorting)

Consiste à présenter aux utilisateurs les contenus supposés d'un site web sous forme de cartes, pour leur demander de les organiser par groupes. Cette méthode permet de définir des rubriques de site correspondant aux représentations mentales des utilisateurs finaux.

> Lire l'article Tri de cartes et ergonomie web

## Utilisabilité

Recouvre plusieurs critères : facilité d'utilisation, facilité d'apprentissage, utilisation efficace, utilisation sans erreurs et satisfaction de l'utilisateur.

## Utilisateur

Personne qui a besoin de se servir d'un outil informatique pour effectuer son travail ou atteindre un objectif personnel. L'ergonomie a pour but d'adapter l'interface aux caractéristiques des utilisateurs cibles. On essaie donc de définir précisément les caractéristiques de cette population, et de les faire intervenir dans la conception (lors de tests utilisateurs ou d'analyses de l'activité par exemple).

## Utilité

L'application doit satisfaire un besoin, permettre la réalisation de tâches ou de sous-tâches. La question de l'utilité d'une application est souvent liée à celle des fonctionnalités, mais concerne aussi la pertinence des éléments de l'interface.

## Zoning

Découpage de l'interface en zones d'informations. Le zoning peut être plus ou moins détaillé et mentionner les dimensions en pixels. Le zoning est défini en fonction de l'importance que l'on veut donner à chaque élément. Il peut s'apparenter à un gabarit de page : on y décrit l'emplacement des éléments et leur appellation.



## Pour en savoir plus...

### » Ressources en ligne

Le lexique d'ergologique

(<http://ergologique.com/pages/lexique.php>)

Petit vocabulaire de l'ergonomie de la DSI du CNRS (écrit par Corinne Ratier).

([http://www.dsi.cnrs.fr/bureau\\_qualite/ergonomie/ergonomie.asp#TerminologieErgonomieIHM](http://www.dsi.cnrs.fr/bureau_qualite/ergonomie/ergonomie.asp#TerminologieErgonomieIHM))

