

## 3.2 Glossaire

---

### A

#### **application**

Programme destiné à aider l'utilisateur d'un ordinateur pour le traitement d'une tâche précise.

---

### B

#### **bannière**

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

---

### C

#### **champ**

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

---

### D

#### **dashboard**

Panneau de contrôle.

#### **debriefing**

Discussion synthétique qui suit et résume un évènement.

---

### E

#### **espace personnel**

la première page qu'un utilisateur découvre lors de l'ouverture d'une application.

---

### F

#### **feature**

Fonctionnalité.

#### **feedback**

[Retour, avis](#)

---

## I

### **icône**

bouton permettant d'invoquer une fonctionnalité.

### **interface**

ensemble d'éléments visuels qui permettent à l'utilisateur d'utiliser l'application.

---

## L

### **lead dev**

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

### **log in**

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

---

## N

### **naviguer**

Se rendre d'une page à une autre.

### **notification**

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