

Microsoft	Apple		IBM	
Contrôle utilisateur	Utiliser des métaphores	Tolérance aux erreurs	Simplicité	Sûreté
Manipulation directe	Actions explicites et implicites	Stabilité perçue	Support	Polyvalence
Tolérance aux erreurs	Manipulation directe	Intégrité esthétique	Familiarité	Personnalisation
Feedback	Contrôle utilisateur	Souplesse de l'interaction	Evidence	Esthétique-Affinité
Esthétique	Feedback et communication	Gestion de la complexité	Encouragement	
Simplicité	Cohérence	Large compatibilité	Satisfaction	
	WYSIWYG	Accessibilité universelle	Disponibilité	

Microsoft¹, propose six principes pour la conception centrée utilisateur: (1) **Contrôle utilisateur** : L'utilisateur devrait toujours ressentir le contrôle du logiciel plutôt que d'avoir l'impression d'être contrôlé par le logiciel. (2) **Manipulation directe** : la conception permet aux utilisateurs de manipuler directement les représentations des informations du logiciel. (3) **Tolérance aux erreurs** : les utilisateurs peuvent explorer l'interface et apprendre par essais et erreurs. (4) **Feedback** : il est nécessaire de fournir des feedbacks aux actions des utilisateurs. (5) **Esthétique** : la conception visuelle est une partie importante de l'interface. Les attributs visuels fournissent une certaine impression et permettent d'interagir avec des objets particuliers. (6) **Simplicité** : une interface doit être simple, facile à apprendre et facile à utiliser. Elle doit aussi permettre d'accéder à toutes les fonctionnalités de l'application.

Apple dans sa version 2006² pour proposer quatorze principes : (1) **Utiliser des métaphores** qui reflètent le modèle mental de l'utilisateur et qui doivent être (a) familières (b) simples (c) disponibles (d) découvrables (2) **Actions explicites et implicites** (3) **Manipulation directe** : laisser les objets visibles pour agir sur eux (4) **Contrôle utilisateur** : permettre aux utilisateurs, et non à l'ordinateur de lancer et de contrôler les actions (5) **Feedback et communication** : tenir les utilisateurs informés en fournissant des feedbacks appropriés (6) **Cohérence** : permettre aux utilisateurs de transférer leurs connaissances et habilités d'une application à l'autre (7) **WYSIWYG : What You See Is What You Get** : éviter les différences entre ce que les utilisateurs voient à l'écran et ce qu'ils obtiennent au final (8) **Tolérance aux erreurs** : les actions sont facilement réversibles ce qui permet d'explorer les applications (9) **Stabilité perçue** : l'interface définit des éléments graphiques standards, comme les barres de menu, les commandes de fenêtre, etc... de façon à fournir un environnement compréhensible, familier et prévisible (10) **Intégrité esthétique** : l'information est bien organisée et cohérente avec des principes de bonne conception visuelle (11) **Souplesse de l'interaction** : laisser les utilisateurs faire ce qu'ils ont envie à tout moment (12) **Gestion de la complexité** : développer un logiciel facile à utiliser en gardant le design aussi simple que possible, proche des besoins utilisateurs. Enfin, penser toujours aux utilisateurs en fournissant une (13) **large compatibilité** liée aux différences culturelles (14) et une **accessibilité universelle** à prévoir en début de la conception.

IBM³ propose sur son site Web, onze principes de conception : (1) **Simplicité** : ne pas compromettre l'utilisabilité aux fonctions (2) **Support** : placer l'utilisateur dans le contrôle et fournir une assistance contextuelle (3) **Familiarité** : construire principalement en fonction des connaissances utilisateurs (4) **Evidence** : Faire en sorte que les objets et leurs contrôles soient visibles et intuitifs (5) **Encouragement** : faire en sorte que les actions soient prévisibles et réversibles (6) **Satisfaction** : créer un sentiment de progrès et d'accomplissement (7) **Disponibilité** : rendre tous les objets disponibles à tous moments (8) **Sûreté** : éviter de créer des problèmes techniques aux utilisateurs (9) **Polyvalence** : concevoir des techniques d'interactions alternatives (10) **Personnalisation** : permettre aux utilisateurs de personnaliser leur interface (11) **Esthétique-Affinité** : donner de la vie aux objets à travers une bonne conception visuelle.

¹ Microsoft : <http://msdn.microsoft.com/library/default.asp?url=/library/en-us/dnwue/html/ch02b.asp>

² Apple : <http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/index.html>

³ IBM : <http://www-03.ibm.com/easy/page/6>