La facilite dutilisation et de comprehension

1. Objectifs

- Distinguer la **facilité d'utilisation** et la **facilité de compréhension**
- Expliquer la notion de **modèle mental**
- Appliquer huit principes pour rendre un écran plus simple
- Utiliser les lois de **Hick** et de **Fitts** pour justifier un choix
- Rédiger des textes clairs et des états vides utiles
- Vérifier la facilité avec le test des cinq secondes et un test de première utilisation

1. Présentation

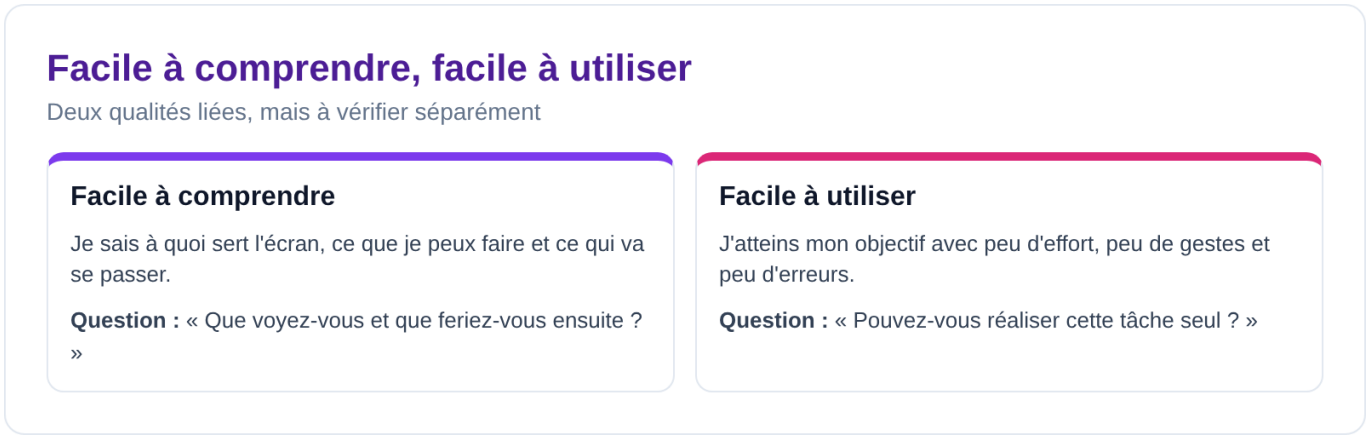
- Vous ouvrez une application pour la première fois : comprenez-vous tout de suite à quoi elle sert et que faire ensuite ? Si vous devez lire une notice ou demander de l'aide pour une tâche simple, l'application n'est pas encore assez facile.
- Dans la leçon précédente, nous avons vérifié qu'une application répond à un besoin réel. Il reste maintenant à rendre ce service accessible avec le moins d'efforts possible. Un écran facile à utiliser n'a rien de magique : il repose sur des principes que vous pouvez appliquer et vérifier.

- Nous continuons avec **BiblioCampus**, notre application fictive. Pour les activités, créez le dossier `07-facilite/` dans votre dépôt GitHub `ui-ux-design-bts`.

1. Deux qualités complémentaires

- Une action peut être facile à réaliser une fois comprise, mais difficile à découvrir. L'inverse existe aussi : on comprend ce qu'il faut faire, mais l'opération demande trop de gestes.

apcpedagogie.com



1. Le modèle mental

- Le **modèle mental** est l'idée qu'une personne se fait du fonctionnement d'un produit. Elle se construit à partir de son expérience, notamment des autres applications qu'elle utilise.
- Plus le modèle mental de l'utilisateur se rapproche de ce que montre l'application, plus celle-ci paraît simple :



- Cela explique l'intérêt de respecter les conventions : une loupe pour la recherche, un panier pour les achats, un logo qui mène à l'accueil. Jakob Nielsen rappelle que les utilisateurs passent la plupart de leur temps sur **d'autres** sites : ils s'attendent donc à retrouver les mêmes habitudes sur le vôtre.

1. Huit principes

- Voici huit principes concrets, que nous allons illustrer un par un :

apcpedagogie.com

Huit principes pour faciliter l'usage

Vous pouvez les utiliser comme une liste de vérification

1 **Montrer** Ce qui est cliquable doit se voir	2 **Limiter** Proposer peu de choix à la fois	3 **Rapprocher** Rendre les actions faciles à atteindre	4 **Reconnaître** Afficher au lieu de faire retenir
5 **Révéler** Cacher les options avancées au départ	6 **Préremplir** Proposer une valeur par défaut	7 **Répondre** Informer après chaque action	8 **Clarifier** Employer les mots de l'utilisateur

1. Principe 1 : montrer ce qui peut être utilisé

- Donald Norman parle de **signifiants** : des indices qui montrent comment utiliser un objet. Sur un écran, la forme, la couleur et le soulignement peuvent jouer ce rôle.

Montrer ce qui peut être utilisé

L'apparence doit indiquer l'action possible

À éviter

Mes réservations

Le design des objets du quotidien

Prolonger le prêt

Annuler la réservation

Ces textes sont cliquables, mais rien ne le montre.

L'utilisateur doit essayer de cliquer pour découvrir les actions.

À préférer

Mes réservations

Le design des objets du quotidien

Prolonger le prêt

Annuler la réservation

Le bouton et le lien se reconnaissent immédiatement.

1. Principe 2 : limiter les choix visibles

- Selon la **loi de Hick**, le temps de décision augmente avec le nombre et la complexité des options. Il ne s'agit pas de tout supprimer, mais de mettre en avant ce qui compte le plus.

apcpedagogie.com

Limiter les choix à un moment donné

Loi de Hick : plus il y a de choix, plus la décision peut prendre du temps

À éviter

Que voulez-vous faire ?

Rechercher	Parcourir	Filtrer
Réserver	Prolonger	Annuler
Historique	Favoris	Listes
Rendre	Payer	Signaler
Avis	Profil	Aide

Quinze actions de même importance : il faut tout lire pour choisir.

À préférer

Que voulez-vous faire ?

🔎 Rechercher un livre

Mes livres (2)

Mes réservations (1)

Autres options dans le menu « Plus ».

Les actions fréquentes sont visibles, les autres restent accessibles.

1. **Principe 3 : rapprocher et agrandir**

- La **loi de Fitts** relie le temps nécessaire pour atteindre une cible à sa distance et à sa taille. Une action fréquente doit donc être facile à atteindre.

Rapprocher et agrandir les actions fréquentes

Loi de Fitts : le temps pour atteindre une cible dépend de sa distance et de sa taille

À éviter

Réserver

Le design des objets du quotidien
Don Norman

Livre disponible

Un petit bouton, éloigné de l'information et difficile à toucher.

À préférer

Le design des objets du quotidien
Don Norman

Disponible

Réserver ce livre

Un grand bouton placé juste après les informations et facile à atteindre.

1. **Principe 4 : reconnaître plutôt que se souvenir**

apcpedagogie.com

- Notre mémoire est limitée. Montrez les options, l'historique et les éléments récents au lieu de demander à l'utilisateur de les retenir.



1. Principe 5 : révéler progressivement

- La **divulgation progressive** consiste à montrer d'abord l'essentiel, puis les options avancées lorsque l'utilisateur en a besoin.

apcpedagogie.com

Révéler progressivement les options

Montrer d'abord l'essentiel, puis les détails à la demande

À éviter

Recherche

Titre

Auteur

Éditeur

ISBN

Année

Langue

Cote

Collection

Tout est affiché, même si la plupart des gens n'en ont pas besoin.

À préférer

Recherche

🔎 Titre ou auteur

Recherche avancée ▾

Éditeur, ISBN, année et langue apparaissent seulement après un clic.

La recherche reste simple, tout en restant puissante pour ceux qui le souhaitent.

1. **Principe 6 : préremplir intelligemment**

- Une bonne **valeur par défaut** évite une décision. Elle doit rester modifiable et ne jamais engager l'utilisateur à son insu sur un choix important.

Proposer de bonnes valeurs par défaut

L'utilisateur peut les modifier, mais il n'a souvent rien à faire

À éviter

Retrait du livre

Bibliothèque

Choisir…

Date

JJ/MM/AAAA

Durée du prêt

Choisir…

Trois décisions à prendre, même lorsque la réponse est presque toujours la même.

À préférer

Retrait du livre

Bibliothèque

Campus principal ▾

Date

Aujourd'hui ▾

Durée du prêt

15 jours ▾

Les réponses les plus courantes sont déjà sélectionnées et restent modifiables.

apcpedagogie.com

1. Principe 7 : répondre à chaque action

- Après un clic, l'interface doit réagir rapidement. L'utilisateur a besoin de savoir ce qui se passe, ce qui a réussi et ce qu'il doit faire ensuite.

Répondre à chaque action

L'utilisateur doit savoir si son action a bien été prise en compte



Faute de réponse, l'utilisateur doute et risque de cliquer plusieurs fois.

Un état « en cours », puis un message de réussite qui donne la suite.

1. Principe 8 : employer les mots de l'utilisateur

- Un texte clair utilise des mots courants et indique le résultat d'une action. Il évite le vocabulaire technique ou administratif :

Écrire avec les mots de l'utilisateur

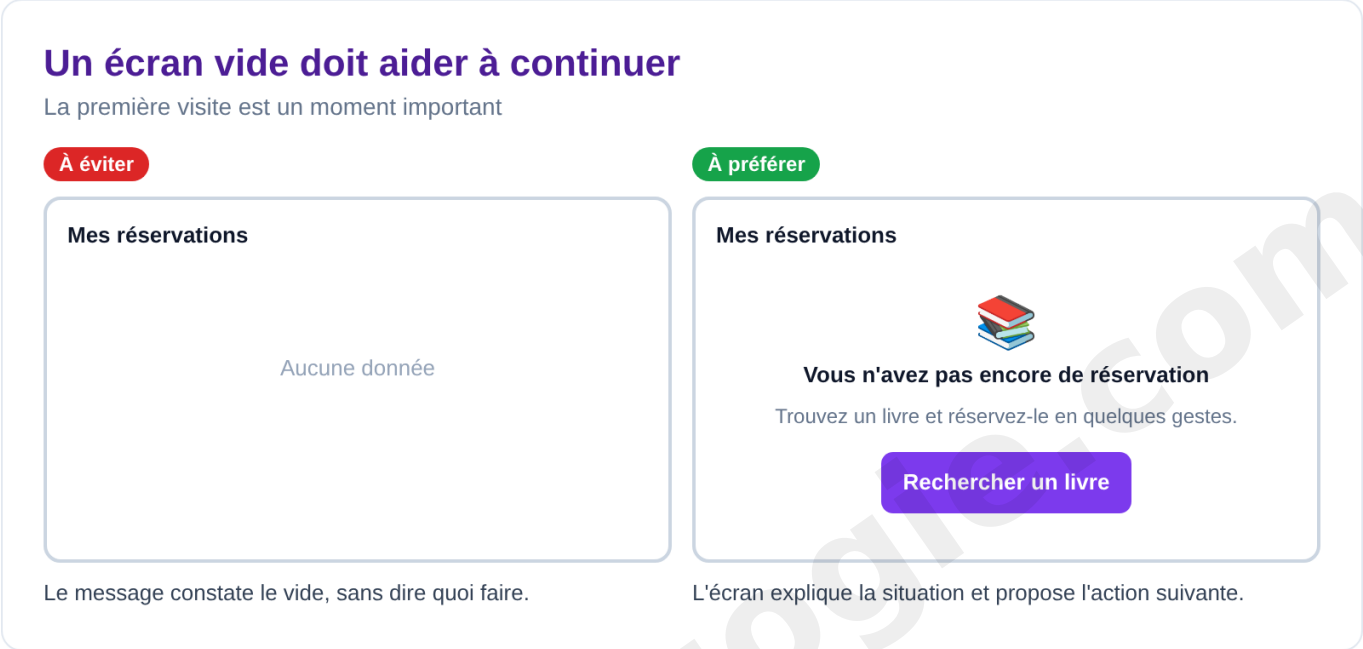
Un texte clair réduit les erreurs et les demandes d'aide

Peu compréhensible	Clair
Authentifiez-vous pour accéder à la ressource.	Connectez-vous pour réserver ce livre.
Exemplaire indisponible : statut 3.	Ce livre est déjà emprunté. Il sera de retour le 22 mars.
Procéder à la validation de la transaction.	Confirmer la réservation
Votre requête a abouti.	C'est réservé. Passez le retirer avant vendredi.
Purger l'historique	Effacer mon historique

apcpedagogie.com

1. Exemple : un écran vide

- La première visite est souvent décisive. Un écran sans contenu peut expliquer la situation et proposer la prochaine action :



1. Exemple : l'aide au bon moment

- Quand une application doit tout expliquer, c'est souvent le signe qu'elle est trop compliquée. Corrigez d'abord l'écran, puis ajoutez une aide courte si nécessaire :

apcpedagogie.com



1. Simple ne veut pas dire vide

- Un écran n'est pas plus simple parce qu'il contient moins d'éléments. Masquer un bouton essentiel ou supprimer un libellé peut le rendre plus difficile à comprendre.
- Ce qui compte, c'est que l'utilisateur trouve rapidement **ce dont il a besoin**. Certains outils professionnels affichent beaucoup d'informations, tout en restant efficaces pour leurs utilisateurs formés.

1. Vérifier la compréhension

- Vous connaissez trop bien votre écran pour le juger seul. Demandez à d'autres personnes ce qu'elles en comprennent :

apcpedagogie.com

Le test des cinq secondes

Un moyen rapide de vérifier si un écran se comprend

1. Montrez l'écran pendant 5 secondes
2. Cachez-le
3. Demandez ce que la personne a retenu
4. Comparez avec votre objectif

Question	Bon signe	Signal d'alerte
À quoi sert cet écran ?	« À réserver un livre. »	« Je ne sais pas. »
Que pouvez-vous faire ici ?	« Chercher un titre et réserver. »	Réponses très différentes
Que feriez-vous en premier ?	La personne cite l'action principale	Elle cite une action secondaire

1. Vérifier la facilité

- Le **test de première utilisation** consiste à donner une tâche à une personne qui ne connaît pas l'application, puis à l'observer sans l'aider.
- Demandez-lui de **penser à voix haute** : vous découvrirez pourquoi elle hésite, et pas seulement où.

Mesurer la facilité

Un chiffre seul ne suffit pas : observez aussi les personnes

Mesure	Ce qu'elle indique	Comment l'obtenir
Réussite sans aide	La tâche est-elle réalisable seul ?	Test d'une tâche précise
Temps pour la tâche	L'effort nécessaire	Chronomètre pendant le test
Erreurs et hésitations	Les points de blocage	Observation et notes
Compréhension	Le sens de l'écran est-il clair ?	Test des cinq secondes, questions
Ressenti	La facilité perçue	Questionnaire, comme le SUS

- Le **SUS** (*System Usability Scale*) est un questionnaire de dix affirmations souvent utilisé pour mesurer la facilité perçue. Vous approfondirez les tests utilisateurs au chapitre 09.

apcpedagogie.com

Aide-mémoire : facile à utiliser et à comprendre

Questions à poser devant chaque écran

Principe	Question
Montrer	Voit-on ce qui est cliquable ?
Limiter	Y a-t-il trop de choix de même importance ?
Rapprocher	L'action fréquente est-elle grande et proche ?
Reconnaître	Peut-on éviter de faire retenir une information ?
Révéler	Les détails peuvent-ils attendre ?
Préremplir	Une bonne valeur par défaut existe-t-elle ?
Répondre	Sait-on ce qui se passe ?
Clarifier	Les mots sont-ils ceux de l'utilisateur ?

1. Activité 1 : reconnaître les principes

- Associez chaque amélioration à un principe :
  - a) Ajouter une liste des derniers trajets au lieu de les faire ressaisir.
  - b) Remplacer « Purger » par « Effacer ».
  - c) Afficher un message après un paiement.
  - d) Masquer les filtres rares derrière « Plus de filtres ».
  - e) Agrandir le bouton principal et le placer près du pouce.
  - f) Sélectionner par défaut le campus habituel.
  - g) Réduire un menu de vingt entrées à cinq entrées principales.
  - h) Donner à un lien l'apparence d'un lien.
- Vérifier : a) reconnaître, b) clarifier, c) répondre, d) révéler, e) rapprocher, f) préremplir, g) limiter, h) montrer.
- Quelles améliorations touchent surtout la compréhension, et lesquelles l'utilisation ?

1. Activité 2 : réécrire des textes

- Réécrivez ces textes avec des mots simples :
  - « Votre session a été invalidée. »
  - « Veuillez procéder au renseignement des champs obligatoires. »
  - « Échec de la synchronisation. »
  - « Exécuter la suppression du compte. »

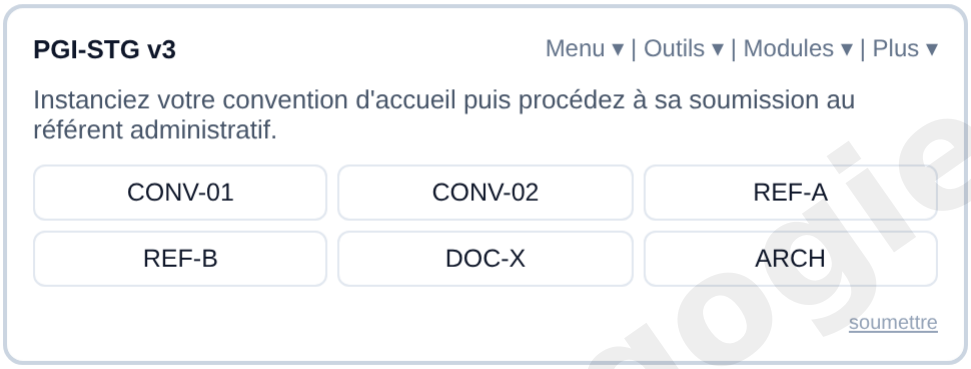
apcpedagogie.com

    - « Document non conforme aux spécifications. »
- Vérifier : chaque texte reste exact, se comprend sans vocabulaire technique et indique si possible quoi faire ensuite.
- Faites lire vos textes à un camarade : que ferait-il après les avoir lus ?

1. **Activité 3 : le test des cinq secondes**

- Montrez cet écran à un camarade pendant cinq secondes, puis posez les trois questions de la leçon :

Écran fictif à analyser : « Portail de stage »



- Vérifier : relevez les réponses mot pour mot. Le sigle, les menus vagues, la phrase administrative, les codes et le lien « soumettre » presque invisible rendent l'écran difficile à comprendre.
- Quelles sont les trois corrections les plus importantes ?

1. **Activité 4 : refaire l'écran**

- Dessinez une nouvelle version de l'écran précédent. L'objectif de l'étudiant est de **déposer sa convention de stage**.
- Vous devez appliquer au moins cinq des huit principes et les indiquer sur votre dessin.
- Vérifier : refaites le test des cinq secondes. La personne dit-elle maintenant à quoi sert l'écran et quelle est la première action ?

1. **Activité 5 : tester des icônes**

apcpedagogie.com

- Sans donner d'explication, demandez à trois personnes ce que signifie chaque icône :



- Notez leurs réponses dans un tableau.
- Vérifier : les icônes bien connues obtiennent des réponses proches, alors que d'autres sont interprétées très différemment. Pour lesquelles ajouteriez-vous un libellé ?

1. Activité 6 : simplifier une recherche

- Un site de stages propose ces critères de recherche : ville, région, secteur, entreprise, durée, date de début, rémunération, télétravail, langue, taille de l'entreprise, niveau d'études et mot-clé.
- Choisissez les critères visibles au départ, ceux à révéler et les valeurs à préremplir. Justifiez vos choix.
- Vérifier : deux ou trois champs suffisent à commencer, et aucune option utile ne devient inaccessible.

1. Activité 7 : concevoir des états vides

- Rédigez un écran vide utile pour :
  - une liste de favoris encore vide ;
  - une recherche qui ne donne aucun résultat ;
  - une messagerie sans message.
- Vérifier : chaque écran dit ce qui se passe, pourquoi et propose une action. Une recherche sans résultat peut, par exemple, suggérer d'autres mots ou de retirer un filtre.

apcpedagogie.com

1. ## Activité 8 : préparer une aide discrète

- Choisissez une fonction un peu difficile d'une application. Écrivez une astuce de vingt mots maximum et précisez quand elle doit apparaître.
- Vérifier : le conseil arrive au moment de l'action, se ferme facilement et ne remplace pas la correction d'un écran confus.

1. ## Activité 9 : un test de première utilisation

- Par deux, testez une application que l'un de vous ne connaît pas. Donnez une tâche, demandez à la personne de penser à voix haute, puis notez vos observations :

Exemple de résultat : test de première utilisation

Moment	Observation	Principe
Au début	Hésite entre « Outils » et « Modules ».	Clarifier
Bouton	Ne voit pas « soumettre ».	Montrer
Après l'envoi	Clique deux fois, sans message.	Répondre

- Vérifier : vous avez noté la réussite, le temps, les hésitations et les phrases prononcées. Pourquoi ne faut-il pas expliquer l'interface pendant le test ?

1. ## Activité 10 : déposer votre travail sur GitHub

- Regroupez vos réponses et vos tableaux dans `07-facilite/README.md`, ajoutez la photo de votre écran refait, puis envoyez le tout :

```
git add 07-facilite
git commit -m "Ajoute la leçon sur la facilité d'utilisation et de compréhension"
git push
```

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

apcpedagogie.com

1. Erreurs fréquentes

Erreur ou réflexe	Pourquoi c'est un problème	Ce qu'il faut faire
Penser que c'est simple parce que vous l'avez conçu	Vous connaissez déjà le fonctionnement	Tester avec une personne qui découvre l'écran
Tout afficher pour que rien ne manque	L'essentiel se perd	Prioriser et révéler progressivement
Tout cacher pour avoir un écran épuré	Des actions importantes deviennent introuvables	Garder visibles les actions fréquentes
Ajouter un long tutoriel	Il est souvent ignoré, et l'écran reste confus	Corriger l'écran, puis aider au bon moment
Se fier à une icône seule	Son sens peut varier	Ajouter un libellé en cas de doute
Utiliser le vocabulaire interne	L'utilisateur ne connaît pas ces termes	Reprendre ses propres mots
Ne rien afficher après une action	L'utilisateur doute et recommence	Indiquer l'état et le résultat
Présélectionner un choix payant ou engageant	L'utilisateur peut être trompé	Réserver les valeurs par défaut aux choix sans piège

1. À retenir

- Une application doit être **facile à comprendre** et **facile à utiliser**.
- Elle paraît simple lorsque ce qu'elle montre correspond au **modèle mental** de l'utilisateur.
- Huit principes aident à la concevoir : montrer, limiter, rapprocher, reconnaître, révéler, préremplir, répondre et clarifier.
- Les lois de Hick et de Fitts aident à réfléchir au nombre de choix et à la position des boutons.
- Simple ne veut pas dire vide : l'important est de trouver rapidement ce qui est utile.
- La facilité se vérifie auprès de personnes qui découvrent l'écran.

> *Si vous devez expliquer un écran, ne cherchez pas d'abord une meilleure explication : cherchez un meilleur écran.*

apcpedagogie.com

Sommaire du cours UI/UX Design

Source : https://apcpedagogie.com/la-facilite-dutilisation-et-de-comprehension · téléchargé le 04/11/2026 · © APC Pédagogie · apcpedagogie.com

apcpedagogie.com