

7. L'évaluation d'un code iconique

Table des matières

7.1- Sa lisibilité

7.2- Sa perception

7.3- Sa compréhension

7.4- Sa facilité d'utilisation

7.5- Sa discriminabilité

7.6- Sa cohérence

Résumé

Évaluation de l'ensemble des relations qu'un icône établit avec les autres dans un environnement donné.

Parce qu'un [signe](#) n'existe que dans un environnement donné, son évaluation n'a de sens que dans ce contexte. Il s'agit donc d'évaluer l'ensemble des relations qu'un [icône](#) établit avec les autres dans cet environnement, donc de **définir les conditions dans lesquelles il signifie**. Les attributs dont fut doté l'icône lors de sa conception, c'est-à-dire son nom, sa fonction, ses descriptions conceptuelles et visuelles et sa conjugaison, servent à son évaluation et à sa validation. Les processus d'évaluation et de validation[1] sont réalisés grâce à une série de tests mesurant différentes qualités essentielles au code iconique ; ces tests sont administrés sous forme de questionnaires présentés à des groupes témoins représentant les utilisateurs et tenant compte que ces derniers sont soit des débutants, des novices, des gens expérimentés ou des experts.

Les chiffres mentionnés ci-après se réfèrent à la grammaire du chapitre 5.

7.1. Sa lisibilité

Mesure de la valeur non linguistique de sa communication visuelle, c'est-à-dire comment l'icône est

aperçu et repéré rapidement à l'écran

Tests ergonomiques tenant compte de l'impact que peuvent avoir certaines caractéristiques matérielles de diverses méthodes d'affichage utilisées selon les normes de l'ISO (voir 4i).

7.2. Sa perception

Mesure de la valeur monosémique perçue, c'est-à-dire de la rigueur du décodage où toute interprétation est évacuée d'avance

Tests sous forme de description écrite par l'utilisateur des éléments visuels qui caractérisent la représentation graphique de l'icône et la comparaison de cette description faite par l'utilisateur avec la description originale réalisée lors de sa conception.

Tests comparant différentes variantes visuelles d'un même icône (4b, 4c, 4d, 4f, 4g, 4j), c'est-à-dire de sa lecture à distance normale.

7.3. Sa compréhension

Mesure de la signification de l'icône pour l'utilisateur.

Tests sous forme de description écrite de ce que pense l'utilisateur de l'icône représenté : nom et synonymes, description du concept que représente l'icône (1a, 1b, 1c, 3d).

Tests analysant sa logique d'utilisation, c'est-à-dire l'idée que se fait l'utilisateur de sa fonction et de l'interactivité qui y est associée (donc de son aspect injonctif), en comparant avec la version originale établie lors de sa conception (2a, 2b, 2c).

Tests analysant sa logique de fonctionnement, c'est-à-dire son but réel, la métaphore et la hiérarchie utilisées (3a, 3b, 3c).

Tests vérifiant ce que cet icône veut dire dans son environnement particulier (2c, 3c, 4h).

7.4. Sa facilité d'utilisation

Mesure de son apprentissage, donc de sa conjugaison simple, par dérivation ou par combinaison (icône 9)

Tests, un jour, trois jours et une semaine après le premier contact avec le système. Ces tests doivent tenir compte de différents facteurs : les phénomènes lors de l'auto-apprentissage (s'il y a

lieu), la qualité de l'encadrement, le support d'aide écrit ou électronique, l'acceptation par le groupe, le nombre d'icônes à apprendre simultanément et le nombre d'icônes affichés simultanément, etc. (5a, 5b, 5c).

Analyse de son attribut acoustique, de sa modification animée ou du changement de couleur ou de teinte.

7.5. Sa discriminabilité

Mesure de son originalité, c'est-à-dire de son caractère distinctif

Tests comparant un icône avec le reste de la série, donc, le comparant avec sa famille (4f, 5d).

Tests à propos de son réalisme, c'est-à-dire de son degré d'iconicité lié aux facteurs d'interprétation (4e).

7.6. Sa cohérence

Mesure de la logique qui réunit les icônes d'une même famille

Tests mesurant la cohérence de la métaphore utilisée par l'ensemble des icônes (3b).

Tests mesurant la cohérence de l'état lors du changement de l'icône (4c, 4d, 5a).

Pôle Technologique | Les icônes à l'écran

7. L'évaluation d'un code iconique

Autres chapitres : [0. Résumé](#)

[1. Historique](#)

[2. Les signes comme support à la communication](#)

[3. Les définitions](#)

[4. La grammaire iconique](#)

[5. La perception des icônes](#)

[6. La conception graphique des icônes](#)

[8. Icône ou pas ?](#)

[Pôle sociétal](#) | [Pôle économique](#) | [Pôle technologique](#)

[Accueil](#) | [Recherche](#) | [Carte du site](#) | [Auteur](#) | [Aide](#) | [ADMIN](#)



