

NORME ISO  
INTERNATIONALE 9241-161

Première édition  
2016-02-15

---

---

**Ergonomie de l'interaction homme-  
système —**

**Partie 161:  
Éléments de l'interface utilisateur**

*Ergonomics of human-system interaction —*

*Part 161: Guidance on visual user-interface elements*  
**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

ISO 9241-161:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/b638a154-52f4dd6-82b6-519bb9c26af4/iso-9241-161-2016>



Numéro de référence  
ISO 9241-161:2016(F)

© ISO 2016

**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

ISO 9241-161:2016

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/b638a154-52f4dd6-82b6-519bb9c26af4/iso-9241-161-2016>



**DOCUMENT PROTÉGÉ PAR COPYRIGHT**

© ISO 2016, Publié en Suisse

Droits de reproduction réservés. Sauf indication contraire, 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, l'affichage sur l'internet ou sur un Intranet, sans autorisation écrite préalable. Les demandes d'autorisation peuvent être adressées à l'ISO à l'adresse ci-après ou au comité membre de l'ISO dans le pays du demandeur.

ISO copyright office  
Ch. de Blandonnet 8 • CP 401  
CH-1214 Vernier, Geneva, Switzerland  
Tel. +41 22 749 01 11  
Fax +41 22 749 09 47  
copyright@iso.org  
www.iso.org

## Sommaire

Page

Avant-propos.....	ix
Introduction.....	xi
<b>1</b> <b>Domaine d'application</b> .....	<b>1</b>
<b>2</b> <b>Références normatives</b> .....	<b>1</b>
<b>3</b> <b>Termes et définitions</b> .....	<b>2</b>
<b>4</b> <b>Accessibilité</b> .....	<b>4</b>
<b>5</b> <b>Modes d'entrée et éléments visuels de l'interface utilisateur</b> .....	<b>4</b>
<b>6</b> <b>États des éléments visuels d'interface utilisateur</b> .....	<b>5</b>
<b>7</b> <b>Description des éléments visuels de l'interface utilisateur</b> .....	<b>6</b>
<b>8</b> <b>Éléments visuels de l'interface utilisateur</b> .....	<b>6</b>
8.1 <b>Accordéon</b> .....	6
8.1.1    Description.....	6
8.1.2    Composants.....	6
8.1.3    États.....	7
8.1.4    Quand utiliser un accordéon.....	7
8.1.5    Comment utiliser un accordéon.....	8
8.2 <b>Élément de formulaire analogique/réglette avec curseur</b> .....	8
8.2.1    Description.....	8
8.2.2    Composants.....	8
8.2.3    États.....	8
8.2.4    Quand utiliser un élément de formulaire analogique.....	9
8.2.5    Comment utiliser un élément de formulaire analogique.....	9
8.3 <b>Carrousel</b> .....	9
8.3.1    Description.....	9
8.3.2    Composants.....	9
8.3.3    États.....	10
8.3.4    Quand utiliser un carrousel.....	10
8.3.5    Comment utiliser un carrousel.....	10
8.4 <b>Case à cocher</b> .....	11
8.4.1    Description.....	11
8.4.2    Composants.....	11
8.4.3    États.....	11
8.4.4    Quand utiliser une case à cocher.....	11
8.4.5    Comment utiliser une case à cocher.....	12
8.5 <b>Conteneur repliable</b> .....	12
8.5.1    Description.....	12
8.5.2    Composants.....	12
8.5.3    États.....	13
8.5.4    Quand utiliser un conteneur repliable.....	13
8.5.5    Comment utiliser un conteneur repliable.....	13
8.6 <b>Sélecteur de couleur</b> .....	13
8.6.1    Description.....	13
8.6.2    Composants.....	14
8.6.3    États.....	14
8.6.4    Quand utiliser un sélecteur de couleur.....	14
8.6.5    Comment utiliser un sélecteur de couleur.....	14
8.7 <b>Champ liste combiné</b> .....	14
8.7.1    Description.....	14
8.7.2    Composants.....	14
8.7.3    États.....	15
8.7.4    Quand utiliser un champ liste combiné.....	15

8.7.5	Comment utiliser un champ liste combiné .....	16
8.8	Curseur .....	16
8.8.1	Description .....	16
8.8.2	Composants .....	16
8.8.3	États .....	16
8.8.4	Quand utiliser un curseur .....	16
8.8.5	Comment utiliser un curseur .....	16
8.9	Sélecteur de date .....	17
8.9.1	Description .....	17
8.9.2	Composants .....	17
8.9.3	États .....	17
8.9.4	Quand utiliser un sélecteur de date .....	18
8.9.5	Comment utiliser un sélecteur de date .....	18
8.10	Boîte de dialogue .....	18
8.10.1	Description .....	18
8.10.2	Composants .....	18
8.10.3	États .....	19
8.10.4	Quand utiliser une boîte de dialogue .....	19
8.10.5	Comment utiliser une boîte de dialogue .....	19
8.11	Zone de liste déroulante .....	19
8.11.1	Description .....	19
8.11.2	Composants .....	19
8.11.3	Quand utiliser une zone de liste déroulante .....	20
8.11.4	Comment utiliser une zone de liste déroulante .....	21
8.12	Champ de saisie .....	21
8.12.1	Description .....	21
8.12.2	Composants .....	21
8.12.3	États .....	21
8.12.4	Quand utiliser un champ de saisie .....	22
8.12.5	Comment utiliser un champ de saisie .....	22
8.13	Champ de saisie avec bouton d'action .....	22
8.13.1	Description .....	22
8.13.2	Composants .....	22
8.13.3	États .....	22
8.13.4	Quand utiliser un champ de saisie avec bouton d'action .....	23
8.13.5	Comment utiliser un champ de saisie avec bouton d'action .....	23
8.14	Carte géographique .....	23
8.14.1	Description .....	23
8.14.2	Composants .....	23
8.14.3	États .....	23
8.14.4	Quand utiliser une carte géographique .....	24
8.14.5	Comment utiliser une carte géographique .....	24
8.15	Groupe/boîte de regroupement .....	24
8.15.1	Description .....	24
8.15.2	Composants .....	24
8.15.3	États .....	24
8.15.4	Quand utiliser un groupe .....	25
8.15.5	Comment utiliser un groupe .....	25
8.16	Poignée .....	25
8.16.1	Description .....	25
8.16.2	Composants .....	25
8.16.3	États .....	26
8.16.4	Quand utiliser une poignée .....	26
8.16.5	Comment utiliser une poignée .....	26
8.17	Liste hiérarchique/arborescence/listes arborescentes .....	26
8.17.1	Description .....	26
8.17.2	Composants .....	26
8.17.3	États .....	27

8.17.4	Quand utiliser une liste hiérarchique	27
8.17.5	Comment utiliser une liste hiérarchique	27
8.18	Équivalent clavier	27
8.18.1	Description	27
8.18.2	Composants	28
8.18.3	États	28
8.18.4	Quand utiliser un équivalent clavier	28
8.18.5	Comment utiliser un équivalent clavier	28
8.19	Informations instructives/consignes	28
8.19.1	Description	28
8.19.2	Composants	28
8.19.3	États	29
8.19.4	Quand utiliser des informations instructives/consignes	29
8.19.5	Comment utiliser des informations instructives/consignes	29
8.20	Analyseur lexical d'entrée	29
8.20.1	Description	29
8.20.2	Composants	30
8.20.3	États	30
8.20.4	Quand utiliser un analyseur lexical d'entrée	30
8.20.5	Comment utiliser un analyseur lexical d'entrée	30
8.21	Libellé	31
8.21.1	Description	31
8.21.2	Composants	31
8.21.3	États	31
8.21.4	Quand utiliser un libellé	31
8.21.5	Comment utiliser un libellé	31
8.22	Légende/cartouche	32
8.22.1	Description	32
8.22.2	Composants	32
8.22.3	États	32
8.22.4	Quand utiliser une légende	32
8.22.5	Comment utiliser une légende	33
8.23	Lien/lien hypertexte	33
8.23.1	Description	33
8.23.2	Composants	33
8.23.3	États	33
8.23.4	Quand utiliser un lien	33
8.23.5	Comment utiliser un lien	34
8.24	Boîte de liste	34
8.24.1	Description	34
8.24.2	Composants	34
8.24.3	États	35
8.24.4	Quand utiliser une boîte de liste	35
8.24.5	Comment utiliser une boîte de liste	36
8.25	Bouton de liste/bouton de menu	36
8.25.1	Description	36
8.25.2	Composants	36
8.25.3	États	37
8.25.4	Quand utiliser un bouton de liste	37
8.25.5	Comment utiliser un bouton de liste	37
8.26	Menu/Barre de menu	38
8.26.1	Description	38
8.26.2	Composants	38
8.26.3	États	38
8.26.4	Quand utiliser un menu	39
8.26.5	Comment utiliser un menu	39
8.27	Panneau de restitution	39
8.27.1	Description	39

8.27.2	Composants	39
8.27.3	États	39
8.27.4	Quand utiliser un panneau de restitution	40
8.27.5	Comment utiliser un panneau de restitution	40
8.28	Pointeur	40
8.28.1	Description	40
8.28.2	Composants	40
8.28.3	États	40
8.28.4	Quand utiliser un pointeur	40
8.28.5	Comment utiliser un pointeur	41
8.29	Menu pop-up/menu contextuel	41
8.29.1	Description	41
8.29.2	Composants	41
8.29.3	États	41
8.29.4	Quand utiliser un menu pop-up	41
8.29.5	Comment utiliser un menu pop-up	42
8.30	Indicateur de progression	42
8.30.1	Description	42
8.30.2	Composants	42
8.30.3	États	42
8.30.4	Quand utiliser un indicateur de progression	42
8.30.5	Comment utiliser un indicateur de progression	43
8.31	Invite	43
8.31.1	Description	43
8.31.2	Composants	43
8.31.3	États	43
8.31.4	Quand utiliser une invite	43
8.31.5	Comment utiliser une invite	43
8.32	Bouton d'action/bouton de commande	44
8.32.1	Description	44
8.32.2	Composants	44
8.32.3	États	44
8.32.4	Quand utiliser un bouton d'action	44
8.32.5	Comment utiliser un bouton d'action	44
8.33	Bouton radio	45
8.33.1	Description	45
8.33.2	Composants	45
8.33.3	États	45
8.33.4	Quand utiliser un bouton radio	45
8.33.5	Comment utiliser un bouton radio	46
8.34	Champ à lecture seule/champ protégé	46
8.34.1	Description	46
8.34.2	Composants	46
8.34.3	États	47
8.34.4	Quand utiliser un champ à lecture seule	47
8.34.5	Comment utiliser un champ à lecture seule	47
8.35	Barre de défilement	47
8.35.1	Description	47
8.35.2	Composants	47
8.35.3	États	48
8.35.4	Quand utiliser une barre de défilement	48
8.35.5	Comment utiliser une barre de défilement	48
8.36	Poignée de défilement/ascenseur/curseur de défilement	49
8.36.1	Description	49
8.36.2	Composants	49
8.36.3	États	49
8.36.4	Quand utiliser une poignée de défilement	49
8.36.5	Comment utiliser une poignée de défilement	49

iTech STANDARD PREVIEW  
(standards.iteh.ai)

8.37	Curseur de sélection.....	49
	8.37.1 Description.....	49
	8.37.2 Composants.....	49
	8.37.3 États.....	50
	8.37.4 Quand utiliser un curseur de sélection.....	50
	8.37.5 Comment utiliser un curseur de sélection.....	50
8.38	Indication de sélection.....	50
	8.38.1 Description.....	50
	8.38.2 Composants.....	50
	8.38.3 États.....	51
	8.38.4 Quand utiliser une indication de sélection.....	51
	8.38.5 Comment utiliser une indication de sélection.....	51
8.39	Liste d'options/boîte de liste.....	51
	8.39.1 Description.....	51
	8.39.2 Composants.....	52
	8.39.3 États.....	52
	8.39.4 Quand utiliser une liste d'options.....	52
	8.39.5 Comment utiliser une liste d'options.....	53
8.40	Informations d'état.....	53
	8.40.1 Description.....	53
	8.40.2 Composants.....	53
	8.40.3 États.....	53
	8.40.4 Quand utiliser des informations d'état.....	53
	8.40.5 Comment utiliser des informations d'état.....	53
8.41	Bouton pas-à-pas/bouton rotatif.....	54
	8.41.1 Description.....	54
	8.41.2 Composants.....	54
	8.41.3 États.....	54
	8.41.4 Quand utiliser un bouton pas-à-pas.....	54
	8.41.5 Comment utiliser un bouton pas-à-pas.....	54
8.42	Message système.....	55
	8.42.1 Description.....	55
	8.42.2 Composants.....	55
	8.42.3 États.....	55
	8.42.4 Quand utiliser un message système.....	55
	8.42.5 Comment utiliser un message système.....	55
8.43	Classeur.....	56
	8.43.1 Description.....	56
	8.43.2 Composants.....	56
	8.43.3 États.....	56
	8.43.4 Quand utiliser un classeur.....	57
	8.43.5 Comment utiliser un classeur.....	57
8.44	Tableau.....	57
	8.44.1 Description.....	57
	8.44.2 Composants.....	57
	8.44.3 États.....	58
	8.44.4 Quand utiliser un tableau.....	58
	8.44.5 Comment utiliser un tableau.....	58
8.45	Champ texte.....	58
	8.45.1 Description.....	58
	8.45.2 Composants.....	59
	8.45.3 États.....	59
	8.45.4 Quand utiliser un champ texte.....	59
	8.45.5 Comment utiliser un champ texte.....	59
8.46	Sélecteur d'heure.....	59
	8.46.1 Description.....	59
	8.46.2 Composants.....	60
	8.46.3 États.....	60

8.46.4	Quand utiliser un sélecteur d'heure.....	60
8.46.5	Comment utiliser un sélecteur d'heure.....	61
8.47	Titre.....	61
8.47.1	Description.....	61
8.47.2	Composants.....	61
8.47.3	États.....	61
8.47.4	Quand utiliser un titre.....	62
8.47.5	Comment utiliser un titre.....	62
8.48	Bouton interrupteur/poussoir.....	62
8.48.1	Description.....	62
8.48.2	Composants.....	62
8.48.3	États.....	62
8.48.4	Quand utiliser un bouton interrupteur/poussoir.....	63
8.48.5	Comment utiliser un bouton interrupteur/poussoir.....	63
8.49	Barre d'outils.....	63
8.49.1	Description.....	63
8.49.2	Composants.....	63
8.49.3	États.....	63
8.49.4	Quand utiliser une barre d'outils.....	63
8.49.5	Comment utiliser une barre d'outils.....	64
8.50	Infobulle.....	64
8.50.1	Description.....	64
8.50.2	Composants.....	64
8.50.3	États.....	64
8.50.4	Quand utiliser une infobulle.....	64
8.50.5	Comment utiliser une infobulle.....	64
8.51	Fenêtre.....	65
8.51.1	Description.....	65
8.51.2	Composants.....	65
8.51.3	États.....	66
8.51.4	Quand utiliser une fenêtre.....	66
8.51.5	Comment utiliser une fenêtre.....	66
<b>Annexe A (informative) Choisir les éléments visuels de l'interface utilisateur.....</b>		<b>67</b>
<b>Bibliographie.....</b>		<b>71</b>

ITeH STANDARD PREVIEW  
(standards.iteh.ai)

ISO 9241-161:2016  
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/b638a154-52f-4dd6-82b6-31909c26a4f4/iso-9241-161-2016>



## 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 (IEC) en ce qui concerne la normalisation électrotechnique.

Les procédures utilisées pour élaborer le présent document et celles destinées à sa mise à jour sont décrites dans les Directives ISO/IEC, Partie 1. Il convient, en particulier de prendre note des différents critères d'approbation requis pour les différents types de documents ISO. Le présent document a été rédigé conformément aux règles de rédaction données dans les Directives ISO/IEC, Partie 2 (voir [www.iso.org/directives](http://www.iso.org/directives)).

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. Les détails concernant les références aux droits de propriété intellectuelle ou autres droits analogues identifiés lors de l'élaboration du document sont indiqués dans l'Introduction et/ou dans la liste des déclarations de brevets reçues par l'ISO (voir [www.iso.org/brevets](http://www.iso.org/brevets)).

Les appellations commerciales éventuellement mentionnées dans le présent document sont données pour information, par souci de commodité, à l'intention des utilisateurs et ne sauraient constituer un engagement.

Pour une explication de la signification des termes et expressions spécifiques de l'ISO liés à l'évaluation de la conformité, ou pour toute information au sujet de l'adhésion de l'ISO aux principes de l'OMC concernant les obstacles techniques au commerce (OTC), voir le lien suivant: [Avant-propos — Informations supplémentaires](http://www.iso.org/standards).

Le comité chargé de l'élaboration du présent document est l'ISO/TC 159, *Ergonomie*, sous-comité SC 4, *Ergonomie de l'interaction homme/système*.

L'ISO 9241 comprend les parties suivantes, présentées sous le titre général, *Exigences ergonomiques pour travail de bureau avec terminaux à écrans de visualisation (TEV)*:

- *Partie 1: Introduction générale*
- *Partie 2: Guide général concernant les exigences des tâches*
- *Partie 5: Aménagement du poste de travail et exigences relatives aux postures*
- *Partie 6: Guide général relatif à l'environnement de travail*
- *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*

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 [Rapport technique]*
- *Partie 110: Principes de dialogue*
- *Partie 129: Lignes directrices relatives à l'individualisation des logiciels*
- *Partie 143: Formulaire*
- *Partie 151: Lignes directrices relatives aux interfaces utilisateurs Web*
- *Partie 154: Applications de serveur vocal interactif (SVI)*
- *Partie 161: Lignes directrices relatives aux éléments visuels de l'interface utilisateur*
- *Partie 171: Lignes directrices relatives à l'accessibilité aux logiciels*
- *Partie 210: Conception centrée sur l'opérateur humain pour les systèmes interactifs*
- *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: Analyse et méthodes d'essais 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 310: Visibilité, esthétique et ergonomie des défauts de pixel [Rapport technique]*
- *Partie 331: Caractéristiques optiques des écrans autostéréoscopiques [Rapport technique]*
- *Partie 391: Exigences, analyses et méthodes d'essai de conformité pour la réduction des saisies photosensibles*
- *Partie 392: Ergonomic recommendations for the reduction of visual fatigue from stereoscopic images*
- *Partie 400: Principes et exigences pour les dispositifs d'entrée physiques*
- *Partie 410: Critères de conception des dispositifs d'entrée physiques*
- *Partie 411: Méthodes d'évaluation de la conception des dispositifs d'entrée physiques [Spécification technique]*
- *Partie 420: Sélection des dispositifs d'entrée physiques*
- *Partie 910: Cadre pour les interactions tactiles et haptiques*
- *Partie 920: Lignes directrices relatives aux interactions tactiles et haptiques*
- *Partie 940: Évaluation des interactions tactiles et haptiques*
- *Partie 960: Cadre et lignes directrices relatives aux interactions gestuelles*

## Introduction

Dans les différentes communautés de l'écosystème du développement des systèmes interactifs, l'utilisation, la dénomination et la compréhension des éléments de l'interface utilisateur diffèrent de manière significative. Il en résulte notamment que les utilisateurs doivent s'adapter à des éléments qui diffèrent en termes d'entrée et de commande au clavier, de comportement de la souris, de présentation visuelle de la fonctionnalité et de différentes options de commande des éléments. **Un comportement, une fonctionnalité et un rendu cohérents des éléments sont essentiels à l'utilisabilité des interfaces utilisateur.** Cela nécessite des efforts supplémentaires de la part de toutes les parties prenantes intervenant dans les activités de conception centrée sur l'opérateur humain, car cette multitude doit être gérée de manière à assurer une collaboration de grande qualité entre les différents spécialistes. À la lumière notamment des nouveaux concepts et conceptions faisant leur apparition, une définition commune des éléments visuels d'interface utilisateur et les raisons de ce choix ainsi que leur utilisation peuvent être considérées comme un effort visant à soutenir la coopération et assurer une base solide d'échanges entre professionnels. Il est également important de préciser que la présente partie de l'ISO 9241 relative aux éléments visuels de l'interface utilisateur ne prédétermine en aucune manière un style visuel des éléments eux-mêmes, évitant ainsi d'imposer des facteurs déterminants dans la création, l'utilisation d'une marque et le développement de styles. De plus, la présente partie de l'ISO 9241 est organisée en caractéristiques indépendantes de la plateforme, de sorte qu'aucun guide de style d'interface utilisateur industrielle, technologie d'implémentation ou processus de développement spécifique ne doit être observé pour se conformer à la présente partie de l'ISO 9241.

La présente partie de l'ISO 9241 vise à fournir des informations sur les éléments visuels de l'interface utilisateur afin d'aider les responsables de la gestion des processus de conception et de correction des logiciels à créer des spécifications d'interface utilisateur, des guides de style et des concepts visuels afin d'identifier, de planifier et de concevoir des systèmes interactifs efficaces, efficaces et satisfaisants.

Les éléments visuels de l'interface utilisateur décrits dans la présente partie de l'ISO 9241 viennent en complément des approches, méthodes ou processus existants de conception des systèmes. Ils peuvent être référencés dans tout type de stratégie d'interface utilisateur, quelle que soit la technologie utilisée pour l'interface utilisateur.

**Tableau 1 — Aperçu des différentes propriétés visuelles de l'interface utilisateur utilisées pour la conception d'une interface utilisateur**

Conception de l'interface utilisateur		
Propriétés interactives		Propriétés informatives
		Propriétés décoratives

**iTeh STANDARD PREVIEW**  
**(standards.iteh.ai)**

[ISO 9241-161:2016](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/b638a154-52f4dd6-82b6-519bb9c26af4/iso-9241-161-2016)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/b638a154-52f4dd6-82b6-519bb9c26af4/iso-9241-161-2016>

# Ergonomie de l'interaction homme-système —

## Partie 161: Éléments de l'interface utilisateur

### 1 Domaine d'application

La présente partie de l'ISO 9241 décrit les éléments visuels de l'interface utilisateur présentés par le logiciel et fournit des exigences et des recommandations sur quand et comment les utiliser. La présente partie de l'ISO 9241 concerne les composants logiciels des systèmes interactifs permettant de rendre l'interaction homme-système utilisable dans la mesure où les aspects d'interaction de base sont concernés.

La présente partie de l'ISO 9241 fournit une liste complète des éléments visuels *génériques* de l'interface utilisateur, quels que soient la technique de dialogue spécifique, la méthode d'entrée, la visualisation et la technologie de plateforme ou d'implémentation. Les lignes directrices données dans la présente partie de l'ISO 9241 sont destinées à être utilisées conjointement aux lignes directrices de l'ISO 9241 relatives aux techniques de dialogue. Des éléments supplémentaires peuvent être élaborés. Elle traite également des *dérivés*, des *compositions* (ensembles) et des *états* des éléments de l'interface utilisateur. Elle fournit des exigences et des recommandations concernant la sélection, l'usage et les relations entre les éléments de l'interface utilisateur et leur application. Elle s'applique, que le système interactif soit fixe, portatif ou mobile.

Elle ne couvre pas de façon détaillée les méthodes et les techniques requises pour la conception des éléments de l'interface utilisateur. La présente partie de l'ISO 9241 ne traite pas des détails de l'implémentation (par exemple conception graphique des éléments) et de l'interaction pour des méthodes d'entrée ou des technologies spécifiques. Elle ne couvre pas les éléments décoratifs de l'interface utilisateur qui sont uniquement destinés à traiter des qualités esthétiques (hédoniques) de l'interface utilisateur, par exemple les images en arrière-plan.

Les informations contenues dans la présente partie de l'ISO 9241 sont destinées à être utilisées par les responsables de la sélection et de l'implémentation des éléments visuels de l'interface utilisateur dans des systèmes interactifs et de l'évaluation des interfaces utilisateur. Elle est destinée à être utilisée par les personnes qui planifient et gèrent les aspects de la conception des écrans d'interface utilisateur spécifiques à la plateforme. Elle fournit également des lignes directrices pour les professionnels des facteurs humains/ergonomie et de l'utilisabilité impliqués dans la conception centrée utilisateur. Elle traite des questions techniques uniquement dans la mesure où cela est nécessaire pour permettre aux utilisateurs de la présente partie de l'ISO 9241 de comprendre la pertinence et l'importance d'une sélection et d'un usage cohérents des éléments d'interface dans l'ensemble du processus de conception.

L'[Annexe A](#) fournit des informations relatives à la sélection des différents éléments visuels d'interface utilisateur en fonction de leur application appropriée.

### 2 Références normatives

Les documents ci-après, dans leur intégralité ou non, sont des références normatives indispensables à l'application du présent document. Pour les références datées, seule l'édition citée s'applique. Pour les références non datées, la dernière édition du document de référence s'applique (y compris les éventuels amendements).

ISO 9241-143:2012, *Ergonomie de l'interaction homme-système — Partie 143: Formulaires*

ISO 9241-171:2008, *Ergonomie de l'interaction homme-système — Partie 171: Lignes directrices relatives à l'accessibilité aux logiciels*

### 3 Termes et définitions

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

#### 3.1 accessibilité

<ystème interactif>

utilisabilité d'un produit, d'un service, d'un environnement ou d'une installation par des personnes avec le plus large éventail possible de possibilités

Note 1 à l'article: Le concept d'accessibilité comprend toute la gamme de capacités des utilisateurs et ne se limite pas aux utilisateurs officiellement identifiés comme présentant des déficiences.

Note 2 à l'article: Le concept d'accessibilité dans le sens d'utilisabilité vise à atteindre le plus haut niveau possible d'efficacité, d'efficience et de satisfaction en fonction du contexte d'utilisation spécifié, tout en portant une attention particulière à la gamme complète de capacités dans la population des utilisateurs.

[SOURCE: ISO 9241-171:2008]

#### 3.2 action par défaut

opération prédéfinie applicable à un objet ou un ensemble d'objets (y compris une boîte de dialogue complète) réalisée lorsque l'utilisateur utilise le mécanisme d'action par défaut

[SOURCE: ISO 9241-143:2012]

EXEMPLE Dans une application de recherche, appuyer sur la touche ENTRÉE active le bouton Recherche.

#### 3.3 container (canevas)

zone de l'écran utilisée pour présenter ou manipuler des données, des éléments d'interface utilisateur ou pour collecter une entrée de l'utilisateur

#### 3.4 zone de clic

zone dans l'interface utilisateur qui est activée par un dispositif d'entrée

#### 3.5 désactivation

opération sur un élément d'interface utilisateur qui rend l'objet incapable de recevoir une saisie de l'utilisateur ou une modification des données

#### 3.6 dialogue

interaction entre un utilisateur et un système interactif, vue comme une séquence d'actions utilisateur (entrée de données) et de réponses du système (données de sortie), pour atteindre un objectif particulier

Note 1 à l'article: Les actions utilisateur ne comprennent pas uniquement la saisie de données mais également les actions de navigation de l'utilisateur.

Note 2 à l'article: Le dialogue comprend la forme (syntaxe) et la signification (sémantique) de l'interaction.

[SOURCE: ISO 9241-110:2006]

#### 3.7 élément de formulaire

élément d'interface utilisateur applicable aux formulaires

[SOURCE: ISO 9241-143:2012]

### 3.8 formulaire

écran structuré présentant des champs et autres éléments d'interface utilisateur, que l'utilisateur lit, remplit ou pour lequel il sélectionne ou modifie des saisies

EXEMPLE Au moyen de cases à cocher ou de boutons radio.

[SOURCE: ISO 9241-143:2012]

### 3.9 structure de formulaire

organisation et disposition des informations sur des formulaires individuels ou des ensembles de formulaires, et leurs interconnexions pour la navigation de l'utilisateur

[SOURCE: ISO 9241-143:2012]

### 3.10 zone de survol

zone de l'interface utilisateur qui est sensible au passage d'un pointeur

Note 1 à l'article: Dans les interfaces à écran tactile, les événements de survol sont rarement utilisés. D'autres moyens de signifier l'élément correspondant doivent être envisagés.

### 3.11 effet de survol

changement de la représentation d'un élément d'interface utilisateur déclenché par le passage d'un pointeur

### 3.12 liste

ensemble d'éléments

Note 1 à l'article: Une liste peut être triée ou non, selon la tâche.

### 3.13 navigation

aptitude à passer d'un élément d'interface utilisateur à un autre dans une interface utilisateur et à se déplacer tout au long d'un système interactif

### 3.14 sélecteur

élément d'interface utilisateur qui fournit les moyens de sélectionner des données formatées

Note 1 à l'article: Exemples de données formatées: valeurs de couleur, dates, heure.

### 3.15 dispositif de pointage

dispositif interprétant une opération de commande humaine en une opération de commande à l'écran

Note 1 à l'article: En fonction de la technologie appliquée, non seulement les machines mais aussi des parties du corps humain (par exemple les doigts, les bras) peuvent être couramment utilisées comme dispositifs de pointage.

Note 2 à l'article: Les dispositifs de pointage comportent habituellement des boutons qui sont utilisés pour activer ou manipuler des éléments d'interface utilisateur.

Note 3 à l'article: À condition de disposer du logiciel approprié, presque tous les types de matériels peuvent être utilisés pour commander le pointeur.

[SOURCE: ISO 9241-16:1999]