

# JADE (Jeu d'Apprentissage De l'Ergonomie) – Légende des symboles

Théories (dé 1)	
	Nombre magique de Miller
	Loi de Hick
	Principe des 2 sec
	Principe des 3 clics
	Syndrome de l'oisillon
	Loi de Fitts

Éléments (dé 1)	
	Molette / sélecteur
	Progression
	Feedback
	Pointeur
	Groupes
	Icônes

Web (dé 1)	
	Architecture
	Organisation visuelle
	Satisfaction de l'internaute
	Accessibilité
	Liberté
	Conventions

Handicap	
	Images
	Couleurs
	Multimédia
	Structuration de l'information
	Présentation
	Navigation

Bastien et Scapin (dé 2)	
	Concision
	Actions minimales
	Densité informationnelle
	Protection contre les erreurs
	Qualité des messages d'erreur
	Correction des erreurs

Théories (dé 2)	
	Affordance
	Théorie de la Gestalt Loi de proximité
	Théorie de la Gestalt Loi de similarité
	Couleurs
	Sens de lecture
	Texte

Éléments (dé 2)	
	Zones de saisie
	Listes
	Boutons
	Menus
	Fenêtres
	Boîtes de dialogue

Web (dé 2)	
	Cohérence
	Information
	Assistance
	Gestion des erreurs
	Compréhension
	Rapidité

Bastien et Scapin (dé 1)	
	Incitation
	Groupement / distinction entre items
	Feedback
	Lisibilité
	Actions explicites
	Contrôle utilisateur

Bastien et Scapin (dé 3)	
	Adaptation aux utilisateurs
	Compatibilité entre applications
	Flexibilité
	Expérience de l'utilisateur
	Homogénéité et cohérence
	Signifiante des codes et dénominations