
Web Design

Accompagnement
textuel

Ben niha taieb

L'objectif de cet exposé sera d'étudier le web Design et ceci à travers les techniques utilisées pour la conception et la structuration des interfaces web et les principes pour qu'un site soit de qualité.

1) introduction

Tout abord, on va commencer par une introduction ou on va définir :

- Le web
- Le standard W3C
- Les sites web
- Et les web design

Ensuite, on parlera des techniques pour la conception et la structuration des interfaces web.

Et en fin on va mentionner des quelques principes à suivre pour qu'un site soit de qualité tels que :

- Ergonomie
- Utilisabilité
- Disponibilité
- Accessibilité

Le **World Wide Web** est un système hypertexte public fonctionnant sur internet qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites. L'image de la toile d'araignée vient des hyperliens qui lient les pages web entre elles. Le Web n'est qu'une des applications d'Internet. Il a été inventé plusieurs années après Internet, mais c'est lui qui a rendu les médias grand public attentifs à Internet.

Le nom *World-Wide Web* a également été utilisé par les inventeurs du Web, mais le nom désormais préconisé par le **World Wide Web Consortium** (W3C) sépare les trois mots sans trait d'union.

Le **World Wide Web Consortium**, abrégé par le sigle **W3C**, est un organisme de normalisation chargé de promouvoir la compatibilité des technologies du World Wide Web telles que HTML, XHTML, XML, RDF, SPARQL, CSS, PNG, SVG et SOAP.

Un **site** ou **site web** est un ensemble de pages web hyper liées entre elles et accessible à une adresse web. On distingue deux sortes de catégorie de site :

❖ les sites web dynamiques

Ce sont des "vitrines". Les visiteurs peuvent voir le contenu du site mais ne peuvent pas y participer. Pour les réaliser, deux langages sont nécessaires : le (X)HTML et le CSS (en théorie, il est toutefois possible d'utiliser uniquement le HTML ou le XHTML).

- Le (X)HTML permet d'écrire le contenu de sa page.
- Le CSS permet de la décorer.

❖ Et les sites web statiques

Ces sites ne sont pas que des "vitrines" : les visiteurs peuvent y participer. Pour les réaliser, on a également besoin du (X)HTML et du CSS, mais il faut aussi un autre langage qui crée dynamiquement les pages. Il existe plusieurs langages pour créer ces pages (Java, C#, PHP, Ruby, etc.). Leurs rôles est d'analyser les requêtes des visiteurs pour ensuite fabriquer une réponse adaptée.

→ Un site Internet ou Intranet d'informations reste avant tout une vitrine, un support. La mise en place d'un site doit être étudiée de façon approfondie et ne peut être abordée comme la rédaction d'un document classique. Il s'agit de rendre cohérent une masse d'information et de la mettre à disposition d'un panel hétérogène d'utilisateurs plus ou moins initiés à la navigation sur un site web. C'est pourquoi un intérêt tout particulier doit lui être porté, aussi bien au niveau du contenu que de la présentation.

Donc il est crucial de s'interroger sur la finalité du site car il doit répondre à un besoin et non pas à une envie. Ainsi pour éviter tout problème on va étudier quelques étapes nécessaires pour la création d'un site telles que :

➤ **Initiation et audit**

Il s'agit d'une **phase de collecte et de mise en forme des informations** : communiquées par le client (objectifs, utilités, moyens, cibles, fonctionnalités,...) collectées sur internet (activité du secteur, stratégie des concurrents, benchmark,...). Cet audit débouche sur la rédaction de documents synthétisant et formalisant les données collectées.

➤ **Spécifications fonctionnelles et techniques**

Le **cahier des spécifications fonctionnelles et techniques** est un document qui permettra de présenter avec un maximum de détails et de thématiques abordées l'ébauche du futur site Internet.

Et on en trouve:

- Problématique du projet : contexte du projet, utilité(s), cible(s), micro-utilités, positionnement,...
- Accès au site
- Architecture du site
- Arborescence du site et schéma des liens
- Ergonomie
- Contenus, fonctionnalités et interactions
- Spécificités techniques

➤ **Charte graphique**

En fonction des **spécifications**, des éléments et contraintes ergonomiques, des fonctionnalités, est déclinée une **charte graphique** sous forme d'un ou de plusieurs "images" du site. Elle est remaniée jusqu'à ce qu'elle satisfasse le client. C'est sa validation qui conditionne l'étape suivante.

➤ **Intégration et développement**

Lors de la construction des pages, il est **nécessaire de raisonner** à chaque instant sur les choix effectués pour un garantir un maximum d'**évolutivité** et de **pérennité** au site , apporter au site la **portabilité** la plus large, et faciliter l'**utilisabilité** du site et son indexation par les moteurs de recherche.

→ La création d'un site peut être confiée à une agence web ou faite soi-même. Pour développer un site web soi-même, il est possible d'utiliser **un éditeur de pages web** ; pour les développeurs web avertis, un simple éditeur de texte peut suffire. On peut aussi avoir recours à **un système de gestion de contenu** qui

permet de fabriquer des sites internet en utilisant des modèles pré établis faits. Ces logiciels sont disponibles pour les débutants et simplifient certaines étapes comme la programmation informatique ou l'architecture du site tels que JOOMLA, SPIP...

Le **web design** désigne la conception de l'interface web : l'architecture interactionnelle, l'organisation des pages, l'arborescence et la navigation dans le site web . Il s'agit d'une phase essentielle dans la conception d'un tel site. La conception d'un design web tient compte des contraintes spécifiques du support Internet, notamment en termes d'ergonomie, d'utilisabilité et d'accessibilité.

Le web design réclame donc des compétences variées : **en programmation, en ergonomie et en interactivité**, ainsi qu'une bonne **connaissance des contraintes techniques** liées à ce domaine : diversité des terminaux web et de leurs affichages, accessibilité, spécificités des différents langages et processus, portabilité, respect des recommandations du W3C.

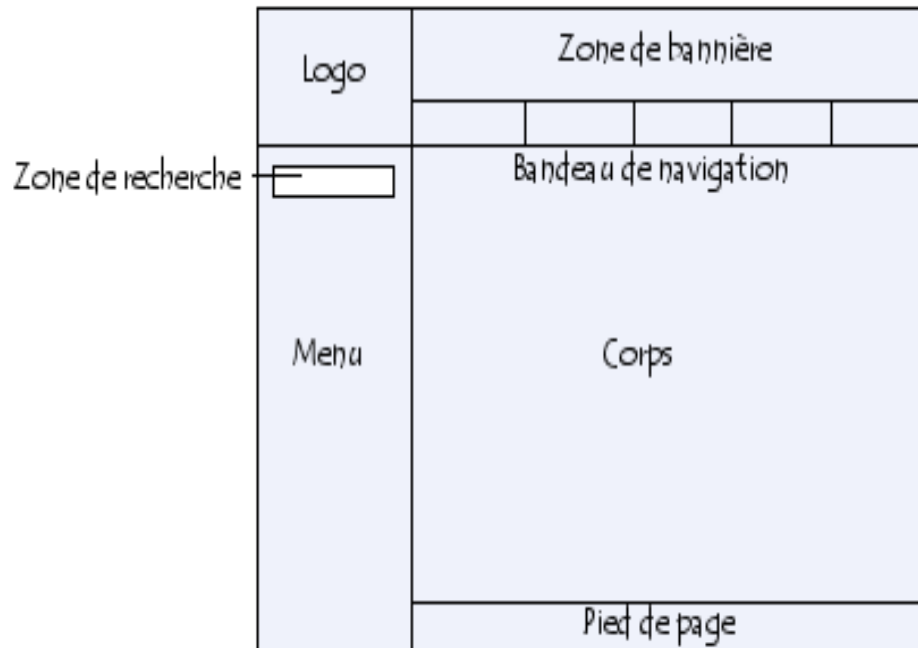
2) Conception de l'interface web

A ce stade, nous déterminons ensemble de quoi sera constitué votre site, son contenu, nous établissons la navigation du site et nous définissons la charte graphique. En fonction des objectifs fixés précédemment, on propose toute une série de fonctionnalités devant amener le maximum d'interactivité avec l'internaute telles que

➤ La dimension des pages

- En terme de largeur, l'idéal est d'opter pour une valeur inférieure à la définition horizontale de la majorité des visiteurs.
- Choisir la plus petite largeur soit 600 et 800 pixels de largeur par exemple).

➤ Agencement des pages



La structure traditionnelle d'une page web est la suivante :

- Un logo situé en haut à gauche. La plupart du temps le logo est cliquable et mène à la page d'accueil ;
- Une zone de navigation (menu), située à gauche et/ou à droite ;
- Un en-tête contenant le nom du site, un bandeau de navigation et une zone prévue pour une Obannière (publicitaire ou non) ;
- Un corps de page, contenant l'essentiel de l'information ;
- Un pied de page regroupant des informations utiles telles que la date de mise à jour, un lien vers un formulaire de contact, un plan d'accès, etc.

➤ **Utiliser des couleurs bien définies**

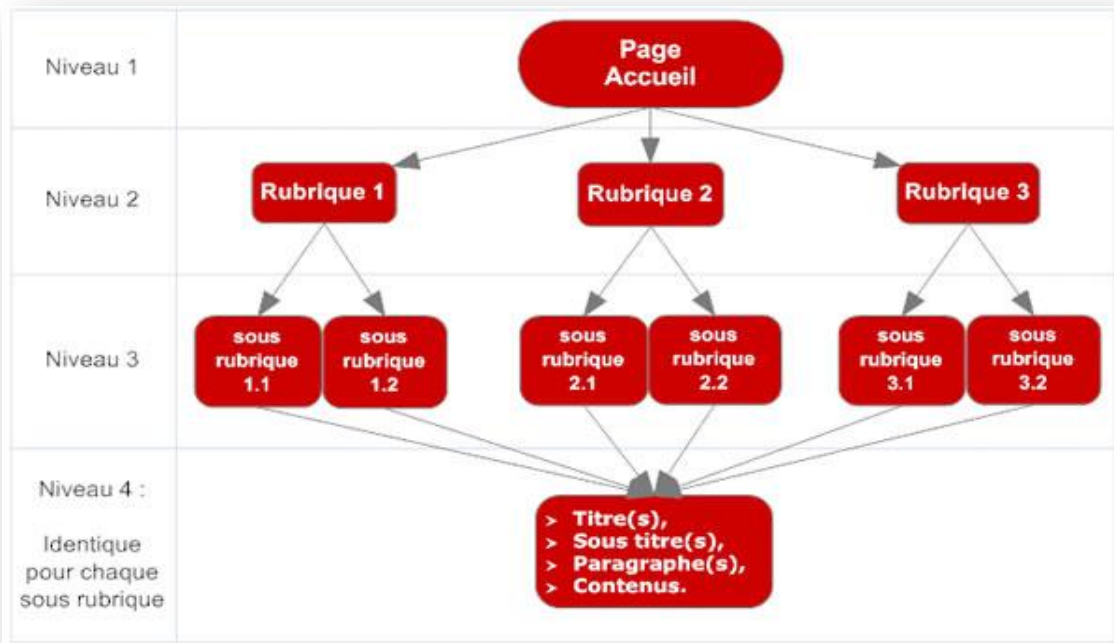
- **Mieux vaut utiliser un nombre limité de couleurs.**
- **Le cahier des charges définit les couleurs.** Elles sont là pour apporter une vraie valeur ajoutée au site : ambiance graphique, identité visuelle, soutien de la mise en page et du contenu, repères de navigation. Les couleurs apportent un plus à l'ergonomie web d'un site.
- **Respecter le choix des couleurs définies dans une charte graphique** est important. Cela permet de garantir l'homogénéité des pages d'un site.

3) Structuration de l'interface web

La structuration du site web consiste à bâtir l'architecture globale du site web en organisant les différentes informations.

Il s'agit dans un premier temps de faire l'inventaire des contenus du site web et de les regrouper par thématique afin de constituer des rubriques, on parle alors de **rubriquage**.

Dès lors que les principales rubriques sont identifiées (on veillera à ne pas dépasser une dizaine de rubriques principales), il faut alors déterminer leur organisation et leur découpage en sous-rubriques. La plupart du temps la structuration du site peut se représenter sous la forme d'une arborescence dont la racine est la page d'accueil :



4) Principe à suivre pour un site web de qualité

4.1) ergonomie

L'ergonomie est la façon de rendre un site utilisable par le plus grand nombre de personnes avec un maximum de confort et d'efficacité.

Pour analyser en profondeur l'ergonomie d'un site, il est possible de faire des audits d'accessibilité et des tests utilisateurs, mais il existe des principes de bases dont voici une liste :

➤ **Objectif du site :**

- Afficher le nom et le logo de l'entreprise en gros et bien en vue.
- Ajouter une signature / slogan qui résume explicitement l'activité du site.
- Mettre en valeur les fonctions principales pour que la page d'accueil remplisse pleinement son rôle de point d'orientation.

➤ **Présentation des informations :**

- Inclure dans la page d'accueil un lien Contactez-nous qui pointe sur une page contenant toutes les coordonnées de l'entreprise.
- Si le site contient des informations sur les clients, ajouter sur la page d'accueil un lien Clause de confidentialité.

➤ **Rédaction du contenu :**

- Privilégier un vocabulaire centré sur les clients (pas de termes internes, trop techniques ou jargon commercial).
- Eviter les redondances, même pour souligner leur importance.
- Veiller à la cohérence de la casse (majuscules/minuscules).
- Eviter les listes à puces contenant un seul élément.
- Décrire les actions à accomplir de façon claire, employer de préférence l'impératif .
- Développer la première occurrence de chaque abréviation et de chaque sigle.

➤ **Navigation :**

- Installer la zone de navigation principale en un point stratégique, de préférence juste à côté du contenu principal de la page.
- Regrouper les contrôles de navigation similaires.
- Si le site propose une fonction de panier, insérer sur la page d'accueil un lien vers cette fonction.
- Utiliser des icônes de navigation seulement si elles sont claires.
- Donner aux internautes un accès direct aux fonctions principales du site (technique du "zéro clic").
- Ne pas proposer d'outils qui se contentent de dupliquer des fonctions du navigateur (ajout aux favoris, en page de démarrage,...).
- Ne pas mettre en place de page "tunnel" (qu'il faut passer avant d'arriver au contenu principal).

➤ **Images et animations :**

- Se servir des images avant tout pour mettre en valeur le contenu plutôt que pour décorer simplement la page.
- Ajouter une légende aux images et aux photos si le contexte ne suffit pas à les rendre explicites.
- Ajuster les images à la taille d'affichage (plutôt rogner que rapetisser pour du JPG).
- Eviter les éléments graphiques en filigrane (images en arrière-plan et texte au premier plan).
- Ne pas utiliser d'animations en page d'accueil : déconseillées parce qu'elles n'apportent pas d'information et détournent l'utilisateur du contenu véritable.
- Pas d'animation pour les éléments essentiels (logo, titre, signature): c'est souvent assimilé à de la pub.

4.2) Utilisabilité

Vérifier que son site est utilisable par le plus grand nombre revient à vérifier un certain nombre de critères relativement simples que l'on connaît souvent mais que l'on a tendance à oublier :

- Etes-vous sûr que tous vos liens fonctionnent ?
- Avez-vous placé votre logo en haut à gauche ?
- Avez-vous fait un Site Map ?
- Avez-vous validé votre CSS en utilisant le service de validation CSS du W3C?
- ...

4.2) Accessibilité

Chaque individu est différent et internet doit être adapté à tout le monde, quel que soit son handicap (physique, auditif, visuel,...).

C'est pour cela qu'il existe également des standards et des normes d'Accessibilité du Web (WCAG) qui est une norme W3C qui a pour but de rendre les contenus web plus accessibles aux personnes en situation d'handicap. On peut regrouper ces personnes en quatre catégories :

- Les déficiences visuelles :
 - Les objets graphiques qui n'ont pas d'intitulé ou de descriptif, des caractères trop petits ou des couleurs peu contrastées sont autant de barrières pour accéder à l'information.
- Les déficiences auditives.
 - Le manque d'explications ou de transcription des éléments sonores peut priver les personnes malentendantes de certaines informations
- Les handicaps physiques.
 - Certains utilisateurs peuvent avoir du mal à manipuler le clavier ou la souris. S'il existe des périphériques optiques ou manuels mieux adaptés, il n'en demeure pas moins que des caractères trop petits, notamment au niveau des liens, ne permettront pas à certains utilisateurs de pointer ou de sélectionner convenablement, ce qui les privera d'un accès complet au site.
- Les déficiences mentales ou neurologiques.
 - Le manque de repères clairs et précis ainsi qu'un système de navigation non intuitif peuvent troubler de nombreux utilisateurs. L'abus d'effets visuels de type clignotement ou d'animations dont la fréquence est trop élevée peut avoir de sérieuses conséquences sur des sujets sensibles à sélectionner convenablement, ce qui les privera d'un accès complet au site.

5) Conclusion

Pour réfléchir et tenter de connaître le webdesign de demain, il ne faut pas chercher des tendances graphiques mais bien leurs supports. Demain, ce n'est pas le design qui va être révolutionné, mais les supports permettant d'avoir accès à l'information. Ce sont ces nouveaux supports qui vont changer du tout au tout et par conséquent l'ergonomie et la structure des éléments graphiques devront s'y adapter.

→ Il ne faut donc pas parler de nouvelles tendances mais plus directement de nouveaux supports et de nouveaux outils.