



# Planifier et réaliser des sites web dans le domaine de l'enseignement des langues

*Planning and building websites for language teaching and learning*

art is code  
design web & contenu

Intervenant  
Sébastien Fauveau  
<http://articode.net>  
[sebastien@articode.net](mailto:sebastien@articode.net)

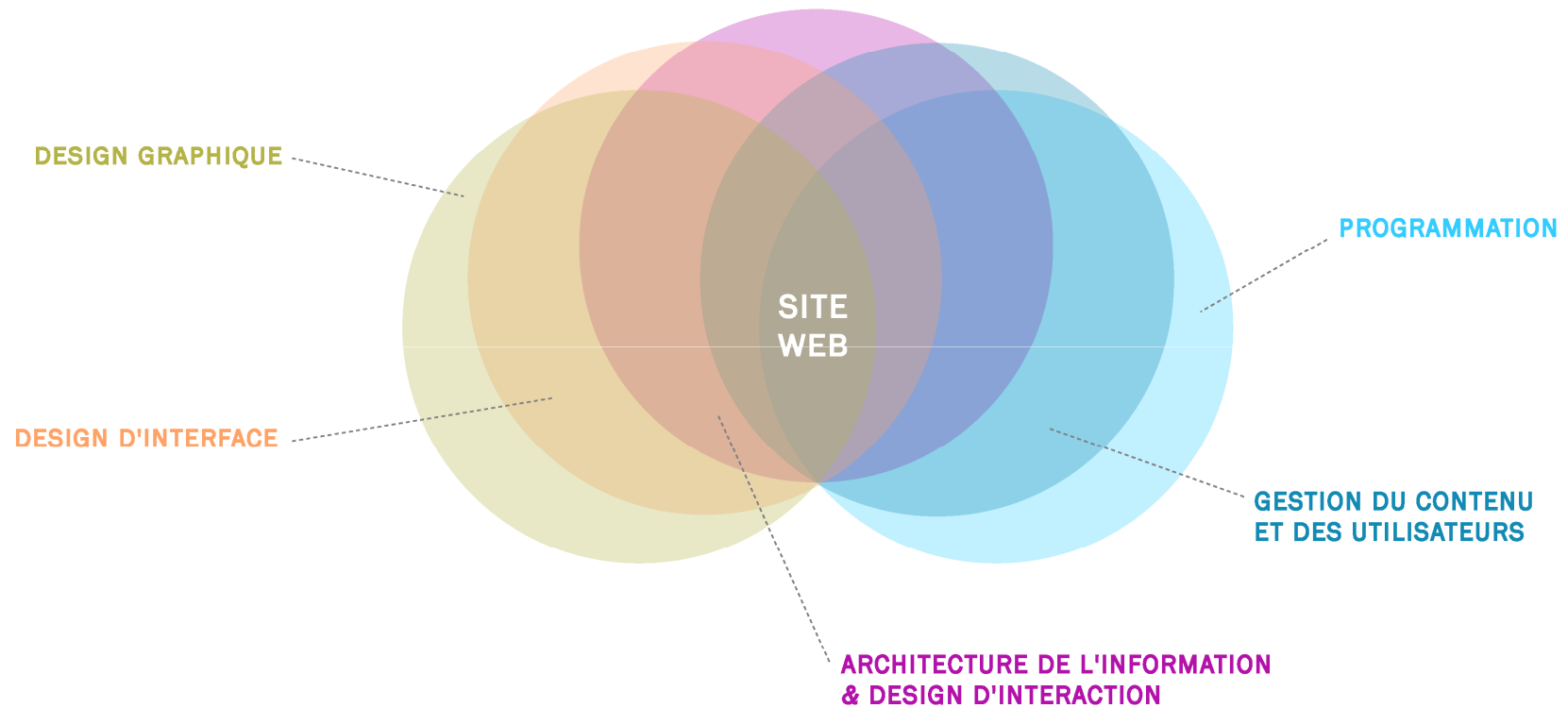


DG Éducation et culture

Programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie

Séminaire SAEL- SAEL Seminar

# Des projets complexes et des compétences multiples

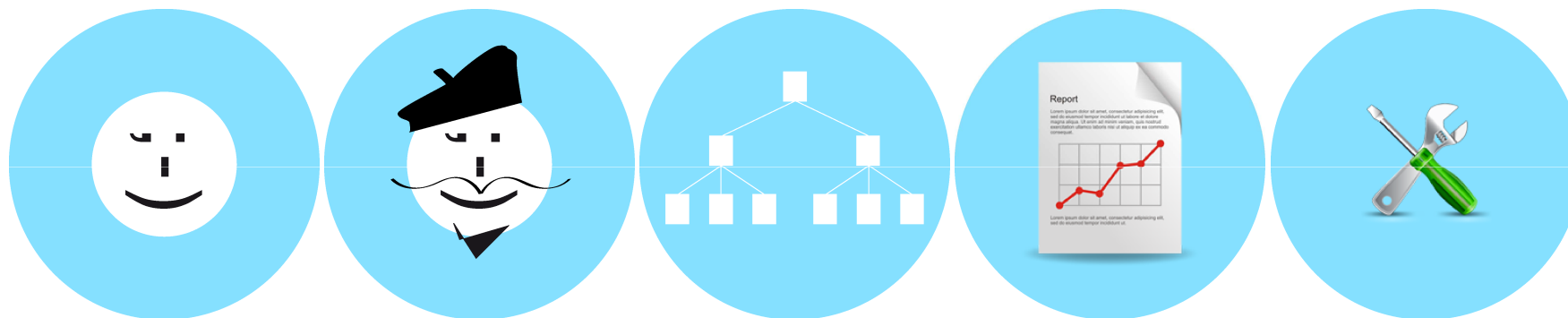


## Des outils :

- pour **représenter** des institutions :
  - 5 W (et 2 H)
  - Crédibilité (cf <http://credibility.stanford.edu/>)
  - Identité de marque (= relation durable)
- pour proposer des **contenus**, des **services** et des **relations**
- à s'approprier tout de suite

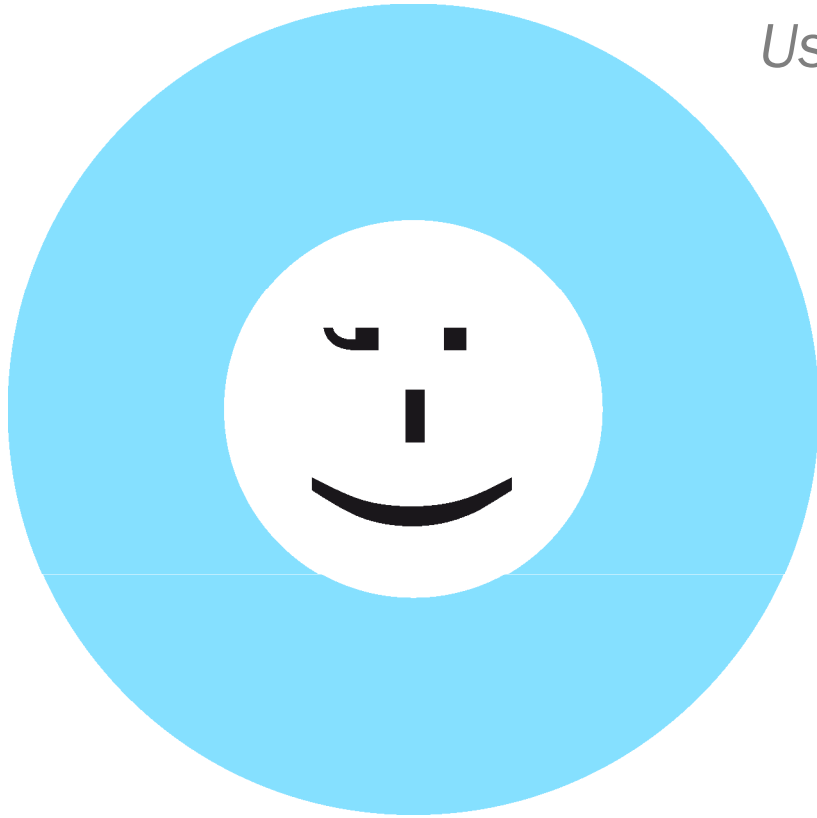


# Un cadre théorique conscient ou inconscient



# Design centré utilisateur

*User-centered Design*



**Un cadre théorique conscient ou inconscient**





Design centré designer  
*Designer-centered Design*

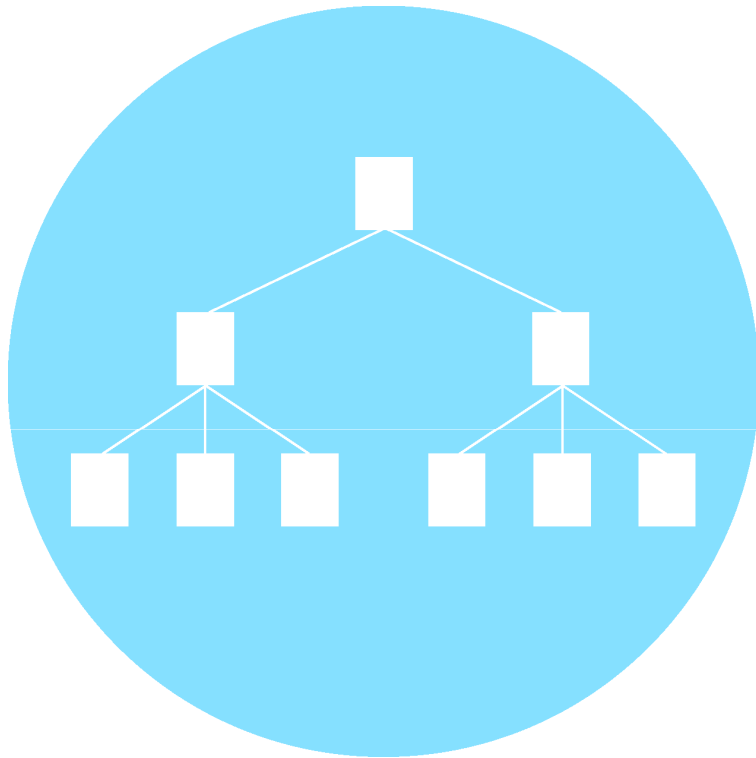
**Un cadre théorique conscient ou inconscient**



Séminaire SAEL- SAEL Seminar

# Design centré institution

*Institution-centered Design*



**Un cadre théorique conscient ou inconscient**





## Design centré contenu *Content-centered Design*

**Un cadre théorique conscient ou inconscient**



Séminaire SAEL- SAEL Seminar

# Design centré technologie

*Technology-centered Design*



**Un cadre théorique conscient ou inconscient**



## Éviter les écueils classiques

- Les nouvelles technologies
- Objectifs  $\neq$  tâches
- Planifier
- Tester et tester encore



## Une méthodologie pour la conduite de projets web

- Déterminer les objectifs et les priorités
- Connaître les utilisateurs
- Définir l'architecture de l'information et modéliser les interactions
- Créer ou exploiter l'identité visuelle
- Maîtriser la gestion du contenu et des utilisateurs
- Produire :
  - Coder l'interface
  - Développer le système d'information
- Tester

## Déterminer les objectifs et les priorités de l'institution

- Le designer devient expert du domaine :
  - Contenu existant
  - Contexte
- Objectifs à atteindre :
  - Hiérarchie des objectifs
  - Objectifs mesurables
  - Stratégie envisagée / mise en place
- Impliquer toutes les parties prenantes dès le début



# Connaître les utilisateurs

- Recherche
  - Quantitative
  - Qualitative :
    - Entretiens semi-directifs
    - Observations *in situ*
    - Avis d'experts
    - Littérature
    - Comparaison de sites analogues
- *Personae*
  - Biographies
  - Équipement technologique et usages de l'internet
  - Aspirations, objectifs à plus ou moins long terme
  - Besoins informationnels
  - Représentations de l'outil
  - Pourquoi votre site et pas un autre ?
- Un processus itératif



# L'architecture de l'information

- Le bibliothécaire de l'ère numérique
- Livrables :
  - Plan du site (macrostructure)
  - Canevas fonctionnels (microstructures)
  - ➔ Scénarii d'utilisation / modélisation des interactions
- Systèmes de navigation et de recherche :
  - Où suis-je ? Où puis-je aller ? Où étais-je ?
  - Conventions
  - Modèles conceptuels
- Organiser la complexité dans le temps
  - Taxonomies / vocabulaires contrôlés / *thesauri*
  - Métadonnées
  - Classifications définies par l'utilisateur (ex : [flickr.com](https://www.flickr.com))

# Graphisme et identité

- La forme au service de la fonction
  - *Utilisabilité*
  - *accessibilité*
- Identité de marque
  - relation entre l'institution et ses utilisateurs
  - programme global
  - *storytelling*
- Qualité
  - Le designer web est son propre imprimeur
  - *Web vs print*



## Le code source

- Les standards du W3C ([w3.org](http://w3.org))
- Un code “sémantique”
- La primauté du texte
- L’accessibilité
- L’interopérabilité
- L’optimisation du référencement dans les moteurs de recherche



## Maîtriser la gestion du contenu et des utilisateurs

- Un logiciel libre pour la gestion du contenu : Drupal
  - Communauté de pratiques et standards de conception
  - Modularité et réduction des coûts
  - Les usages > la technologie
- Drupal et la participation des utilisateurs



# Maîtriser la gestion du contenu et des utilisateurs : créer et éditer des contenus

- Le rédacteur-éditeur
- Les bonnes pratiques éditoriales sur le web :
  - On ne lit pas
  - Êtres humains et moteurs de recherche
  - Le modèle du service :
    - Tout et tout de suite
    - Pyramides inversées
    - Iconographie
  - Des pages précises, autosuffisantes et hiérarchisées
  - Un “propos vrai, expressif et humanisé” (F. Hubert)



## Maîtriser la gestion du contenu et des utilisateurs : diffuser et attirer

- Entrer dans la danse : le web est une conversation
- Réseaux sociaux et plateformes : suivre les usages
- Des liens entrants de qualité
- La blogosphère
- Le bouche à oreille et les médias traditionnels

# Tester

- Refontes : tester avant et après
- Panels d'utilisateurs et protocoles de tests
- Ce que les gens font  $\neq$  ce qu'ils pensent qu'ils feraient
- 5 personnes suffisent (cf Nielsen  
[www.useit.com/alertbox/20000319.html](http://www.useit.com/alertbox/20000319.html))



# Accompagner les enseignants de langues

- Qui sont ces *personae* ?
- Exemples de besoins informationnels :
  - Entretenir le contact avec la langue
  - Alimenter ses pratiques, ses connaissances
  - Exploiter en cours :
    - imprimer
    - TICE : tâches
  - Retrouver et classer



# Bibliographie indicative

## Design centré utilisateur :

D. Norman *The Design of Everyday Things*, Basic Books 1998. Le grand classique de l'ergonomie. Une lecture très plaisante.

J. J. Garrett, *The Elements of User Experience, User-centered Design for the Web*, Aiga/New Riders, 2002

J. Kalbach, *Designing Web Navigation*, O'Reilly, 2007

A. Cooper et al. *About Face 3, the Essentials of Interaction Design*, Wiley, 2007. Détaille en particulier la méthodologie de création des *personae*.

## Architecture de l'information :

P. Morville & L. Rosenfeld, *Information Architecture for the World Wide Web*, O'Reilly 2006, 3e édition

## Utilisabilité :

J. Nielsen, *Designing web usability*, New Riders/Aiga, 1999. Ce livre, bien qu'ancien, reste d'actualité sur les erreurs à ne pas faire. Le site de Nielsen <http://www.useit.com>, est la référence ultime depuis 1996

## Création et édition de contenus pour le web :

Le site de J. Nielsen encore : <http://www.useit.com>

J. Ronez, *L'écrit web. Traitement de l'information sur Internet*, CFPJ, 2007

## Annexe : questionnaire pour l'élaboration de *personae*

- Décrivez le ou les différents utilisateurs typiques de votre site. Précisez pour chacun un maximum d'informations quantitatives (socioéconomiques) et qualitatives : aspirations à plus ou moins long terme, attentes, désirs et représentations... Les deux questions qui suivent aident à détailler ces profils. Donnez des noms aux personnages si cela vous paraît aider à les décrire.
- Quelle est leur utilisation d'internet ? Quel est leur équipement et quelles sont leurs conditions d'accès au web ? Quelles tâches effectuent-ils sur internet ? Faites la liste de leurs sites et services web préférés, ou qu'ils consultent le plus souvent.
- Pourquoi s'intéressent-ils à votre site ? Quels sont leurs besoins informationnels ? Quels sont leurs points d'entrée dans le contenu et les services du site ?
- Quelle devrait être la première "action" de vos visiteurs en arrivant sur le site ? Distinguez par type d'utilisateur si nécessaire.

# Cette communication a eu lieu le 6 novembre 2009 lors du séminaire SAEL – un projet soutenu par la Commission européenne



DG Éducation et culture

Programme pour l'éducation et  
la formation tout au long de la vie

*Ce projet est financé avec le soutien de  
la*

*Commission européenne.*

*Cette communication n'engage que  
son*

*auteur et la Commission n'est pas  
responsable de l'usage qui pourrait être  
fait des informations qui y sont  
contenues.*

