### 3.2 Glossaire

A

application · *3*, *4*, *5*, *6*, *7*, *8*, *9*, *10*

Programme, ou ensemble de programmes, destiné(s) à aider l'utilisateur d'un ordinateur pour le traitement d'une tâche précise.

B

bannière · *8*, *9*, *10*

Partie d'une page Web ou d'une interface contenant un message.

C

champ · *6*, *7*, *8*

Elément d'un formulaire dans lequel un utilisateur peut insérer des informations

D

dashboard · *5*, *9*

Panneau de contrôle.

debriefing · *4*, *10*

Discussion synthétique qui suit et résume un évènement.

E

espace personnel · *5*, *6*, *7*, *8*, *9*, *10*

Traditionnellement la première page qu'un utilisateur découvre lors de l'ouverture d'une application. Il contient généralement l'espace personnel.

F

feature · *4*

Fonctionnalité.

feedback · *3*, *5*, *9*

Retour, avis.

I

IA · *3*, *4*

Intelligence artificielle.

icône · *8*, *10*

Ici, image qui joue le rôle de lien vers une autre page, ou de bouton permettant d'invoquer une fonctionnalité.

input · *7*

Données entrantes.

interface · *4*, *7*, *9*

Ici, ensemble d'éléments visuels (ex: boutons) qui permettent à l'utilisateur d'utiliser l'application.

L

lead dev · *4*, *5*

'Leading Developer', un développeur expérimenté capable de mener une équipe technique.

log in · *4*, 5, *6*

S'identifier à l'aide d'un identifiant et d'un mot de passe, traditionnellement.

M

matching · *3*

Correspondance, harmonie, conformité, pairage.

messaging · *3*

Echange de messages en format numérique.

N

naviguer · *5*, *6*, *7*

Se rendre d'une page à une autre.

notification · *5*, *6*, *7*, *8*

Message d'alerte ou d'information destiné à l'utilisateur.

O

onglet · *7*, *9*

Élément d'une interface graphique qui permet de choisir une page à afficher sur un écran.

P

package · *4*

Paquet, ensemble.

partager · *9*

Partager la possession d'un élément, ici un document. Cela s'accompagne souvent de synchronisation du contenu.

personae · *5*

Un personnage fictif et général qui représente un utilisateur d'un type spécifique.

product owner · *4*, *5*

Propriétaire du produit, prend des décisions quant aux fonctionnalités qu'un produit logiciel doit avoir, intervient auprès du client.

R

récursion · *Voir* récursion

S

sign up · *4*, *5*, *15*

S'enregistrer, s'inscrire de manière à pouvoir s'identifier lors des utilisations suivantes.

U

utilisateur · *4*, *5*, *6*, *7*, *8*, *9*, *10*

Personne, groupe qui fait usage de quelque chose, qui utilise un appareil, un service.

W

wireframe · *2*, *5*, *6*, *7*, *8*, *9*, *10*, *15*

Maquette, modèle.