

## Comment concevoir un menu? Partie 2

(date de rédaction : 14.12.2003)

### Sommaire

Introduction

1. Adaptation du menu à l'utilisateur et à son activité

1.1. Compatibilité avec la tâche

1.2. Compatibilité avec les actions habituelles de l'utilisateur

1.3. Compatibilité avec les caractéristiques de l'utilisateur : le menu doit pouvoir être contourné

Conclusion

Pour en savoir plus...

### Référence

<http://www.ergolab.net/articles/concevoir-menu-2.html>

# Introduction

La première partie de cet article a détaillé les principales caractéristiques d'un menu et les problématiques d'identification et de sélection des options. Nous verrons ici dans quelle mesure un menu doit être adapté aux caractéristiques de l'utilisateur, et comment cette adaptation peut être mise en place.

## 1. Adaptation du menu à l'utilisateur et à son activité

### 1.1. Compatibilité avec la tâche

Les menus permettent de présenter les options disponibles à un moment donné de l'activité de l'utilisateur. Les options non disponibles peuvent ainsi être présentées dans un format différent.

On peut aller encore plus loin dans l'adaptation des menus à l'activité de l'utilisateur. En effet, on peut proposer des menus contextuels, différents en fonction de l'élément à partir duquel on sollicite le menu. Il s'agit de partir de l'environnement dans lequel l'utilisateur se trouve pour lui proposer les options les plus pertinentes. Ces options tiendront compte des actions de l'utilisateur (par exemple la sélection d'un mot entraîne l'apparition de l'option « copier » dans le menu contextuel). Ce procédé est employé presque exclusivement dans le domaine logiciel.

Dans le domaine du web, la compatibilité avec la tâche s'exprime dans l'aide à la navigation. Le menu est alors à la fois un outil de navigation et une aide à la navigation. En effet, il doit montrer clairement à l'utilisateur la rubrique du site dans laquelle il se trouve. Les jeux de couleur sont à cet effet très utiles pour signifier à l'utilisateur la rubrique active du site :



Source : [www.asmodee.com/jeux-de-societe/contact/](http://www.asmodee.com/jeux-de-societe/contact/)  
La page que consulte l'utilisateur se trouve dans la rubrique "contact".

On doit cependant veiller à ce que ces différences de couleurs soient aussi visibles en niveaux de gris.

Parallèlement, et ce aussi bien dans le domaine web que logiciel, le passage du pointeur sur une option de menu peut entraîner un changement de l'interface :



Source : [www.asmodee.com/jeux-de-societe/contact/](http://www.asmodee.com/jeux-de-societe/contact/)  
La page que consulte l'utilisateur se trouve dans la rubrique "contact" et le pointeur de la souris est positionné sur le titre de rubrique "liens".

Bien que ce procédé ne soit pas utilisé dans toutes les interfaces, il permet de fournir un retour à l'utilisateur sur l'efficacité de ses actions. De plus, il souligne les options disponibles. Là encore, les possibilités offertes sur le web sont beaucoup plus diversifiées qu'en logiciel.

## 1.2. Compatibilité avec les actions habituelles de l'utilisateur

Certains logiciels tentent d'adapter la présentation des options de menu en fonction de l'activité de l'utilisateur.

Par exemple, si j'utilise plusieurs fois l'option "options de correction automatique" dans Word, elle me sera présentée avant les options que j'utilise moins souvent.

Ce procédé, qui permet a priori de sélectionner plus rapidement les options fréquemment utilisées, a cependant un inconvénient majeur. En effet, la définition même d'un menu sous-entend que l'utilisateur au fur et à mesure de son utilisation deviendra plus efficace. Puisqu'il sait à quel endroit trouver quelles options, il accomplira plus rapidement ses actions.

Si le logiciel s'adapte l'activité de l'utilisateur, on risque de perturber la représentation mentale qu'il se fait du menu. Il ne pourra plus se fier à la localisation des options puisqu'elle est susceptible de changer.

Au-delà du fonctionnement cognitif, l'utilisateur acquiert aussi des stéréotypes moteurs qui lui servent à aller plus vite. Il est donc préférable que les aspects de menu soient stables afin de rendre possible les apprentissages moteurs.

Ce procédé qui a priori pourrait avoir des avantages se révèle donc plutôt dérangeant car il est susceptible d'entraver la réalisation des actions.

La cohérence du menu est un aspect fondamental pour bénéficier des avantages de ce menu. C'est un style d'interaction qui fonctionne bien car il est basé sur l'apprentissage. On doit donc éviter à tout prix d'aller à l'encontre du phénomène d'apprentissage.

## 1.3. Compatibilité avec les caractéristiques de l'utilisateur : le menu doit pouvoir être contourné

Avant de concevoir un menu, on doit se demander si c'est bien le style de dialogue le plus adapté. Si on part du principe que l'application doit satisfaire à la fois une cible novice et une plus à l'aise avec l'outil informatique, on devra faire attention à fournir des moyens pour contourner la rigidité d'un menu.

En effet, l'utilisateur expert a surtout besoin d'être efficace (et pas seulement efficace) : il doit réussir à accomplir l'action mais aussi le faire rapidement. On essaiera ainsi de permettre la réalisation d'actions par des raccourcis claviers ou des macros personnalisées pour certaines applications.

Il est aussi recommandé dans les logiciels de doubler le menu de raccourcis iconiques. Ce procédé peut servir deux types d'intérêts différents. Il peut permettre à l'utilisateur d'aller plus rapidement et d'effectuer en un clic ce qu'il pourrait faire en plusieurs. Il est important de fournir à l'utilisateur des moyens de personnaliser ces raccourcis.

Les icônes permettent aussi à certains utilisateurs novices de raisonner de façon plus imagée et directe. Il est donc important de fournir par défaut les raccourcis des options les plus utilisées.

Enfin, les menus contextuels sont un moyen d'appuyer les menus principaux puisqu'ils peuvent fournir les mêmes options. Cependant, les options accessibles par le menu contextuel sont adaptées à la séquence d'utilisation. Ils sont souvent accessibles par un clic droit (ou ctrl + clic) dans la zone de travail de l'application. La rapidité d'exécution est encore ce qui sous-tend l'utilité de ces menus contextuels et leur importance pour les utilisateurs confirmés.



# Conclusion

De nombreuses problématiques sont liées à la conception des menus. Il paraît primordial d'étudier ce qui se fait dans le domaine où l'on travaille. En effet, le transfert des connaissances des utilisateurs est un paramètre qui permet d'optimiser la facilité d'apprentissage de l'interface. Ceci est valable autant dans le domaine du web qu'en logiciel.

Ensuite, la conception d'un menu doit être adaptée à son utilisation et à la population cible. Les points les plus importants sont liés à la structuration du menu (groupement et présentation des options), aux termes employés et aux mécanismes d'identification et de sélection.

## Pour en savoir plus

### » Ressources en ligne

Norman, K. *The Psychology of Menu Selection: Designing Cognitive Control at the Human/Computer Interface*. Published by Ablex Publishing  
(<http://www.lap.umd.edu/pomsFolder/pomsHome.html>)

Miller, G.A. (1956). The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information. *The Psychological Review*, 63, 81-97.  
Disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.well.com/user/smalin/miller.html>

### » Ressources externes

Helander, M. (eds) (2000). *Handbook of HCI*. 2nd edition North-Holland: Amsterdam.

Mayhew, D.J. (1992). *Principles and Guidelines in Software User Interface Design*. Chapitre 4, Designing Menu Systems. Prentice Hall.