La république Algérienne Démocratique et Populaire

Ministre de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

Université Mohamed el Bachir el Ibrahimi de Bordj Bou Arreridj

Faculté des Mathématiques et d’Informatique.

Département d’informatique.

Spécialité : Licence Système Informatique.

Module : Interaction Homme-Machine.

|  |
| --- |
|  |
| La Relation Entre IHM &WEB. |
|  |

|  |
| --- |
| *Fait par : Bilal Boudjema (Groupe 2)*  19/01/2020 |

Année Universitaire :

2019/2020

Année Universitaire : 2019/2020

* Sommaire

1. Introduction au IHM ………………..….2
2. *Qu’est-ce que l’interaction Homme Machine ?*
3. *Que fait-on en IHM ?*
4. *L’importance de IHM.*
5. Historique de IHM ………………..….…2
6. Introduction au World Wide WEB……...3
   * + 1. Qu'est-ce qu’un site web ?
7. Historique de WEB. …………………..…3
8. Interface d’un site WEB……….………....4
9. La relation Entre IHM & WEB…………..4
10. La Conclusion…………………………….5
11. Introduction au IHM

* ***Qu’est-ce que l’interaction Homme Machine ?***

Discipline qui étudier les échanges entre les machines (ordinateurs) et leurs utilisateurs.

* ***Que fait-on en IHM ?***
* Observation du comportement humain.
* Création de modèles de comportement humain.
* Conception de système adaptés au comportement humain ……… afin d’améliorer l’interaction.
* ***L’importance de IHM***
* ***Pour les utilisateurs :***
* "Le produit c’est l’IHM".
* ***Pour ceux qui développent les produits :***
* 80% du code des systèmes interactifs est consacré à l'interface utilisateur.
* ***Pour ceux qui financent les produits :***
* 63% des gros projets informatiques connaissent des dépassements de coûts.

1. Historique de IHM

L'histoire de l'interaction Homme-machine est aussi vieille que l'histoire de l'informatique. En [1945](https://fr.wikipedia.org/wiki/1945), [Vannevar Bush](https://fr.wikipedia.org/wiki/Vannevar_Bush) décrit un système électronique imaginaire qui permet la recherche d'information et qui invente les concepts de navigation, indexation, annotation. En [1963](https://fr.wikipedia.org/wiki/1963), [Ivan Sutherland](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Sutherland) a créé [Sketchpad](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sketchpad) qui est considéré comme l’ancêtre des interfaces graphiques modernes. En [1964](https://fr.wikipedia.org/wiki/1964), [Douglas Engelbart](https://fr.wikipedia.org/wiki/Douglas_Engelbart) invente [la souris](https://fr.wikipedia.org/wiki/Souris_(informatique)) pour facilement désigner des objets sur son écran. Dans les années 1970 et 80, les laboratoires de [Xerox](https://fr.wikipedia.org/wiki/Xerox) ont révolutionné les systèmes interactifs avec la sortie de [Xerox Star](https://fr.wikipedia.org/wiki/Xerox_Star) et la présentation de  « [What you see is what you get](https://fr.wikipedia.org/wiki/What_you_see_is_what_you_get" \o "What you see is what you get). » Au début des années 1990, [Robert Cailliau](https://fr.wikipedia.org/wiki/Robert_Cailliau) et [Tim Berners-Lee](https://fr.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee) inventent un système [hypertexte](https://fr.wikipedia.org/wiki/Hypertexte) qui entourera la planète, [World Wide Web](https://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web). En [1991](https://fr.wikipedia.org/wiki/1991), [Mark Weiser](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mark_Weiser) présente sa vision de l'[Informatique ubiquitaire](https://fr.wikipedia.org/wiki/Informatique_ubiquitaire) qui envisage des écrans et des ordinateurs multiples capables de communiquer entre eux pour permettre l'utilisateur à accéder à l'information en toute circonstance[6](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interactions_homme-machine#cite_note-6). Cette vision préfigure clairement l'avènement des [assistants personnels](https://fr.wikipedia.org/wiki/Assistants_personnels), [Tablet PC](https://fr.wikipedia.org/wiki/Tablet_PC) et [smartphones](https://fr.wikipedia.org/wiki/Smartphone) d'aujourd'hui.

1. Introduction au World Wide Web :

On appelle «Web» (nom anglais signifiant «toile»), contraction de «World Wide Web» (d'où l'acronyme www), une des possibilités offertes par le réseau [Internet](https://web.maths.unsw.edu.au/~lafaye/CCM/internet/internet.htm) de naviguer entre des documents reliés par des liens hypertextes.

Le concept du Web a été mis au point au CERN (Centre Européen de Recherche Nucléaire) en 1991 par une équipe de chercheurs à laquelle appartenaient Tim-Berners LEE, le créateur du concept d'hyperlien, considéré aujourd'hui comme le père fondateur du Web.

* ***Qu'est-ce qu'un site web ?***
* Un site web (aussi appelé site [internet](https://web.maths.unsw.edu.au/~lafaye/CCM/internet/internet.htm) ou *page perso* dans le cas d'un site internet à but personnel) est un ensemble de fichiers [HTML](https://web.maths.unsw.edu.au/~lafaye/CCM/html/htmlintro.htm) stockés sur un ordinateur connecté en permanence à internet et hébergeant les pages web ([serveur web](https://web.maths.unsw.edu.au/~lafaye/CCM/initiation/client.htm)).
* Un site web est habituellement architecturé autour d'une page centrale, appelée « page d’accueil » et proposant des liens vers un ensemble d'autres pages hébergées sur le même serveur, et parfois des liens dits « externes », c'est-à-dire de pages hébergées par un autre serveur.

1. Historique de Web

Le premier site web de l’histoire, qui présentait le projet « Word Wide Web », fut mis en ligne en 1990 par Tim Berners-Lee, l’inventeur du Web, sur l’URL http://nxoc01.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html

Ce site a ensuite évolué, car il a été régulièrement mis à jour. Une [copie de son dernier état](http://info.cern.ch/NextBrowser1.html), datant de 1993, est consultable sur le site du CERN, l'Organisation européenne pour la recherche nucléaire, pour lequel travaillait le physicien britannique Tim Berners-Lee en 1990.

Qui a suivi sur France **TV éducation** le [deuxième épisode](https://www.lumni.fr/dossier/le-html-par-lui-meme-2-2) des aventures du « [HTML par lui-même](https://www.lumni.fr/dossier/le-html-par-lui-meme-1-2) » connaît à présent suffisamment le HTML pour comprendre presque tout le [code source](https://www.lumni.fr/video/le-code-source-transformer-une-page-internet-1-4) de ce premier site de l’histoire et même pour réaliser soi-même un site du même type.

Mais depuis le début des années 1990, **le HTML a évolué**, et aujourd’hui Tim Berners-Lee ne coderait plus exactement les pages de son site de la même façon.

1. Interface site web

Une interface web est une [interface homme-machine](https://fr.wikipedia.org/wiki/Interface_homme-machine) constituée de [pages web](https://fr.wikipedia.org/wiki/Page_web) et permettant dans certains cas d'utiliser des [applications web](https://fr.wikipedia.org/wiki/Applications_web).

Un [client](https://fr.wikipedia.org/wiki/Client_(informatique)) ou plus populairement un [navigateur web](https://fr.wikipedia.org/wiki/Navigateur_web) tel que [Firefox](https://fr.wikipedia.org/wiki/Firefox), [Safari](https://fr.wikipedia.org/wiki/Safari_(logiciel)), [Google Chrome](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Chrome), [Internet Explorer](https://fr.wikipedia.org/wiki/Internet_Explorer) ou bien [Opera](https://fr.wikipedia.org/wiki/Opera) étant installable et généralement présent sur tout [ordinateur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ordinateur) moderne, une interface web est visualisable à partir de n'importe quel dispositif possédant un navigateur web (ordinateur, tablette ou smartphone, etc.). Elle est aussi potentiellement accessible du monde entier grâce à l'[Internet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Internet).

Pour choisir le contenu de la page du navigateur il faut entrer une [URL](https://fr.wikipedia.org/wiki/URL).

De nombreux matériels tels que [routeur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Routeur), [modem](https://fr.wikipedia.org/wiki/Modem) ou [photocopieur](https://fr.wikipedia.org/wiki/Photocopieur) disposent d'une interface web permettant de les administrer.

1. La relation entre IHM & WEB

L’interface web est l’une des parties les plus importantes de tout site web car elle détermine la facilité avec laquelle le site web peut faire ce que on veut. Un site Web puissant et le premier dans les listes des moteurs de recherche grâce une interface utilisateur bon design et attirante Afin d'obtenir cela et d'obtenir l'admiration des utilisateurs de ces sites En suivant Règles générales d’ergonomie des sites web et parmi ces Principes généraux :

* **Conception centrée utilisateur ou centrée “communication”.**
* **Conception indépendante de la plate-forme d’exécution.**
* **Séparer contenu et présentation** : C’était l’un des objectifs de HTML...
* **Choix de contraintes sur la plate-forme d’exécution.**
* **Surface de l’écran.**
* **Vérifier le bon comportement des pages lors d’un redimensionnement de la fenêtre.**
* **Temps de réponse..**
* **Afficher de l’information aussi vite que possible.**
* **Mise en page.**
* **Navigation**.
* **Favoriser le survol**
* **Titre (HTML) des pages :** Ils jouent le rôle de “clefs” pour les moteurs de recherche. Et • Résumer le contenu de la page en trois mots.
* **Page d’accueil :** Souvent la page la plus importante parce que la plus fréquemment visitée.
* La page d’accueil définit le “look and feel” du site Mais: Logo plus gros, éléments de navigation plus importants.

1. Conclusion.

Enfin, après nos recherches sur ce sujet, nous avons conclu que les technologies IHM ne peuvent pas être supprimées ou négligées, entre elles et le web, il existe une relation forte entre elles et leur négligence conduit à une réflexion négative, ce qui affecte le processus des sites web et leur visite en tant que ce sont des sites occasionnels et donc lors de la conception et de la construction des sites web IHM font partie Intégrale d'entre eux.