

Facteurs humains liés a l'ergonomie des logiciels

L'ergonomie en un mot : apprentissage

- Faciliter l'apprentissage (apprenabilité)

Les facteurs humains liés a l'ergonomie

- Apprenabilité
- Flexibilité
- Robustesse

Apprenabilité

Facilité avec laquelle l'utilisateur prend en main le logiciel et découvre ses fonctionnalités

Flexibilité

Capacité du systemem a offrir des modes d'interaction multiples pour répondre aux besoins de l'utilisateur et s'adapter au contexte.

Robustesse

Niveau de satisfaction dans la réalisation des taches permises par le système

Critères de l'ergonomie

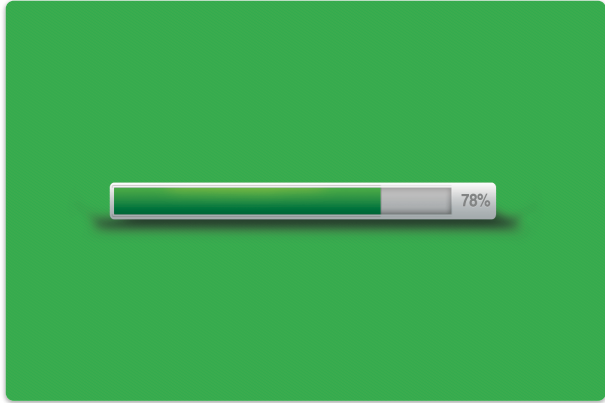
Facteurs humains liées a l'ergonomie (percus par l'user)	Principes / regles de l'ergonomie
Apprenabilité	Observabilité, familiarité, cohérence, consistance, guidage, causalité
Flexibilité	Adaptation du logiciel (adaptativité et adaptabilité)
Robustesse	prévention et la gestion des erreurs

Observabilité :

C'est la facilité offerte a l'user de pouvoir vérifier les effets de ses actions

Exemple :

- Les barres de progressions (c'est un feedback)



- Le feedback (retour utilisateur)
 - Le signal sonore quand on appui sur le clavier.
 - Le signal sonore quand on charge son telephone.

Causalité/guidage

Causalité

Capacité du système à aider l'utilisateur à prédire le comportement du système au vu d'interactions antérieures

Exemple :

- l'icone de l'application appel des smartphones qui ressemble à un téléphone



- La ressemblance des applications de la suite office
-

Le guidage

la capacité du système à conseiller/orienter l'utilisateur lors de ses interactions de manière explicite.

Consistance ou cohérence

Comportement et l'organisation de l'interface de manière cohérente tout au long de son utilisation.

Familiarité

La similarité de l'interaction avec le monde réel

La standardisation

L'adoption de manière universelle d'une pratique.