Concevoir une navigation intuitive

1. Objectifs

- Expliquer ce qu'est une **navigation intuitive**
- Répondre aux trois questions : où suis-je, où puis-je aller, comment revenir ?
- Choisir les éléments de navigation adaptés au contenu et à l'appareil
- Rédiger des **libellés** et des liens explicites
- Organiser des contenus avec un plan des écrans et un tri par cartes
- Tester une navigation avec le test du premier clic

1. Présentation

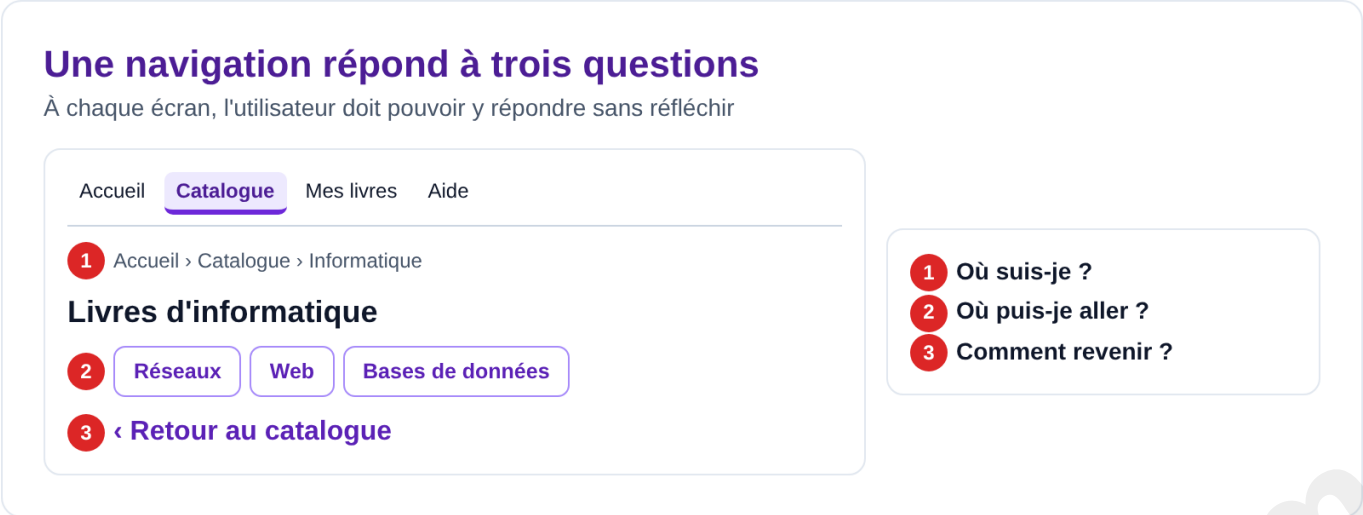
- Qu'y a-t-il de plus frustrant que de savoir qu'une information existe sans parvenir à la trouver ? Quand la navigation est mal pensée, de bons contenus restent invisibles, et l'utilisateur peut penser que la fonction n'existe pas.
- Une navigation est **intuitive** lorsque l'utilisateur peut se déplacer sans y penser. Cette dernière leçon du chapitre réunit ce que nous avons vu : l'ergonomie, la facilité, l'accessibilité et le guidage du regard.

- Nous continuons avec **BiblioCampus**. Pour les activités, créez le dossier `10-navigation/` dans votre dépôt GitHub `ui-ux-design-bts`.

1. Trois questions essentielles

- À tout moment, une bonne navigation doit répondre à ces trois questions :

apcpedagogie.com



1. Les éléments de navigation

- Il existe plusieurs éléments, qui ne s'excluent pas. Leur choix dépend de la quantité de contenu, de l'appareil et de la tâche :



1. Exemple 1 : montrer où l'on est

- L'état actif du menu et le titre de la page confirment à l'utilisateur qu'il est au bon endroit :

apcpedagogie.com

Montrer où se trouve l'utilisateur

La page courante doit être repérable en un coup d'œil

À éviter

Accueil Catalogue Mes livres Aide

Sans repère : dans quelle section suis-je ?

Liste

Apprendre Flutter
Bases de données

Aucune section n'est mise en évidence et le titre reste vague.

À préférer

Accueil Catalogue **Mes livres** Aide

Mes livres

Apprendre Flutter
Bases de données

L'onglet actif et le titre de la page confirment l'emplacement.

1. **Exemple 2 : le fil d'Ariane**

- Beaucoup de visiteurs arrivent directement sur une page depuis un moteur de recherche ou un lien partagé. Le fil d'Ariane leur montre où ils se trouvent :

Utiliser un fil d'Ariane

Utile dans une structure à plusieurs niveaux

À éviter

Apprendre Flutter

Vous êtes arrivé depuis une recherche Google.

Où se trouve ce livre dans le catalogue ? Comment voir des livres semblables ?

Réserver

L'utilisateur n'a aucun repère lorsqu'il arrive directement sur la page.

À préférer

Accueil › Catalogue › Informatique › Apprendre Flutter

Apprendre Flutter

Réserver

Un clic sur « Informatique » montre des livres semblables.

Le chemin situe la page et permet de remonter d'un niveau.

1. **Exemple 3 : les libellés**

apcpedagogie.com

- Un libellé doit permettre de prévoir ce qui se trouve derrière lui. Préférez les mots de vos utilisateurs à ceux de l'organisation :

Choisir des libellés explicites

L'utilisateur doit deviner ce qu'il trouvera derrière chaque mot

À éviter

Menu

- Ressources
- Solutions
- Espace
- Divers
- Services

Ces mots pourraient cacher presque tout.

À préférer

Menu

- Catalogue
- Mes livres
- Horaires
- Aide
- Mon compte

Chaque mot annonce le contenu et reprend le vocabulaire des étudiants.

1. Organiser les contenus

- Avant de dessiner un menu, il faut organiser les contenus. Le **plan des écrans**, ou arborescence, montre les pages et leurs liens. Vous approfondirez l'architecture de l'information au chapitre 13.

Le plan des écrans de BiblioCampus

Le plan montre toutes les pages et leur organisation, avant de dessiner



apcpedagogie.com

Trouver le bon équilibre

Une structure trop large ou trop profonde complique la recherche

Trop large

25 entrées au même niveau : il faut toutes les lire pour choisir.

Trop profonde

Accueil › Services › Bibliothèque › Prêts › Réservations › Nouvelle : on se perd en route.

Équilibrée

Quelques grandes sections, puis des sous-pages claires, ainsi qu'une recherche pour aller droit au but.

Attention : ce n'est pas le nombre de clics qui compte seul. Plusieurs clics évidents valent mieux qu'un seul clic hésitant.

1. Exemple 4 : la navigation mobile

- Sur mobile, l'espace est limité. Pour trois à cinq destinations principales, une barre d'onglets est souvent adaptée, car elle reste visible et facile à atteindre.
- Le menu masqué (« hamburger ») reste utile pour les options secondaires, ou lorsque les sections sont nombreuses.

Sur mobile : garder l'essentiel visible

Une destination principale cachée est plus difficile à découvrir

À éviter

☰ BiblioCampus

Pour trouver « Mes livres », il faut d'abord ouvrir le menu.

Une fois le menu fermé, on ne voit plus les sections disponibles.

Le menu masqué fait gagner de la place, mais demande un effort de plus.

À préférer

BiblioCampus

Quel livre cherchez-vous ?

Titre ou auteur

⌂ Accueil | 🔎 Catalogue | 📚 Mes livres | 👤 Compte

Une barre de quatre onglets, avec texte et icône, reste toujours visible.

1. Exemple 5 : revenir en arrière

- Le bouton Retour de l'appareil ou du navigateur doit produire ce que l'utilisateur attend. Il ne doit pas lui faire perdre ce qu'il vient de saisir :

apcpedagogie.com

Toujours permettre de revenir

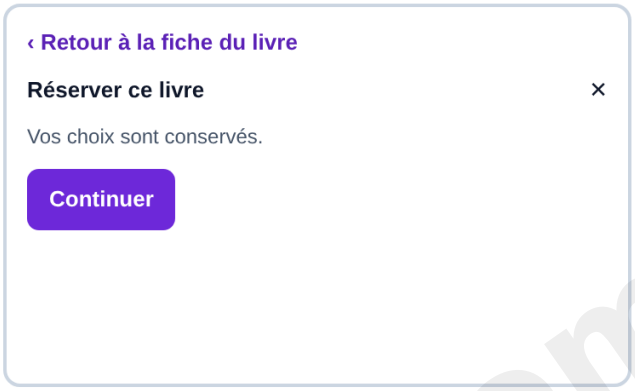
Un utilisateur ose explorer lorsqu'il sait qu'il peut revenir

À éviter



L'utilisateur se sent piégé dans le parcours.

À préférer



Retour, fermeture et conservation des choix réduisent l'inquiétude.

1. Exemple 6 : les étapes d'un parcours

- Dans un parcours guidé, indiquez clairement les étapes :

Indiquer l'avancement d'un parcours

Un parcours en plusieurs étapes doit montrer ce qui reste à faire

À éviter



On ne sait ni combien d'étapes il reste ni si l'on peut revenir.

À préférer



Les étapes sont nommées, et l'on peut revenir en arrière.

1. Exemple 7 : les liens

- Le texte d'un lien doit annoncer sa destination. C'est utile à tous, et notamment à ceux qui parcourent la liste des liens avec un lecteur d'écran :

Écrire des liens clairs

Un lien doit annoncer sa destination, même lu seul

À éviter

Pour consulter le règlement, cliquez ici.

Horaires d'été : en savoir plus.

Nouveautés : lire la suite.

Ces liens ne disent rien lorsqu'ils sont parcourus rapidement ou par un lecteur d'écran.

À préférer

Consultez le règlement de la bibliothèque.

Voir les horaires d'été.

Découvrir les nouveaux livres de mars.

Le texte du lien donne directement sa destination.

1. **Exemple 8 : la recherche**

- Lorsqu'un utilisateur sait ce qu'il cherche, la recherche est souvent le chemin le plus direct. Elle doit aussi gérer les fautes et l'absence de résultat :

Rendre la recherche utile

Elle complète le menu, surtout dans un grand catalogue

À éviter

Fluter

0 résultat

Une impasse qui ne propose rien.

À préférer

Fluter

Aucun résultat pour « Fluter ».

Vouliez-vous dire « Flutter » ?

Essayez aussi une catégorie :

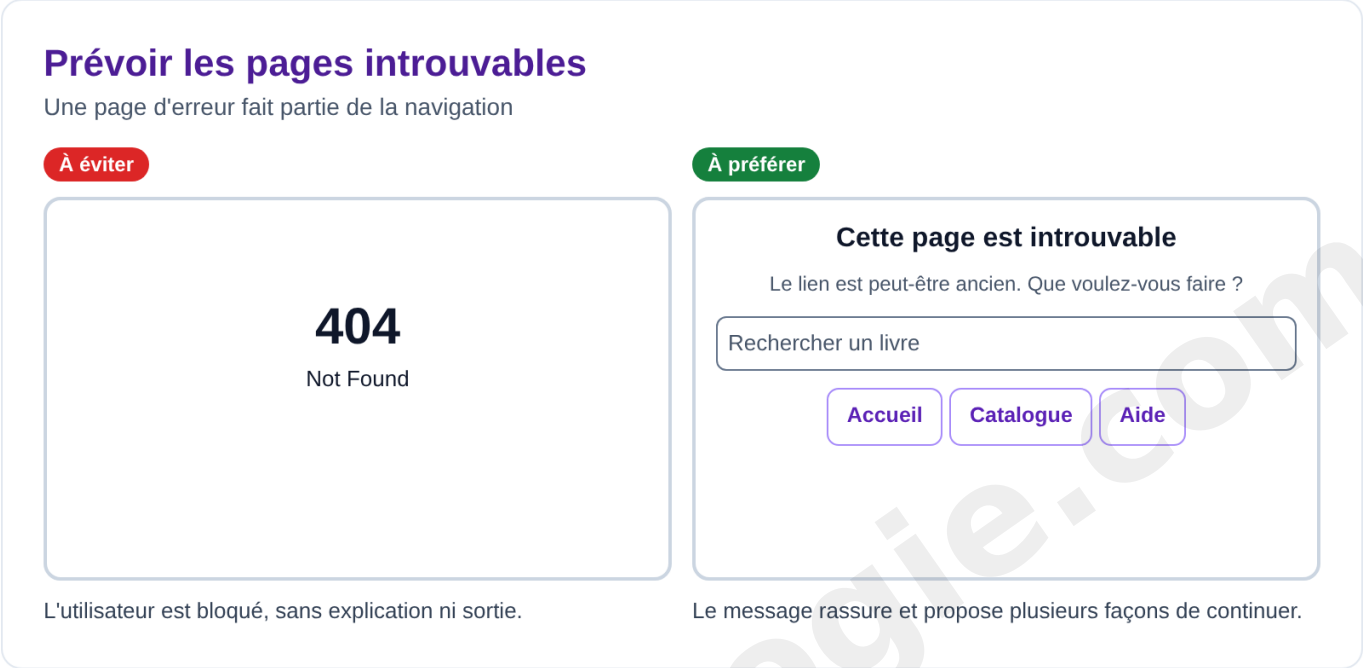
Développement mobile

Une correction et des pistes permettent de poursuivre.

apcpedagogie.com

1. Exemple 9 : la page d'erreur

- Un lien cassé ne doit pas devenir une impasse :



1. Quelques règles à respecter

- **Rester cohérent** : gardez le même menu au même endroit dans toute l'application.
- **Respecter les conventions** : le logo mène à l'accueil et le lien du panier conduit au panier.
- **Rendre la navigation accessible** : utilisez `<nav>`, de vrais liens et un accès au clavier.
- **Prévoir le mobile et le bureau** : la présentation peut changer, mais les sections doivent rester les mêmes.

1. Découvrir comment les utilisateurs classent

- Ne devinez pas comment organiser vos contenus. Le **tri par cartes** montre la logique des utilisateurs :

apcpedagogie.com

Le tri par cartes

Une méthode simple pour découvrir comment les utilisateurs classent les contenus

1	2	3	4
Écrire chaque contenu sur une carte	Demander de les regrouper	Faire nommer chaque groupe	Comparer les résultats

Groupe proposé : « Mes livres »

Prêts en cours · Prolonger · Réservations · Historique

Groupe proposé : « Infos pratiques »

Horaires · Salles · Règlement · Contact

1. Tester la navigation

- Le **test du premier clic** consiste à donner une tâche et à noter le premier élément choisi :

Le test du premier clic

Si le premier clic est juste, la tâche a bien plus de chances de réussir

Tâche donnée	Clic attendu	Clics observés (fictifs)
Prolonger le prêt de votre livre	Mes livres	Mes livres : 7 · Mon compte : 3
Connaître l'heure de fermeture	Horaires	Horaires : 10
Signaler un livre abîmé	Aide	Aide : 2 · Mes livres : 6 · Catalogue : 2

Interprétation : dix personnes ont réalisé chaque tâche. La dernière révèle un problème : beaucoup s'attendent à faire ce signalement dans « Mes livres ».

Exemple de grille d'évaluation

Navigation de BiblioCampus, première version (exemple fictif)

Question	Observation	Correction
Sait-on où l'on est ?	Pas d'onglet actif	Mettre l'onglet courant en évidence
Voit-on où aller ?	« Mes livres » est caché dans ☰	Ajouter une barre d'onglets
Peut-on revenir ?	Pas de retour dans la réservation	Ajouter « Retour » et conserver la saisie
Les libellés sont-ils clairs ?	« Ressources » reste vague	Remplacer par « Catalogue »
Que se passe-t-il en cas d'erreur ?	« 404 Not Found »	Proposer la recherche et des liens

apcpedagogie.com

Aide-mémoire : une navigation intuitive

Dix vérifications à réaliser sur vos écrans

☐ La page courante est visible	☐ La navigation reste identique partout
☐ Les grandes sections se voient	☐ Une recherche existe si le contenu est vaste
☐ Les libellés sont explicites	☐ Les liens annoncent leur destination
☐ On peut toujours revenir	☐ L'erreur 404 propose une sortie
☐ La structure reste équilibrée	☐ Le tout a été testé avec des tâches réelles

1. Activité 1 : répondre aux trois questions

- Pour cet écran, indiquez où vous êtes, où vous pouvez aller et comment revenir :

Écran fictif à analyser : espace stagiaire



- Vérifier : il est difficile de répondre. Le titre « Page » ne dit rien, le menu masqué s'ajoute à sept mots vagues, « Cliquez ici » n'annonce rien, « Suivant » n'indique pas la suite, et il n'y a aucun retour.
- Quelles sont vos trois premières corrections ?

1. Activité 2 : renommer un menu

- Remplacez ces libellés par des mots plus clairs pour une application de bibliothèque : « Ressources », « Mon espace », « Outils », « Informations », « Assistance ».
- Demandez ensuite à un camarade ce qu'il s'attend à trouver derrière chacun.
- Vérifier : sa réponse correspond à votre intention. Sinon, cherchez un autre mot.

apcpedagogie.com

1. Activité 3 : réaliser un tri par cartes

- Écrivez ces contenus sur des cartes. Demandez à trois personnes de les regrouper, puis de nommer chaque groupe :

Douze contenus du portail étudiant à classer

Réserver une salle	Menu du restaurant	Mes notes
Emploi du temps	Payer ses frais	Contacter un enseignant
Plan du campus	Demander une attestation	Horaires de la bibliothèque
Déposer un devoir	Bourses	Actualités

Exemple de résultat : un classement possible

Section	Contenus
Mes études	Mes notes, emploi du temps, devoirs, enseignants
Mes démarches	Attestation, frais, bourses
Vie du campus	Restaurant, plan, salles, bibliothèque, actualités

- Vérifier : il n'existe pas de réponse unique. Notez les regroupements fréquents et les contenus qui divisent. Où placez-vous la bibliothèque ? Pourquoi ?

1. Activité 4 : dessiner un plan des écrans

- À partir de vos résultats, dessinez le plan des écrans du portail étudiant : accueil, sections et sous-pages.
- Vérifier : chaque contenu a une place claire, et on peut atteindre les plus utilisés sans parcours inutilement long.

apcpedagogie.com

1. ## Activité 5 : choisir la barre d'onglets

- Pour une application mobile de ce portail, choisissez quatre ou cinq onglets et justifiez vos choix. Où placerez-vous les autres contenus ?
- Vérifier : les onglets correspondent aux tâches fréquentes, avec un libellé court. Les fonctions rares se trouvent dans une page « Plus » ou « Compte ».

1. ## Activité 6 : écrire un fil d'Ariane

- Écrivez le fil d'Ariane de ces pages :
  - la fiche du livre « Apprendre Flutter » ;
  - le formulaire de demande d'attestation du portail étudiant ;
  - une leçon du cours UI/UX sur le site apcpedagogie.com.
- Vérifier : par exemple *Accueil › Catalogue › Informatique › Apprendre Flutter*. Chaque niveau, sauf le dernier, est un lien.

1. ## Activité 7 : réécrire des liens

- Réécrivez ces phrases :
  - « Pour télécharger le formulaire, cliquez ici. »
  - « Nos horaires : voir plus. »
  - « Votre attestation est prête. Lien. »
  - « Pour nous écrire, c'est par là. »
- Vérifier : le texte cliquable annonce seul la destination, par exemple *Télécharger le formulaire d'inscription (PDF)* ou *Voir les horaires*.

1. ## Activité 8 : concevoir une page 404

- Dessinez la page d'erreur d'un portail étudiant ou de votre propre projet : message, recherche et trois liens utiles.
- Vérifier : le message évite le vocabulaire technique, n'accuse pas l'utilisateur et propose une sortie évidente.

1. ## Activité 9 : tester le premier clic

apcpedagogie.com

- Sur papier ou sur un site, proposez cinq tâches à trois personnes. Notez leur premier clic sans les aider, puis corrigez les libellés ou la structure.
- Vérifier : vous présentez un tableau avec le clic attendu, les clics observés et une conclusion pour chaque tâche.

1. Activité 10 : déposer votre travail sur GitHub

- Regroupez vos réponses dans `10-navigation/README.md` et ajoutez les images de vos plans et de vos maquettes, puis envoyez le tout :

```
git add 10-navigation
git commit -m "Ajoute la leçon sur la navigation intuitive"
git push
```

- Vérifier : le fichier `README.md` et vos images apparaissent bien sur la page GitHub du dépôt.

1. Erreurs fréquentes

Erreur ou réflexe	Pourquoi c'est un problème	Ce qu'il faut faire
Reproduire l'organigramme de l'entreprise	L'utilisateur ne connaît pas votre organisation	Classer selon ses tâches
Employer des libellés vagues	Il faut ouvrir pour comprendre	Annoncer clairement le contenu
Tout cacher dans un menu masqué	Les sections principales sont moins découvertes	Garder l'essentiel visible
Écrire « Cliquez ici »	La destination reste inconnue	Rédiger un lien explicite
Changer le menu selon les pages	L'utilisateur perd ses repères	Garder une navigation cohérente
Oublier le bouton Retour	L'utilisateur se sent piégé	Prévoir un retour et conserver la saisie
Viser à tout prix « trois clics maximum »	Ce nombre ne garantit pas la réussite	Rendre chaque clic évident et tester
Laisser une page 404 technique	L'utilisateur se retrouve dans une impasse	Proposer la recherche et des liens

apcpedagogie.com

1. À retenir

- Une navigation intuitive répond à trois questions : où suis-je, où puis-je aller, comment revenir ?
- Plusieurs éléments se combinent : menu, onglets, fil d'Ariane, recherche, liens et pied de page.
- Les libellés et les liens doivent annoncer clairement leur destination.
- Le plan des écrans et le tri par cartes aident à organiser le contenu du point de vue de l'utilisateur.
- Sur mobile, gardez visibles les destinations principales lorsque c'est possible.
- Le test du premier clic permet de vérifier une navigation à partir de tâches réelles.

> *Une bonne navigation se remarque à peine : l'utilisateur pense à ce qu'il veut faire, pas au chemin pour y arriver.*

Sommaire du cours UI/UX Design

Source : https://apcpedagogie.com/concevoir-une-navigation-intuitive · téléchargé le 04/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com