NORME INTERNATIONALE

ISO 9241-210

Première édition
2010-03-15

Ergonomie de l'interaction homme-système —

Partie 210: Conception centrée sur l'opérateur humain pour les systèmes interactifs

Ergonomics of human-system interaction —

Part 210: Human-centred design for interactive systems

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

Numéro de référence
ISO 9241-210:2010(F)

© ISO 2010

PDF – Exonération de responsabilité

Le présent fichier PDF peut contenir des polices de caractères intégrées. Conformément aux conditions de licence d'Adobe, ce fichier peut être imprimé ou visualisé, mais ne doit pas être modifié à moins que l'ordinateur employé à cet effet ne bénéficie d'une licence autorisant l'utilisation de ces polices et que celles-ci y soient installées. Lors du téléchargement de ce fichier, les parties concernées acceptent de fait la responsabilité de ne pas enfreindre les conditions de licence d'Adobe. Le Secrétariat central de l'ISO décline toute responsabilité en la matière.

Adobe est une marque déposée d'Adobe Systems Incorporated.

Les détails relatifs aux produits logiciels utilisés pour la création du présent fichier PDF sont disponibles dans la rubrique General Info du fichier; les paramètres de création PDF ont été optimisés pour l'impression. Toutes les mesures ont été prises pour garantir l'exploitation de ce fichier par les comités membres de l'ISO. Dans le cas peu probable où surviendrait un problème d'utilisation, veuillez en informer le Secrétariat central à l'adresse donnée ci-dessous.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

DOCUMENT PROTÉGÉ PAR COPYRIGHT

© ISO 2010

Droits de reproduction réservés. Sauf prescription différente, aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans l'accord écrit de l'ISO à l'adresse ci-après ou du comité membre de l'ISO dans le pays du demandeur.

ISO copyright office
Case postale 56 • CH-1211 Geneva 20
Tel. + 41 22 749 01 11
Fax + 41 22 749 09 47
E-mail copyright@iso.org
Web www.iso.org

Publié en Suisse

Sommaire

Page

Avant-propos iv
Introduction vii
1 Domaine d'application 1
2 Termes et définitions 2
3 Raisons motivant l'adoption d'un processus de conception centrée sur l'opérateur humain 4
4 Principes de la conception centrée sur l'opérateur humain 5
4.1 Généralités 5
4.2 La conception est fondée sur une compréhension explicite des utilisateurs, des tâches et des environnements 6
4.3 Les utilisateurs sont impliqués dans la conception et le développement 6
4.4 La conception est dirigée et précisée par l'évaluation centrée sur l'utilisateur 7
4.5 Le processus est itératif 7
4.6 La conception couvre l'expérience de l'utilisateur dans son intégralité 8
4.7 L'équipe de conception inclut des compétences et des points de vue pluridisciplinaires 9
5 Planification de la conception centrée sur l'opérateur humain 9
5.1 Généralités 9
5.2 Responsabilité 9
5.3 Contenu du plan 10
5.4 Intégration au plan de projet 10
5.5 Chronologie et ressources 10
6 Activités de conception centrée sur l'opérateur humain 11
6.1 Généralités 11
6.2 Comprendre et spécifier le contexte d'utilisation 12
6.3 Spécifier les exigences utilisateur 14
6.4 Produire des solutions de conception 15
6.5 Évaluer la conception 18
7 Durabilité et conception centrée sur l'opérateur humain 21
8 Conformité 21
Annexe A (informative) Synthèse de la série de normes ISO 9241 23
Annexe B (informative) Exemple de procédure d'évaluation de l'applicabilité et de la conformité 24
Bibliographie 36

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-130bd94b5a05/iso-9241-210-2010

© ISO 2010 – Tous droits réservés

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est en général confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique créé à cet effet. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO participent également aux travaux. L'ISO collabore étroitement avec la Commission électrotechnique internationale (CEI) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

Les Normes internationales sont rédigées conformément aux règles données dans les Directives ISO/CEI, Partie 2.

La tâche principale des comités techniques est d'élaborer les Normes internationales. Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour vote. Leur publication comme Normes internationales requiert l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

L'attention est appelée sur le fait que certains des éléments du présent document peuvent faire l'objet de droits de propriété intellectuelle ou de droits analogues. L'ISO ne saurait être tenue pour responsable de ne pas avoir identifié de tels droits de propriété et averti de leur existence.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

L'ISO 9241-210 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 159, *Ergonomie*, sous-comité SC 4, *Ergonomie de l'interaction homme/système*.

Cette première édition de l'ISO 9241-210 annule et remplace l'ISO 13407:1999, qui a fait l'objet d'une révision technique. Les modifications comprennent:

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd04b5a05/iso-9241-210-2010

— une clarification du rôle de l'itération dans le processus de conception global (et non pas simplement l'évaluation);

— la précision selon laquelle les méthodes centrées sur l'opérateur humain peuvent être utilisées tout au long du cycle de vie des systèmes;

— une explication des activités de conception;

— une clarification des principes de conception centrée sur l'opérateur humain.

L'ISO 9241 comprend les parties suivantes, présentées sous le titre général *Ergonomie de l'interaction homme-système*:

— *Partie 1: Introduction générale*

— *Partie 2: Guide général concernant les exigences des tâches*

— *Partie 3: Exigences relatives aux écrans de visualisation*

— *Partie 4: Exigences relatives aux claviers*

— *Partie 5: Aménagement du poste de travail et exigences relatives aux postures*

— *Partie 6: Guide général relatif à l'environnement de travail*

— *Partie 9: Exigences relatives aux dispositifs d'entrée autres que les claviers*

 © ISO 2010 – Tous droits réservés

— *Partie 11: Lignes directrices relatives à l'utilisabilité*

— *Partie 12: Présentation de l'information*

— *Partie 13: Guidage de l'utilisateur*

— *Partie 14: Dialogues de type menu*

— *Partie 15: Dialogues de type langage de commande*

— *Partie 16: Dialogues de type manipulation directe*

— *Partie 17: Dialogues de type remplissage de formulaires*

L'ISO 9241 comprend également les parties suivantes, présentées sous le titre général *Ergonomie de l'interaction homme-système*:

— *Partie 20: Lignes directrices sur l'accessibilité de l'équipement et des services des technologies de l'information et de la communication (TIC)*

— *Partie 100: Introduction aux normes relatives à l'ergonomie des logiciels*

— *Partie 110: Principes de dialogue*

— *Partie 151: Lignes directrices relatives aux interfaces utilisateurs Web*

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

— *Partie 171: Lignes directrices relatives à l'accessibilité aux logiciels*

— *Partie 210: Conception centrée sur l'opérateur humain pour les systèmes interactifs*

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/7f2f7ed8-0b1b-4b1b-8f75-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

— *Partie 300: Introduction aux exigences relatives aux écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 302: Terminologie relative aux écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 303: Exigences relatives aux écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 304: Méthodes d'essai de la performance de l'utilisateur pour écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 305: Méthodes d'essai de laboratoire optique pour écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 306: Méthodes d'appréciation sur le terrain des écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 307: Méthodes d'essai d'analyse et de conformité pour écrans de visualisation électroniques*

— *Partie 308: Écrans à émission d'électrons par conduction de surface (SED)* [Rapport technique]

— *Partie 309: Écrans à diodes électroluminescentes organiques (OLED)* [Rapport technique]

— *Partie 400: Principes et exigences pour les dispositifs d'entrée physiques*

— *Partie 410: Critères de conception des dispositifs d'entrée physiques*

— *Partie 420: Procédures de sélection pour les dispositifs d'entrée physiques*

— *Partie 910: Cadre pour les interactions tactiles et haptiques*

— *Partie 920: Lignes directrices relatives aux interactions tactiles et haptiques*

© ISO 2010 – Tous droits réservés

Les parties suivantes sont en préparation:

— *Partie 129: Lignes directrices relatives à l'individualisation des logiciels*

— *Partie 143: Dialogues fondés sur des formulaires*

— *Partie 310: Visibilité, esthétique et ergonomie des défauts de pixel*

Des lignes directrices pour la conception d'applications de réponse vocale interactive (RVI) et des méthodes d'évaluation de la conception des dispositifs d'entrée physiques feront l'objet des futures parties 154 et 411.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

 © ISO 2010 – Tous droits réservés

Introduction

La conception centrée sur l'opérateur humain est une manière de concevoir les systèmes interactifs, ayant pour objet de rendre les systèmes utilisables et utiles en se concentrant sur les utilisateurs, leurs besoins et leurs exigences, et en appliquant les facteurs humains, l'ergonomie et les connaissances et techniques existantes en matière d'utilisabilité. Cette approche favorise l'efficacité et l'efficience, améliore le bien-être de l'homme, ainsi que la satisfaction des utilisateurs, l'accessibilité et la durabilité, et réduit les effets nuisibles potentiels de leur utilisation sur la santé, la sécurité et les performances.

Il existe un ensemble substantiel de connaissances relatives aux facteurs humains/à l'ergonomie et à l'utilisabilité concernant l'organisation et la mise en œuvre efficaces de la conception centrée sur l'opérateur humain. La présente partie de l'ISO 9241 vise à la diffusion de ces informations afin d'aider les responsables de la gestion des processus de conception et de correction des matériels et des logiciels à identifier et à planifier des activités de conception centrée sur l'opérateur humain, de manière efficace et à bon escient.

L'approche de conception centrée sur l'opérateur humain décrite dans la présente partie de l'ISO 9241 vient en complément des approches existantes de conception des systèmes. Elle peut être intégrée à des approches aussi diverses que des applications orientées objets, des approches en cascade et le développement rapide d'applications.

Les principes de la conception centrée sur l'opérateur humain et les activités connexes n'ont guère été modifiés depuis la publication de l'ISO 13407 et ont été validés par dix années d'application pratique. La présente partie de l'ISO 9241 reflète cet aspect en formulant des exigences et des recommandations.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

Ergonomie de l'interaction homme-système —

Partie 210: Conception centrée sur l'opérateur humain pour les systèmes interactifs

1 Domaine d'application

La présente partie de l'ISO 9241 fournit des exigences et des recommandations relatives aux principes et aux activités de conception centrée sur l'opérateur humain, intervenant tout au long du cycle de vie des systèmes informatiques interactifs. Elle est destinée à être utilisée par les responsables de la gestion des processus de conception, et traite des manières dont les composants matériels et les logiciels des systèmes interactifs permettent d'améliorer l'interaction homme-système.

NOTE 1 Les systèmes informatiques interactifs présentent des différences de taille et de complexité. Ils comprennent, par exemple, les produits logiciels disponibles dans le commerce (prêts à l'emploi), les logiciels de bureautique personnalisés, les systèmes de contrôle des processus, les systèmes bancaires automatisés, les sites et applications Web, ainsi que les produits destinés au grand public, tels que les distributeurs automatiques, les téléphones mobiles et les postes de télévision numérique. Dans la présente partie de l'ISO 9241, ces systèmes sont généralement définis comme des produits, des systèmes ou des services, bien que, pour des raisons de simplicité, un seul terme soit parfois utilisé.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

La présente partie de l'ISO 9241 donne un aperçu des activités de conception centrée sur l'opérateur humain. Elle ne couvre pas de manière exhaustive les méthodes et techniques de conception centrée sur l'opérateur humain, ni le détail de tous les aspects liés à la santé ou à la sécurité. Bien qu'elle couvre la planification et la gestion de la conception centrée sur l'opérateur humain, elle ne traite pas de tous les aspects de la gestion de projets.

Les informations fournies dans la présente partie de l'ISO 9241 sont destinées à être utilisées par les responsables de la planification et de la gestion de projets de conception et de développement de systèmes interactifs. Ces informations n'abordent donc les aspects techniques des facteurs humains et de l'ergonomie que dans la mesure où ces responsables ont besoin d'appréhender l'adéquation et l'importance de ces données par rapport au processus de conception dans son ensemble. Ces informations fournissent également un cadre pour les professionnels des facteurs humains et de l'utilisabilité impliqués dans la conception centrée sur l'opérateur humain. Les questions détaillées liées aux facteurs humains/à l'ergonomie, à l'utilisabilité et à l'accessibilité sont traitées de manière plus approfondie dans différentes normes, y compris d'autres parties de l'ISO 9241 (voir Annexe A) et l'ISO 6385 qui établit les principes généraux de l'ergonomie.

Toutes les parties impliquées dans la conception et le développement centrés sur l'opérateur humain peuvent tirer profit des exigences et des recommandations spécifiées dans la présente partie de l'ISO 9241. L'Annexe B fournit une liste de contrôle pouvant être utilisée à l'appui des déclarations de conformité à la présente partie de l'ISO 9241.

NOTE 2 L'Annexe A et la Bibliographie fournissent des informations sur les normes connexes pertinentes.

© ISO 2010 – Tous droits réservés

2 Termes et définitions

Pour les besoins du présent document, les termes et définitions suivants s'appliquent.

2.1
accessibilité
⟨système interactif⟩ utilisabilité d'un produit, d'un service, d'un environnement ou d'une installation par des personnes présentant le plus large éventail possible de capacités

[ISO 9241-171]

2.2
contexte d'utilisation
utilisateurs, tâches, équipement (matériel, logiciel et documents) et environnements physique et social d'utilisation d'un produit

[ISO 9241-11:1998]

2.3
efficacité
précision et degré d'achèvement selon lesquels l'utilisateur atteint des objectifs spécifiés

[ISO 9241-11:1998]

2.4
efficience
rapport entre les ressources dépensées et la précision et le degré d'achèvement selon lesquels l'utilisateur atteint des objectifs spécifiés

[ISO 9241-11:1998]

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

2.5
ergonomie
étude des facteurs humains
discipline scientifique qui vise la compréhension des interactions entre l'homme et les autres composantes d'un système, et la mise en œuvre dans la conception de théories, de principes, de méthodes et de données pertinentes afin d'améliorer le bien-être des hommes et l'efficacité globale des systèmes

[ISO 6385:2004]

2.6
objectif
but à atteindre

[ISO 9241-11:1998]

2.7
conception centrée sur l'opérateur humain
approche de conception et de développement de systèmes ayant pour objectif d'améliorer l'utilisabilité des systèmes interactifs en se concentrant sur l'utilisation du système concerné, et en appliquant les connaissances et techniques existantes en matière de facteurs humains/d'ergonomie et d'utilisabilité

NOTE 1 Le terme «conception centrée sur l'opérateur humain» est employé de préférence au terme «conception centrée sur l'utilisateur» afin de souligner que la présente partie de l'ISO 9241 couvre également les effets sur un grand nombre de parties prenantes, et non simplement les individus considérés généralement comme utilisateurs. Toutefois, dans la pratique, ces termes sont souvent utilisés comme synonymes.

NOTE 2 Les systèmes utilisables peuvent présenter plusieurs avantages, y compris une meilleure productivité, l'amélioration du bien-être de l'utilisateur, la prévention du stress, une meilleure accessibilité et un risque de préjudice réduit.

 © ISO 2010 – Tous droits réservés

2.8
système interactif
combinaison de matériels, logiciels et/ou services qui reçoit des données provenant des utilisateurs et qui leur communique des informations résultantes

NOTE Cela inclut, le cas échéant, le conditionnement, l'image de marque (ou marquage, *branding*), la documentation de l'utilisateur, l'aide en ligne, l'assistance et la formation.

2.9
prototype
⟨système interactif⟩ représentation de tout ou partie d'un système interactif qui, bien que plus ou moins limitée, peut être utilisée à des fins d'analyse, de conception et d'évaluation

NOTE Un prototype peut être une entité aussi simple qu'un croquis ou une maquette statique ou aussi complexe qu'un système interactif entièrement fonctionnel dont les fonctionnalités sont plus ou moins complètes.

2.10
satisfaction
absence d'inconfort, et attitudes positives dans l'utilisation du produit

[ISO 9241-11:1998]

2.11
partie prenante
individu ou organisation ayant un droit, une part, une revendication ou un intérêt dans un système ou ayant en sa possession des caractéristiques répondant à ses besoins et attentes

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO/CEI 15288: 2008]

2.12
tâche
activités requises pour atteindre un objectif

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

[ISO 9241-11:1998]

2.13
utilisabilité
degré selon lequel un système, un produit ou un service peut être utilisé, par des utilisateurs spécifiés, pour atteindre des buts définis avec efficacité, efficience et satisfaction, dans un contexte d'utilisation spécifié

NOTE Adapté de l'ISO 9241-11:1998.

2.14
utilisateur
personne qui interagit avec le produit

[ISO 9241-11:1998]

2.15
expérience de l'utilisateur
perceptions et réactions d'une personne qui résultent de l'utilisation effective et/ou anticipée d'un produit, système ou service

NOTE 1 L'expérience de l'utilisateur inclut toutes les émotions, convictions, préférences, perceptions, réactions physiques et psychologiques, comportements et réalisations de ce dernier, qui interviennent avant, pendant et après l'utilisation.

© ISO 2010 – Tous droits réservés

NOTE 2 L'expérience de l'utilisateur est une conséquence de l'image de marque, la présentation, la fonctionnalité, les performances, le comportement interactif et les capacités d'assistance du système interactif; de l'état intérieur et physique de l'utilisateur résultant d'expériences passées, de ses attitudes, de ses compétences et de sa personnalité ainsi que du contexte d'utilisation.

NOTE 3 L'utilisabilité, lorsqu'elle est interprétée du point de vue des objectifs personnels des utilisateurs, peut comporter le type d'aspects perceptifs et émotionnels généralement associés à l'expérience de l'utilisateur. Les critères d'utilisabilité peuvent être utilisés pour évaluer les aspects de l'expérience de l'utilisateur.

2.16
interface utilisateur
tous les composants d'un système interactif (logiciels ou matériels) qui fournissent des informations et des commandes à l'utilisateur pour accomplir des tâches spécifiques avec le système interactif

[ISO 9241-110:2006]

2.17
validation
confirmation par des preuves tangibles que les exigences pour une utilisation spécifique ou une application prévues ont été satisfaites

[ISO 9000:2005]

NOTE La validation est l'ensemble des activités permettant de garantir et de s'assurer qu'un système est capable d'accomplir les fonctions, buts et objectifs prévus (c'est-à-dire satisfaire aux exigences des parties prenantes) dans l'environnement opérationnel prévu.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

2.18
vérification
confirmation par des preuves tangibles que les exigences spécifiées ont été satisfaites

[ISO 9000:2005]

ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f476aadb-0ef4-4d4d-8049-139bd94b5a05/iso-9241-210-2010

NOTE La vérification est un ensemble d'activités permettant de comparer un système ou un élément du système aux caractéristiques requises. Elle peut inclure, sans toutefois s'y limiter, les exigences spécifiées, une description de la conception et le système lui-même.

3 Raisons motivant l'adoption d'un processus de conception centrée sur l'opérateur humain

L'utilisation d'une approche centrée sur l'opérateur humain pour la conception et le développement offre des avantages substantiels, sur le plan économique et social, pour les utilisateurs, les employeurs et les fournisseurs. Les systèmes et les produits à fort potentiel d'utilisabilité tendent à être plus efficaces tant sur le plan technique que commercial. Dans certains secteurs, par exemple les produits de grande consommation, les acheteurs seront prêts à payer plus pour des produits et des systèmes de haute qualité technique. Les dépenses de soutien et les coûts liés au service d'assistance sont réduits lorsque les utilisateurs peuvent comprendre et utiliser les produits sans aide supplémentaire. Dans la plupart des pays, les employeurs et les fournisseurs ont l'obligation légale de protéger les utilisateurs contre les risques pour leur santé et leur sécurité, et les méthodes centrées sur l'opérateur humain peuvent réduire ces risques (par exemple les risques musculo-squelettiques). Les systèmes conçus sur la base de méthodes centrées sur l'opérateur humain améliorent la qualité, par exemple en:

a) augmentant la productivité des utilisateurs et l'efficience opérationnelle des entreprises;

b) étant plus faciles à comprendre et à utiliser, réduisant de ce fait les frais de formation et d'assistance technique;

c) accroissant l'utilisabilité pour les personnes présentant le plus large éventail possible de capacités et en améliorant ainsi l'accessibilité;

 © ISO 2010 – Tous droits réservés

d) renforçant l'expérience des utilisateurs;

e) réduisant l'inconfort et le stress;

f) étant à l'origine d'avantages par rapport aux concurrents, par exemple en contribuant à l'amélioration de l'image de marque;

g) contribuant à l'atteinte d'objectifs de durabilité.

Il est possible de mesurer la totalité des avantages de la conception centrée sur l'opérateur humain en prenant en compte la totalité des coûts pendant la durée de vie du produit, système ou service, y compris les phases d'étude, de conception, de mise en œuvre, d'assistance technique, d'utilisation, de maintenance et d'élimination finale. L'adoption d'une approche de conception centrée sur l'opérateur humain contribue à d'autres aspects de la conception des systèmes, par exemple en améliorant l'identification et la définition des exigences fonctionnelles. L'adoption d'une approche de conception centrée sur l'opérateur humain accroît également la probabilité de réalisation du projet avec succès, dans les délais et dans les limites du budget. L'utilisation de méthodes appropriées centrées sur l'opérateur humain peut réduire le risque de non satisfaction, par le produit, des exigences des parties prenantes, ou de rejet du produit par ses utilisateurs.

Le Tableau 1 illustre des exemples de résultats des activités centrées sur l'opérateur humain.

Tableau 1 — Exemples de résultats des activités de conception centrée sur l'opérateur humain

Activités	Résultats d'une conception centrée sur l'opérateur humain
Comprendre et spécifier le contexte d'utilisation	Description du contexte d'utilisation
Spécifier les exigences utilisateur	Spécification du contexte d'utilisation Description des besoins de l'utilisateur Spécification des exigences utilisateur
Produire des solutions de conception visant à satisfaire ces exigences	Spécification de l'interaction de l'utilisateur Spécification de l'interface utilisateur Mise en œuvre d'une interface utilisateur
Évaluer les solutions conçues par rapport aux exigences	Résultats d'évaluation Résultats d'essai de conformité Résultats de surveillance à long terme
NOTE Des informations plus détaillées portant sur chaque résultat d'objectif sont fournies dans l'ISO/CEI/TR 25060.	

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 9241-210:2010
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/f47ebadb-0cff-4dfd-8049-138bd04b5e95/iso-9241-210-2010

4 Principes de la conception centrée sur l'opérateur humain

4.1 Généralités

La présente partie de l'ISO 9241 fournit un cadre pour la conception centrée sur l'opérateur humain. Elle ne présuppose l'adoption d'aucun processus de conception particulier, et ne décrit pas non plus l'ensemble des différentes activités nécessaires à la garantie d'efficacité de la conception du système. Elle est complémentaire des méthodes de conception existantes et offre une perspective centrée sur l'opérateur humain pouvant s'intégrer à différents processus de conception et de développement d'une manière appropriée au contexte particulier. Toutes les activités de conception centrée sur l'opérateur humain répertoriées dans l'Article 6 s'appliquent (dans une mesure plus ou moins large) à toute étape du développement d'un système.

© ISO 2010 – Tous droits réservés