

Ergonomie

Processus de développement d'une interface

- Étapes de développement
- Prototypages : storyboard, maquettes, fils de fer
- Test d'utilisabilité

Navigation

- Diagramme de navigation, plan des URL
- Navigabilité, adressabilité et accessibilité
- Menus : menu principal, menu secondaire, menu contextuel
- Recherche et filtrage
- *Navigation web : règle des trois clics, fil d'Ariane, navigation localisée AJAX, iframe*
- *Design patterns de navigation web : carrousel, tag cloud, calendrier, déroulement continu*
- *Optimisation de l'expérience web : poids des ressources multimédia, référencement*

Dialogues homme-machine

- Dialogue synchrone versus asynchrone
- Composantes et conseils d'utilisation : fenêtres, menus, dialogues, formulaires et contrôles
- Principe de manipulation directe et tel-tel (WYSIWYG)
- Langage des interfaces : commandes, libellés, rétroactions, assistance
- UI-pattern et UX-pattern de navigation et de recherche
- Design pattern de persuasion et « dark patterns »
- *Dialogues web RIA : glisser-déposer, fenêtres surgissantes, auto-complétion, info-bulles*
- *Dialogues mobiles : gestures, alarmes et notifications, états des app*

Composition et agencement

- Visibilité et accessibilité
- Tracé régulateur
- Mise en évidence
- Théorie de la Gestalt et ses lois : loi de proximité, loi de similarité, fittsizing, affordance
- Multifenêtrage
- *Agencement web : mise en page rigide/flexible « liquid layout », responsive, rétrocompatibilité*
- *Applications web : la page d'accueil d'un site, placement de publicité*

Couleurs et symboles

- Choix des icônes : règles de construction et d'interprétation
- Choix des couleurs : accessibilité, symbolique, code de couleurs, mise en évidence
- *Couleurs web : signification des couleurs sur le web, framework CSS*
- *Couleurs de wearables : palettes limitées*