

PROJET TUTEURÉ INFORMATIQUE S1

CRÉER UN SITE WEB

Sommaire

1 Ergonomie	1
1.1 Un site efficace.....	1
1.1.1 Informations hiérarchisées.....	1
1.1.2 Menu efficace.....	2
1.1.3 Diagramme de navigation.....	2
1.2 Un site esthétique.....	2
1.2.1 S’inspirer de ce qui existe.....	2
1.2.2 Aérer.....	3
1.2.3 Harmoniser.....	3
1.3 Prototypage.....	3
1.3.1 Outils pour créer des maquettes.....	4
1.3.2 Zoning (= gabarit d’écran ou tracé régulateur).....	4
1.3.3 Prototype.....	4
2 Développement PHP	5
3 Plusieurs pages	5
4 Hébergement	5

Vous devez **réaliser un site web présentant le sujet que vous aurez choisi**. Destinez-le à **des personnes ne connaissant pas votre sujet**. Cela implique que vous soyez précis concernant les informations que vous mettez.

Remarque : **Si vous pouvez réaliser un site pour une association à but non lucratif, ce n’est pas possible d’en créer un pour une entreprise.**

1 Ergonomie

L’**ergonomie du site devra être travaillée** de façon à créer un **site à la fois efficace, esthétique** et autant que faire se peut **actuelle**. Pour arriver à ce résultat, il est **impératif d’analyser l’ergonomie de nombreux sites déjà existants**.

D’ailleurs vous devrez envoyer à votre tuteur une **liste de trois ou quatre pages issues d’un ou plusieurs site(s) dont vous vous êtes inspirés pour l’esthétique** de votre site, voire du ou des **templates*** de sites, dont vous vous serez inspirés.

1.1 Un site efficace

1.1.1 Informations hiérarchisées

Hiérarchisez très clairement vos informations : les lecteurs doivent **visuellement** distinguer les différents éléments de votre texte :

- les titres,
- les sous-titres,
- les légendes,
- les questions de l’interview/du sondage,
- le texte général,
- etc.

→ Utilisez **de façon cohérente et modérée** la couleur, le gras, l’italique, les différences de taille, les puces, etc. (mais ne soulignez que les liens hypertextes).

* Un *template* (ou “*thème*”, “*layout*”, etc) désigne l’enveloppe graphique d’un site Internet, indépendamment de son contenu. Il s’agit par exemple de la disposition des colonnes, du choix des couleurs, de la structure des différents éléments, etc.

1.1.2 Menu efficace

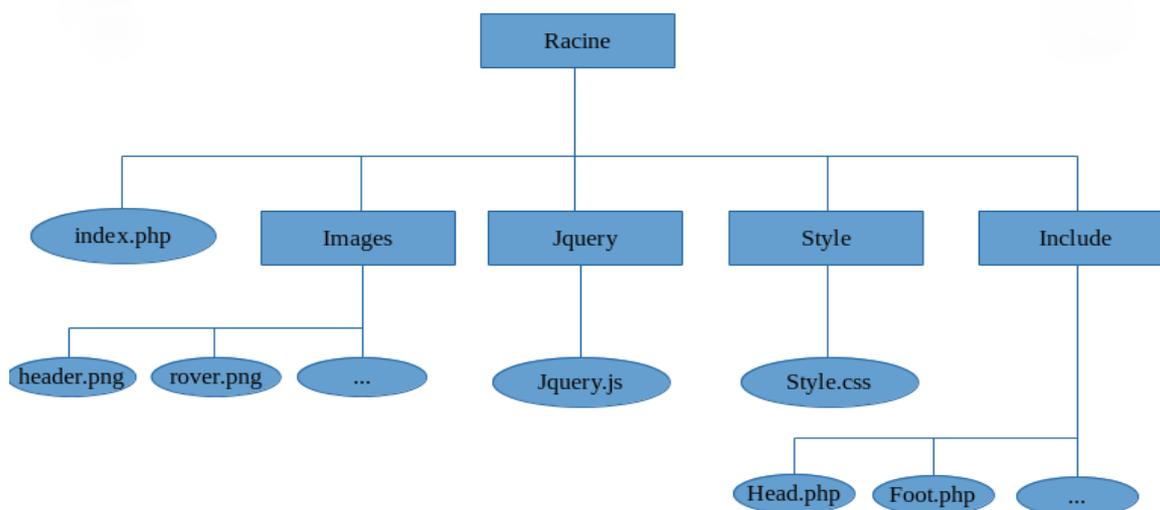
Le **menu** doit permettre de trouver rapidement et facilement les informations.

1.1.3 Diagramme de navigation

Il faut **des liens** au sein de votre site. Pour que la circulation dans votre site soit claire, vous devez hiérarchiser vos informations pour savoir quelle information mène à quelle autre. **Un plan** doit donc être réalisé avant de créer des liens.

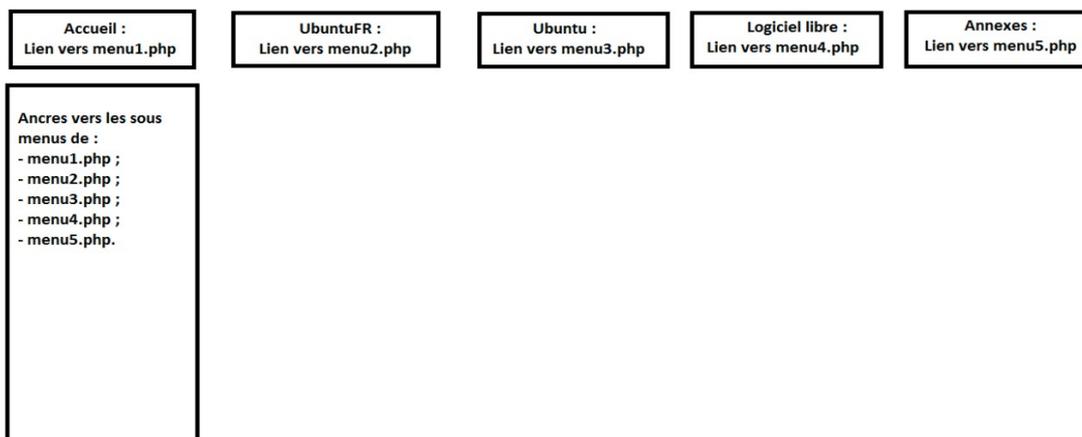
Le diagramme de navigation a pour rôle de **modéliser la navigation entre les différents liens des pages web**. Il représente de manière formelle l'ensemble de chemins possibles entre les principales pages proposées à l'utilisateur, bref, l'aspect dynamique de l'interface utilisateur. Il cite les rubriques et les menus principaux, ainsi que les liens qui les relient.

Pour créer simplement un diagramme, vous pouvez utiliser [LucidChart](#).



Exemple de diagramme de navigation

1.2 Un site esthétique



Autre exemple de diagramme

1.2.1 S'inspirer de ce qui existe

Inspirez-vous de ce qui existe :

- de l'esthétique de pages de sites existant ;
- de thèmes visibles sur des sites comme : *template monster*, *theme forest*, etc.

1.2.2 Aérer

Les longs pavés de textes non mis en page et non illustrés sont à bannir, puisqu'ils font fuir tout le monde y compris vous ! Il faut donc **régulièrement des illustrations**, bien évidemment **en lien avec le texte**.

Ne saturez pas l'écran d'informations : ce qui permet de lire, ce sont les espaces libres autour du textes, des images.

→ **Évitez d'avoir des paragraphes occupant la totalité de la largeur de l'écran** : cela nuit à la lisibilité sur écran large.

→ **Évitez d'avoir trop de couleurs** – sauf pour les illustrations, évidemment.

1.2.3 Harmoniser

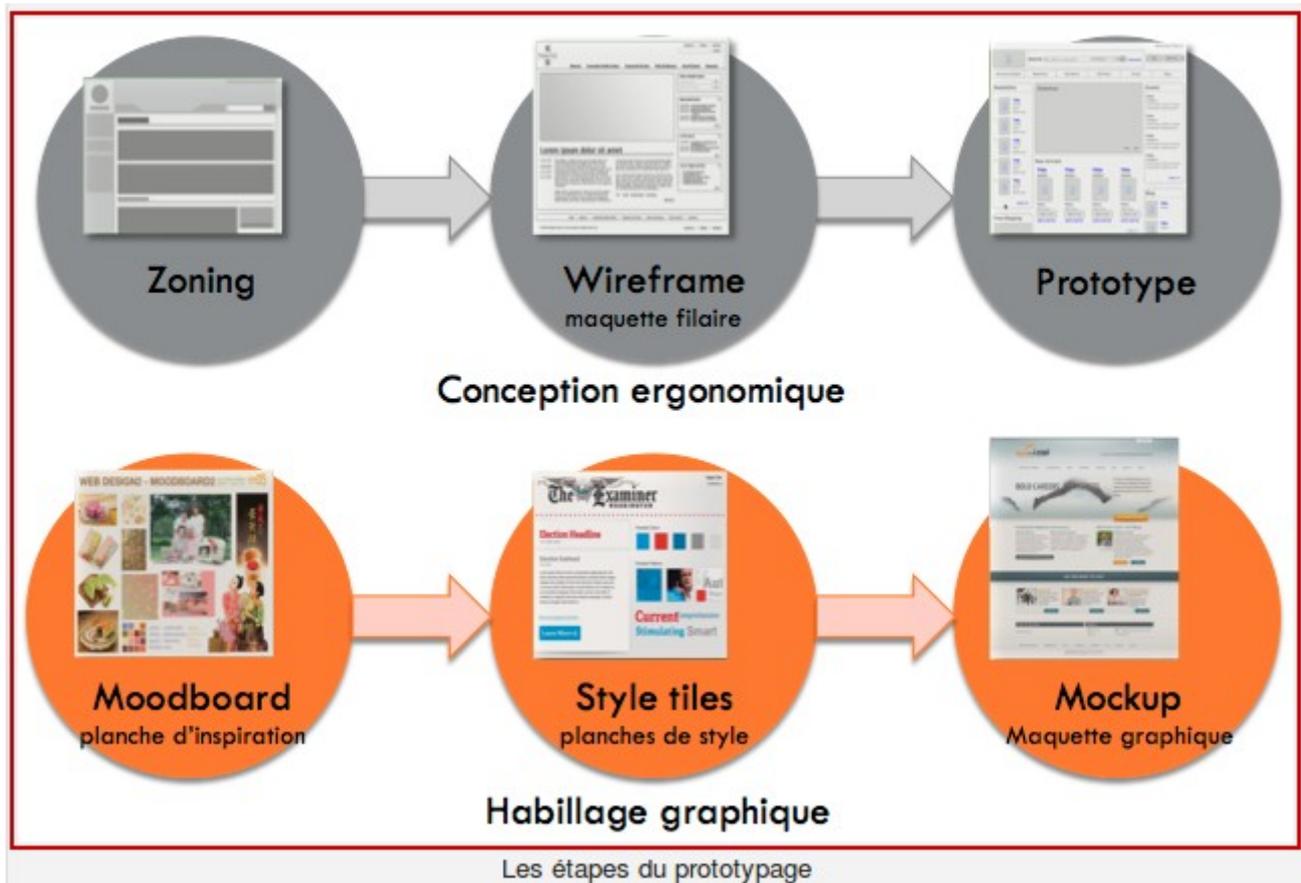
Votre site doit être **homogène en termes d'interface**.

1.3 Prototypage

Il est indispensable de **créer plusieurs prototypes** au cours de votre projet. En effet, le prototypage établit une **hiérarchie entre les informations**, il **simplifie la communication** et s'attache à détailler les deux points principaux d'un site web :

- **le fond** = les fonctionnalités offertes, l'ergonomie : le découpage en différentes zones et les services que chacune d'elle offre (dynamiques ou statiques) : zone de saisie, affichage d'un logo ou d'une image dans une bannière, etc. ;
- **la forme** = l'aspect graphique : présentation générale, choix des couleurs majoritaires, type et taille des polices utilisées, etc.

Remarque : Si vous **prenez l'habitude d'observer les maquettes de sites**, vous aurez petit à petit une vision mentale de l'intérêt de l'utilisation d'une maquette pour organiser l'information à l'écran.



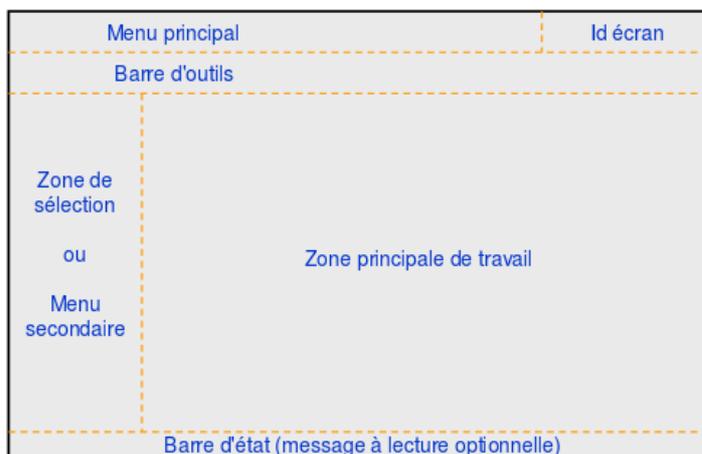
1.3.1 Outils pour créer des maquettes

Kaliop a proposé en 2013 un bon [dossier concernant les maquettes d'interface](#) avec des définitions, des étapes à respecter, des conseils techniques – il y a entre autres une démo pour « Pencil project » qui peut vous faire gagner du temps –, etc.

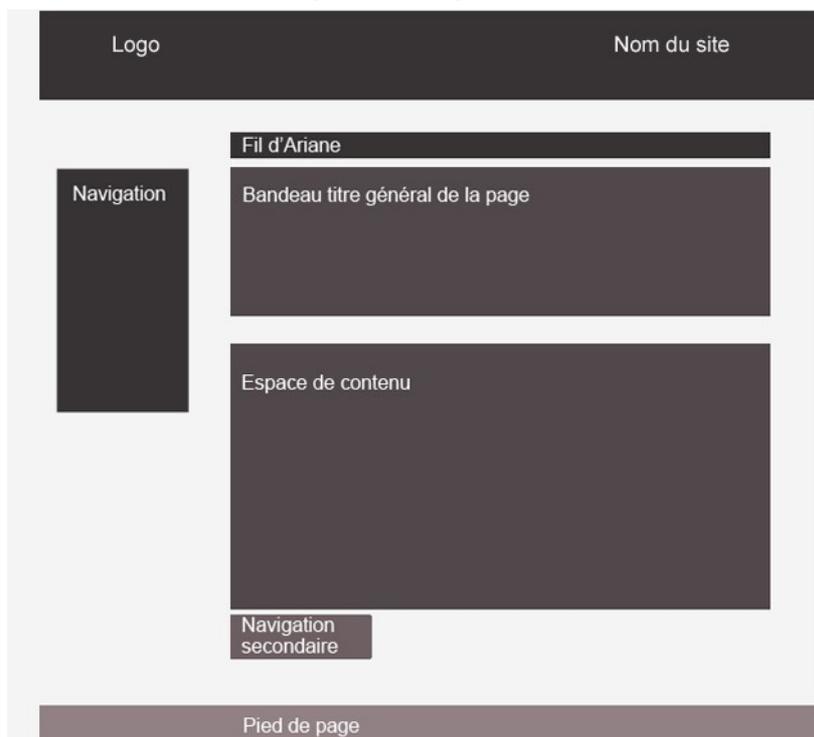
Et *Comment ça marche* a proposé en juin 2017 « [Créer la maquette de son site web pro : les bons outils](#) ».

1.3.2 Zoning (= gabarit d'écran ou tracé régulateur)

Le zoning définit le découpage des pages du site. **Pour chaque type de page** (page d'accueil, page intérieure, chapeau de rubrique, etc.) on **schématise à l'aide de blocs ou de boîtes les différentes zones de la page**. On détermine ainsi les grandes fonctionnalités et les zones principales du contenu. On va ainsi placer le logo, la zone de menu, le contenu principal, les colonnes. Il est également très utile pour fixer les zones d'informations dynamiques et de répétitions. Le zoning précise le rôle et la position de chaque zone et définit leur taille relative ainsi que leur importance visuelle.



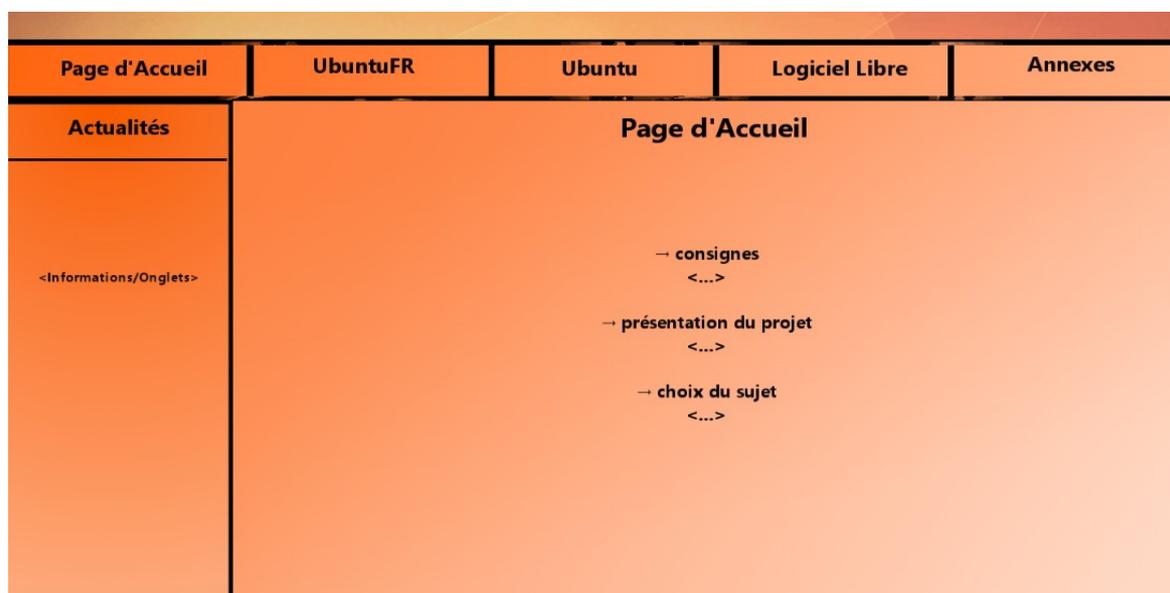
Exemple de zoning (gabarit d'écran ou tracé régulateur)



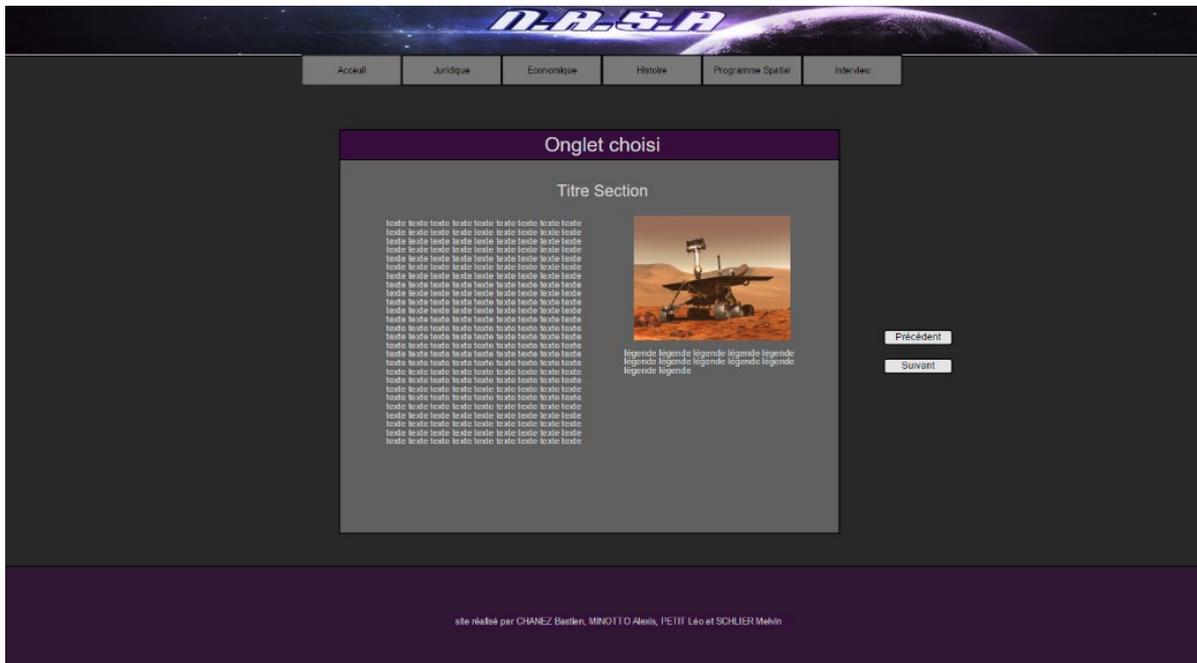
Le zoning d'une page web. La hiérarchie visuelle est indiquée par la force des couleurs.

1.3.3 Prototype

Le prototype est une maquette visuelle qui permet de visualiser la disposition, les couleurs, etc. d'un site.



Exemple de prototype qui reprend les couleurs du thème traité



Autre exemple de prototype – il met bien en évidence la mauvaise utilisation de l’espace

2 Développement PHP

Votre site doit comporter **une page de contact** qui **envoie un mail** via la bibliothèque PHPMailer. Le **mail de réception** devra également être modifiable via le formulaire.

Créez un compte gmail pour ce projet et utilisez les paramètres SMTP de ce compte pour l’envoi des mails.

3 Plusieurs pages

Votre site devra obligatoirement comporter **plusieurs pages**. Il est impératif que **chaque membre du groupe en crée au moins une**. Il faudra d’ailleurs préciser dans votre rapport quelle(s) page(s) chacun-e a intégrée(s).

4 Hébergement

Il existe trois possibilités d’hébergement pour votre site web ; **cela dépendra de votre tuteur ou tutrice**. Vous pourrez

- soit transmettre à votre tuteur les fichiers de site par e-mail dans une archive (.zip ou .tar) ;
- soit effectuer un hébergement en interne sur le répertoire personnel web du chef ou de la cheffe de projet (lié au serveur web de l’IUT) ;
- soit, à la condition que votre tuteur accepte, faire héberger votre site web et expliquer comment vous avez procédé.

Il convient donc de **lui demander ce qu’il ou elle préfère**.