

# Les éléments du développement d'interface utilisateur

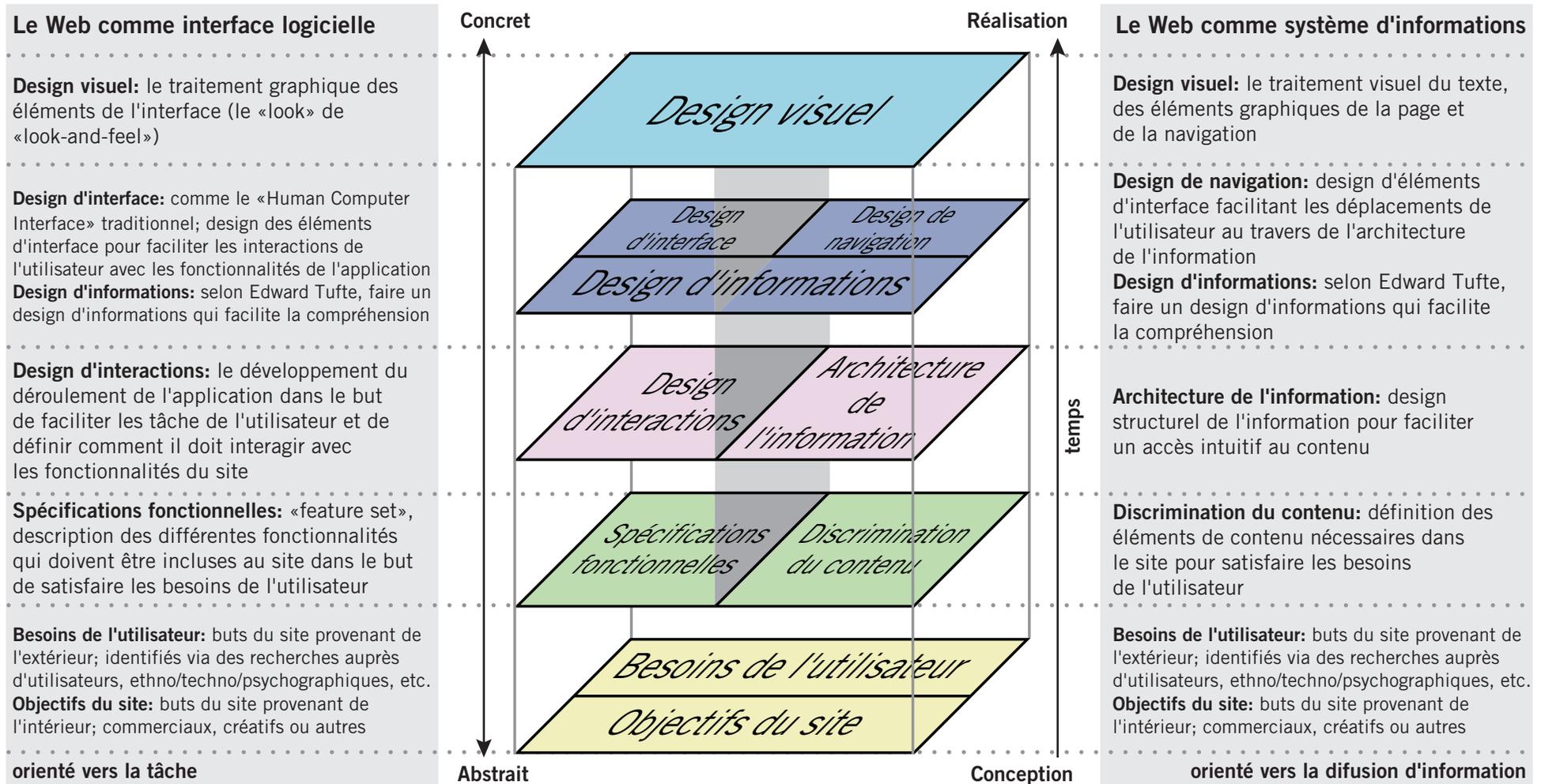
Jesse James Garrett

jgg@jgg.net

30 mars 2000

Traduction libre de  
Thierry Goulet et Martin L'Allier

**La dualité:** Le Web a été originalement conçu comme étant un espace de diffusion d'informations sous forme de liens hypertextes, mais le développement de technologies de plus en plus sophistiquées a encouragé l'utilisation en tant qu'interface d'applications distantes (remote software interface, RSI). Cette dualité a créé une certaine confusion lorsque les experts en développement d'interface utilisateur ont tenté d'adapter leur terminologie à la nouvelle réalité du Web. Le but de ce document est de définir certains termes dans un contexte approprié et de clarifier les relations entre les différents éléments.



**L'image est incomplète:** Le modèle présenté ici ne tient pas compte des tâches secondaires (comme celles durant le développement technique ou la création du contenu) qui peuvent influencer les décisions durant le développement de l'interface utilisateur. De plus, ce modèle ne décrit pas les étapes de développement et ne définit pas les rôles dans une équipe de développement d'interface utilisateur. Le modèle tente plutôt de démontrer les considérations principales à prendre en considération dans le développement d'une interface utilisateur pour le web.