

Flash 99% Good: A Guide to Macromedia Flash Usability Kevin Airgid & Stephanie Reindel

(Date de rédaction de la chronique : 28.11.2004)

Année de publication : 2002
Editeur : Osborne / McGraw-Hill
240 pages
ISBN : 0072222875

Référence

<http://www.ergolab.net/livres/flash-99-good.html>

Présentation

Le titre de *Flash 99% Good* sonne comme une réponse à l'article de Jakob Nielsen, *Flash 99% Bad*, et à son "About 99% of the time, the presence of Flash on a website constitutes a usability disease". Un clin d'oeil qui vise à questionner le fait que le Flash en lui-même soit vu comme technologie anti-ergonomique.

L'idée maîtresse de ce livre vise en effet à souligner que le problème ne vient pas de Flash en tant qu'outil, mais des concepteurs qui l'utilisent: "*Flash isn't the problem, it's the people building it. It's like blaming somebody who has been killed by a drunk driver on the car, not on the guy behind the wheel. The car isn't inherently bad; it's the person driving it.*"

Le contenu

Ce livre est bien un livre sur la conception, et non un livre technique sur le développement Flash. Ecrit par un designer (Kevin Airgid) et une architecte de l'information (Stephanie Reindel), il vise à fournir des clés pour développer des sites en Flash qui soient ergonomiques.

La notion d'**expérience utilisateur** permet aux auteurs de figurer les apports entre utilisabilité et Flash. Ils affirment en outre qu'en fonction du contexte d'utilisation et des attentes des utilisateurs, le Flash PEUT optimiser l'utilisabilité d'un site.

Il peut en effet augmenter la satisfaction des utilisateurs, la facilité d'utilisation d'un site ou la compréhension d'un exposé didactique: "*When applied correctly, Flash can be an effective tool for engaging and retaining users. with it, designers can highlight products and other important elements, reinforce navigation, and create helpful tools like interactive tutorials.*"

En fait, *Flash 99% Good* n'est pas réellement un livre "sur le Flash", mais plutôt un livre qui présente les fondamentaux d'ergonomie, illustrés dans des sites en Flash. On y traite donc de problématiques de navigation, d'accessibilité, de gestion de contenu, de tests utilisateurs...

Les notions présentées sont des classiques dans le domaine de l'utilisabilité, mais leur application aux interfaces Flash reste intéressante. On regrette toutefois le manque de variété dans les exemples de sites web présentés.

Composé de conseils, d'études de cas, d'exemples illustrés, d'interviews (avec Lou Rosenfeld, Adries Odendaal, Kevin Lynch...), ce livre se lit facilement. A travers des exemples positifs et négatifs, les auteurs arrivent à nous faire saisir rapidement les défauts et avantages du Flash au regard des problématiques d'utilisabilité.

» Sommaire:

1. Yin and Yang of Design and Usability

Le premier chapitre est une introduction au concept de l'utilisabilité (définition, importance, bénéfices, concepts centraux). Les auteurs présentent les activités et préoccupation des ergonomes (ou architectes de l'information) et celles des designers. Ils terminent sur l'idée d'une nécessaire collaboration entre ces deux métiers.

2. Design and Usability: The Pros and Cons

Le deuxième chapitre présente les avantages et inconvénients de la technologie Flash pour le web, ainsi que ceux de l'utilisabilité (ou plutôt d'une interprétation extrémiste des conventions d'ergonomie).

3. Know Your Goal, Know Your Audience

Le chapitre 3 est centré autour d'une idée maîtresse de la conception centrée utilisateur, à savoir connaître les utilisateurs cibles ainsi que leurs objectifs. Il propose de réfléchir à l'utilité de concevoir un site en Flash, et d'adapter cette réflexion en fonction des caractéristiques du projet. La conception en Flash peut améliorer l'expérience utilisateur ou la détériorer, en fonction des objectifs du site et de ceux des visiteurs de ce site.

4. Flash Navigation: The Good, the Bad, and the Ugly

Ce chapitre sur la navigation présente comment la technologie Flash peut être employée pour améliorer l'utilisabilité d'un système de navigation, et les cas dans lesquels le Flash peut diminuer la facilité à naviguer dans un site. Les auteurs fournissent une présentation assez complète de ce qu'est un système de navigation, ainsi que des conventions d'ergonomie dans ce domaine.

5. Good Content Design: Ahhh, That Creamy Filling!

Le chapitre 5 traite rapidement de tout ce qui touche au contenu des pages d'un site Flash: graphiques, contenus textuels, 3D, animations, films... Les auteurs évoquent aussi les problématiques d'impression, de gestion de favoris et de formulaires.

6. Making Sure It Works

Le chapitre 6 commence par évoquer les problématiques d'accessibilité, en présentant l'accessibilité de façon générale, puis appliquée aux interfaces Flash. La seconde partie de ce chapitre présente la méthode des tests utilisateurs.

7. Case Study: ICON Multimedia's Web Site

Le chapitre 7 est entièrement consacré à une étude de cas menée avec la contribution de Louis Rosenfeld, un des plus grands noms de l'architecture de l'information. Le projet concerne la refonte d'un site en Flash (ICON Multimedia).

8. The Future of Flash

A la fin de ce chapitre sur le futur du Flash, une *Flash Unusable Gallery* recense les défauts les plus courants dans les interfaces Flash, et les différentes manières de les contourner. Un bon résumé pour couvrir les points essentiels.

Chaque chapitre du livre se conclut sur des "Flash Fast Facts", qui constituent une sorte de résumé des idées-clés et recommandations à appliquer pour concevoir des interfaces Flash utilisables.

Pour conclure

Flash 99% Good est un livre qui traite d'utilisabilité de façon basique, en revenant aux concepts essentiels (comment appliquer une conception centrée utilisateur, comment concevoir la navigation, comment appeler les choses...). Ces concepts sont illustrés dans des interfaces Flash, afin de démontrer qu'on peut concevoir un site en Flash qui respecte les conventions d'ergonomie.

Un livre qui démystifie le Flash pour ceux qui ne seraient pas encore convaincus que cette technologie n'est pas fondamentalement mauvaise.

A voir

» Le chapitre 1 (Ying and Yand of design and Usability) à télécharger en version pdf (152 Ko):
http://www.osborne.com/products/0072222875/0072222875_ch01.pdf

» Le chapitre 8 (The Future of Flash) à télécharger en version pdf (7.43 Mo):
http://www.macromedia.com/devnet/mx/flash/articles/flash99/Flash99_good_CH08.pdf

» La fiche Amazon.com : <http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0072222875/ergolab-20/>

» www.flash99good.com, " *This site is for Flash designers who want to skip the piss and vinegar of the so called "usability" experts and get right to the solutions for your Flash usability problems.*". Difficile de faire plus clair. Le site "compagnon" du livre.

» Flash: 99% Bad, Alertbox Jakob Nielsen - October 29, 2000:

<http://www.useit.com/alertbox/20001029.html>

» Une revue du livre sur le site Macromedia, avec des exemples extraits de la Flash Unusable Gallery (fin du chapitre 8 de l'ouvrage):

<http://www.macromedia.com/devnet/mx/flash/articles/flash99good.html>

» L'ancienne version du site www.flash99good.com avec dans la rubrique "Bad Flash" un des exemples étudiés dans l'ouvrage (l'ancien portfolio de Kevin Airgid):

<http://www.flash99good.com/old/badflash.html>