

Faut-il des compétences pour publier sur le Web?

Etienne Vandeput CeFIS - DET - FUNDP

<http://www.det.fundp.ac.be/~eva>

<http://www.det.fundp.ac.be/cefis/>

Le sens de la question

Un constat

Certains outils classiques parmi lesquels les programmes de traitement de texte (*Microsoft Word, Corel WordPerfect, StarOffice Writer,...*) offrent la possibilité de transformer des documents classiques en documents au format HTML pour les rendre interprétables par les programmes de navigation (*Netscape, Internet Explorer, Opera,...*).

Dans un autre registre, de nombreux éditeurs HTML, du plus simple au plus sophistiqué, permettent à leurs utilisateurs de visualiser immédiatement les effets d'une conception, même bricolée à la hâte.

Conscients de ces possibilités, beaucoup d'utilisateurs ayant fait leurs premiers pas dans le domaine de la navigation sur Internet se disent qu'après tout, il n'est pas bien difficile de participer au grand échange mondial d'information.

L'intention est louable. Les mauvaises langues diront que nous, les enseignants, sommes des individualistes, que nous ne partageons guère. Alors si un média nous encourage dans la direction opposée, ne faut-il pas s'en réjouir?

Un bémol

Faut-il pour autant nous lancer dans cette voie sans la moindre précaution? C'est une autre affaire. D'autant que certaines évolutions pédagogiquement très prometteuses se sont royalement plantées dans un passé récent. A titre d'exemple, l'engouement théorique pour Internet à l'annonce de l'installation des CCM¹ a, plus d'une fois, fait place à une grogne permanente liée notamment à la lenteur des connexions. Or ces difficultés étaient tout à fait prévisibles et peut-être même était-il possible de les contourner. La consultation de sites en ligne et pendant les cours n'est pas le seul moyen d'exploiter les ressources d'Internet et montrer des capacités de recherche efficace sur la vaste toile sans autres limites, conseils ou indications plus précises relève d'une compétence ultime. En conséquence, on a observé que des enseignants qui attendaient trop et trop vite d'Internet comptent aujourd'hui parmi les plus déçus, qu'ils sont parfois revenus à des stratégies plus classiques ou ont revu considérablement à la baisse leurs objectifs ambitieux du début.

Notre question est liée à ce type de risque. Dans le contexte de la publication sur le Web, un excès d'amateurisme peut-il conduire à un échec? Y a-t-il des précautions à prendre? Nous sommes ici dans

¹ Centres CyberMédias

le domaine de la publication et le risque est très lié à la fidélité du public ou mieux, à sa persévérance à fréquenter le site. Sans le public et sa motivation très grande à utiliser ce qu'on lui propose, les meilleures stratégies pédagogiques du monde ne servent à rien. Dès lors, posons-nous la question de savoir en termes de quels savoirs et savoir-faire, la compétence du concepteur de site peut s'exprimer pour garantir cette fidélisation et cette motivation à fréquenter un site développé dans une optique pédagogique. L'objectif est clair: le relatif amateurisme de notre démarche ne doit pas avoir pour conséquence, à la longue, une transformation de notre enthousiasme en désintérêt.

Ne pouvons-nous pas profiter des déconvenues qu'ont connues de nombreux projets pourtant séduisants liés aux TICE² pour alimenter la réflexion autour de la création de sites Web. Disons-le autrement: **tout qui s'embarque dans l'aventure de la publication via Internet, ne devrait-il pas réfléchir aux savoirs et savoir-faire qu'il devrait acquérir ou travailler.** C'est l'objet de cet atelier. Notez qu'un enseignant dont l'objectif est de faire réaliser par ses élèves des travaux adaptés de cette nature peut tirer profit d'une telle réflexion dans une optique de transmission des gènes.

Quelles compétences?

Le mot est prononcé. La tentation était trop forte. En cette période où l'acquisition de compétences est le passage obligé de tout discours à vocation pédagogique, il nous paraissait intéressant de renverser la thématique de ces deux journées. Plutôt que de parler de *multimédia au service des compétences* posons-nous la question de savoir *de quelles compétences* (devraient idéalement) *faire preuve* (les enseignants que nous sommes) *pour pouvoir investir dans le multimédia* et, singulièrement, dans la publication de pages Web? Il semble qu'elles soient de natures très différentes, alliant des connaissances et des savoir-faire d'ordre technologique à des capacités d'appréciation esthétique élémentaires en y ajoutant une bonne dose de bon sens et de réalisme. Nous les analysons et nous tentons de les justifier dans un ordre qui n'a rien d'un classement, sans exhaustivité ni essai de catégorisation.

Appréhender correctement le public potentiel et l'intérêt de l'activité proposée afin de juger de l'opportunité du travail entrepris

N'entre pas, dans le cadre de cet article, l'analyse des étapes qui composent la réalisation d'un produit professionnel et/ou commercial: analyse des besoins, étude de faisabilité, etc. Toutefois, ces points ne doivent pas être complètement absents de la réflexion. Nous supposerons ici que les moyens sont limités (c'est souvent le cas pour un enseignant ou une équipe d'enseignants) tant au niveau financier qu'au niveau temps de développement. Cela n'empêche que des précautions peuvent être prises, gratuité et bénévolat n'étant pas synonymes de piètre qualité. Il faut aussi admettre que dans le contexte du développement d'un produit à vocation pédagogique ou autre, le support idéal fait l'objet d'un choix. Dans notre cas, ce choix est supposé avoir été effectué correctement puisque nous nous

² L'EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur), par exemple, promettait un avenir merveilleux au monde de l'enseignement. On sait ce qu'il en reste aujourd'hui très concrètement dans les salles de classe.
TICE: Technologies de l'Information et de la Communication en Education

intéressons à la publication sur le Web. Cela n'empêche. Il n'est jamais inutile de se poser la question de l'opportunité d'un développement sur un tel support³.

Qui dit *publication* dit évidemment *public*. Ce qui est vrai pour un simple texte publié est aussi vrai pour une présentation informatisée et encore plus vrai pour une publication sur le Web qui est, en principe, destinée à un très large public. Réaliser des publications pour son propre plaisir, d'apprendre, de découvrir est assez légitime. Tout apprentissage de ce type demande une période d'essai, d'adaptation aux logiciels, d'acquisition d'expérience...⁴ Il n'est pas raisonnable de vouloir réaliser un produit à diffuser largement en même temps que l'on découvre les qualités et les propriétés des outils qui servent à leur réalisation.

Un élément de la plus haute importance apparaît: à quel public cette production est-elle destinée? En principe, il est destiné à un public très large et parfois inattendu. Dans un contexte de liberté de choix⁵, c'est le produit (ses qualités de fond et de forme) qui déterminera son public et non l'inverse. Par exemple, si une de vos publications est remplie de petites icônes drôles et animées et agrémentée de sons amusants, il ne faut pas trop espérer quelle soit lue par des scientifiques ou autres lecteurs en quête d'informations sérieuses. De même, une page austère dans sa présentation et nécessitant un effort de lecture n'attirera probablement pas l'internaute en quête de distractions.

Si la production choisit son public par son apparence, elle peut aussi le faire par son contenu. Nombreux sont ceux qui utilisent des moteurs de recherche pour satisfaire leur besoin d'informations. C'est ici qu'il faut se rendre compte qu'une publication sur le Web, c'est bien plus (si on le veut) que l'ensemble des informations qui sont affichées. Un créateur de pages Web ne peut donc négliger un certain nombre de connaissances dans ce domaine. Comment le document produit sera-t-il référencé sur la toile?

Une publication (quel que soit le média) n'est rentable que si son effet est multiplié. Sur le Web, il y a deux manières d'atteindre cet objectif:

- en s'adressant à un très nombreux public qui consultera cette publication au moins une fois;
- en s'adressant à un public plus restreint mais qui la consultera souvent parce que son contenu évolue dynamiquement ou qu'il renferme une grande variété d'informations.

³ Il n'est pas rare que des projets soient initiés par le support (Internet ou le cédérom en particulier). Si c'est le seul support qui est le moteur de ces projets, il vaut peut-être mieux les oublier car ils ne répondent pas vraiment à un besoin.

⁴ Rappelez-vous comment vous avez découvert le traitement de texte, comment vous l'utilisez à l'époque, comment vous l'utilisez maintenant... Imaginez comment vous pourriez l'utiliser. Avez-vous déjà publié (reproduit en de nombreux exemplaires) des documents de taille importante? Si oui, votre expérience du début aurait-elle été suffisante pour assurer une publication de qualité?

⁵ Il arrive de plus en plus que des concepteurs utilisent les technologies de l'Internet pour réaliser des choses à consommer en cercle restreint. C'est un détournement des objectifs initiaux de la constitution du Réseau des réseaux. Par exemple, dans la philosophie de beaucoup de cours à distance, l'étudiant est contraint d'effectuer de nombreuses démarches, qu'il en ait envie ou pas. Si l'interface n'est pas très attrayante, l'étudiant est cependant forcé de l'utiliser. Un internaute tout à fait libre de ses choix n'aura pas la même attitude.

Il est donc important de jauger l'importance du travail accompli ou à accomplir en fonction de l'importance pondérée de ce public. Réaliser pendant des heures, un site Internet qui ne sera consulté qu'une seule fois et par seulement quelques personnes en dehors de son auteur est contre-productif⁶.

Utiliser efficacement les incontournables logiciels de base

Une utilisation efficace n'est pas possible sans une connaissance approfondie de ces outils⁷, de leur mode de fonctionnement, de la manière de les installer, d'en fixer les paramètres.

- les logiciels de navigation

Un logiciel de navigation est un interpréteur de code HTML. Si l'interprétation n'est que partiellement possible, voire impossible, le public ne sera pas satisfait. Or plusieurs logiciels de navigation existent dans de nombreuses versions. L'internaute ne possède pas toujours (c'est d'ailleurs rarement le cas) une version récente de ce logiciel. Le souhait d'obtenir un affichage correct par la plupart des navigateurs n'autorise pas le concepteur à se contenter d'un affichage correct par la version actuelle de son navigateur et impose de sa part, beaucoup de sobriété dans l'utilisation des possibilités offertes par son éditeur HTML. Et ça, c'est difficile à faire admettre à un concepteur inexpérimenté et enthousiaste.

- un logiciel d'édition HTML (et de gestion de site)

Dans le même ordre d'idée, un logiciel d'édition HTML est un générateur automatique de code. Cette génération peut être, selon les produits et les versions, plus ou moins sophistiquée, plus ou moins universelle et respectueuse des règles édictées par des organismes officiels de standardisation (lire la section qui suit).

L'utilisation d'une version peu sophistiquée convient bien pour un apprentissage des bases du langage et pour des réalisations sans prétention. Selon ses connaissances du langage, le concepteur peut d'ailleurs compléter le code généré par du code rédigé. Pour des réalisations plus ambitieuses, l'usage d'un éditeur plus professionnel est sans doute souhaitable⁸.

⁶ Certains sites sont spécialisés dans l'établissement de statistiques vous permettant de jauger le succès de votre site. Ces statistiques ne s'arrêtent d'ailleurs pas au nombre de consultations mais étudient leur origine géographique (en liaison avec les fournisseurs d'accès) et d'autres aspects qui sont importants pour le concepteur Web: les navigateurs employés, la résolution de l'écran, les modules d'extension installés,...

⁷ Nombreux sont ceux et celles qui rédigent un document avec un traitement de texte (Microsoft Word, par exemple) puis demandent au logiciel de générer un document HTML. Si cette option est d'un pratique pour les utilisateurs peu versés sur le langage, il faut savoir que le code généré est abondant, que certains effets souhaités peuvent disparaître et que certains navigateurs peuvent éprouver des difficultés avec ce code pas toujours standardisé.
Indépendamment de cela, une méconnaissance totale du langage empêche le concepteur de modifier ou de corriger quoi que ce soit dans le code généré.

⁸ On pourrait faire la même réflexion à propos du traitement de texte. Rares sont ceux qui acceptent d'utiliser un logiciel plus rudimentaire, même et surtout s'ils ne sont pas des spécialistes de la mise en page. Assez paradoxalement, certains spécialistes du langage préfèrent rédiger le code que de le faire générer. Les

Il y a un grand danger à utiliser un générateur de code sans connaître au moins le b.a.-ba du langage de codification. Pour le reste, une consultation intelligente de la documentation peut suffire à l'élaboration d'un site pas trop prétentieux.

Appréhender tout logiciel potentiellement utile sous l'aspect de ses fonctionnalités (et non celui de ses commandes)

C'est particulièrement nécessaire dans des contextes où le nombre d'utilitaires nécessaires à un travail de qualité est important. C'est bien sûr le cas de l'édition HTML qui peut faire appel à de nombreux programmes auxiliaires.

La plupart concernent ou tournent autour du traitement des images et couvrent des domaines tels la retouche d'images mais aussi la numérisation, la reconnaissance optique des caractères, la capture d'écran, la création d'images animées, le morphing,...

D'autres utilitaires sont nécessaires si vous souhaitez mettre à disposition de vos "lecteurs" un certain nombre de documents. Si les voies du Réseau ne sont pas impénétrables, elles ne sont pas non plus inépuisables et votre public risque de ne pas vous suivre si vous ne lui rendez pas le service de compresser les données que vous souhaitez lui faire parvenir ou si vous lui proposez des fichiers dans des formats exotiques. Ainsi, des logiciels de conversion de fichiers (documents aux formats *PDF*, *PS*,... images aux formats *GIF*, *JPEG*, *PNG*,...) et des logiciels de compression des fichiers vous seront aussi rapidement nécessaires si vous souhaitez que votre site soit utile et accessible à ceux qui le visitent⁹.

Dans cette optique d'une utilisation intensive de nombreux logiciels, il est inconcevable de ne pas réfléchir en terme de fonctionnalités. C'est pourtant une capacité rare. Nombreux sont les utilisateurs des technologies qui sont "logiciel-dépendants". C'est que la connaissance qu'ils ont des logiciels est plus liée à des manipulations qu'à leurs fonctionnalités. Un bon concepteur devrait davantage connaître les possibilités qu'offre un programme de retouche d'images que les menus de *Paint Shop Pro*.

Consulter et respecter les normes du langage HTML

Un bon auteur de pages Web doit posséder des notions bien établies dans la connaissance du langage HTML. Sans ces notions, le concepteur de la page est obligé de faire totalement confiance au générateur. Comment, dès lors, pourra-t-il intervenir pour résoudre les problèmes liés à une interprétation défectueuse d'un navigateur?

Certains éditeurs HTML génèrent du code qui n'est pas (ou pas encore) reconnu par le consortium W3 (<http://www.w3c.org/>) organe représentatif de la communauté des internautes, qui réunit des membres des grandes organisations concernées par l'Internet et qui définit régulièrement les normes à respecter

éditeurs HTML ont cependant d'autres avantages.

⁹ Si vous mettez des documents à disposition, et toujours dans le souci du respect de votre public, veillez à indiquer la taille de ceux-ci et accessoirement, une idée de la durée du téléchargement avec comme point de repère, un débit courant (par exemple, modem 55K).

notamment en matière de publication. L'affichage correct des parties concernées par ces commandes n'est pas garantie chez un certain nombre de navigateurs (qui eux, s'engagent à respecter la norme et ne sont pas obligés d'aller au-delà¹⁰).

Le langage HTML compte de plus en plus de commandes au fur et à mesure des versions. Chaque commande est décrite par une balise qui porte un nom et éventuellement des attributs ayant plusieurs valeurs possibles. Une connaissance exhaustive de ce langage n'est pas pensable. En revanche, elle est accessible sur le site de W3C. Tout qui publie en HTML devrait pouvoir consulter les informations nécessaires afin de savoir si le code rédigé est valide et conforme à la norme¹¹.

Respecter les règles élémentaires de la mise en forme et de la mise en page

A priori, nous ne sommes ni des artistes, ni des "metteurs en page". En l'absence de compétences pointues dans ce domaine, la sobriété dans les effets est de mise. Indépendamment de l'acquisition de ces compétences, il existe des règles auxquelles il est de toute façon dangereux de déroger.

L'emploi d'une quantité d'effets dans une même page n'est recommandé que si vous n'avez vraiment aucun contenu intéressant à y placer. Certaines des règles typographiques déjà d'application en PAO et en TT restent d'actualité pour ce qui est des pages Web. Il faut bien admettre, quelles que soient les évolutions technologiques et l'augmentation des débits, que l'essentiel des informations présentes sur le Web consistent en du texte et des images. Peut-être cela changera-t-il un jour, mais son succès, le Web le doit à l'hypertexte et à l'idée de coder toute l'information transmise, y compris celle de mise en forme, comme du simple texte.

Parmi les conseils que l'on peut donner en matière de typographie et de mise en page, citons:

Le choix d'une police de texte et d'une police de titre adaptées

L'emploi de plus de deux polices force le lecteur à produire des efforts d'adaptation inutiles. Des effets de styles sont possibles sans changement de police. Pour la navigation sur le Web, les polices d'écran sont recommandées car elles sont prévues pour améliorer la lisibilité: caractères plus ouverts, lettres plus larges et plus hautes, espaces élargis entre les caractères.

Le choix d'une dimension de page respectueuse des contextes de travail du public

Il n'est vraiment pas souhaitable de créer des pages dont la largeur est de 1024 pixels, par exemple. Certains internautes, peu nombreux il faut le reconnaître, disposent encore d'un écran dont la résolution

¹⁰ Il est de notoriété publique que certains navigateurs reconnaissent des commandes non standardisées en utilisant leur large diffusion pour faire pression sur le W3C. Ce n'est généralement pas une bonne idée, pour un concepteur, de se servir de ces commandes.

¹¹ Le site de W3C propose de valider gratuitement vos pages Web et vous avertit des éventuelles erreurs et de leur gravité. Vous pouvez alors ajouter un bout de code permettant d'afficher une icône spécifique sur vos pages. De la sorte, n'importe quel internaute peut vérifier lui-même la validité de celui-ci.

est de 640x480 pixels¹². Ceux-là ne verront apparaître qu'une bonne moitié des informations sur leur écran et devront jouer de la souris et des barres de défilement pour le reste. D'autre part, une ligne de texte trop longue oblige le lecteur à des efforts visuels. Rédiger en utilisant une marge n'est donc pas une mauvaise idée.

Beaucoup de concepteurs utilisent des tableaux pour gérer la disposition des textes sur une page Web. C'est une idée intéressante. Il est bon de fixer la dimension des colonnes de manière absolue, ce qui donne des garanties sur ce que verront vraiment les internautes. Travailler avec des dimensions exprimées en pourcentages de l'espace disponible rend le contrôle de l'affichage difficile, voire impossible, d'autant que certaines colonnes peuvent s'élargir prioritairement pour accueillir une image, par exemple.

Certains concepteurs préconisent l'utilisation de cadres (frames) pour gérer la disposition des informations sur la page. Cette utilisation est souvent critiquée bien qu'elle offre l'avantage de permettre un défilement en conservant des parties fixes sur la page que l'on peut exploiter à des fins de navigation. Les inconvénients sont faciles à deviner: la page Web est constituée à partir de plusieurs documents, ce qui rend pénible la gestion des signets et l'impression des pages. Certains vieux navigateurs ne les gèrent pas. Si le concepteur n'y prend garde, des cadres peuvent apparaître dans les cadres, ce qui est du plus mauvais genre.

La définition d'un ensemble de styles qui donnent un cachet au site et envoient des messages clairs au public

Cette précaution tend à fidéliser l'internaute en lui facilitant la tâche et en le faisant évoluer dans un univers qui, rapidement, ne lui est plus étranger. Cette manière de procéder s'inscrira souvent dans la démarche de modélisation des pages du site. L'utilisation de feuilles de styles en cascade (*CSS* ou *Cascading Style Sheets*) est un moyen puissant de modélisation et surtout de modification rapide et automatique de la mise en forme d'un site.

La clarté des messages augmente la lisibilité d'une page. Parmi ceux-ci, le style des textes qui sont l'objet de liens, la position des icônes de navigation, d'appel à l'aide,... ont intérêt à rester invariables. Le style des liens et les effets visuels peuvent être réglés par l'intermédiaire des *CSS*.

Le choix des couleurs est également à prendre en considération. Certaines associations sont idéales, d'autres sont franchement désagréables¹³.

Utiliser les moyens technologiques dans le respect des limites de la technologie

Le nombre et le poids des images

Les images sont certainement, en outre des textes, les informations les mieux prises en compte par les navigateurs. Il est cependant évident que la taille d'un fichier image exprimée en nombre d'octets

¹² Il y a actuellement toujours 2% des visiteurs du site du CeFIS dans le cas. D'autre part, ils sont 75% à travailler devant un écran dont la résolution est de 800x600 pixels.

¹³ Faites un essai d'écriture en vert pâle sur un arrière-plan fuchsia.

correspond généralement à une très grosse quantité de texte. Leur utilisation intensive n'a de sens que si les fichiers qui les englobent sont d'une taille raisonnable, à savoir:

- leurs dimensions (en nombre de pixels ou autre unité équivalente) sont raisonnables;
- leur codage (et donc leur format) est adapté au Web (compression maximum en gardant une qualité suffisante);
- leur nombre n'est pas trop élevé¹⁴.

Il n'est pas évident de préciser ce qui est raisonnable, mais en additionnant les trois critères ci-dessus, il ne faudrait pas que le nombre total d'octets concernant les images soit élevé. A titre indicatif, un document HTML correspondant à une page Web de longueur normale (un ou deux écrans) ne pèse guère plus de 2 ou 3 Ko. Si le total des poids des images est de 200 à 300 Ko, le temps de transfert est multiplié par 100 et le délai d'attente d'un affichage complet peut atteindre plusieurs dizaines de secondes. Un tel délai est rarement toléré par l'internaute moyen.

Pour ce qui est de faire des économies en matières d'images, il vaut mieux éviter, si ce n'est pas vraiment nécessaire, de mettre du texte en image. Une autre économie peut être réalisée du côté des images animées. Les images animées ont d'abord été exploitées pour attirer l'attention des internautes (une nouveauté sur le site, un lien plus intéressant que les autres,...) et a très vite débordé vers d'autres types d'informations (courrier, bannières,...). Ch. Duchâteau explique que certains concepteurs, questionnés sur le véritable contenu informationnel de leur site, rétorquent de manière insistante que "Ça bouge et c'est en couleur...". Plusieurs sites proposent aujourd'hui une merveilleuse illustration de cette observation désespérante.

Juger de l'opportunité des contenus

Eviter le bruit

La remarque qui précède pourrait être faite dans cette section. Dans le cadre strict d'un développement de site à usage pédagogique, les images animées n'ont d'intérêt que si l'animation proposée permet véritablement d'éclairer une situation.

Eviter le silence

Certaines informations ne sont pas implicites. Les faire figurer sur une page Web est un service à rendre à l'internaute afin qu'il puisse juger de la pertinence des informations, voire communiquer avec leur(s) auteur(s). Ces renseignements peuvent figurer en bas de page.

Responsable de la page et webmestre

¹⁴ Il faut ici concilier les souhaits de l'infographiste avec ceux du gestionnaire réseau. Beaucoup de graphistes aiment à réaliser sur le fond de leurs pages Web un collage d'images qui transforme cette dernière en une véritable affiche. Il faut être conscient des conséquences de ces choix sur la vitesse d'affichage de la page sur un système limité (connexion modem 33Kbps, par exemple).

On peut distinguer le responsable de la page (de son contenu) du webmestre qui est plutôt responsable du bon fonctionnement du site. Des problèmes peuvent en effet résulter d'une mauvaise codification: liens inactifs ou orphelins, affichage incorrect ou inexistant,...

Date de modification

La date de dernière modification est une indication qui intéresse sérieusement l'internaute. C'est pour lui un précieux moyen de juger de la fraîcheur des informations, surtout lorsque la page affichée est le résultat d'une recherche qu'il a effectuée. L'argument qui consiste à éviter cette information sur des pages dont le contenu est peu enclin au changement ne tient pas. L'internaute est capable d'apprécier l'importance de cette fraîcheur en fonction du contexte.

Le titre

La conception même d'une page Web ne requiert pas nécessairement l'existence d'un titre alors qu'un document HTML doit avoir un nom. Oublier cette information, voire lui donner peu de considération est une erreur grave. Nombreux sont les moteurs de recherche qui accordent une grande importance au titre dans les classements des sites qu'ils établissent, suite à une recherche par mot-clé¹⁵.

Des mots-clés

Un document HTML peut renfermer pas mal d'informations qui resteront cachées à l'affichage de la page Web. Parmi ces informations, une série de mots-clés peuvent être fournis prioritairement aux moteurs de recherche. Le choix des mots-clés relève de votre capacité à anticiper le choix de votre public potentiel. Fournir des mots clés en anglais n'est pas non plus inutile si vous voulez augmenter la popularité de votre site¹⁶.

Une description

Toujours en se focalisant sur les moteurs de recherche, ceux-ci utilisent pour l'affichage des résultats une description qui, par défaut, est souvent constituée des premières phrases de la page. Une bonne idée est de fournir une description personnalisée en utilisant la balise HTML adéquate¹⁷.

¹⁵ Donnez à la page d'accueil de votre site Web un titre comme "Page personnelle de <votre prénom> <votre nom>". De la sorte, toute personne cherchant des indications à votre propos et qui effectue une recherche sur base de vos nom et prénom aboutira directement sur cette page.

¹⁶ <META NAME=keywords CONTENT="cefis, formation, informatique, technologies de l'information, tic, tice, distance" LANG="fr">
<META NAME=keywords CONTENT="cefis, training, computer science, it" LANG="en">

¹⁷ <METANAME="description" CONTENT="Site des FUNDP (Université belge francophone située à Namur).">

Porter de l'intérêt à la conception des IHM et promouvoir une conception ergonomique du site

Voilà un domaine qui est vraiment digne d'intérêt pour tous ceux qui veulent concevoir un site de qualité. La conception des interfaces homme-machine (IHM) fait l'objet de nombreuses recherches et de nombreuses publications. Une bonne lecture à son propos augmentera sans aucun doute la compétence du concepteur de pages Web. Sans aller jusque là, certains ouvrages intéressants sont disponibles sur le Web. Une recherche sur base de mots-clés bien choisis tels "IHM", "ergonomie", "conception ergonomique de site",... donne de bons résultats.

Les idées le plus fréquemment mises en avant se basent sur l'analyse des **critères d'utilité et d'utilisabilité**. Pour qu'une IHM (et un site Web en est une) connaisse le succès, il faut qu'elle soit utile. Un site chatoyant mais dépourvu d'informations intéressantes aura tôt fait de ne plus vous compter parmi ses lecteurs habituels. De même, une IHM qui oblige l'internaute à effectuer de gros efforts cognitifs pour comprendre la sémantique des liens, des icônes, qui ne fait pas apparaître assez clairement le plan du site, qui ne lui suggère pas assez rapidement où trouver l'information qu'il cherche... sera perçue comme inutilisable. Même si elle est utile, elle risque d'être assez vite abandonnée.

A ce propos, la discussion peut être longue et animée. Rares sont les sites, les logiciels, les présentations dont l'interface ne prête pas le flanc à la critique. L'essentiel est de tendre vers la perfection et surtout de comprendre comment y parvenir¹⁸. Parmi les pistes possibles, citons ou rappelons:

- une uniformisation des styles, des fonds d'écran, des dispositions (cadres, tableaux, barres de navigation,...) qui évitent de dérouter le lecteur;
- des scénarios de navigation souples et clairs (lire à ce propos la section suivante);
- des messages non ambigus et qui assurent une bonne guidance¹⁹ de l'internaute;
- ...

Réaliser des scénarios convenables

La création des scénarios de navigation est un exercice difficile. Dans le cadre de la création d'un site Web, le problème est moins crucial puisque le navigateur vous offre des fonctionnalités en tout temps (historique, signets, boutons "Précédent" et "Suivant",...). La réflexion doit ici porter sur les accès qu'il est utile de donner sur chacune des pages en plus de ces opportunités.

¹⁸ Voici une référence utile en la matière: <http://www.crim.ca>

¹⁹ La taille d'un fichier à télécharger et le temps estimé de téléchargement sont de cette nature. Un texte qui est l'objet d'un lien doit renseigner clairement sur les informations ciblées. Que penser d'un lien comme "Cliquez ici", non précédé d'une indication claire. De nombreux sites de téléchargement affichent des boutons dont le label est "Download now". En réalité, il vous faut encore cliquer trois ou quatre fois avant que ce téléchargement ne s'effectue réellement.

Une partie de la réponse se trouve dans l'utilisation de modèles (lire la section qui suit), une autre partie se trouve dans la multiplication (raisonnable) des liens conduisant à des pages importantes par leur position dans la hiérarchie ou importantes par leur fonctionnalité (page d'accueil, page d'en-tête des grandes sections du site, page de recherche d'information sur le site,...)

La redondance des liens est perçue comme une qualité pour autant qu'elle n'en complique pas le schéma de navigation. Ainsi, certains internautes préfèrent-ils des liens textuels que des icônes. Beaucoup de concepteurs doublent donc les liens importants.

Modéliser

C'est probablement la qualité la plus essentielle requise chez une personne souhaitant concevoir un site d'une certaine envergure. Presque tous les points qui ont été traités précédemment peuvent être pris en compte au niveau de la modélisation du site.

Un site proposera généralement un nombre limité de modèles de pages. Ces modèles ne sont pas seulement utiles en ce qu'il permettent de générer une page de base. Les pages d'un site étant attachées à un modèle, il est possible de demander à un éditeur HTML qui est aussi un gestionnaire de site, d'effectuer des mises à jour des pages attachées à un modèle que l'on vient de modifier. C'est un moyen puissant d'adaptation d'un site à des opportunités nouvelles (rubriques à ajouter ou à supprimer, mots-clés à rajouter,...).

L'uniformisation des styles peut être réglée par l'usage des CSS. Un concepteur peut donc commencer son travail par la définition des styles en regard avec toute la problématique du type de communication qu'il souhaite avoir avec l'utilisateur du site.

Un bon concepteur ne peut négliger cette façon de procéder dans une perspective de travail efficace. La modélisation n'a cependant pas d'intérêt sans une intégration des savoirs et savoir-faire qui ont été évoqués. La compétence (au sens large) du concepteur de site Web se mesure à la capacité qu'il a de les mobiliser.

Et les élèves dans tout ça...

On pourrait se demander si toutes ces considérations ont quelque chose à voir avec l'activité qu'un enseignant peut proposer à ses élèves. Mon point de vue est que si on considère la publication sur le Web comme une activité possible à leur proposer, il en est comme de toutes les autres activités du domaine des technologies de l'information et comme de toutes les activités de conception (au sens large): si on ne donne à ces élèves aucune ligne de conduite, ou si on ne les justifie pas, il y a fort peu de chance qu'elles soient mises un jour en pratique et surtout, qu'elles ne conduisent à de réelles améliorations de la qualité de production de ces auteurs en herbe.

Il me semble qu'à l'école, toute activité, fût-elle réalisée au travers d'un projet dans la réalisation duquel son fonctionnement habituel est quelque peu bousculé, doit être l'occasion d'apprendre et même plus, d'avoir envie d'apprendre. J'ai l'intime conviction que la création de sites Web envisagée par (ou

pour) des élèves est une magnifique occasion de réaliser cet objectif pour autant qu'une réflexion du type de celle qui vient de vous être proposée soit menée avec eux.