

Théories générales	Guides de style	Critères Web Amélie Boucher	Critères Mobile Émeraude	Critères Handicap RGAA	Critères ergonomiques Bastien et Scapin
Nombre magique de Miller	Fenêtres	[1] Architecture	[1] Adapter affichage / écran	[1] Images	[1] Incitation
Loi de Hick (x2)	Boîtes de dialogue	[2] Organisation visuelle	[2] Clic tactile	[2] Cadres	[1] Groupement / distinction items
Principe des 2 secondes	Icônes	[3] Cohérence	[3] Quantité d'information	[3] Couleurs	[1] Feedback
Principe des 3 clics	Menus	[4] Conventions	[4] Éviter le clavier	[4] Multimédia	[1] Lisibilité
Syndrome de l'oisillon	Curseur	[5] Information	[5] Composants adaptés	[5] Tableaux	[2] Concision
Potentialité	Boutons	[6] Compréhension	[6] Récupération des erreurs	[6] Liens	[2] Actions minimales
Loi de proximité Théorie de la Gestalt	Listes	[7] Gestion des erreurs	[7] Spécificités du mobile	[7] Scripts	[2] Densité informationnelle
Loi de similarité Théorie de la Gestalt	Groupes	[8] Rapidité	[8] Continuité entre dispositifs	[8] Éléments obligatoires	[3] Actions explicites
Couleurs (x4)	Zones de saisie	[9] Liberté	[9] Accélérer la navigation	[9] Structuration de l'information	[3] Contrôle utilisateur
Lecture (x2)	Molette /sélecteur	[10] Accessibilité	[10] Accessibilité	[10] Présentation de l'information	[4] Flexibilité
Loi de Fitts	Progression	[11] Accessibilité	[11] Mode dégradé	[11] Formulaires	[4] Expérience de l'utilisateur
Texte	Rétroaction	[12] Satisfaction de l'internaute	[12] Informer sur les autorisations	[12] Navigation	[5] Protection contre les erreurs
				[13] Consultation	[5] Qualité des messages d'erreur
					[6] Homogénéité et cohérence
					[7] Signifiante des codes / dénominations
					[8] Adaptation aux utilisateurs
					[8] Compatibilité entre applications

