

La veille d'information sur Internet

Cours VIII :

V - La phase de la diffusion des informations sous la forme d'un site web

Peter Stockinger

**Séminaire de Maîtrise en Communication Interculturelle à
l'Institut National des Langues et Civilisations Orientales
(INaLCO)**

Paris, 2000 - 2001

Sommaire

INTRODUCTION.....	3
1) DÉFINIR L'"ORGANIGRAMME" GLOBAL DU SITE.....	4
2) DÉFINIR LA SCÈNE "ACCUEIL".....	7
3) IDENTIFIER LES ÉLÉMENTS INVARIABLES DU SITE.....	9
4) DÉFINIR ET DÉVELOPPER CHAQUE SCÈNE DU SITE.....	10
5) A NE PAS OUBLIER : LES SCÈNES RÉCURRENTES.....	14
6) CHARTE VISUELLE.....	16

Introduction

Dans ce cours, seront brièvement exposées les différentes étapes de la conception d'un site web destiné à diffuser les résultats d'une veille d'information. Seront introduits ici, plus particulièrement :

- La notion de l'organigramme d'un site web,
- La conception de la scène d'accueil,
- L'identification des éléments invariables d'un site web,
- La conception des différentes scènes composant un site web,
- L'identité visuo-graphique d'un site web.

Dans un cours ultérieur (cf. cours XI), seront pris en considération plus particulièrement les éléments dits interactifs d'un site web, éléments qui en font un *lieu virtuel* pour une communauté d'internautes.

1) Définir l'"organigramme" global du site

L'organigramme est supposé représenter l'organisation globale du site web. Il se présente, en règle générale, sous la forme d'une structure arborescente. Des annotations particulières peuvent exister (annotations concernant, par exemple, les modalités d'accès à une rubrique/une page, la nature des liens entre deux pages/rubriques, etc.).

L'organigramme doit tenir compte de la structure thématique de la recherche d'information (cf. cours V). Dans les cas les plus simples, il peut en constituer une copie pure et simple. Mais, un travail d'adaptation est souvent exigé transformant la structure en un instrument de communication d'informations et de l'exploitation de celles-ci par les internautes.

Un organigramme est composé de :

- Scènes (correspondant à une ou plusieurs « pages » web,
- De liens entre les scènes.

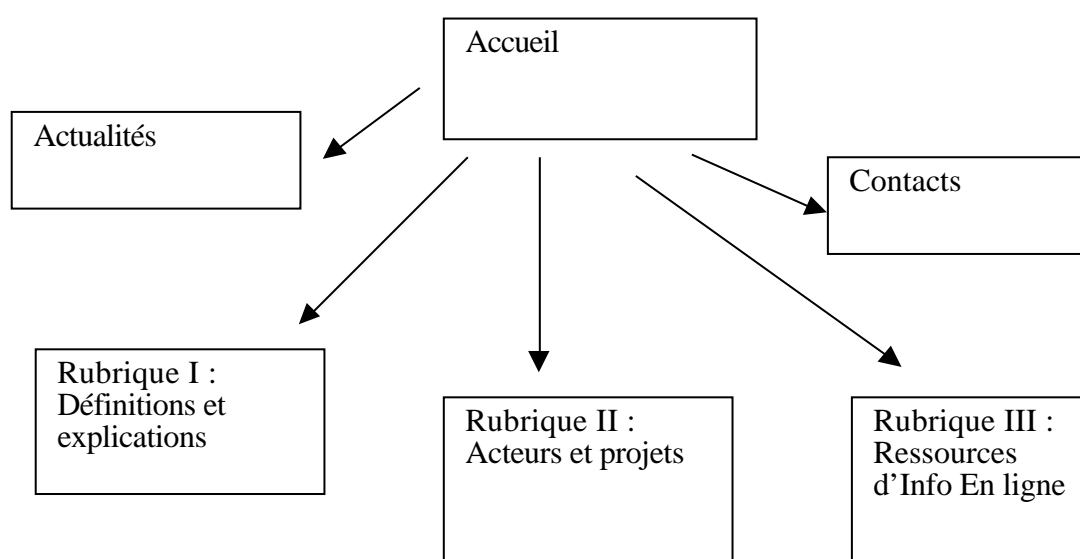
Parmi les différentes scènes d'un site web, il existe un sous-ensemble de scènes très récurrentes partagé avec un nombre plus ou moins important d'autres sites web.

Scènes typiques, récurrentes :

- « accueil »
- « rubrique »
- « ours »
- « contacts »
- « à propos de ... »

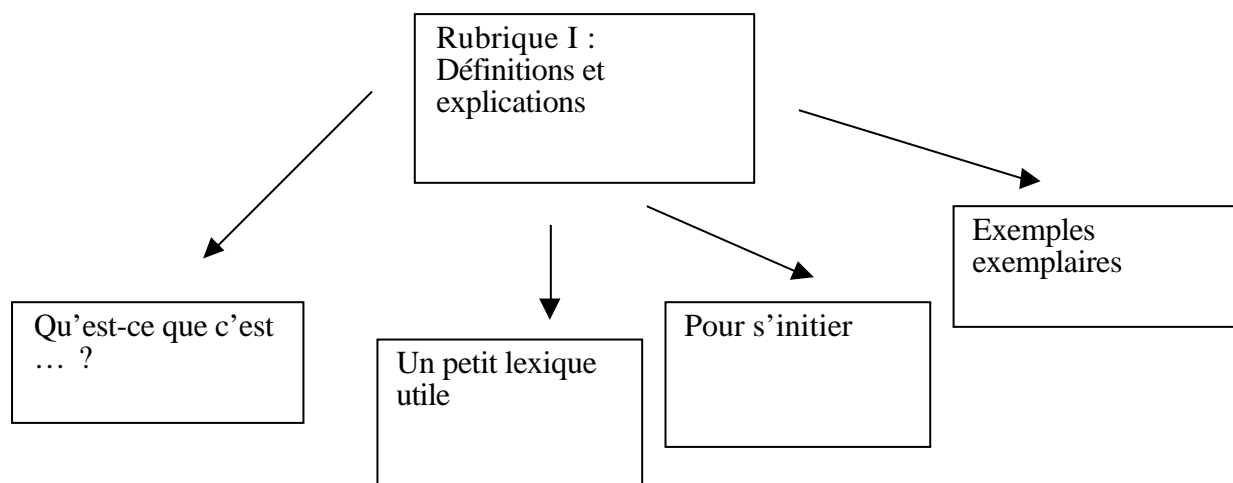
- « structure du site »
- « charte »
- « plus d'infos »
- « conversation »
- etc.

Exemple d'un **organigramme** :



Telle ou telle partie de l'organigramme peut être développée plus en détail, si la nécessité se fait ressentir ...

Exemple (adapté aux projets)



2) Définir la scène "accueil"

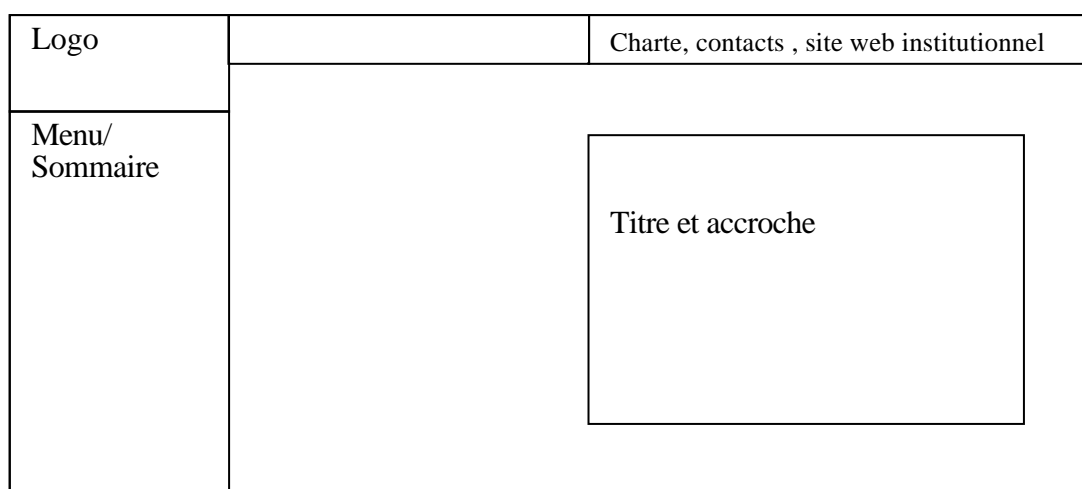
Page d'une importance décisive :

- pour l'identité du site,
- pour son attrait,
- pour la clarté du propos du site,
- pour l'accès facile aux différentes informations et services proposés,
- ...

La scène d'accueil contient, normalement ...

- Intitulé et accroche du site
- Les informations signalétiques relatives au site (institution tutelle, adresse, ...)
- Le **sommaire** (vers les différentes rubriques d'information et de services)
- Les éléments invariables
- L'accès à un ensemble de scènes typiques : ours, contacts, charte, « livre d'or », date de mise à jour, ...

Exemple simple (adapté aux projets)



Exemple pour "Sommaire" (adapté aux projets)

Définitions et Exemples
Acteurs Concernés Organismes Publics Sociétés
Projets Concrets
Formations
Bibliothèque En Ligne
....

Note : afin d'éviter trop de "cliques" à l'internaute pour arriver à une information recherchée, un sommaire peut contenir, outres les rubriques principales, des sous-rubriques (voire même, parfois, des sous-sous rubriques, cf. à ce propos le site ESCoM)

Exemple pour "barre de menus"

Actualités	Plan du site	Aides	Contacts	Institutions tutelles
------------	--------------	-------	----------	-----------------------

Autres liens possibles :

Vos commentaires

Participer au forum

Vous inscrire (dans une liste de diffusion d'informations)

Credits (ours) : conception et réalisation du site

Site personnel

...

3) Identifier les éléments invariables du site

Un site web contient, en règle générale, un certain nombre d'éléments invariables qu'il faut :

- Identifier,
- Définir et concevoir,
- Localiser sur l'interface graphique.

Parmi ces éléments invariables, il y a par exemple :

Le **sommaire** lui-même,

L'ours (credits) : qui a conçu et développé le site, quand, dans quel cadre, Qui maintiendra le site, qui sont les responsables du site, ...),

Contacts : qui contacter (nom, email, numéro tel, ...)

Aides,

Plan du site,

Références aux institutions tutelles (inalco, msh-escom, ...),

Dernière mise à jour du site,

Lien vers site personnel,

...

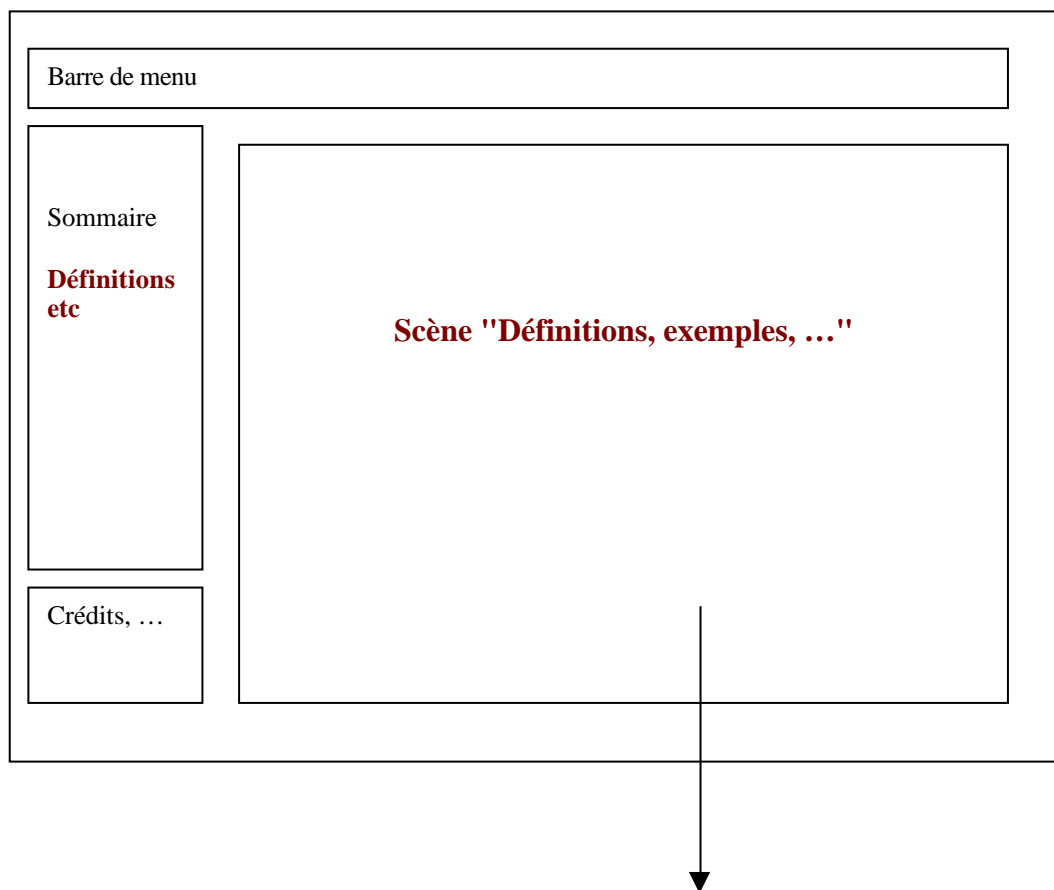
...

4) Définir et développer chaque scène du site

C'est la phase la plus longue dans le développement d'un site. Suivant l'organigramme, le site contiendra N scènes. Chacune de ces scènes doit être - d'une manière parfaitement similaire à la page d'accueil - définie et développée .

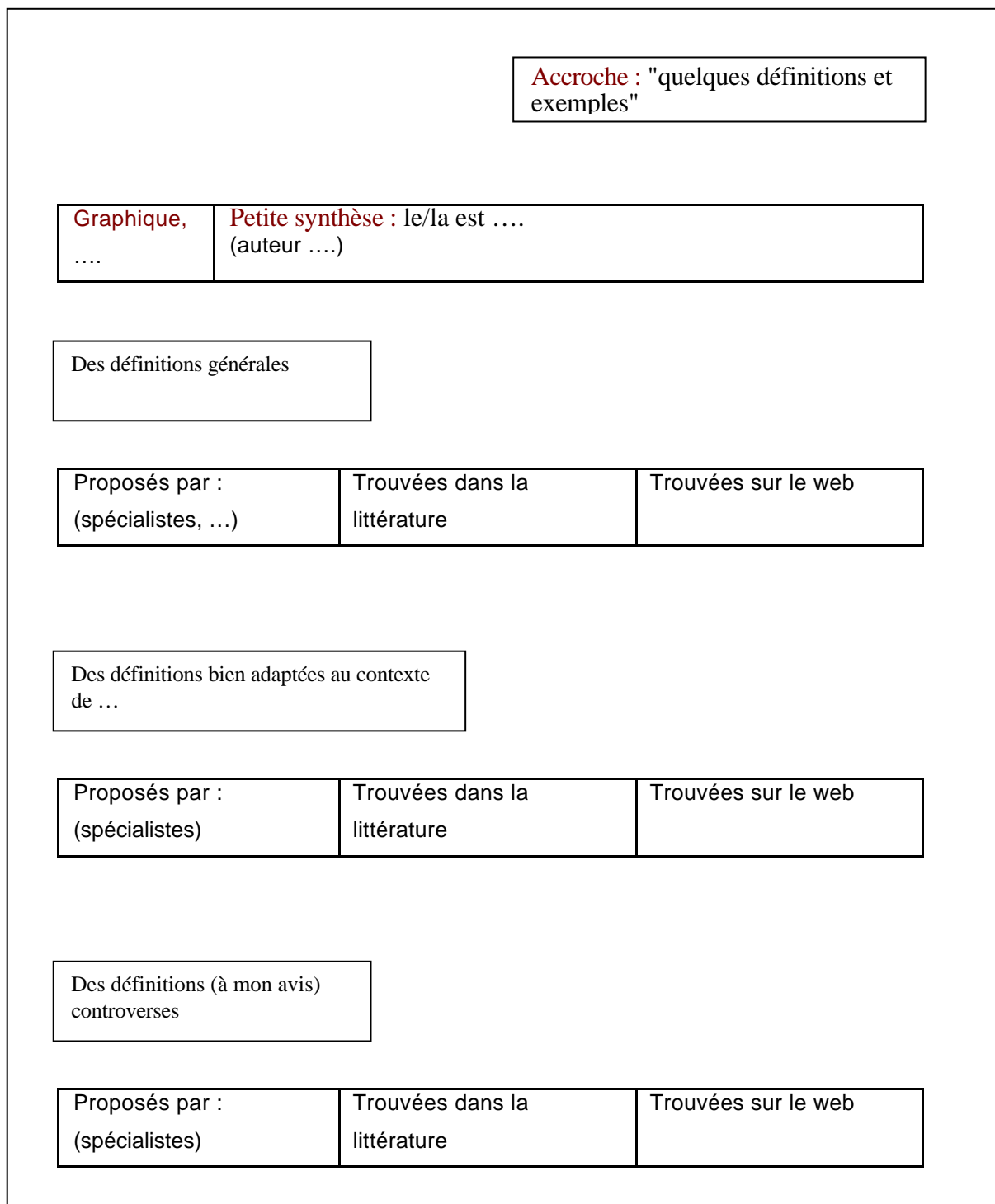
Le résultat de ce travail est une maquette du site - maquette qui servira à la réalisation à proprement parler de celui-ci.

En prenant l'exemple de la rubrique "définition" citée dans le chapitre 1 ci-dessus, une spécification est possible, qui est la suivante :



La structure de cette surface plane sera développée ci-après

Surface plane sur laquelle devra être organisée la structure de la
rubrique "définitions,"



Note : la surface ci-dessus commence à avoir une structure assez riche, assez complexe. Or, on peut la réorganiser autrement . Par exemple, en créant un sommaire propre à la scène en question et en décomposant la surface en plusieurs pages indépendantes accessibles à partir du sommaire de la rubrique. On aurait ainsi les éléments suivants :

- Le sommaire de la rubrique,
- Une page (une scène) "définition générale",
- Une page (une scène) "définitions adaptées au contexte XY",
- Une page (une scène) "définitions criticables",
- Une page (une scène) "exemples",
- Une page (une scène) "travaux de recherche",
- Etc etc.

Deux avantages pour cette deuxième solution :

- Meilleure structuration des informations,
- Pages pas trop longues

Note : le processus de définition-spécification et de la création d'une première maquette que nous venons d'exemplifier doit être mené sur chaque scène et doit aboutir à un petit rapport technique de définition-conception du site.

Note : on voit bien que l'organisation, la structuration des différentes scènes dépend crucialement de la phase de l'analyse et de l'évaluation des informations collectées (sur Internet, dans des bibliothèques, voire par le biais d'entretiens préliminaires) - phase,

dont nous parlerons après ce cours, destinée à la spécification d'un site web.

5) A ne pas oublier : les scènes récurrentes

Comme déjà dit , il ne faut surtout pas oublier les "petites" scènes récurrentes d'un site web

Ours/crédits

Concepteur(s) et réalisateur(s) du site

Cadre institutionnel

Année et lieu

Adresse professionnelle

Coordonnées professionnelles

Site personnel :

Cv, études, professions, ...

Contact(s)

Qui contacter : nom, fonction, à quel sujet, mail, tél, ...

Aides et faqs

Ce qu'il faut savoir pour bien utiliser le site

Reponses à des questions que l'on peut (pourrait) se poser à propos du site (= faq - frequently asked questions)

Référencements

Ce site est référencé par qui, par quelle institution, reçoit le soutien de qui, de quelle institution ?

Ce site référence lui-même d'autres sites : lesquels, sous quelles conditions, comment faire, ...

Forum

Ce site comporte un forum - sur quoi, animé par qui,

Livre d'or

Laisser vos remarques - sur le contenu du site, sur xyz , ...

Etc.

6) Charte visuelle

L'identité visuo-graphique est extrêmement importante pour un site.

Celle-ci recouvre, entre autres :

- Le logo du site,
- Le ou les logos des institutions tutelles,
- Le choix d'une typographie,
- Les couleurs des arrières-plans et des plans principaux de telle ou telle rubrique,
- Les icônes et autres diagrammes, figures, etc. employés pour signaler, suggérer quelque chose,
- Le choix d'une "métaphore visuelle" pour la navigation, consultation, interaction, ...
- Etc.

Note : il est évident qu'une interface graphique soignée exige non seulement une bonne compétence artistique mais aussi une réflexion plus approfondie sur la représentation visuelle des différentes fonctions de l'interface (cf. la notion de la métaphore visuelle).