

Concevoir pour les utilisateurs avec un handicap physique ou moteur

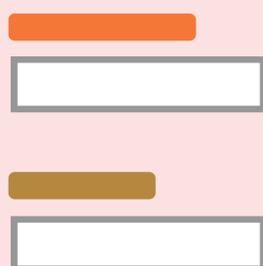


Faire...

réaliser de larges zones d'actions cliquables



donner de l'espace aux champs de formulaires



concevoir pour les utilisateurs qui naviguent au clavier ou à la voix seulement



ne pas oublier les téléphones portables et autres écrans tactiles lors de la conception



fournir des raccourcis

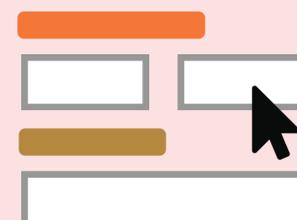


Ne pas faire...

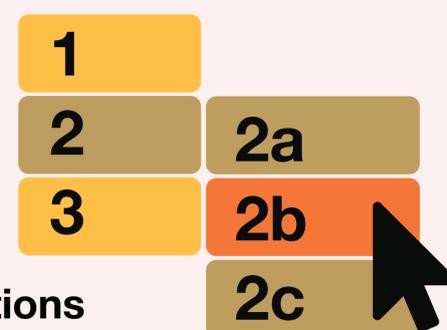
demander de la précision



mélanger les interactions



réaliser des contenus dynamiques qui demandent de nombreuses interactions



imposer des temps limités



fatiguer les utilisateurs avec de nombreuses demandes

