

### 1/ Rôle des utilisateurs en conception :

- testeur : observation, tests
- partenaire de conception :
  - o La prise en compte des utilisateurs doit intervenir dans toutes les phases du cycle de développement, y compris la phase de conception.

### 2/ Le maquettage ou prototypage consiste à concevoir des versions préliminaires et intermédiaires de l'interface avant de finaliser les spécifications conduisant au développement du produit final.

- **Une maquette** est l'ensemble des objets graphiques donnant une image de l'écran de l'utilisateur, mais sans les fonctionnalités. C'est le support de communication entre les concepteurs dans la phase initiale pour tester la familiarité, l'opinion et le temps de réaction des futurs utilisateurs.
- **Un prototype** permet d'évaluer le fonctionnement du logiciel. Il sert de contrôle de qualité dans le but de détecter les erreurs.

### 3/ Le système cognitif utilise la mémoire à court terme: taille de la mémoire à court terme $5 \pm 2$ mnèmes (chunk). Il est donc conseillé de faire des menus a au plus 7 items.

- Pour des listes plus importantes d'items, on peut les découper à l'aide de séparateurs (ligne blanche ou trait).  
On peut aussi les regrouper et donner un nom de groupe pour les groupes d'items sémantiquement liés.

### 4/ Utiliser l'attribut couleur pour :

- Attirer l'attention, montrer une organisation, indiquer un état, montrer des relations.
- Exprimer les différences et les similitudes,
- Formes différentes, couleurs différentes.

### 5/ Il faut penser à :

- Tester les couleurs car leur traitement est différent selon les matériels,
- Concevoir d'abord en monochrome puis rajouter les couleurs,
- S'assurer de la cohérence dans les associations avec les associations connues de l'utilisateur (vert = OK, continuation ; rouge = erreur, arrêt ; jaune = avertissement).
- Utiliser 8 couleurs différentes (le mieux : 4 et moins),
- Choisir soigneusement les couleurs de fond et des symboles,
- Prendre en compte le confort visuel (éviter les couleurs très éloignées dans le spectre),
- Prévoir la modification possible par l'utilisateur.