

Solution Examen Final

Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Réponses	B+C	A+C	B	B+D	A	A+C	C	C	B	D
Questions	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Réponses	B	B	C+E	B	B	A+C+D	A+B	B+C	A+B	A+C

<p>1. Qu'est-ce que l'ergonomie web ?</p> <p>A. Design graphique B. Optimisation de l'expérience utilisateur. C. Facilité d'utilisation et d'accès à l'information. D. Programmation de sites web. E. Marketing numérique. F. Aucune réponse.</p>	<p>2. Qu'est-ce qu'une contre-affordance dans une interface utilisateur ?</p> <p>A. Un élément qui semble interactif mais ne l'est pas. B. Un bouton dont l'apparence incite clairement à cliquer. C. Un lien sous forme de texte non souligné, donc non perçu comme cliquable. D. Une animation qui attire l'attention sur un champ de formulaire.</p>
<p>3. Comment intégrer la psychologie des utilisateurs dans l'ergonomie d'une application web ?</p> <p>A. En ignorant les préférences des utilisateurs B. En tenant compte des comportements et des attentes des utilisateurs lors de la conception C. En se concentrant uniquement sur les aspects techniques D. En imposant des fonctionnalités sans considérer les besoins des utilisateurs.</p>	<p>4. Dans le contexte de l'ergonomie web, qu'est-ce qu'une bonne affordance ?</p> <p>A. Un bouton avec un effet sonore à chaque clic. B. Un lien souligné en bleu suggérant qu'il est cliquable. C. Un élément design qui suggère sa fonction. D. Elle guide l'utilisateur sur la façon d'utiliser un élément sans instructions explicites. E. Une notification rouge bien visible incitant à cliquer pour résoudre un problème.</p>
<p>5. Quelles peuvent être les causes d'un abandon rapide d'une page web par un internaute ?</p> <p>A. Une surcharge visuelle entraînant une charge cognitive excessive. B. Un design trop minimaliste pouvant nuire à l'engagement. C. L'absence d'éléments interactifs incitant à explorer la page. D. Une présence excessive de publicités dans des zones inappropriées.</p>	<p>6. Pourquoi la loi Gestalt est-elle utile pour la conception web ?</p> <p>A. Elle aide à maximiser les ventes. B. Elle permet d'attirer l'attention sur les images. C. Elle favorise la reconnaissance rapide des formes simples et stables. D. Elle incite l'utilisateur à revenir fréquemment.</p>
<p>7. Quel principe favorise la liberté de l'internaute ?</p> <p>A. Imposer des chemins de navigation fixes. B. Lancer des actions automatiquement au passage de la souris. C. Proposer des options d'annulation et un contrôle sur les actions. D. Restreindre les fonctionnalités accessibles sur le site.</p>	<p>8. Selon la loi de proximité, comment regrouper visuellement des éléments d'interface ?</p> <p>A. En utilisant une couleur commune B. En les rendant de taille similaire C. En les plaçant à faible distance les uns des autres D. En les classant par ordre alphabétique.</p>
<p>9. Que signifie le principe de cohérence en ergonomie web ?</p> <p>A. Donner à chaque page un style distinct B. Maintenir une terminologie et des éléments visuels constants. C. Modifier les icônes pour créer de la surprise. D. Réorganiser régulièrement la structure du menu.</p>	<p>10. En quoi la gestion proactive des erreurs influence-t-elle l'expérience utilisateur ?</p> <p>A. Elle entraîne davantage d'abandons de navigation. B. Elle complique l'utilisation du site. C. Elle ralentit la navigation sur le site. D. Elle diminue la frustration et favorise la fidélité.</p>

<p>11. Quelle notion ergonomique est traitée par la règle 08 dans un site web ?</p> <p>A. L'internaute doit s'adapter aux erreurs rencontrées B. Prévenir les erreurs et simplifier leur correction. C. Permettre les erreurs pour apprendre de l'expérience utilisateur D. Ne pas afficher de messages d'erreur.</p>	<p>12. Pourquoi est-il essentiel de fournir un feedback après chaque action de l'internaute ?</p> <p>A. Pour compliquer l'utilisation du site B. Pour rassurer l'internaute et orienter ses actions C. Pour dissimuler les erreurs possibles D. Pour limiter les interactions nécessaires.</p>
<p>13. D'après la loi de Fitts, quelle action permet d'améliorer l'ergonomie d'un site web ?</p> <p>A. Réduire la taille des éléments interactifs. B. Augmenter l'espace entre les éléments interactifs. C. Agrandir la taille des éléments cliquables. D. Négliger la distance entre les éléments cliquables. E. Réduire la distance entre les éléments cliquables.</p>	<p>14. Pourquoi la quatrième règle en ergonomie web joue-t-elle un rôle clé ?</p> <p>A. Pour se démarquer des autres sites. B. Pour simplifier l'apprentissage et optimiser l'expérience utilisateur. C. Pour améliorer le positionnement dans les moteurs de recherche. D. Pour rendre le site plus complexe.</p>
<p>15. Qu'est-ce qui rend la maîtrise de la dernière règle ergonomique (N:12) complexe.</p> <p>A. Parce que les utilisateurs ne partagent pas leurs avis. B. Parce que les métriques qualitatives sont difficiles à mesurer. C. Parce que l'ergonomie n'a pas d'impact réel sur les ventes. D. Parce que l'investissement est souvent minime.</p>	<p>16. Quelle est la principale différence entre la règle N:01 (R1) et la règle N:02 (R2)?</p> <p>A. R1 s'applique principalement à la page d'accueil, tandis que R2 concerne chaque page du site. B. R1 est centrée sur l'esthétique alors que R2 est uniquement fonctionnelle. C. les deux règles facilitent l'identification rapide des éléments recherchés par l'utilisateur. D. R2 agit comme une R1 locale, appliquée à chaque page pour structurer les éléments.</p>
<p>17. Quelle est l'originalité de la loi de Fitts dans l'histoire de l'ergonomie ?</p> <p>A. Elle a été développée dans un contexte aéronautique pour améliorer la manipulation des pilotes. B. Elle est issue d'études sur l'ergonomie des cockpits d'avion dans les années 1950. C. Elle a été conçue dès le départ pour les interfaces numériques. D. Elle a été créée pour améliorer l'organisation visuelle des pages web.</p>	<p>18. Que représente la charge mentale dans le cadre de l'ergonomie d'une application web ?</p> <p>A. Ignorer les besoins psychologiques des utilisateurs B. Réduire la quantité d'informations à traiter simultanément pour l'internaute. C. Utiliser des éléments visuels clairs et cohérents pour faciliter la compréhension. D. Restreindre la personnalisation pour les utilisateurs expérimentés.</p>
<p>19. Lorsqu'une connexion est faible, quelle règle ergonomique est généralement appliquée en offrant une version dégradée d'un site web ?</p> <p>A. l'accessibilité, pour ajuster le contenu en fonction des conditions de l'utilisateur. B. La flexibilité, permettant à l'interface de s'ajuster automatiquement à la vitesse de connexion. C. La cohérence, pour maintenir une expérience identique quelle que soit la situation de connexion. D. La simplicité, en réduisant la quantité de contenu affiché pour alléger la navigation. E. La surcharge cognitive, en ajoutant plus d'éléments interactifs pour encourager l'engagement.</p>	<p>20. Quel est le principe de la paradoxalité ergonomique dans la conception des sites web ?</p> <p>A. Renforcer une règle ergonomique peut affaiblir une autre règle, créant un compromis à gérer. B. Toutes les règles ergonomiques peuvent être appliquées sans jamais entrer en conflit. C. L'optimisation de la flexibilité peut parfois nuire à la simplicité de l'interface. D. Une interface idéale applique toutes les règles sans exception ni ajustement. E. La paradoxalité consiste à négliger volontairement l'ergonomie pour favoriser l'esthétique.</p>

Bon courage