

Principes Clés du Design UI

Principes essentiels

Éléments de l'interface

Grille et System Design

Contrôle et stabilité

Compatibilité et adaptabilité

Principes Clés du Design UI

Principes essentiels

Cohérence

Il est important de maintenir une expérience utilisateur uniforme et prévisible dans l'ensemble de l'interface. Une interface cohérente faisant appel à la redondance est plus facile à apprendre et à utiliser pour l'utilisateur.

Typographie : si vous utilisez une police et une palette de couleurs spécifiques sur une page ou une section de votre application, mais que vous changez de police et de palette de couleurs sur une autre page sans raison apparente, cela peut désorienter l'utilisateur.

Couleur : si vous utilisez une couleur spécifique pour signaler des actions interactives (par exemple, tous les liens sont bleus), mais que vous utilisez soudainement cette même couleur pour des éléments non interactifs, cela peut semer la confusion.

Libellé : imaginons que vous ayez un bouton "Envoyer" dans un formulaire de contact, et qu'ailleurs sur le site, vous utilisiez le terme "Soumettre" pour une action similaire : cette incohérence terminologique peut être déroutante pour l'utilisateur.

Disposition : si la navigation est en haut de la page sur une partie du site et en bas de la page sur une autre, cela peut désorienter l'utilisateur.

Convention d'interaction : si un double clic sur un élément produit une action sur une page, mais qu'un double clic sur un élément similaire sur une autre page ne produit pas d'action (ou une action différente), cela peut frustrer l'utilisateur.

Icônes : si une icône de "corbeille" est utilisée pour supprimer un élément dans une partie de l'interface, mais qu'une icône de "croix" est utilisée pour la même action dans une autre partie, cela peut semer la confusion. Les utilisateurs doivent réapprendre ce que signifie chaque icône à chaque fois, ce qui n'est pas une expérience utilisateur optimale.

Cohérence

Il est important de maintenir une expérience utilisateur uniforme et prévisible dans l'ensemble de l'interface. Une interface cohérente faisant appel à la redondance est plus facile à apprendre et à utiliser pour l'utilisateur.

Exemple de mauvaise pratique
Aucune cohérence entre la Home et les pages intérieures



Exemple de bonne pratique
Cohérence des couleurs et de l'univers photo



Hiérarchie visuelle

Les principes de la hiérarchie visuelle aident à guider l'œil de l'utilisateur à travers l'interface de manière efficace et intuitive. L'objectif est de mettre en évidence les éléments importants, faciliter la lecture et guider l'utilisateur dans sa navigation.

Échelle et Taille : les éléments les plus importants doivent être plus grands pour attirer l'attention et structurer l'information.

Couleur et Contraste : les couleurs vives et les contrastes élevés attirent l'attention de l'utilisateur. Utilisez ces éléments pour mettre en évidence les informations importantes ou les boutons d'action.

Espace blanc (ou négatif) : utiliser l'espace blanc autour d'un élément pour l'isoler et attirer l'attention. Cela crée un effet de "respiration" autour des éléments importants.

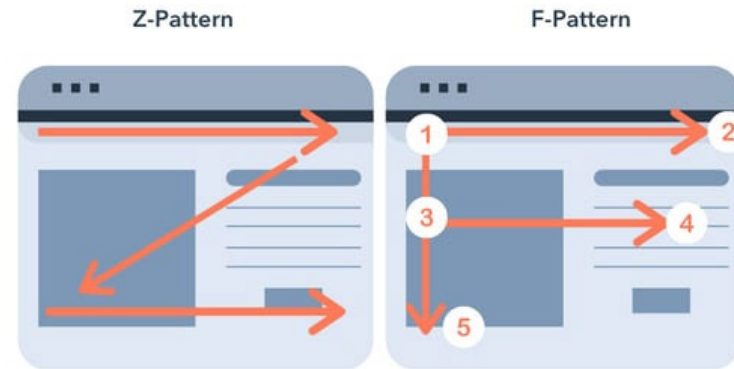
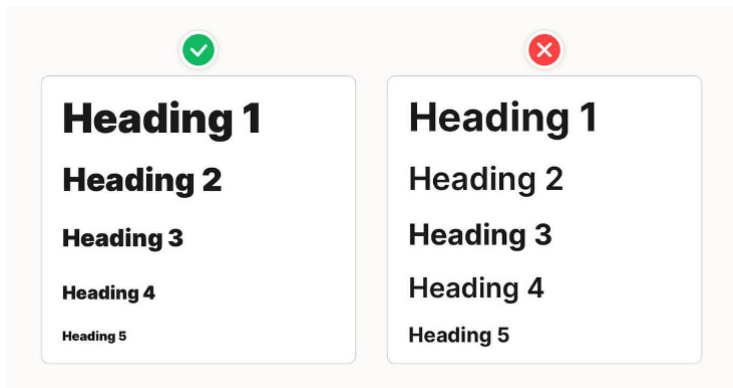
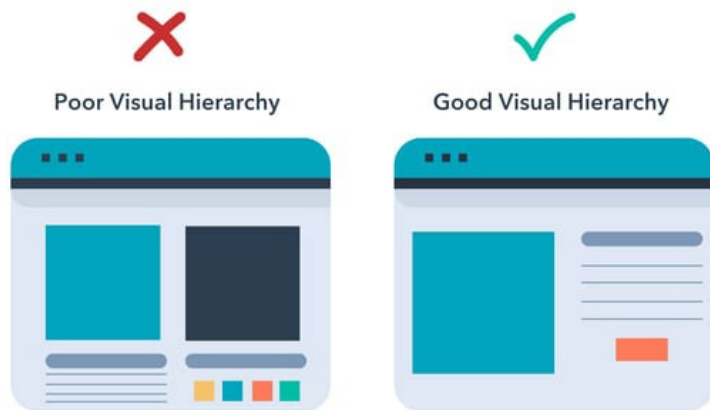
Positionnement et Disposition : la position d'un élément sur la page peut affecter sa visibilité. Par exemple, nous lisons de gauche à droite et de haut en bas, donc les éléments placés en haut ou à gauche ont tendance à être vus en premier.

Typographie : utiliser différents styles de police (gras, italique, majuscule) pour différencier les titres, les sous-titres et le corps du texte.

Proximité : les éléments liés entre eux doivent être groupés ensemble, ce qui aidera l'utilisateur à comprendre leur relation et leur hiérarchie.

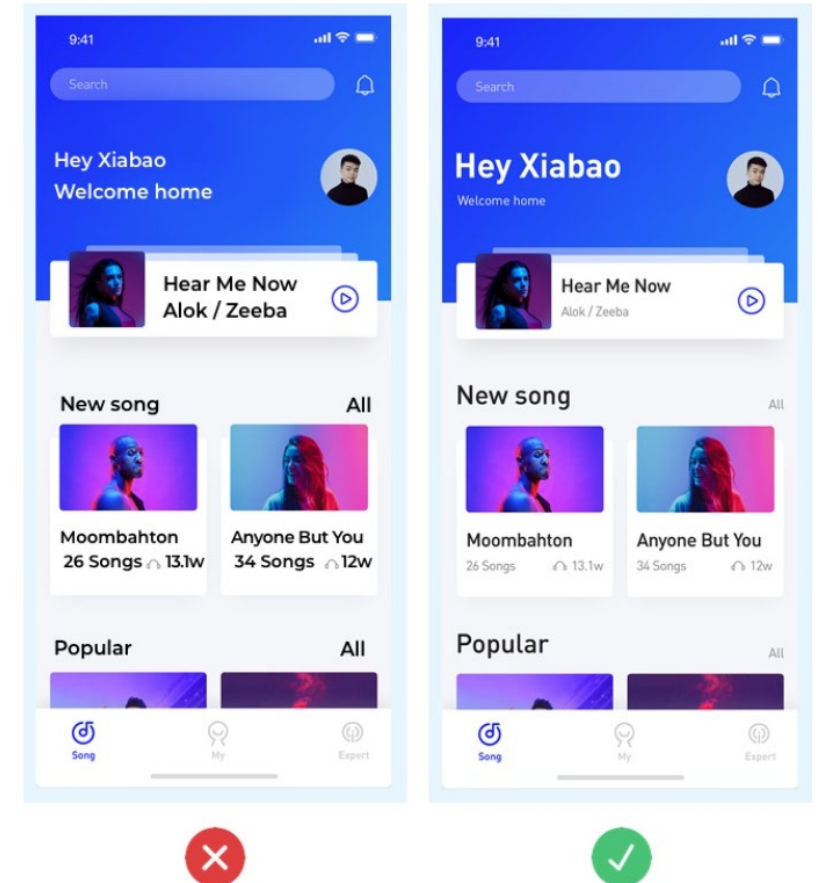
Hiérarchie visuelle

Les principes de la hiérarchie visuelle aident à guider l'œil de l'utilisateur à travers l'interface de manière efficace et intuitive. L'objectif est de mettre en évidence les éléments importants, faciliter la lecture et guider l'utilisateur dans sa navigation.



Comparison of two financial statement layouts. The left layout, marked with a sad face emoji, shows a cluttered design with multiple overlapping elements and inconsistent colors. The right layout, marked with a happy face emoji, shows a clean, organized design with clear visual separation and consistent styling.

€ 6,753.54 Current Balance	
Earlier this week	
Erich Spickermann 31 Jan	-€ 4,700.00
Cinema Paradiso Baden 31 Jan	-€ 12.80
YT Ad Revenue	€ 2,235.43



Simplicité

L'objectif d'un bon design UI est de rendre l'interface aussi simple que possible. Cela implique d'éviter la complexité inutile, de rendre les fonctions et les informations facilement accessibles et de privilégier des designs clairs et intuitifs.

Le bon sens reste une base solide en termes de Design

Dans les anciennes versions de Windows, les utilisateurs devaient paradoxalement cliquer sur "Démarrer" pour éteindre l'ordinateur. Cela contredit le principe de simplicité qui requiert une interface intuitive et un accès logique et facile aux fonctions.

Ne jamais négliger les habitudes des utilisateurs

Dans la transition de Microsoft de Windows 7 à Windows 8, une nouvelle interface, "Metro", a été lancée pour unifier l'expérience utilisateur sur différents appareils. Cependant, son design, et en particulier le retrait du point de repère essentiel qu'était le bouton « démarrer » (pourtant tant critiqué), a complètement perdu les utilisateurs. Face à une forte réaction négative, Microsoft a dû réintroduire ce bouton et modifier l'interface.

La logique d'un développeur est rarement celle d'un utilisateur.

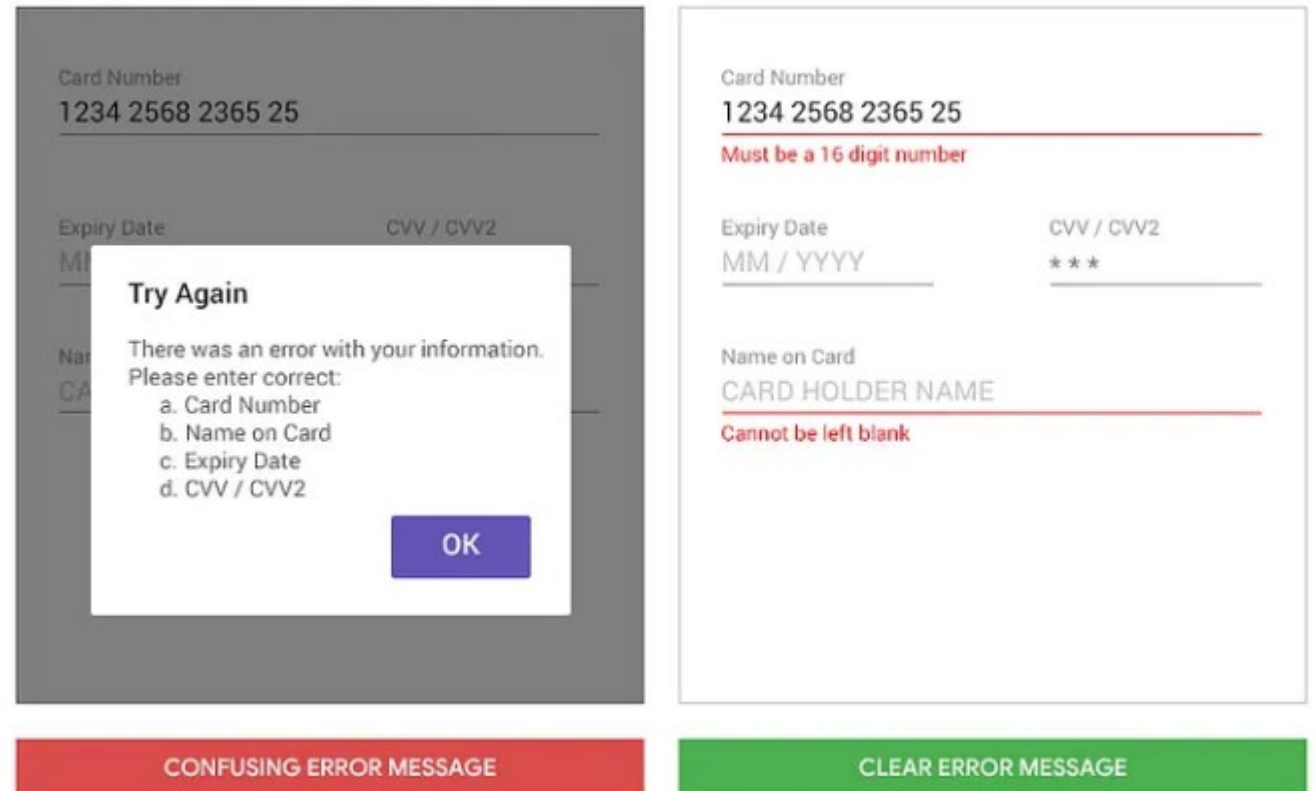
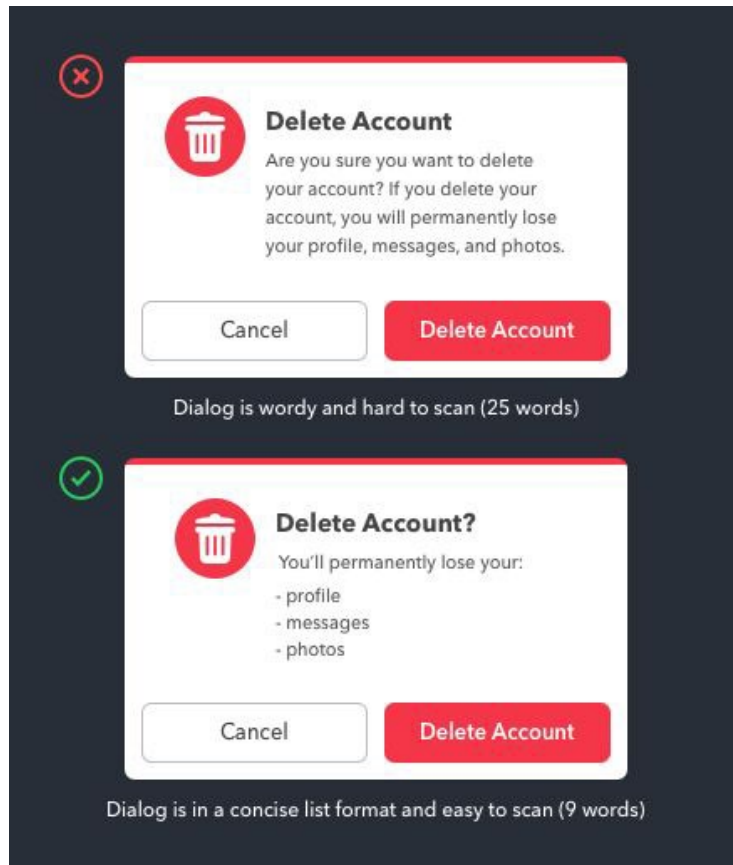
Initialement, Google obligeait les utilisateurs de Gmail à archiver un e-mail avant de le supprimer, ce qui complexifiait une tâche simple et montrait comment la logique du développeur peut entrer en conflit avec l'expérience utilisateur.

Les interfaces homme machine doivent se plier à l'utilisateur et pas le contraire.

La logique de Microsoft Word concernant l'utilisation des Styles et la numérotation des paragraphes est décriée. Entre options cachées, sous menus et multi point d'accès, cette ergonomie dissuade l'utilisateur d'utiliser ces fonctions alors qu'il cherche initialement à les utiliser.

Simplicité

L'objectif d'un bon design UI est de rendre l'interface aussi simple que possible. Cela implique d'éviter la complexité inutile, de rendre les fonctions et les informations facilement accessibles et de privilégier des designs clairs et intuitifs.



Affordance

Les affordances sont des signaux dans l'interface utilisateur qui suggèrent comment un élément peut être utilisé.

Une icône « poubelle » dans un logiciel suggère la suppression. L'icône de poubelle qui suggère la suppression "dit" à l'utilisateur comment l'utiliser juste par son apparence. Cependant, le concept d'affordance dépasse le simple cadre de la bonne illustration d'une fonction et de sa compréhension. Il intègre aussi la prise en compte des conventions et de l'intuition. Lorsqu'il est mal appliqué, le concept d'affordance peut entraîner une confusion et une frustration significatives pour les utilisateurs.

Liens texte qui ne ressemblent pas à des liens : dans les interfaces web, il est courant que le texte souligné ou de couleur différente soit un lien. Cependant, si le texte ressemble à du texte normal mais est en réalité un lien, cela peut être une affordance ratée. De même, si du texte ressemble à un lien (par exemple, s'il est souligné ou coloré) mais n'est pas interactif, cela peut également être source de confusion.

Boutons qui ne ressemblent pas à des boutons : parfois, les concepteurs peuvent essayer de faire preuve de créativité avec le design de leurs boutons, mais si un bouton ne ressemble pas à un bouton (c'est-à-dire qu'il n'a pas l'air pressable), les utilisateurs peuvent ne pas réaliser qu'ils peuvent interagir avec lui.

Affordance conditionnelle et négative

L'affordance conditionnelle fait référence à une interactivité conditionnelle. Par exemple : un bouton qui s'active seulement après le remplissage correct des champs "login" et "password", Cette bonne pratique guide l'utilisateur à accomplir des actions dans un ordre spécifique et assure la complétude des informations requises.

L'affordance négative fait référence à un design qui donne une fausse indication sur la manière dont un élément ou une fonctionnalité doit être utilisée, créant ainsi une confusion pour l'utilisateur et une expérience utilisateur dégradée.

Soyez vigilant : parfois les terme « affordance négative » et « affordance conditionnelle » sont employés avec ambiguïté.

Affordance

Les affordances sont des signaux dans l'interface utilisateur qui suggèrent comment un élément peut être utilisé.



Subscribe

Component: Button

Affordance: Perform action

Cue: Shape and border



RIGHT CUE

Subscribe

Component: Button

Affordance: Perform action

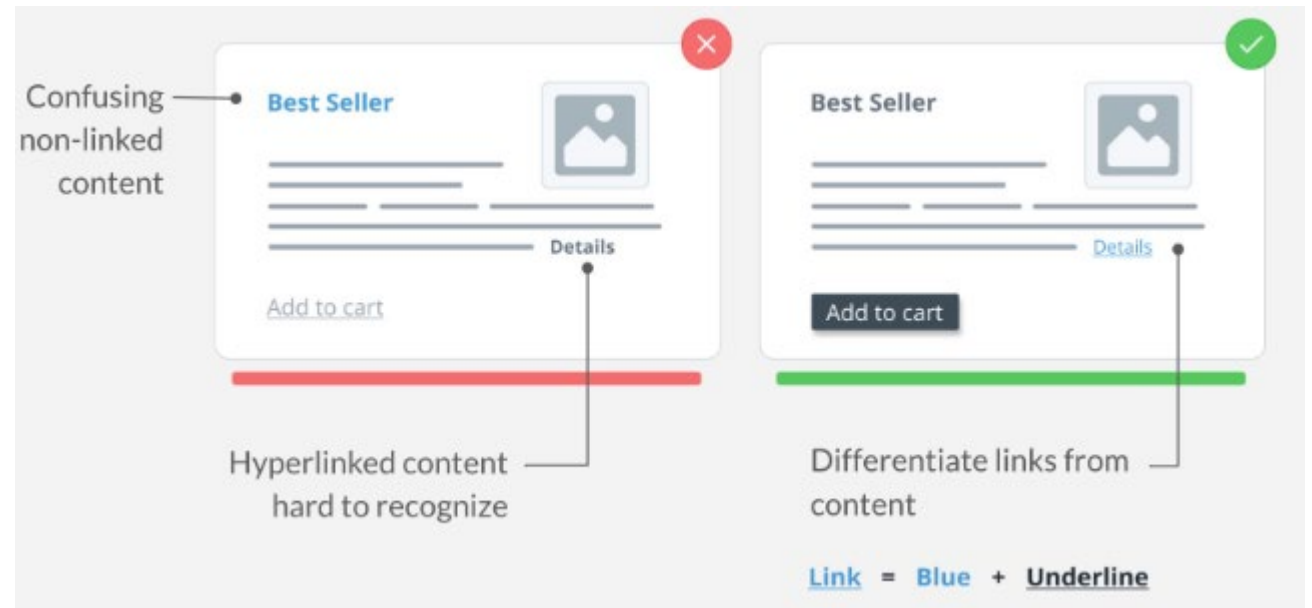
Cue: Bold text label



WRONG CUE

New Password	New Password
<input type="text" value="Samantha@info.com"/>	<input type="text" value="Samantha@info.com"/>
<input type="password" value="....."/>	<input type="password" value="....."/>
<input type="password" value=" "/>	<input type="password" value="....."/>
<input type="text" value="Confirm Password"/>	<input type="password" value="....."/>
<input type="button" value="Save Changes"/>	<input type="button" value="Save Changes"/>

conditional affordance



Accessibilité

L'accessibilité implique de rendre l'interface utilisable par tous les utilisateurs, quelles que soient leurs capacités. Cela peut impliquer de concevoir pour les utilisateurs ayant des déficiences visuelles, auditives, motrices ou cognitives.

Utilisation de couleurs contrastées : il est important d'utiliser des couleurs contrastées pour faciliter la lecture et la compréhension du contenu. Les personnes atteintes de troubles de la vision des couleurs ou ayant une faible vision peuvent avoir des difficultés à distinguer certaines combinaisons de couleurs.

Taille de la police : la taille de la police doit être suffisamment grande pour être facilement lisible. Il peut être utile d'offrir une option pour augmenter la taille du texte pour ceux qui en ont besoin.

Utilisation de sous-titres et de descriptions audios : pour les personnes sourdes ou malentendantes, il est utile d'ajouter des sous-titres aux vidéos. Pour les personnes aveugles ou malvoyantes, il peut être utile d'ajouter des descriptions audios aux visuels.

Navigation au clavier : il est essentiel de garantir que toutes les fonctionnalités du site Web ou de l'application peuvent être utilisées à l'aide d'un clavier uniquement, pour les personnes qui ne peuvent pas utiliser une souris ou un écran tactile.

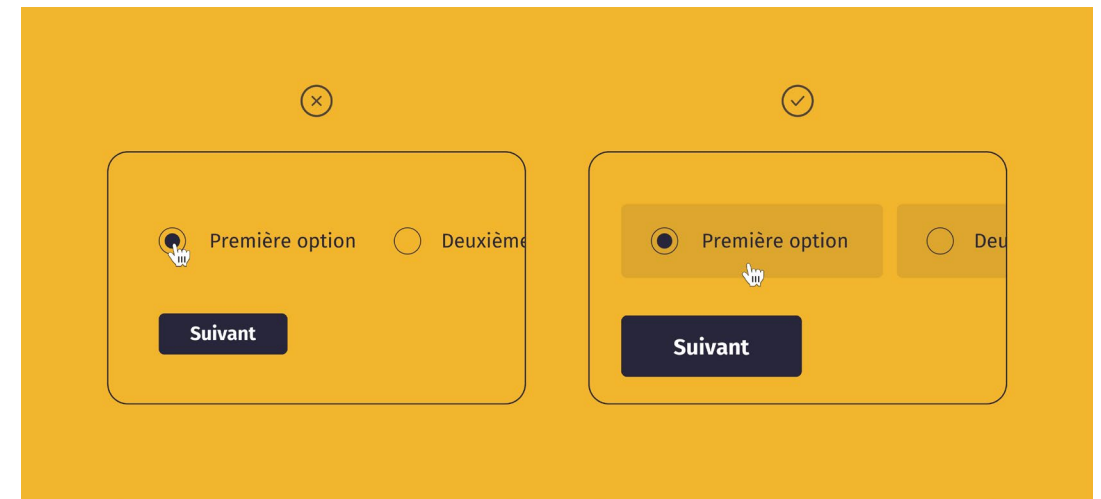
Structure claire et balisage sémantique : une structure claire et des balises appropriées aident les lecteurs d'écran à interpréter correctement le contenu, ce qui est crucial pour les utilisateurs malvoyants.

Éviter les animations clignotantes : les animations clignotantes peuvent provoquer des crises chez les personnes atteintes d'épilepsie photosensible.

Fournir des alternatives textuelles : toutes les images doivent avoir un texte alternatif, qui peut être lu par un lecteur d'écran.

Accessibilité

L'accessibilité implique de rendre l'interface utilisable par tous les utilisateurs, quelles que soient leurs capacités. Cela peut impliquer de concevoir pour les utilisateurs ayant des déficiences visuelles, auditives, motrices ou cognitives.



Principes Clés du Design UI

Éléments de l'interface



Composants d'interface 1/2

Les composants d'interface sont les éléments de base de l'interface utilisateur. Chaque composant a un rôle spécifique et doit être conçu de manière à être facilement compréhensible et utilisable.

Boutons : utilisés pour des actions spécifiques, comme soumettre un formulaire ou ouvrir une nouvelle page.

Champs de texte : permettent aux utilisateurs d'entrer des informations textuelles.

Listes déroulantes : permettent aux utilisateurs de sélectionner une option parmi plusieurs proposées.

Cases à cocher : permettent aux utilisateurs de sélectionner une ou plusieurs options parmi un ensemble.

Boutons radio : permettent aux utilisateurs de sélectionner une seule option parmi un ensemble.

Curseurs : permettent aux utilisateurs de sélectionner une valeur le long d'un continuum.

Icônes : utilisées pour représenter des actions, du contenu ou des fonctions spécifiques.

Formulaires : composés de plusieurs éléments d'entrée, ils recueillent des informations de l'utilisateur.

Menus : permettent aux utilisateurs de naviguer dans l'interface.

Burger Menu : l'icône menu Hamburger désigne un mode de présentation ramassé du menu de navigation.

Composants d'interface 2/2

Onglets : permettent de naviguer entre plusieurs vues ou sous-pages.

Cartes : utilisées pour représenter des informations dans un format facile à comprendre.

Barres de progression / spinner : indiquent le statut d'un processus en cours.

Tooltips : fournissent des informations supplémentaires sur une fonction ou un bouton lorsqu'un utilisateur passe la souris dessus.

Notifications : informations temporaires ou persistantes sur l'état du système ou des actions de l'utilisateur.

Boîtes de dialogue modales : petites fenêtres qui s'affichent par-dessus le contenu pour attirer l'attention de l'utilisateur et demander une action.

Filtres : aident à trier et organiser le contenu.

Pagination : permet de naviguer à travers plusieurs pages de contenu.

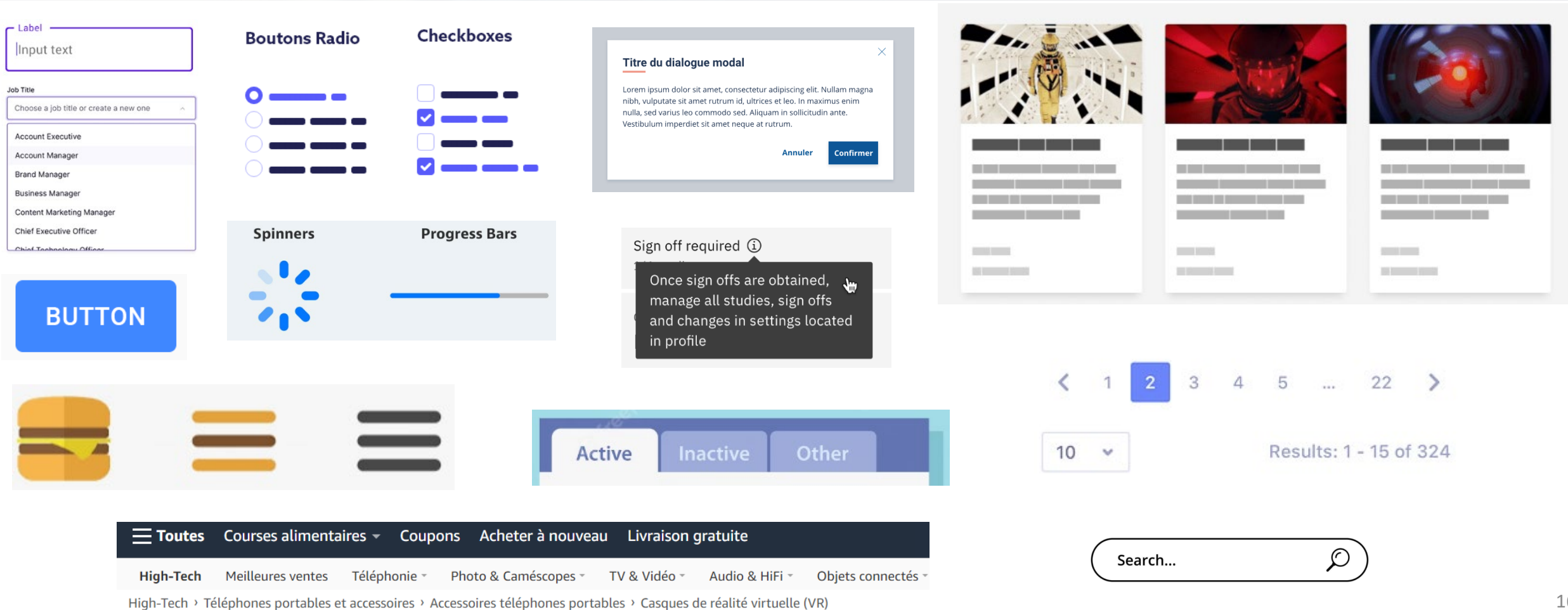
Barre de recherche : permet à l'utilisateur de chercher du contenu spécifique.

Breadcrumb (Fil d'Ariane) : indique la localisation actuelle de l'utilisateur dans la structure de navigation.

Tableaux : présentent des informations dans un format structuré de lignes et de colonnes.

Composants d'interface

Les composants d'interface sont les éléments de base de l'interface utilisateur. Chaque composant a un rôle spécifique et doit être conçu de manière à être facilement compréhensible et utilisable.



Les Call To Action (CTA)

Les Call-to-Action, ou CTA, ou « appel à l'action » est une invite qui guide l'utilisateur vers l'action que vous voulez qu'il effectue. Il peut s'agir d'un texte, d'un bouton, d'une image, d'une icône ou de tout autre type de composant d'interface.

Clarté : le libellé de votre CTA doit être clair et précis. Il doit indiquer exactement ce qui va se passer lorsque l'utilisateur clique sur le bouton. Par exemple, "Télécharger le livre blanc" est un bon CTA car il est clair sur ce qui va se passer. Un mauvais exemple pourrait être "Cliquez ici" - cela ne donne pas suffisamment d'informations sur ce qui va se passer ensuite.

Visibilité : un CTA doit être bien visible. Il doit se démarquer du reste de la page par le contraste des couleurs ou des formes. Par exemple, un bouton CTA orange sur un fond bleu est bien visible. Une erreur courante est de placer le CTA dans une zone encombrée où il est difficile à voir.

Positionnement : l'emplacement du CTA est également crucial. Il doit être placé là où il est facile pour les utilisateurs de le trouver. Généralement, cela signifie qu'il est préférable de le placer "au-dessus de la ligne de flottaison" (la partie de la page visible sans défilement). Un CTA mal placé pourrait être caché en bas d'une longue page, où l'utilisateur pourrait ne jamais le voir.

Taille : le CTA doit être assez grand pour être facilement cliquable, surtout sur les écrans tactiles. Cependant, il ne doit pas être si grand qu'il semble envahir la page ou distraire de l'information importante. Un exemple de mauvaise pratique serait un CTA si petit que les utilisateurs ont du mal à cliquer dessus.

Indication d'action : utilisez des verbes d'action pour rendre votre CTA dynamique et engageant. "Commander maintenant", "Inscrivez-vous gratuitement", "Démarrer l'essai" sont de bons exemples. Un CTA avec un texte passif comme "Information" ou "Plus de détails" pourrait ne pas inciter à l'action.

Les Call To Action (CTA)

Les Call-to-Action, ou CTA, ou « appel à l'action » est une invite qui guide l'utilisateur vers l'action que vous voulez qu'il effectue. Il peut s'agir d'un texte, d'un bouton, d'une image, d'une icône ou de tout autre type de composant d'interface.



Pattern UI

Les patterns UI sont des ensembles d'éléments interactifs répétitifs qui aident à résoudre des problèmes d'interaction courants. Les patterns UI sont des solutions réutilisables à des problèmes de design communs.

Navigation principale : c'est la façon dont les utilisateurs naviguent sur un site web ou une application. Les patterns courants incluent le menu déroulant, le menu latéral (aussi appelé menu "hamburger" en raison de son icône à trois lignes) et le menu de navigation en pied de page.

Formulaire de recherche : Présent sur presque tous les sites web et applications, permet aux utilisateurs de chercher directement des informations ou des fonctionnalités spécifiques.

Cartes d'information : ce sont des conteneurs d'informations utilisés pour regrouper des informations associées. Vous les voyez souvent dans les galeries d'images, les listes de produits, etc.

Listes déroulantes : elles permettent aux utilisateurs de choisir parmi une liste d'options sans prendre beaucoup de place sur l'interface.

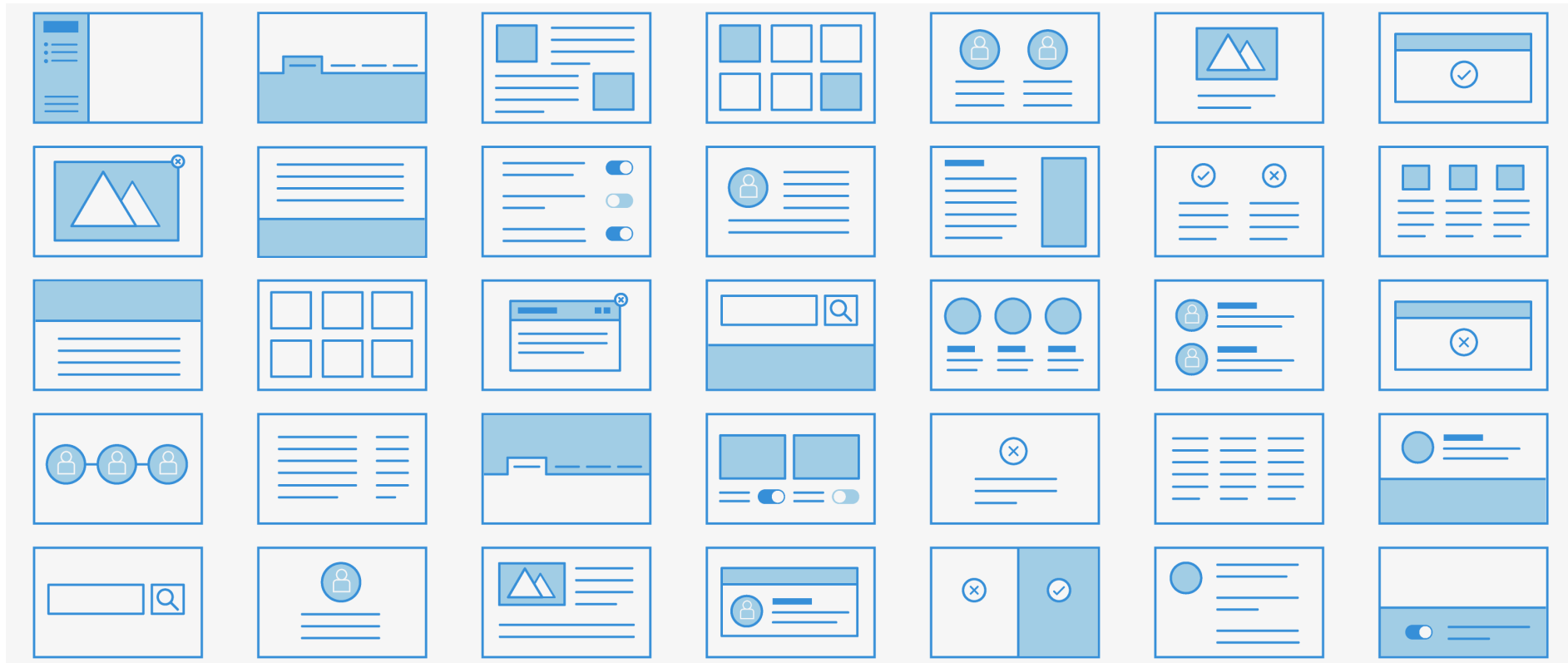
Profusion et conventions

Évitez d'utiliser trop de patterns différents sur une même page. Cela peut dérouter les utilisateurs.

Ne forcez pas un pattern à fonctionner dans une situation où il n'est pas approprié. Veuillez respecter les conventions courantes. Les utilisateurs s'attendent à certaines choses, comme un logo cliquable qui les ramène à la page d'accueil.

Pattern UI

Les patterns UI sont des ensembles d'éléments interactifs répétitifs qui aident à résoudre des problèmes d'interaction courants.
Les patterns UI sont des solutions réutilisables à des problèmes de design communs.



Images et icônes

L'utilisation d'images et d'icônes est une partie essentielle du design d'interface utilisateur pour représenter les actions, améliorer l'esthétique ou guider l'utilisateur.

Choix approprié de l'icône : il est essentiel de choisir des icônes qui sont à la fois intuitives et familières pour l'utilisateur. Par exemple, une icône de maison est généralement reconnue comme un lien vers la page d'accueil.

Cohérence visuelle : Assurez-vous que toutes vos images et icônes sont cohérentes en termes de style, de taille et de couleur. Par exemple, si vous utilisez un ensemble d'icônes plates et minimalistes, évitez de mélanger ces icônes avec des icônes détaillées et réalistes.

Optimisation des images : Afin d'assurer des temps de chargement rapides et une expérience utilisateur fluide, il est crucial d'optimiser les images utilisées dans l'interface.

Raconter une histoire : les images peuvent être utilisées pour créer une narration visuelle et émotionnelle qui peut aider à engager les utilisateurs.

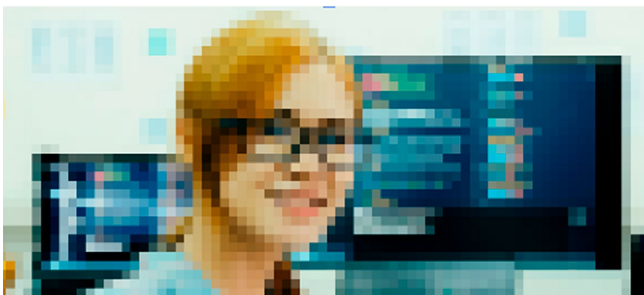
Testez vos icônes : Même si une icône semble intuitive pour vous, cela ne signifie pas qu'elle le sera pour vos utilisateurs. Testez vos icônes auprès de vos utilisateurs cibles pour vous assurer qu'elles sont compréhensibles.

Icônes adaptatives : Avec l'émergence de nombreux dispositifs différents avec différentes résolutions d'écran et densités de pixels, il est important de s'assurer que vos icônes sont adaptatives et peuvent être mises à l'échelle pour une variété de tailles d'écran.

Cohérence de la colorimétrie et du style artistique : que vous utilisiez des photos ou des illustrations, il est crucial de maintenir une cohérence dans la colorimétrie, la palette couleur et le style artistique.

Images et icônes

L'utilisation d'images et d'icônes est une partie essentielle du design d'interface utilisateur pour représenter les actions, améliorer l'esthétique ou guider l'utilisateur.



Rich Media

Le terme "Rich Media" se réfère à l'utilisation de contenu, comme les vidéos, les audios, les animations et tout autre type de contenu qui va au-delà du texte et des images statiques.

En publicité numérique, le "Rich Media" désigne une annonce qui intègre des fonctionnalités avancées telles qu'une vidéo, du son ou d'autres éléments qui incitent les internautes à interagir avec le contenu.

Les vidéos et les motion designs. On parle ici d'images en mouvement nécessitant généralement un lecteur vidéo software. D'un point de vue contenu, on s'accorde à les différencier : "La vidéo capture des moments réels, tandis que le motion design anime des éléments graphiques ». D'un point de vue technique, on peut aussi rattacher la vidéo à son format : on réalise donc par exemple un motion design que l'on publiera sous forme de vidéo.

Les audios peuvent être utilisés pour fournir des informations, de la musique d'ambiance, ou des commentaires sonores. Les contenus audios, tels que les podcasts ou les voix off, apportent une information sonore, la musique, elle, apporte une dimension émotionnelle.

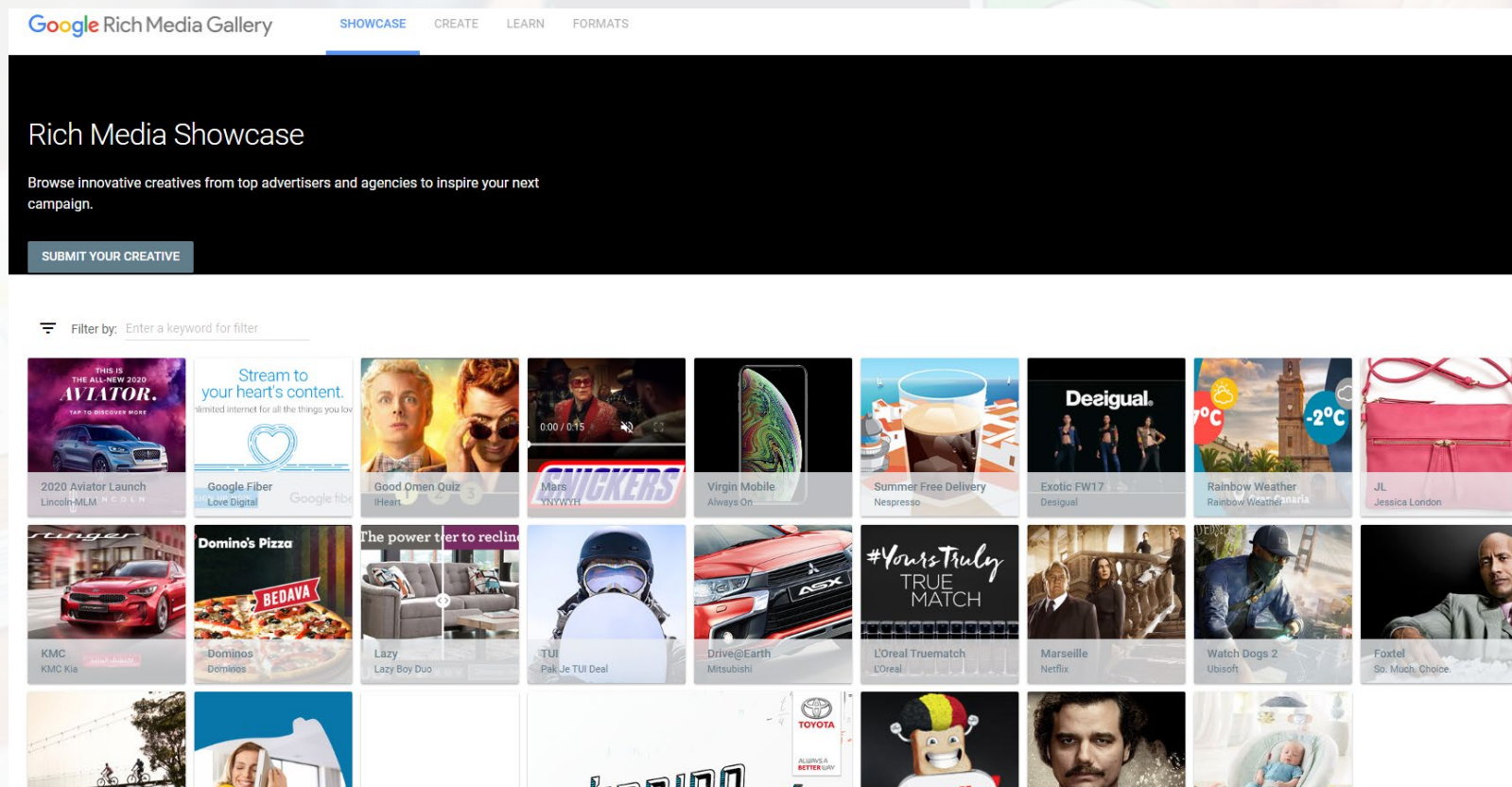
Contenu intrusif ou invasif

Attention cependant à l'intrusion ou l'envahissement qui, au sein d'une interface utilisateur peut gravement nuire à l'expérience utilisateur, en provoquant de la frustration, de l'irritation et en fin de compte en conduisant les utilisateurs à quitter le site ou l'application.

L'utilisation abusive de "Rich Media" en auto play peut être particulièrement coupable de cette intrusion.

Rich Media

Le terme "Rich Media" se réfère à l'utilisation de contenu, comme les vidéos, les audios, les animations et tout autre type de contenu qui va au-delà du texte et des images statiques.



Principes Clés du Design UI

Grille et System Design

Systèmes de grille

Les grilles sont des outils essentiels pour organiser l'interface et assurer une disposition cohérente des éléments. Elles favorisent l'alignement des éléments, l'utilisation optimale de l'espace et facilitent la mise en page selon les terminaux.

Alignement et cohérence : l'utilisation d'une grille aide à aligner les éléments sur la page et assure la cohérence entre différentes parties de l'interface ou entre différentes pages. Cela crée une expérience plus cohérente pour l'utilisateur et facilite la navigation dans l'interface. Par exemple, sur un site web, une grille peut être utilisée pour aligner les en-têtes, les blocs de texte, les images et les autres éléments de manière cohérente sur différentes pages.

Utilisation de l'espace : une grille aide à définir comment l'espace est utilisé sur la page. Elle permet de déterminer où les éléments doivent être placés et comment l'espace doit être réparti entre eux. Par exemple, une grille peut être utilisée pour définir la largeur des colonnes de texte, la taille des images et l'espace entre les différents éléments et la marge autour de chaque colonne (appelée "gouttière").

Mise en page responsive : les grilles sont essentielles pour la création de mises en page responsive. Une grille flexible permet à la mise en page de s'adapter à différentes tailles d'écran, en redimensionnant et en réorganisant les éléments de manière efficace. Par exemple, une grille à 12 colonnes peut être divisée en plusieurs configurations (3 colonnes sur un grand écran, 2 colonnes sur un écran moyen, 1 colonne sur un petit écran).

Les différents types de grille

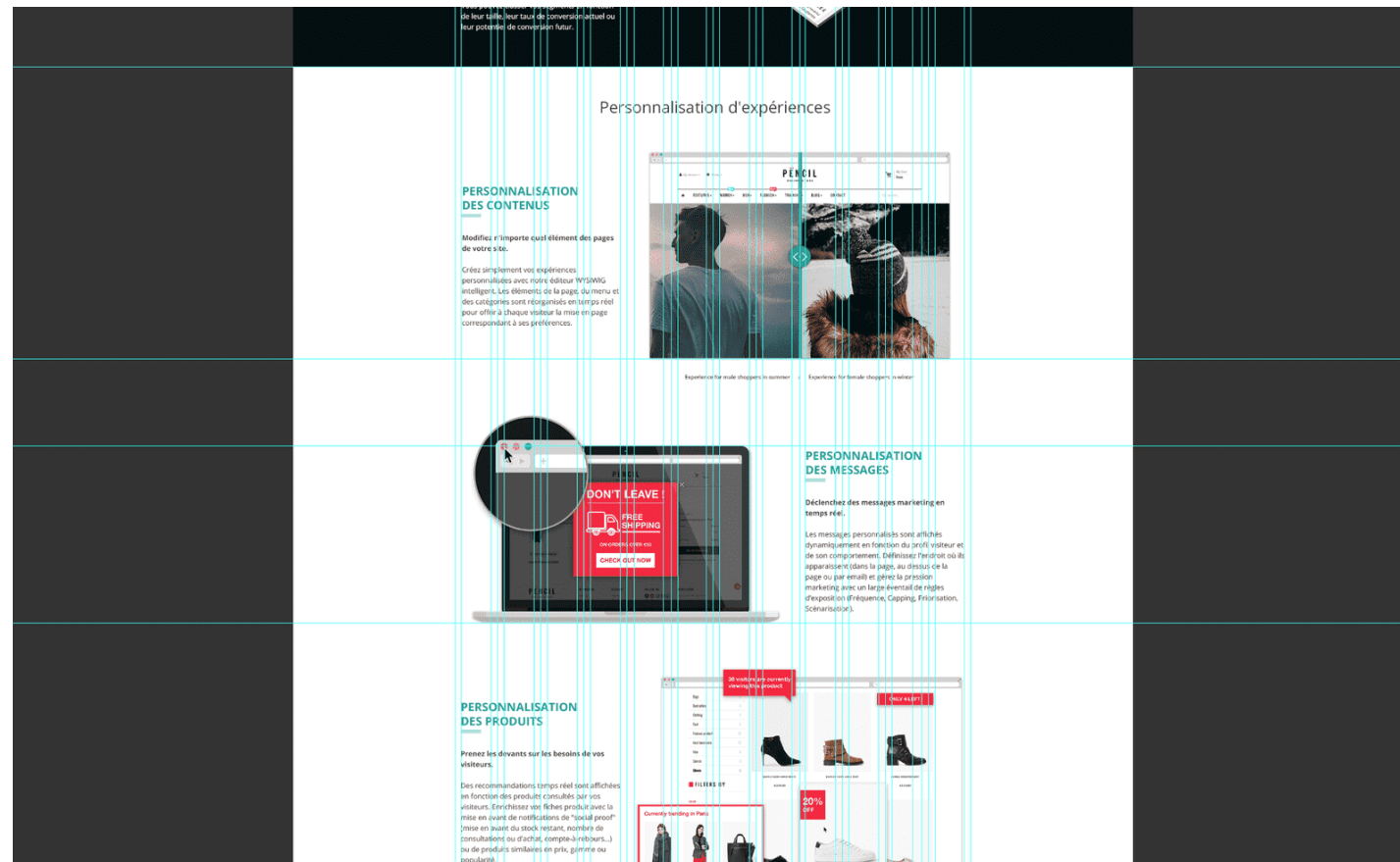
La grille à colonnes, souvent divisée en douze pour une grande flexibilité, est la plus couramment utilisée.

La grille de base permet un alignement horizontal et vertical des éléments, tandis que la grille modulaire, souvent utilisée dans les magazines, utilise des modules répétitifs pour une structure plus complexe.

La grille hiérarchique attribue différentes tailles de sections basées sur l'importance des éléments, favorisant une hiérarchie visuelle claire. Pour utiliser une grille, vous pouvez commencer par définir le nombre de colonnes

Systèmes de grille

Les grilles sont des outils essentiels pour organiser l'interface et assurer une disposition cohérente des éléments. Elles favorisent l'alignement des éléments, l'utilisation optimale de l'espace et facilitent la mise en page selon les terminaux.



Exemple de grille 12 colonnes

Design Systems

Un système de design est une collection cohérente de composants d'interface qui peuvent être réutilisés à travers un produit ou une gamme de produit tout en accélérant le processus de conception.

Material Design de Google : Lancé en 2014, le Material Design est le système de design de Google, utilisé dans tous ses produits, de Gmail à Android. Le Material Design est connu pour ses directives détaillées sur l'animation, le style, la disposition, les composants et les modèles. Il est apprécié pour sa flexibilité, permettant aux designers de créer une variété de styles visuels tout en maintenant une cohérence et une usabilité. Son approche physique de la conception (c'est-à-dire la métaphore du "matériau" comme feuille de papier en trois dimensions) offre un moyen intuitif de comprendre comment les éléments doivent interagir et se comporter.

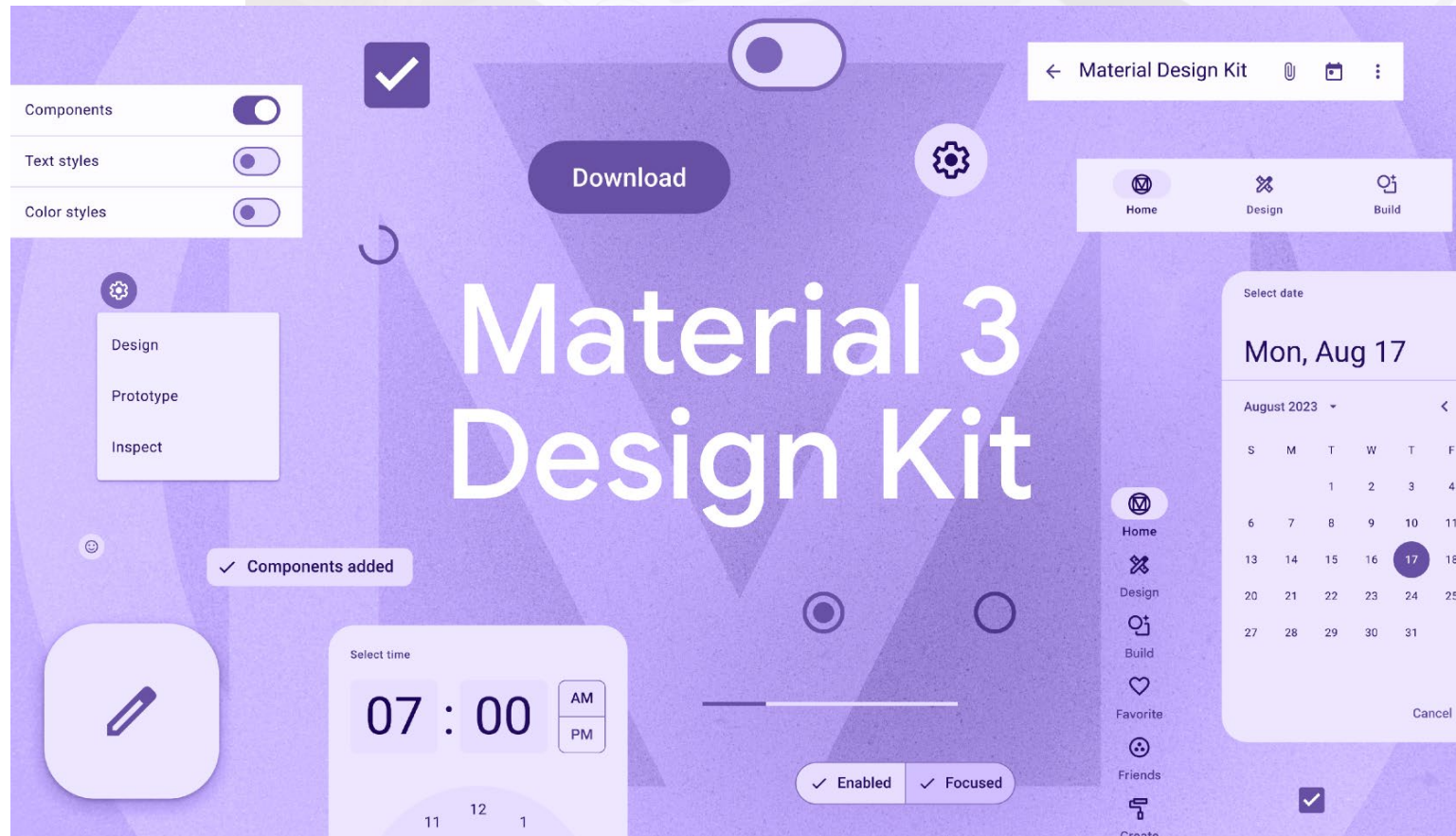
Apple Human Interface Guidelines : Le système de design d'Apple pour iOS est bien connu pour son esthétisme minimaliste et son attention aux détails. Il est conçu pour être élégant, moderne et propre, tout en étant intuitif et facile à utiliser. Les directives d'interface humaine d'Apple couvrent une variété de sujets, y compris la disposition, la typographie, l'animation, l'icône et la conception de l'interface.

IBM Carbon Design System : Le système de design de IBM, Carbon, est un système de design pour produits numériques. Il contient des composants, des modèles et des directives de design qui favorisent la cohérence et la réutilisabilité à travers les produits. Carbon est connu pour sa communauté de contributeurs active et son engagement envers l'accessibilité.

Ant Design : Système de design open source pour les applications d'entreprise, Ant Design est largement utilisé pour les applications web basées sur React. Il est apprécié pour ses composants de haute qualité, ses directives de design bien pensées et son support actif.

Design Systems

Un système de design est une collection cohérente de composants d'interface qui peuvent être réutilisés à travers un produit ou une gamme de produit tout en accélérant le processus de conception.



Principes Clés du Design UI

Contrôle et stabilité

Contrôle utilisateur

Il est crucial que les utilisateurs aient le sentiment de contrôler l'interface et non l'inverse. Cela peut être réalisé en donnant des choix clairs, en permettant aux utilisateurs de revenir facilement sur leurs actions et en évitant les comportements inattendus.

Fournir des choix clairs : les utilisateurs devraient toujours avoir une idée claire des actions qu'ils peuvent entreprendre. Cela peut être réalisé en utilisant des boutons, des menus et d'autres éléments d'interface pour afficher clairement les options disponibles.

Permettre aux utilisateurs de revenir facilement sur leurs actions : les utilisateurs devraient toujours être en mesure d'annuler ou de modifier leurs actions. Par exemple, si un utilisateur supprime accidentellement un élément, il devrait y avoir une option facile à trouver pour le récupérer.

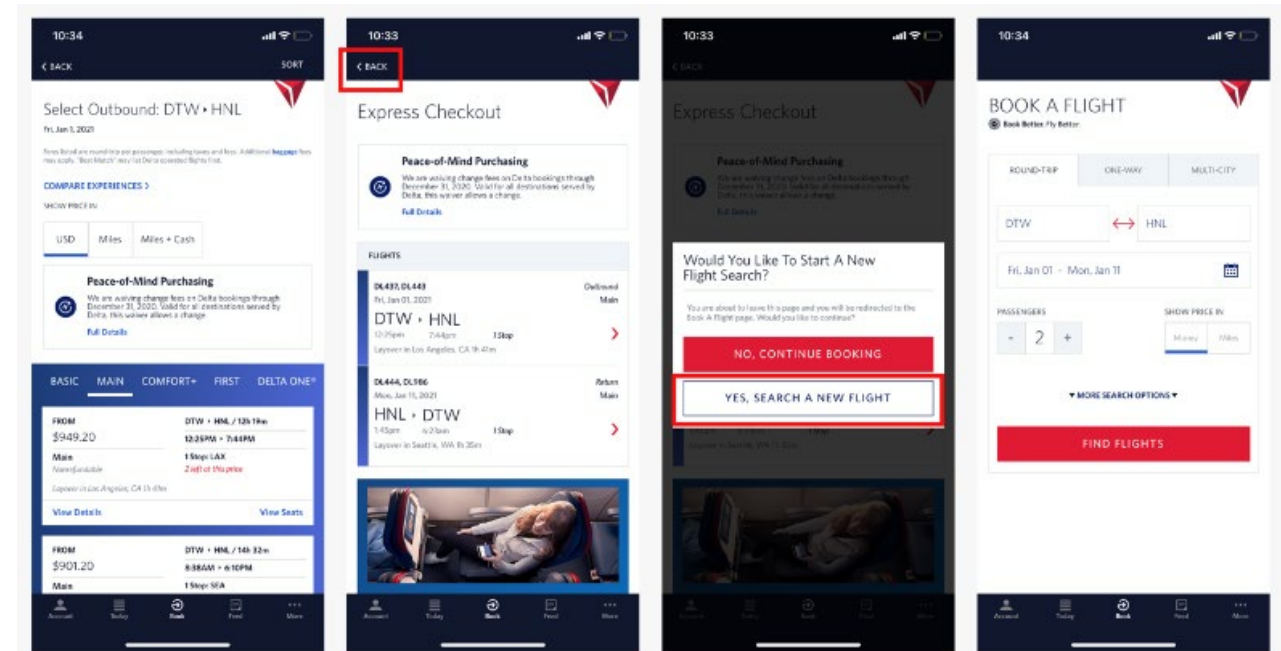
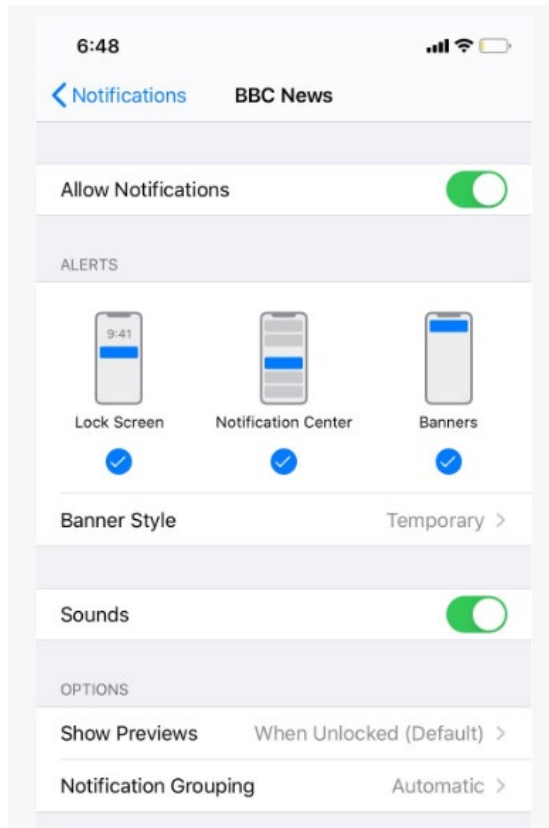
Éviter les comportements inattendus : les actions de l'utilisateur devraient toujours entraîner les résultats attendus. Si un utilisateur clique sur un bouton pour envoyer un e-mail, par exemple, il ne devrait pas se retrouver soudainement sur une page de produit.

Ne pas modifier l'interface sans le consentement de l'utilisateur : les changements dans l'interface utilisateur, tels que les mises à jour de l'interface ou l'ajout de nouvelles fonctionnalités, devraient toujours être accompagnés d'une notification claire et la possibilité de refuser ou de reporter ces changements.

Réduire les "erreurs de l'utilisateur" : une erreur est souvent due à une interface confuse plutôt qu'à une erreur de l'utilisateur. En étant clair, en prévenant les erreurs et en fournissant des messages d'erreur utiles, on peut minimiser la frustration de l'utilisateur.

Contrôle utilisateur

Il est crucial que les utilisateurs aient le sentiment de contrôler l'interface et non l'inverse. Cela peut être réalisé en donnant des choix clairs, en permettant aux utilisateurs de revenir facilement sur leurs actions et en évitant les comportements inattendus.



Stabilité structurelle de l'interface

Il est fondamental d'éviter les déplacements de contenu inattendus en veillant à ce que les éléments interactifs restent à leur place même lorsque d'autres éléments de la page sont chargés ou mis à jour.

CLS : le problème de déplacement de contenu est appelé "layout shift", et plus spécifiquement un "Cumulative Layout Shift" (CLS)

Impact sur l'expérience utilisateur : un déplacement d'élément intempestif peut amener l'utilisateur à cliquer sur des éléments par erreur ou avoir du mal à lire le contenu si celui-ci bouge constamment

Impact sur le référencement : Google utilise le CLS comme l'un des facteurs pour évaluer l'expérience utilisateur sur une page Web.

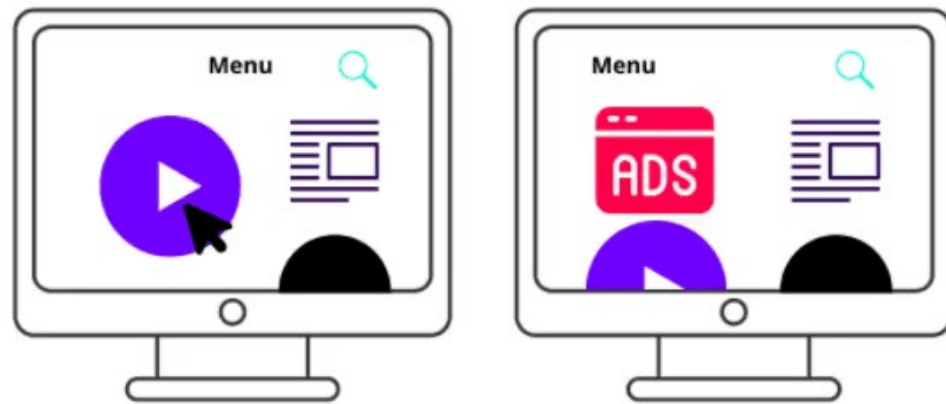
Recommandations

Il est recommandé de **s'assurer** que l'espace est réservé pour les éléments qui doivent être chargés, comme les images ou les publicités, pour éviter que le reste du contenu de la page ne bouge pendant le chargement.

Les développeurs peuvent également opter pour l'affichage des "squelettes" de chargement, qui sont des versions vides des éléments de la page qui sont affichées jusqu'à ce que le contenu soit prêt à être chargé. Cela donne à l'utilisateur une indication visuelle que le contenu est en cours de chargement, sans perturber le reste de l'interface.

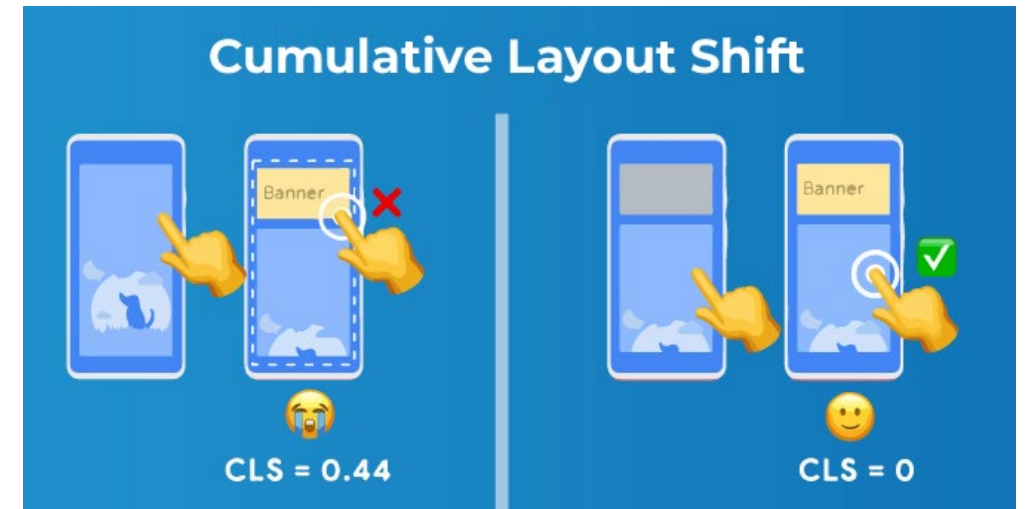
Stabilité structurelle de l'interface

Il est fondamental d'éviter les déplacements de contenu inattendus en veillant à ce que les éléments interactifs restent à leur place même lorsque d'autres éléments de la page sont chargés ou mis à jour.



Lab Data

First Contentful Paint	1.0 s	Time to Interactive	1.7 s
Speed Index	1.3 s	Total Blocking Time	240 ms
Largest Contentful Paint	1.8 s	Cumulative Layout Shift	0.001



Principes Clés du Design UI

Compatibilité et adaptabilité

Les types de plateforme

La manière dont le design est abordé change en fonction de la nature du produit que ce soit un site web, une application web, une application native ou un logiciel.

Site web : un site web est une collection de pages web généralement accessibles via Internet. Les sites web sont conçus pour être consultés via un navigateur web et peuvent donc être utilisés sur une variété de dispositifs, tels que les ordinateurs de bureau, les laptops, les tablettes et les smartphones.

Application web : une application web est une application logicielle qui est hébergée sur un serveur et est accessible via un navigateur web. Les applications web mais elles offrent généralement une interaction plus riche et plus complexe, similaire à celle des applications logicielles traditionnelles.

Application native : une application native est une application logicielle conçue pour fonctionner sur une plateforme spécifique, telle qu'iOS ou Android. Les applications natives offrent une expérience plus fluide et plus intégrée car elles accèdent directement aux fonctionnalités et aux ressources du dispositif.

Logiciel : les logiciels peuvent varier largement en termes de complexité et de fonctionnalité, allant des simples éditeurs de texte aux systèmes d'exploitation complexes. Tous les logiciels ne sont pas des applications, mais toutes les applications sont des logiciels.

Site web ou Application ?

Pour exemple, le site web d'Amazon est accessible à tous les utilisateurs possédant un navigateur web, que ce soit sur un ordinateur de bureau, un ordinateur portable, une tablette ou un smartphone.

En parallèle, Amazon propose également une application mobile, disponible sur les plateformes iOS et Android. Pour l'utiliser, les utilisateurs doivent l'installer directement sur leur appareil mobile.

Les types d'interfaces

À travers l'évolution technologique, diverses interfaces sont apparues pour améliorer et diversifier les interactions avec les dispositifs numériques.

CLI (Command Line Interface)

Apparue dans les années 1960.

Interface basée sur le texte où les utilisateurs tapent des commandes.

TUI (Text-based User Interface)

Apparue à la fin des années 1970.

Interface graphique représentée par du texte et des caractères.

GUI (Graphical User Interface)

Popularisée dans les années 1980.

Interface avec des éléments visuels comme des fenêtres et des icônes.

WUI (Web-based User Interface)

Émergence au milieu des années 1990.

Interface accessible via un navigateur web.

Touch User Interface

Popularisée à la fin des années 2000 avec l'avènement des smartphones.

Interface reconnaissant les interactions par toucher.

NUI (Natural User Interface)

Apparition au début des années 2000.

Interface intuitive utilisant des interactions naturelles comme le toucher ou la voix.

VUI (Voice User Interface)

Popularisée dans les années 2010.

Interface permettant aux utilisateurs de parler pour interagir.

Gestural Interface

Apparition au début des années 2010.

Reconnaît et interprète les mouvements corporels pour l'interaction.

OUI (Object-based User Interface)

Émergence dans les années 2010.

Utilise des objets physiques pour interagir avec le numérique.

ARUI (Augmented Reality User Interface)

Popularisée dans les années 2010.

Interface qui superpose des éléments numériques à la réalité physique.

BUI (Brain-Computer Interface ou Neural User Interface)

Recherche et développement en cours depuis les années 2010.

Interaction directe entre le cerveau et un dispositif électronique.

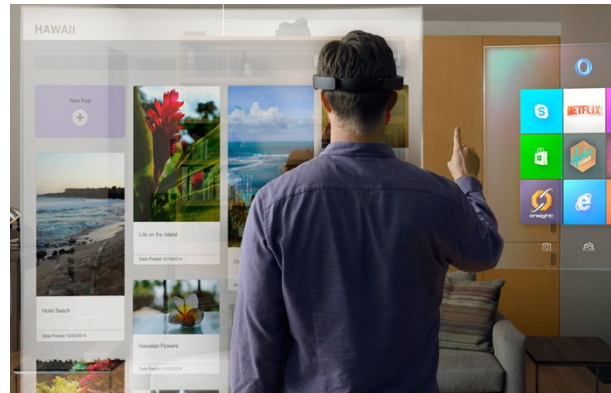
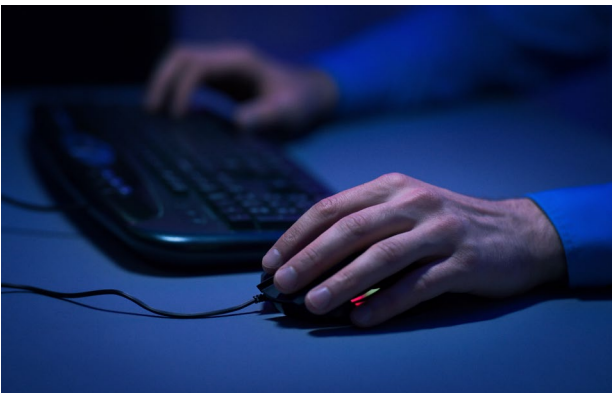
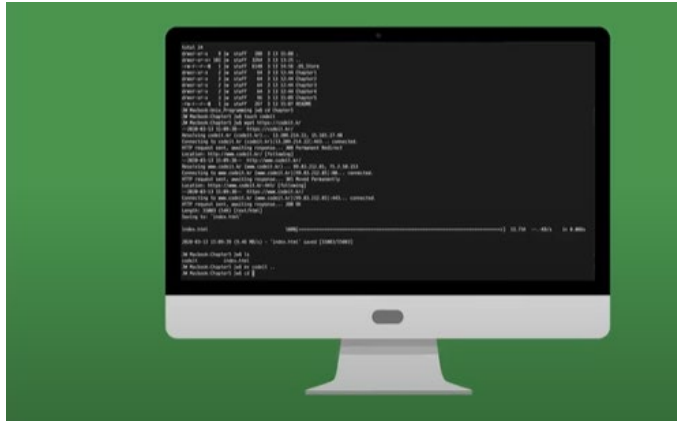
MRUI (Mixed Reality User Interface)

Popularisée dans les années 2020.

Interactions dans un environnement mixte de réalité physique et numérique.

Les types d'interfaces

À travers l'évolution technologique, diverses interfaces sont apparues pour améliorer et diversifier les interactions avec les dispositifs numériques.



Mode d'interaction

Les différents modes d'interaction touché, souris, clavier, voix ont chacun leurs particularités qui imposent des réflexions de conception distinctes.

L'interaction au clavier est privilégiée pour la saisie de texte, mais aussi pour la navigation rapide à travers les interfaces, notamment pour les utilisateurs à mobilité réduite.

L'interaction "touch" : à la différence de la souris n'offre pas de fonction de survol (hover), comme c'est le cas avec une souris. Cela signifie que les informations ou les actions déclenchées au survol du curseur ne fonctionnent pas dans une interface tactile.

Taille des cibles : les interfaces tactiles nécessitent des cibles plus grandes pour les doigts que les interfaces de souris. Cela peut influencer la conception globale, car elle doit être capable d'accommoder des cibles plus grandes sans sacrifier la clarté et la fonctionnalité.

Position et ergonomie : les interfaces tactiles sont souvent tenues à la main et utilisées dans une variété de positions, ce qui peut affecter l'endroit où les éléments de l'interface doivent être placés pour être facilement accessibles : c'est la zone d'interaction de pouce (ou "zone de confort")

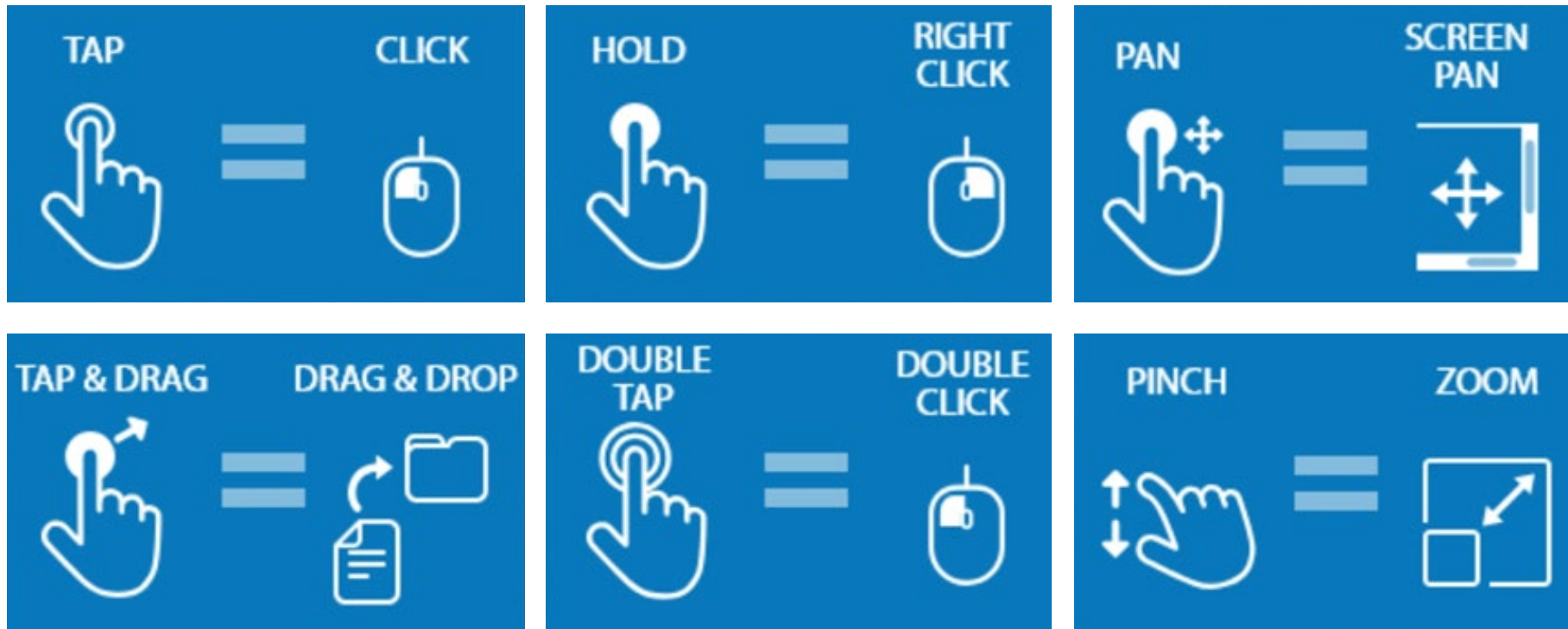
Le feedback haptique : contrairement à un clic de souris qui fournit un feedback haptique (physique), un toucher sur un écran n'offre pas souvent ce type de feedback.

Gestes et Multi-touch : les interfaces tactiles permettent une variété de gestes, comme pincer pour zoomer, glisser pour faire défiler, ou balayer pour passer à la page suivante. Ces gestes offrent une interaction plus riche et plus nuancée que le simple clic de la souris.

L'interaction vocale : popularisé avec l'avènement des assistants virtuels comme Alexa, Siri et Google Assistant, la commande vocale vient compléter la gamme des modes d'interaction. Un des enjeux est la réduction du taux d'erreur lors de la phase de reconnaissance.

Mode d'interaction

Les différents modes d'interaction touché, souris, clavier, voix ont chacun leurs particularités qui imposent des réflexions de conception distinctes.



Stratégies de Conception

Il est nécessaire d'assurer un affichage pertinent quel que soit la taille ou le ratio de l'écran, quel que soit le système d'exploitation ou le navigateur utilisé.

Conception responsive : c'est une approche qui permet à votre interface de s'adapter et de répondre aux différentes tailles d'écran et orientations. Il repose sur des principes tels que les grilles fluides, les images flexibles et de l'affichage conditionnel (media queries) pour assurer une mise en page et une fonctionnalité optimales sur une variété d'appareils.

Conception adaptative : contrairement au design responsif, le design adaptatif utilise différentes mises en page pour différents appareils, en fonction de la taille de l'écran. Il offre une plus grande précision dans le design mais peut nécessiter plus de travail car il faut concevoir des interfaces spécifiques pour chaque taille d'écran.

Conception multi-plateforme (cross-platform) : créer des interfaces qui fournissent une expérience utilisateur cohérente sur différentes plateformes (par exemple, web, iOS, Android) peut être un défi. Cela implique de comprendre les conventions spécifiques à chaque plateforme tout en maintenant la cohérence de la marque et de l'interface utilisateur.

Compatibilité multi-navigateur (cross-browser) : il est important de tester l'interface utilisateur sur différents navigateurs pour garantir qu'elle fonctionne comme prévu. Les problèmes de compatibilité des navigateurs peuvent être résolus en suivant les standards du web et en utilisant des techniques de programmation progressive (adaptation d'une fonction aux possibilités spécifiques du navigateur).

Stratégies de Conception

Il est nécessaire d'assurer un affichage pertinent quel que soit la taille ou le ratio de l'écran, quel que soit le système d'exploitation ou le navigateur utilisé.



DaVinci Resolve 18.5

La solution la plus populaire d'Hollywood pour le montage, les effets visuels, les animations graphiques, l'étalonnage et la post-production audio ; le tout en un seul logiciel pour Mac, Windows et Linux !

Mac OS X

Windows

Linux



Visual tests: **Enabled**

Automatically check for UI bugs in each component every commit to pinpoint UI bugs. Snapshots are captured in Chrome by default. Select additional browsers to generate new baselines for each story on the next build. [Learn more »](#)



✓ Chrome



✓ Firefox



ⓘ Safari



ⓘ Edge

Mobile First

Mobile First met l'accent sur l'importance de créer une expérience utilisateur optimale pour les appareils mobiles avant d'étendre le design aux autres types d'écrans.

Origine : l'émergence de cette philosophie a été catalysée par l'augmentation de l'utilisation des smartphones, surpassant ainsi les ordinateurs de bureau.

Impact sur les tendances design : l'émergence des appareils mobiles a favorisé par exemple la tendance des sites "one page" car la navigation par défilement vertical est plus intuitive et pratique sur ces appareils que le clic pour naviguer entre différentes pages.

Paradoxe : le design "Mobile First" présente un paradoxe intéressant : les concepteurs doivent concevoir pour des écrans principalement verticaux tout en travaillant sur un ordinateur à affichage généralement horizontal.

Adaptation du workflow : une configuration double écran, dont un orienté verticalement et qui imite la disposition d'un écran mobile, peut aider à instaurer une mentalité "Mobile First" en plaçant le concepteur dans une perspective d'expérience mobile majoritairement verticale.

User Terminal First

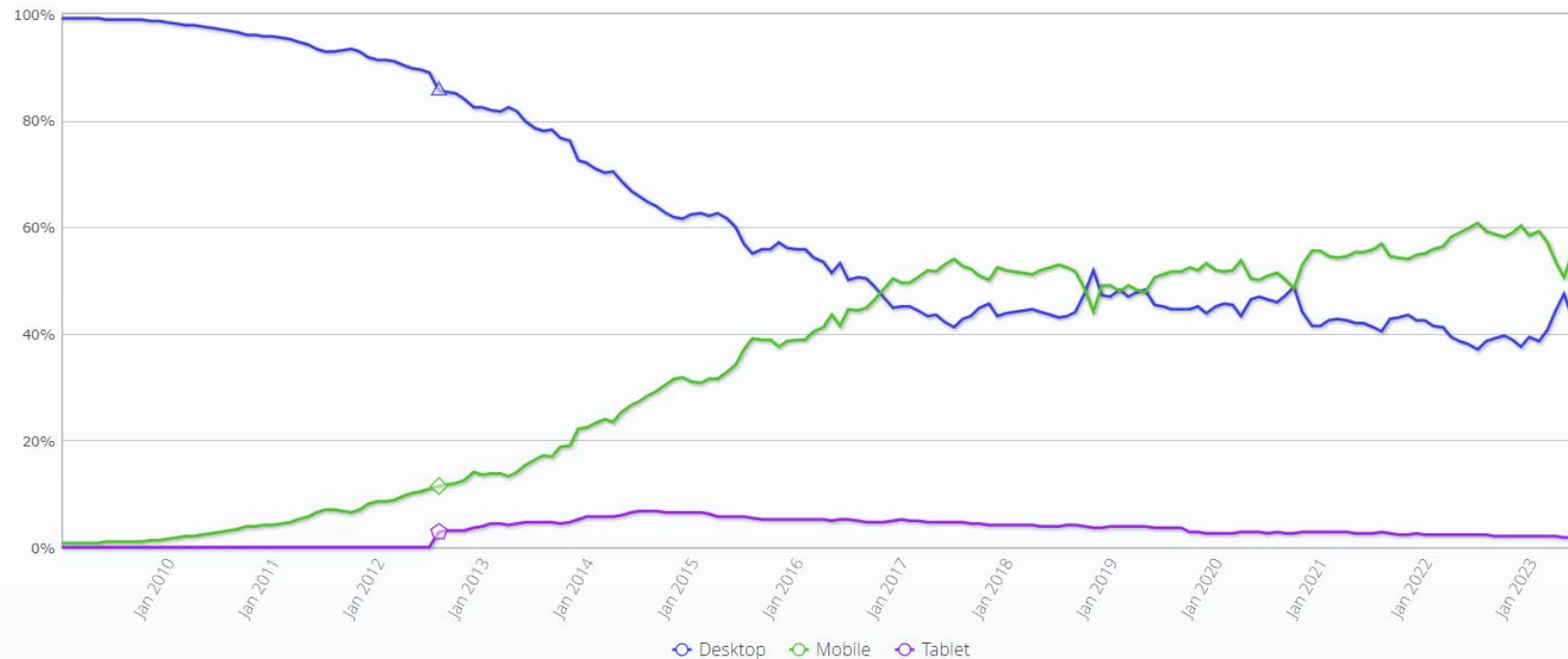
Une stratégie optimale serait de tenir compte du ou des terminaux que votre public cible utilise le plus, selon l'étude de marché.

Cette approche permet de garantir que l'expérience est optimisée pour les appareils que vos utilisateurs utilisent réellement.

Mobile First

Mobile First met l'accent sur l'importance de créer une expérience utilisateur optimale pour les appareils mobiles avant d'étendre le design aux autres types d'écrans.

Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide
Jan 2009 - July 2023



Mobile-First Design





Principes Clés du Design UI

By VPG

Tous droits réservés Vincent Pierre Gaillard.
License d'exploitation : AFPA