

SAÉ S1. 05-06 : CRÉER UN SITE WEB

Sommaire

1 RESPECT DES NORMES DU WEB.....	1
2 ERGONOMIE.....	2
2.1 Un site efficace.....	2
2.1.1 Un site aisément lisible.....	2
2.1.2 Informations hiérarchisées.....	2
2.1.3 Menu efficace.....	4
2.2 Un site esthétique.....	4
2.2.1 S'inspirer de ce qui existe.....	4
2.2.2 Aérer.....	4
2.2.3 Harmoniser.....	4
2.3 Utiliser ou non un framework tel que Bootstrap.....	5
2.4 Prototypage / maquette.....	5
2.4.1 Zoning (= gabarit d'écran ou tracé régulateur) / <i>wireframe</i>	6
2.4.2 Prototype / maquette.....	7
2.5 Conseils pour la création d'une maquette.....	8
2.5.1 Maquettes à revoir.....	9
2.5.2 Maquettes intéressantes.....	10
2.5.3 Très bonne maquette.....	11
3 PLUSIEURS PAGES.....	12
4 RÉDACTION DU TEXTE.....	12
5 ILLUSTRATIONS LIBRES DE DROIT.....	12
6 HÉBERGEMENT.....	13

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·e·s concernant les informations que vous mettrez.

Il sera construit avec les langages HTML5/CSS3/JavaScript, mais sans langage serveur comme PHP ou Python. Il n'y a pas forcément besoin d'utiliser de framework tel que Bootstrap. Il n'est pas nécessaire qu'il soit *responsive* puisque le cours n'aura lieu que début octobre et que **vous devrez le rendre accessible sur GitHub le 21/10**.

1 RESPECT DES NORMES DU WEB

Les normes du Web sont différentes technologies et protocoles utilisés sur le Web et en particulier ceux définis par le W3C¹ sous forme de recommandations².

Le respect des normes du web sont indispensables pour permettre un bon référencement, puisqu'il offre une efficacité accrue des recherches d'information. En effet, les navigateurs actuels sont très permissifs, mais pas de façon homogène. Il importe donc de ne pas

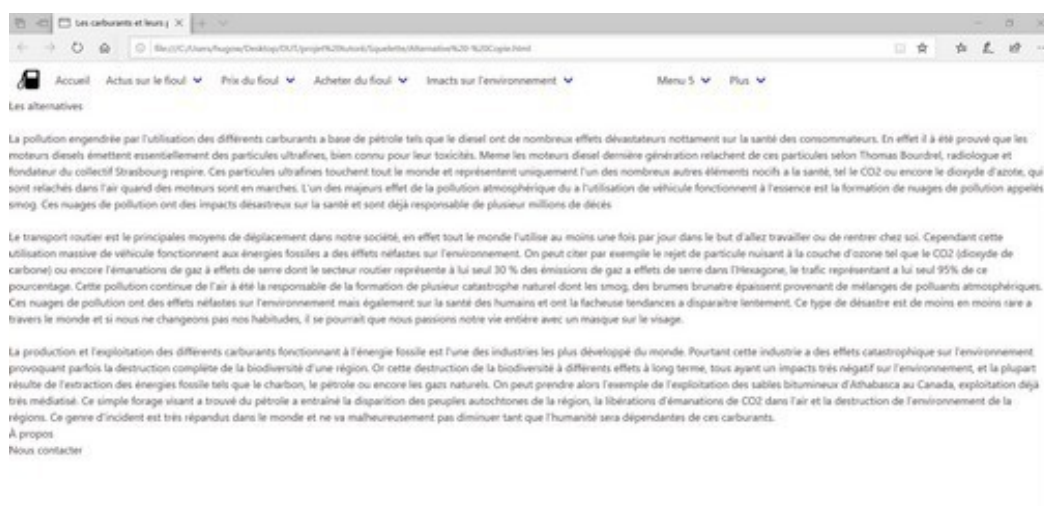
1 Le *World Wide Web Consortium*, abrégé par le sigle W3C, est un organisme de standardisation à but non lucratif, fondé en octobre 1994 par Tim Berners-Lee, le principal inventeur du *World Wide Web*. Le W3C est chargé de promouvoir la compatibilité des technologies du *World Wide Web* telles que HTML5, HTML, XHTML, XML, RDF, SPARQL, CSS, XSL, PNG, SVG et SOAP. Il fonctionne comme un consortium international. Le leitmotiv du W3C est « *Un seul web partout et pour tous* ».

2 Cette expression a été popularisée à partir de la fin des années 1990, à travers des ouvrages de designers, ainsi que l'action d'associations de professionnels du Web. Elle se réfère principalement aux technologies formant le socle principal d'un document web : le HTML et le XHTML, les feuilles de style en cascade (CSS) et le DOM (*Document Object Model*) ainsi que sa manipulation avec Javascript. Cependant, elle peut également, selon les contextes, s'étendre à un ensemble plus vaste.

produire du HTML « qui marche », mais du HTML correct. En ce sens, il convient de **respecter les normes définies par le W3C** (<http://www.w3.org>). Il en va de même pour les feuilles de style en cascade (CSS). Comme rappelé en TP, pensez donc **IMPÉRATIVEMENT à utiliser le validateur du W3C** : <https://validator.w3.org/>.

2 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**. En effet, il est recommandé d'avoir des sources d'inspiration pour réaliser un site Internet. Ne serait-ce que pour **rester dans les tendances du moment, et créer une interface répondant aux attentes des internautes**.



Page créée par des étudiants ne consultant que Wikipédia depuis leur naissance !

2.1 Un site efficace

On réalise toujours une maquette visuelle AVANT de créer le site³. Il est donc indispensable de penser la structure de ses pages avant de les créer. En effet, **il ne faut pas penser adapter la structure lors de l'intégration. Il est beaucoup plus simple de suivre une maquette lors de l'intégration HTML/CSS**. Suivre une trame permet d'être beaucoup plus efficace et de compenser le temps dépensé au départ. Par contre **rien n'oblige à respecter à 100 % cette maquette** : des ajustements (mineurs) doivent pouvoir s'effectuer.

2.1.1 Un site aisément lisible

Vous devez donner envie aux internautes de lire vos textes. Donc, illustrez vos propos, trouvez des accroches qui interpellent, utilisez les différentes mises en forme à disposition pour mettre en avant ou réduire l'importance de certaines phrases.

2.1.2 Informations hiérarchisées

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

- 3 Un professionnel quand il conçoit un site web pense à ces quatre étapes avant de passer à la réalisation :
 - établissement d'une structure de pages HTML ou XHTML ;
 - définition d'une arborescence ;
 - mise au point d'une charte graphique ;
 - mise au point d'une charte éditoriale.

- 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 surlignez que les liens hypertextes).

Le fonctionnement des sites de streaming

Un site illégal fonctionne sur le même principe qu'un site légal. Mais alors, on devrait pouvoir remonter assez facilement à la personne qui a mis en ligne le contenu depuis ces serveurs. Eh bien non, c'est même plutôt compliqué voire impossible. Les pirates utilisent de plus en plus de techniques professionnelles pour poster le contenu. le site [TorrentFreak](#) a rapporté que de plus en plus de sites illégaux utilisent des CDN (« Content delivery network » réseaux de diffusion de contenu en français).

Un CDN est un réseau d'ordinateurs reliés par internet. Il est constitué de :

- Un serveur d'origine d'où on ajoute le contenu et où celui-ci est répliqué.
- D'autres ordinateurs périphériques situés dans différents endroits dans le monde où le contenu est encore répliqué.
- Un système qui permet de choisir l'ordinateur périphérique le plus proche en fonction de la requête de l'utilisateur du site.

Les CDN permettent donc de raccourcir le temps d'accès aux fichiers dû aux ordinateurs périphériques placés partout dans le monde. Les CDN sont utilisés par beaucoup de sites légaux (et pas que du streaming), mais ils permettent aussi de rester anonyme du fait de la duplication du contenu, les personnes qui ajoutent du contenu sur des sites illégaux sont donc invisibles.

Site créé par des étudiants n'ayant aucune conscience de la nécessité de hiérarchiser les informations...

L'Histoire du Lion

Commencement de l'histoire

La célèbre sculpture du Lion de Belfort a aujourd'hui 141 ans. Le projet de l'alsacien Auguste Bartholdi de créer cet immense lion de 11 m taillé sous le château de Belfort, au pied de la falaise de la citadelle, s'est construit au fil de nombreuses grandes étapes de l'histoire franco-allemande.

Une guerre Franco / Prussienne

L'histoire du lion débute le 2 septembre 1870, sous l'empire de Napoléon III, en pleine guerre de 1870 – 1871. La France de Napoléon III affronte alors l'Allemagne de Bismarck. L'ennemi prussien possède une grande avance de territoires, il annexe une partie du territoire français, la France perd l'autorité de l'Alsace et de la Lorraine. Le Colonel républicain Pierre Philippe Denfert, nommé par Léon Gambetta en 1870, décide d'emmener avec lui une garnison de 15 000 hommes afin de combattre l'envahisseur et conserver la ville de Belfort libre et française.

Une défaite majoritaire de l'armée française

De nombreuses batailles franco-allemande éclatent, la France est affaiblie. L'armée allemande est plus forte et puissante, sa compagnie possède plus du double d'hommes soit 45000 soldats. L'armée prussienne est aux portes du Territoire de Belfort, dès lors une résistance héroïque s'exerce avec acharnement durant 3 jours consécutif face à l'Allemagne dans l'objectif de conserver la zone de Belfort libre.

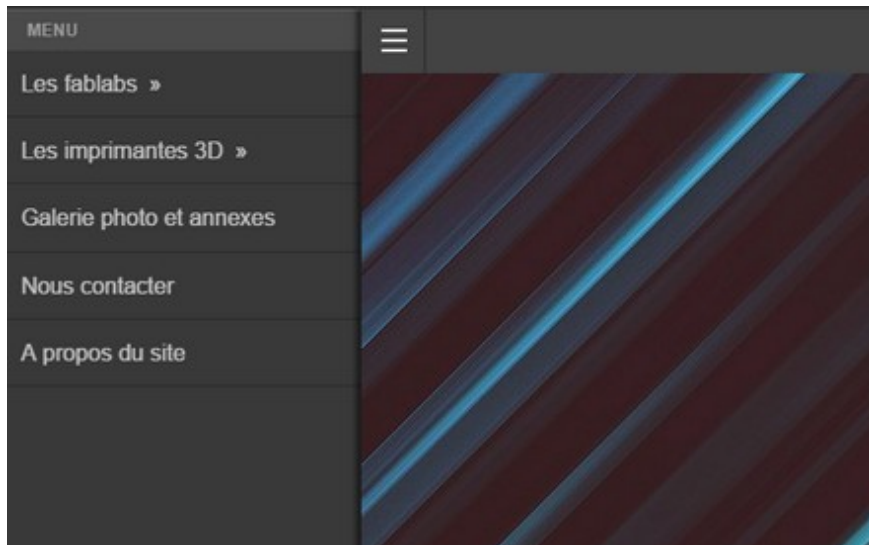
Suite à cette bataille il n'y a ni gagnant ni perdant ; ce qui conduit en février 1871 à la signature de l'armistice entre les deux pays. La ville de Belfort reste ainsi libre sous l'autorité du territoire français. Un exode important d'alsaciens et de lorrains dans le territoire de Belfort se produit alors pour rejoindre le territoire français. Ainsi, la ville de Belfort passe de 8000 habitants (avant la guerre) à 34000 habitants en un an seulement, fortifiant la ville suite à cette augmentation démographique.



12. - Siège de Belfort (1870-71). - Par ordre du Gouvernement, la garnison quitte Belfort avec armes et bagages, sans laisser derrière elle ni un homme ni un blessé (s. E. B. 1871).

Site créé par des étudiants ayant pensé à hiérarchiser leurs informations.

2.1.3 Menu efficace



Menu off-canvas de Foundation : clair et moderne.

La création d'un menu dans le web design reste un point essentiel qui doit être **réalisé de manière efficace et attrayante pour faciliter la navigation de vos utilisateurs**. En effet, Le menu doit permettre de **trouver rapidement et facilement les informations**. Cela réduit le taux de rebond et rend votre site plus convivial.

Il faut donc logiquement que votre menu soit **clair ET toujours visible**.

2.2 Un site esthétique

Choix judicieux du design, de la couleur et du schéma : le site Web doit être attrayant et être en mesure d'informer les visiteurs du site d'un seul coup d'œil.

2.2.1 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.

Il va de soi, qu'il vaut mieux s'inspirer de sites modernes et bien conçus... Ainsi, le site [Mycorance](#) est un exemple pour tout ce qu'il ne faut pas faire en webdesign :

- la charte graphique change d'une page à l'autre ;
- le site est optimisé pour un écran de 800 × 600 ;
- le menu disparaît ou change selon les pages ;
- etc.

Par ailleurs, il est **déconseillé de s'inspirer de sites e-commerces** type Amazon qui répondent à des critères particuliers.

2.2.2 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 texte, 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.

2.2.3 Harmoniser

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

2.3 Utiliser ou non un framework tel que Bootstrap

L'utilisation de Bootstrap est pratique puisqu'elle évite de refaire des styles pour positionner des éléments. Elle permet donc de gagner du temps.

En revanche, il est **indispensable de parvenir à vous en détacher suffisamment pour apporter votre touche** et ne pas vous contenter d'écrire deux-trois lignes de code CSS. Il est donc obligatoire que dans votre site, il y ait un **apport personnel concernant l'aspect esthétique** de façon à ne pas avoir un style trop proche de **Bootstrap qui propose des styles CSS très neutres**. Ceux-ci doivent obligatoirement être surchargés sous peine de produire un site fade sans identité.

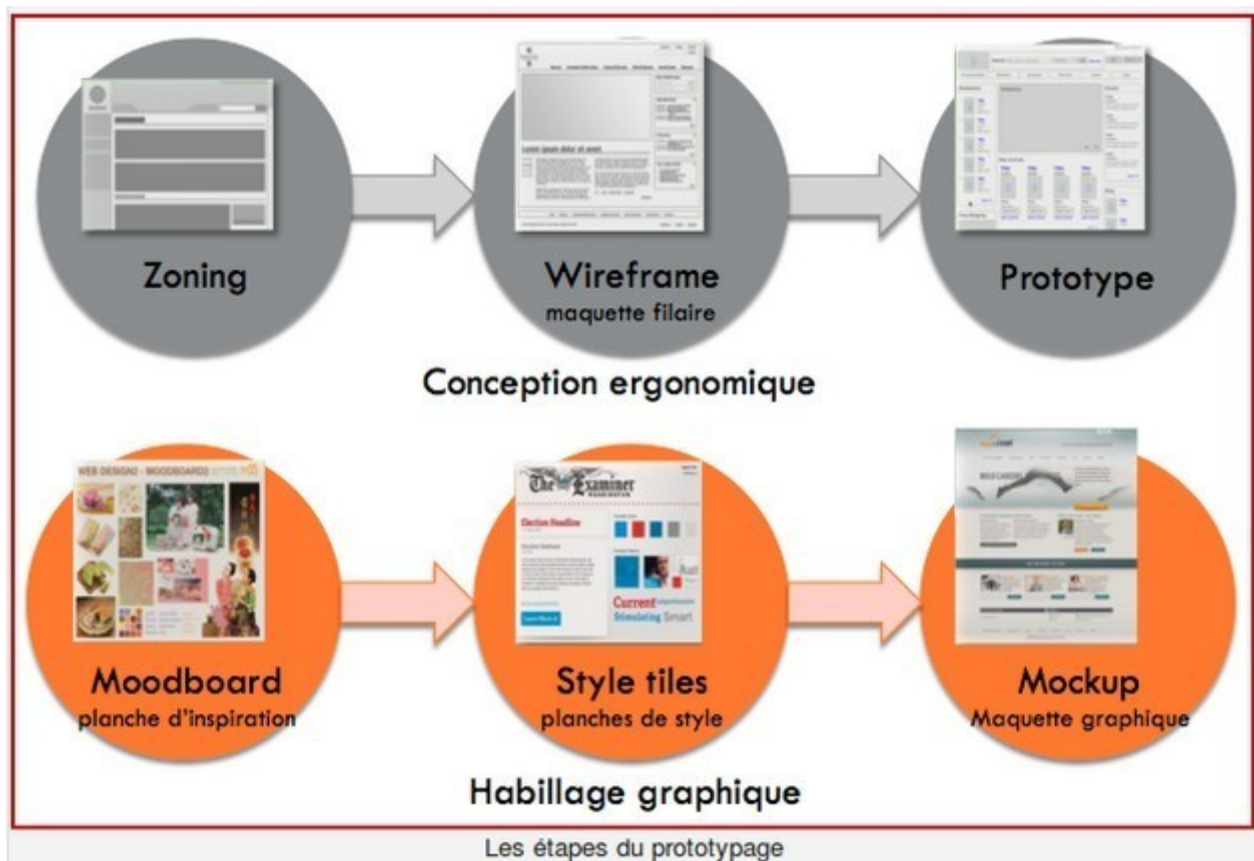
2.4 Prototypage / maquette⁴

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.

Concernant la forme, il faut toujours conserver à l'esprit que **l'on** cherche systématiquement à **aérer le contenu**, à **l'illustrer**, à **mettre des phrases en avant**, etc.

Lisez à ce sujet le bon article « [Le prototypage d'application web](#) » qui analyse les six étapes du prototypage et cite des outils pour les réaliser.



⁴ Lisez à ce propos le cours « Deux questionnaires client » sur Moodle SAÉ S1. 56.

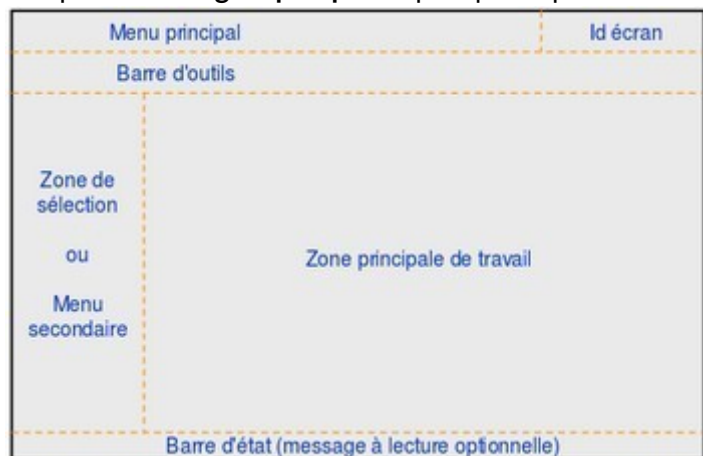
Remarque : Si vous **prenez l'habitude d'observer les maquettes des sites**, vous aurez petit à petit une vision mentale de l'intérêt de l'utilisation d'une maquette pour organiser l'information à l'écran.

2.4.1 Zoning (= gabarit d'écran ou tracé régulateur) / wireframe

Le zoning est la première maquette d'un site. Si c'est par conséquent la plus imprécise, elle ne doit pas être trop floue sous peine d'être inutile.

Pour le créer, aidez-vous du cours d'Openclassroom
« [Réalisez le zoning et le wireframe d'un site web](#) »

Exemple de **zoning trop imprécis** puisque la partie « Zone



principale de travail » est la partie la plus importante de la maquette. **Celle-ci doit donc être précise pour indiquer comment l'information sera présentée.** Cela peut se faire sur une autre page.

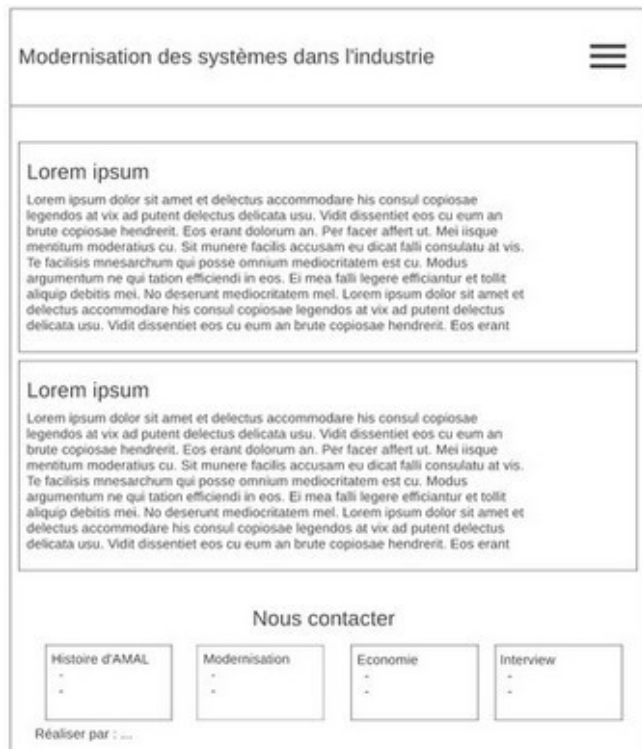


Exemple de **zoning moins imprécis**, grâce en particulier aux différentes couleurs et aux différentes zones qui sont précisées.

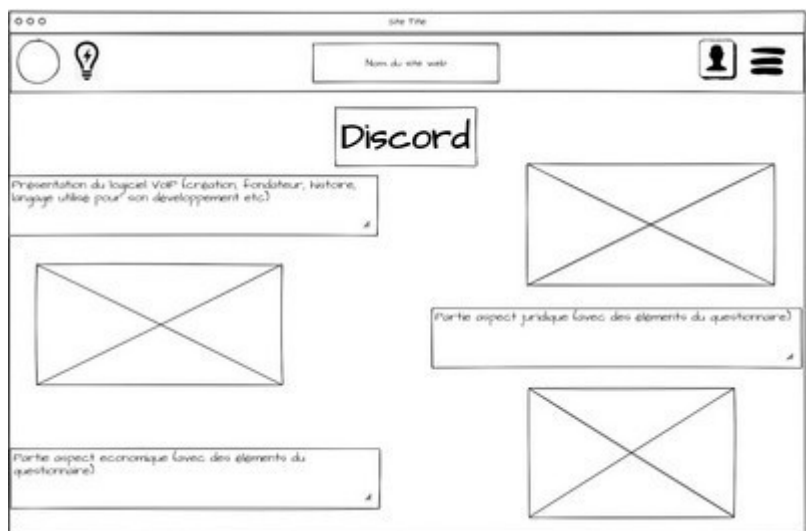
Le zoning (gabarit d'écran ou tracé régulateur) définit le découpage des pages du site. **Pour chaque type de page** (page d'accueil, page intérieure, chapeau de rubrique, etc.) on schématise à l'aide de blocs ou de boîtes les différentes zones de la page. On détermine ainsi les grandes fonctionnalités 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. **Il peut donc y avoir plusieurs pages :**

- soit une pour la page d'accueil, une pour la page de contact, une ou deux pour les pages de texte ;
- soit une présentant les différentes zones en général (comme c'est le cas dans l'illustration ci-dessous) et une présentant l'en-tête, le pied de page et les zones de texte assez précisément (comme c'est le cas dans les illustrations ci-dessous).



Zoning trop peu travaillé : il n'est pas possible sur un site de présenter des blocs de textes aussi importants : l'internaute n'aurait pas envie de les lire.



Il y a un **vrai travail de scénarisation** sur une seule page qui est assez intéressant. Il faudrait tout de même **être plus précis au niveau de la mise en forme** (niveaux de titres) et bien **faire attention au volume** de texte qui pourra accompagner les images, ou à l'inverse, à la taille de l'image illustrant le texte.

2.4.2 Prototype / maquette

Le prototype est une maquette visuelle qui permet de **visualiser la disposition des différents éléments d'un site (menu, texte, illustrations, titres...), les couleurs, etc.** Pour réussir ce prototype, il faut se projeter dans la structure des zones de contenus, et donc de les détailler dans la maquette :

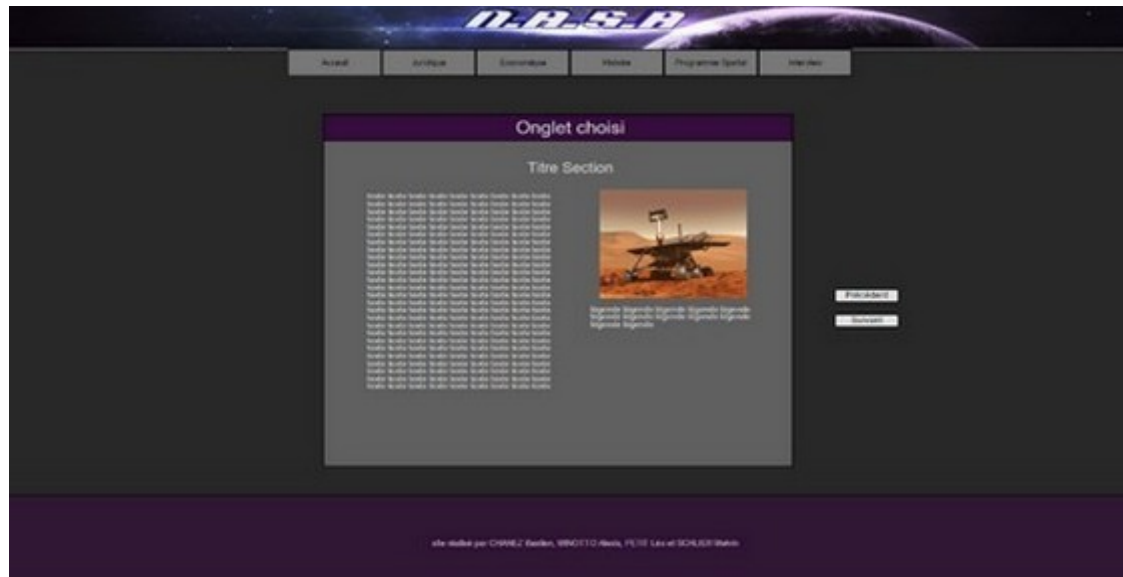
- volume d'informations ;
- différents niveaux de titre ;
- éléments de mise en forme ;
- illustrations – emplacement, taille...

Il ne faut donc pas être trop simpliste. En effet, s'il est indispensable de **définir les principales zones du gabarit d'écran**, il est également utile d'essayer de se projeter un peu plus loin et de **faire un travail similaire sur la zone « contenu de la page »**. Ainsi vous gagnerez du temps lors de l'intégration.



1^{er} exemple de prototype qui reprend les couleurs du thème traité.

Problème : **c'est trop imprécis** : on ne sait pas quelle place prendront les titres, les sous-titres, le texte, les illustrations, etc.



2^e exemple de prototype mettant en évidence la **mauvaise utilisation de l'espace**.

2.5 Conseils pour la création d'une maquette

Il est important de **réaliser une maquette assez complète avec du contenu, des mises en avant d'éléments** afin d'attirer le regard de l'internaute et de susciter l'envie de lire les contenus. **La maquette doit être assez aboutie pour vous permettre de vous projeter. De ce fait, il faut la décliner pour toutes les pages, de manière à vous faciliter le travail lors du développement du site :**

- **pensez à hiérarchiser vos contenus** – tailles et couleurs de vos titres et sous-titres, taille(s) de votre texte, voire comment créer des zones de contenus mis en avant ;
- faites le **placement de visuel de ces contenus** ;
- **choisissez les images** qui vont illustrer votre contenu, leurs emplacements, leurs tailles ;
- essayez de **trouver vos accroches de page d'accueil** – ainsi, vous pouvez amener un élément de fond sur toute la largeur du site. Attention : il faut que cet élément apporte un plus, en mettant en avant un titre, ou en apportant un élément graphique propre à la page et donc différent sur chaque page ;
- **faites une mise en page avec plus de textes** – celui-ci ne doit pas forcément être abouti. Vous pouvez donc utiliser des générateurs de textes en ligne (*lorem ipsum...*) ;
- **choisissez une ou deux polices sans empattement** (= sans serif) ;
- **choisissez des couleurs** pour les polices, fonds d'écran, barre de navigation ;
- **réfléchissez à la forme de vos encadrés**, etc.
- **Arrêter un choix de couleur et de polices assez tôt permet d'éviter de faire et refaire du code CSS...**

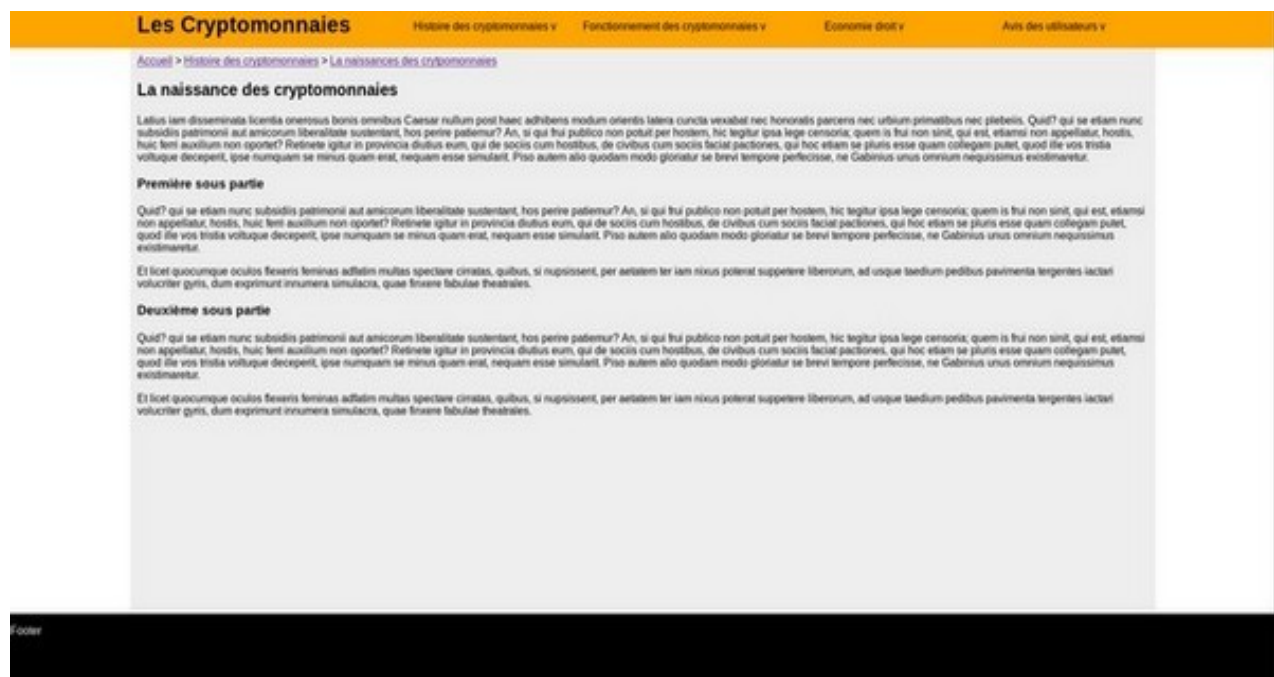
Adaptez l'esthétique de votre site à votre sujet. Ainsi un sujet présentant les cryptomonnaies devra être visuellement très différent d'un site présentant une entreprise de confiserie. Ce dernier devra être plutôt coloré et comporter des arrondis par exemple.

Voici ci-dessous quelques exemples de maquettes créées par des étudiants de S1 :

2.5.1 Maquettes à revoir



Maquette annonçant un site qui sera vieillot, inadapté. Elle est en outre trop peu précise : texte et images manquent.



Maquette où il manque les images pour savoir si le site sera correct. De plus, le fil d'Ariane est vieillot.

2.5.2 Maquettes intéressantes



Maquette intéressante malgré une police avec empattement qui devra être remplacée. Mais il faudrait une deuxième page pour savoir comment seront présentés le texte et les images.



Maquette précise annonçant un site qui sera satisfaisant après quelques améliorations.

2.5.3 Très bonne maquette

Titre Galerie

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Image Description



Image Description

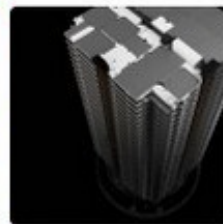


Image Description



Image Description

Carousel



Fiches



Titre fiche

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



Titre fiche

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Lien



Titre fiche

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Plus



Extrait d'une maquette très professionnelle et très détaillée.

Sur cette page, on voit comment seront présentées les illustrations tout au long du site, ainsi que les titres et les contenus, et les zones de mise en avant.

Le choix de la police (Poppins) et des deux couleurs du site (orange et bleu foncé) est bien pensé et décliné avec sûreté.

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 quelle(s) page(s) chacun ou chacune a intégrée(s).

4 RÉDACTION DU TEXTE

Voici quelques conseils pour rédiger un texte clair⁵.

Rédigez un texte clair pour le web en 10 étapes

Message clé

Mettez l'élément le plus important en haut du message.

ETAPE
01



ETAPE
02

Style direct

Utilisez des phrases actives et affirmatives.



Apostrophe

Interpellez le lecteur.

ETAPE
03



ETAPE
04

Mise en page

Utilisez les listes à puce, les titres et la mise en forme.



Hiérarchie

Mettez en annexe l'information secondaire.

ETAPE
05



Rédigez un texte clair pour le web en 10 étapes

Concision

N'employez pas trop de mots dans vos phrases.

ETAPE
06



ETAPE
07

Une idée

Développez une seule idée par phrase



Orientation lecteur

Définissez ce que vous souhaitez que votre lecteur pense ou fasse après avoir lu votre texte.

ETAPE
08



ETAPE
09

Mots compliqués

Évitez les mots qui finissent en -tion, -ment, -isme.



Interpellation

Posez des questions à votre lecteur.

ETAPE
10



CommunicationInterne.Net

CommunicationInterne.Net

5 ILLUSTRATIONS LIBRES DE DROIT

Il est indispensable d'illustrer vos textes régulièrement. Pour ce faire, **utilisez des images libres de droit**. En effet, les licences Creative Commons ont été créées par une association à but non lucratif qui propose de classer les images selon les droits accordés par les auteurs des photos

⁵ Informations beaucoup plus détaillées dans le cours « L'écriture web ».

Voici une liste des « [70 meilleures banques d'images gratuites et libres de droits](#) », une autre des « [50 meilleures banques d'images libres de droits et gratuites](#) » et une des « [23 meilleures banques d'images gratuites et libres de droits à utiliser en 2021](#) ».

The screenshot shows a Google Images search for "images libres de droit". The search results are displayed in a grid format. A red 'X' is drawn over the top left corner of the image. A dropdown menu is visible under the "gratuites" filter, showing options for image reuse permissions. The search results include various images and links to websites offering free images.

Search results include:

- Top 6 des banques d'image libres de dr...
- Galerie Banque d'images Gratuites libres de droits | LR...
- Où trouver des images gratuites (et libres de dr...
- 10 sites de photos libres de droit pour votre site...
- Images libres de droit - Le Réveil...
- Top 12 des banques d'images gratuites...
- 10 sites d'images libres de droits et gratuites
- 18 banques d'images gratuites, libres de...
- 7 sources d'images libres de droits | Blog Payfleur
- 25 Sites Pour Trouver Une Image Libre De Droit PAR...
- 20 meilleures banques d'images gratuites et...
- Où trouver des images gratuites (et libres de dr...
- 10 sites d'images libres de droits et gratuites
- 7 sources d'images libres de droits | Blog Payfleur
- 25 Sites Pour Trouver Une Image Libre De Droit PAR...
- 20 meilleures banques d'images gratuites et...

Concernant l'hébergement de votre site web, **il sera sur GitHub ainsi que les différents documents ayant permis son élaboration.**