

# VOCABULAIRE DE L'ERGONOMIE ET DES INTERFACES UTILISATEUR de type Web et Windows

**Référence :** CNRS/DSI/BQUAL/ERGONOMIE/VOCAERGO.doc

**Date :** 18/06/98

**Version :** 2.0

**Auteurs :** Corinne Ratier

**Diffusion :** DSI

**Objet du document :** - expliciter les termes utilisés dans les documents/guides « ergonomie » proposés par le bureau de la qualité de la DSI,  
- proposer un langage opératif commun, ensemble des termes utilisés par les équipes projet de la DSI.

**Table des mises à jour du document**

<b>Version</b>	<b>Date</b>	<b>Objet de la mise à jour</b>
1.0	07/05/98	Création du document à partir du glossaire proposé dans le Guide de recommandations ergonomiques pour la conception et l'évaluation d'interfaces utilisateurs (version 2.0).
2.0	18/06/98	Intégration de nouvelles définitions et de celles contenues dans le glossaire du document « Recommandations pour la création de pages web » (Sylvie Baesler).

*Remarques :*

- les termes précédés du signe  sont spécifiques au Web,
- ceux suivis d'une astérisque sont définis dans le présent document.

---

# A

---

**Accès**

Possibilité d'accéder à des informations.

Moyen permettant d'accéder à des ressources ou des informations *via* un réseau.

**Accès direct**

Fait de pouvoir accéder immédiatement à la bonne information.

**Accès restreint**

Procédure qui permet de réserver la lecture de certaines données à des groupes d'utilisateurs\* définis.

**Accès séquentiel**

C'est le contraire de l'accès direct\* : fait de devoir parcourir tout ou (une) partie des informations d'un fichier pour obtenir la bonne information.

 **Accueil (page d')**

Page principale d'un site web\*. C'est de la page d'accueil que part toute l'arborescence d'un site.

**Acquittement (d'un message)**

C'est l'accusé de réception d'un message\*.

*Exemple* : le système affiche le message «La saisie du nom est obligatoire » ; en cliquant sur le bouton <OK>, l'utilisateur indique qu'il a bien pris connaissance du message ; il acquitte ainsi l'information donnée par le système.

**Activation**

Fait d'attribuer le focus\* à un élément donné d'une interface graphique\*.

**Activer**

Rendre un programme\*, une procédure\* opérationnel(le).

**Activité**

Ce sont les comportements que l'opérateur\* met en oeuvre pour réaliser sa tâche\* : comportements physiques (gestes, postures, actions,...) et comportements mentaux (compétences, connaissances, raisonnements,...).

 **Adresse électronique**

Adresse qui permet à un utilisateur\* d'envoyer des messages d'un ordinateur à un autre *via* un réseau de transmission de données.

**Afficher**

Faire apparaître des informations sur un écran\*.

### **Analyse du travail**

Technique, en ergonomie\*, qui consiste à étudier précisément le travail d'un utilisateur\*. Effectuer une analyse du travail\* permet de vérifier, ou faire en sorte, que l'environnement de travail soit bien adapté aux utilisateurs. Dans le domaine de la conception de projets informatiques, elle permet de développer des produits en accord avec les situations de travail des utilisateurs.

### **Ancre (Ancrage)**

Dans un document hypertexte\*, c'est l'objet (l'endroit) duquel part le lien\* (icône\*, mot, image...).

### **Animation**

Sur les pages web\*, petites images en mouvement.

### **Applet java**

Petite application en programme Java, embarquée dans une page HTML et qui s'exécute en local lorsque la page est chargée.

### **Application**

1 - Logiciel assurant une fonction particulière.

-  2 - Pages dynamiques sur le web\* telles des moteurs de recherche, des demandes de mots de passe... Par opposition aux pages statiques qui sont la mise en page de documents en format HTML, les pages dynamiques nécessitent un développement informatique plus complexe.

### **Arborescence**

Structure en forme d'arbre permettant de décrire les cheminements possibles d'un site web\*. Les dossiers, sous-dossiers et fichiers partent en ramification de la page d'accueil\*.

### **Arbre de Noël (effet d')**

Expression qualifiant les pages web\* où les animations\* sont sur-utilisées.

### **Arobase ou arobase**

Signe @ utilisé dans les adresses de messagerie électronique.

### **Arrière-plan (tâche en)**

*Voir* Tâche de fond\*.

### **Article de menu**

*Voir* Option de menu\*.

### **Ascenseur**

*Voir* Barre de défilement\*.

# B

## **BAL**

Abréviation de Boîte Aux Lettres.

## **BLE**

Abréviation de Boîte aux Lettres Electronique.

## **Balise**

C'est une commande qui, insérée dans un document HTML, spécifie comment le document ou une partie de ce document doit être mis en forme.

### **Bande de défilement**

*Voir* Barre de défilement\*.

## **Bandeau**

Bande de couleur souvent placée à gauche de certaines pages web\*, qui contient des éléments permettant la navigation\* au sein d'un site\*.

### **Barre d'état**

Bandeau affiché en bas de la fenêtre principale et présentant les informations relatives aux objets de la zone client\* de la fenêtre qui détient le focus.



*Barre d'état dans Word*

### **Barre de défilement**

Barre rectangulaire disposée le long de la partie droite — verticalement — ou de la partie inférieure — horizontalement — d'une fenêtre. Cliquer sur la barre de défilement entraîne le défilement du document. Une barre de défilement permet donc à l'utilisateur\* de voir qu'il y a plus d'informations que celles affichées à l'écran et de visualiser ces informations qui apparaissent en actionnant la barre de défilement verticale ou horizontale.

### **Barre de menus**

Bande horizontale en haut de l'écran et affichant les titres de menus disponibles.



*Barre des menus Word.*

## **Barre de navigation**

Ensemble d'éléments (mots, icônes...), regroupés qui permettent d'accéder rapidement à certaines pages d'un site.

**Barre de titre**

Barre placée horizontalement dans la partie supérieure d'une fenêtre et affichant son titre.



*Barre de titre d'une fenêtre d'une application DSI.*

**Base de données**

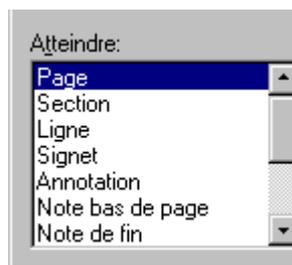
Ensemble de données organisées en vue de leur utilisation dans des applications et de manière à faciliter leur évolution indépendante.

**Bogue**

Erreur de conception ou de réalisation qui se traduit par des anomalies de fonctionnement.

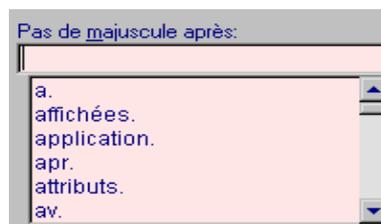
**Boîte à liste**

- Boîte à liste simple  
Boîte ouverte en permanence. Permet à l'utilisateur\* de sélectionner une donnée dans la liste.



*Boîte à liste simple dans la boîte de dialogue « Atteindre » accessible à partir de l'option « Atteindre » du menu « Edition » de Word.*

- Boîte à liste combinée  
Boîte ouverte en permanence. Permet à l'utilisateur\* de saisir\* ou de sélectionner\* une donnée dans la liste.



*Boîte à liste combinée dans la boîte de dialogue « Exceptions de correction automatique » accessible à partir de la boîte de dialogue « Correction automatique », elle-même accessible à partir de l'option « Correction automatique ... » du menu « Outils » de Word.*

- Liste déroulante  
Boîte ouverte à la demande de l'utilisateur\*. Permet à ce dernier de sélectionner\* une donnée dans la liste.



*Listes déroulantes accessibles dans la barre d'outils Word.*

- Boîte à liste déroulante  
Boîte ouverte à la demande de l'utilisateur\*. Permet à ce dernier de saisir\* ou de sélectionner\* une donnée dans la liste.



Boîte à liste déroulante apparaissant dans la fenêtre « Trier le texte » accessible à partir de l'option de « Trier le texte... » du menu « Tableau » de Word.

### Boîte de dialogue

Une boîte de dialogue est une fenêtre secondaire\* qui demande des informations complémentaires à l'utilisateur\*, informations sur un objet de la fenêtre principale\* ou sur les paramètres d'une action.

### Boîte de message

Information provenant de l'application\* prévenant l'utilisateur\* qu'un événement s'est produit : résultat d'une action, avertissement d'une situation risquée, ...

### Bookmark

Voir Favori\*.

### Bouton de commande

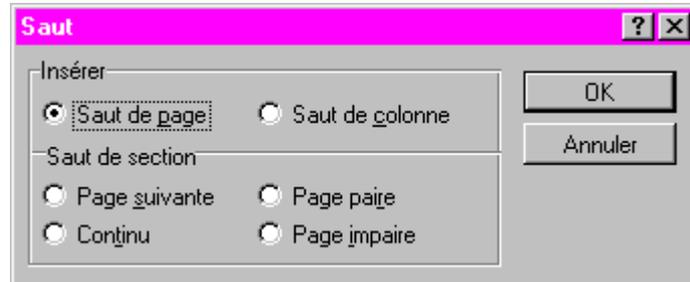
Objet à l'écran\*, souvent représenté en relief, sur lequel on peut cliquer\* pour déclencher une action.



Boutons de commande <Ouvrir> et <Annuler>.

### Boutons d'option

Petits cercles composant une série dans laquelle une seule option peut être activée à la fois. Ils sont mutuellement exclusifs et le bouton activé se différencie des autres par un point noir en son milieu.



*Boutons d'options de la boîte de dialogue\* « Saut » accessible par l'option « Saut » du menu « Insertion » de Word.*

### Boutons de modification de la taille d'une fenêtre

Permettent à l'utilisateur\* de modifier la taille de la fenêtre en cliquant sur un des boutons.



*Boutons de modification de la taille d'une fenêtre*

### Bouton radio

Voir Boutons d'option\*.

### Bordure de fenêtre

La bordure de fenêtre\* délimite visuellement (par différence de couleur) la fenêtre par rapport au reste de l'écran.

### Butiner

Voir Surfer\*.

## C

### Cadre (ou frame)

Technique permettant le découpage d'un écran\* en plusieurs parties, gérées de façon indépendante et chaque partie étant un cadre.

### Cases à cocher

Elles se présentent sous la forme de petits carrés qui permettent à l'utilisateur\* de sélectionner\* ou dé-sélectionner une valeur. Elle sont indépendantes : plusieurs cases peuvent être cochées en même temps. Une case est sélectionnée lorsqu'elle est cochée.



Série de cases à cocher

### Case de contrôle de taille

Case placée à l'angle de la bande de défilement verticale et de la bande de défilement horizontale, c'est-à-dire dans l'angle droit en bas d'une fenêtre\*. Cette case permet à l'utilisateur\* de modifier la taille d'une fenêtre par un cliquer-glisser.



Case de contrôle de taille sur un document (poste PC)

### Case de fermeture

Case placée à l'extrémité gauche (poste Mac) ou droite (poste PC) de la barre de titre de la fenêtre\* activée. En cliquant sur cette case, l'utilisateur\* referme la fenêtre.



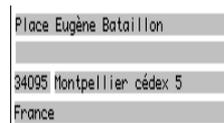
Case de fermeture sur un document (poste PC)

### Cercle d'option

Voir Bouton d'option\*.

### Champ d'affichage

Zone correspondant à un libellé et dans laquelle du texte est affiché sans que l'utilisateur puisse la modifier.



Champ d'affichage dans une application\* DSI

### Champ de saisie

Zone correspondant à un libellé\* et dans laquelle l'utilisateur\* peut taper du texte.



Champ de saisie

### Chargement

Affichage d'une page Web\*\* à l'écran grâce à un navigateur\*.

**Clic**

Action de cliquer\*.

**Cliquable**

Qui réagit à un clic de souris. Se dit d'une zone de l'écran\* sur laquelle le fait de cliquer va produire un effet.

**Cliquer**

Enfoncer puis relâcher le bouton gauche ou droit d'une souris. Sur le Web\*\*, cela a pour effet d'activer un lien\*.

**Combinaison de touches**

Appui simultané de différentes touches du clavier ; en général une touche « normale » et une ou plusieurs touches de commutation\*.

 **Connexion**

Mise en communication d'un ordinateur avec un réseau, en l'occurrence un réseau permettant l'accès à Internet.

**Convivialité**

Caractérise une application facile à utiliser par un utilisateur\* novice ou simplement agréable d'utilisation.

**Copier-coller**

Suite d'actions qui consiste à copier un ensemble de données préalablement sélectionnées puis à les coller.

**Corps de caractères**

*Voir* Taille de caractères.

**Curseur**

Symbole apparaissant à l'écran\* dans les zones de saisie\* et indiquant l'endroit où les caractères tapés par l'utilisateur\* vont s'insérer. Le curseur a généralement la forme d'un I lorsqu'il est inséré dans une zone de saisie de texte mais peut avoir différentes formes : flèche, croix, montre, sablier...

## D

---

**Date de mise à jour**

Date indiquant le jour où les dernières modifications ont été réalisées sur une page.

**Densité d'affichage**

La densité d'affichage est la quantité d'informations affichées (exprimée en %) par rapport à l'espace total disponible.

**Dialogue utilisateur**

Ensemble des interactions entre l'utilisateur\* et le système.

**Didacticiel**

*Voir* Tutoriel.

**Double-cliquer**

Action de cliquer\* deux fois rapidement.

## E

---

**Ecran**

Dispositif d'affichage.

Une page affichée à l'écran est aussi appelée « écran ».

 **Editeur**

Programme de modification, de mise en forme et de structuration d'information.

 **E-mail (ou Mél.)**

Abréviation de « Electronic mail » ⇒ Courrier électronique

*Voir* Adresse électronique

 **Emoticon**

*Voir* Smileys.

**En ligne**

Se dit d'éléments informatiques, applications, données diverses, accessibles par un réseau.

 **Entrelacé**

Processus d'affichage d'une image qui apparaît floue à l'écran et qui devient nette progressivement.

**Equivalent clavier**

*Voir* Raccourci-clavier.

**Ergonomie**

Etude scientifique des conditions de travail et des relations entre l'homme et la machine

**Espace**

Caractère, qui, lors de l'impression, correspond à un espace vierge. Ce caractère est produit par la barre d'espace du clavier.

**Etat**

Document présentant des informations organisées pour leur visualisation ou leur impression ; il n'y a pas de modification ou de mise à jour possible des informations.

**Événement**

Tout ce qui peut être considéré comme une action de l'utilisateur (ex. : frappe au clavier) ou du système (ex. : affichage d'un message d'erreur).

**Événementiel (type de programmation)**

Programmation fondée sur les événements ; le programme est essentiellement défini par ses réactions aux différents événements qui peuvent se produire.

**Exécuter**

Lancer l'exécution d'un programme.

---

# F

---

 **FAQ**

Frequently Asked Questions. Traduit en français par « Foire aux questions ». Questions fréquemment posées avec les réponses correspondantes.

 **Favori**

Lien vers une page web\* l'on apprécie tout particulièrement, raison pour laquelle on choisit de le placer dans une liste de favoris.

**Fenêtre**

Sur un écran, espace d'affichage et de dialogue entre un programme et son utilisateur.

- Fenêtre principale  
# à compléter #
- Fenêtre secondaire  
# à compléter #

**Focus**

Curseur\* fictif montrant la zone de l'écran sur laquelle sont effectuées les actions au clavier. En règle générale, il est matérialisé par un attribut vidéo : vidéo inverse, surbrillance\*.

 **Forum**

Groupe de discussion où chaque participant peut envoyer des messages à l'ensemble des abonnés ; ceux-ci peuvent les lire et y répondre.

## G

---

### **Gris/grisé**

Attribut d'affichage indiquant qu'une action ou une option qui ne peut pas être choisie ; celle-ci apparaît en caractères estompés.

## H

---

### **Historique**

Fonction d'un navigateur\* qui consiste à lister les pages consultées pour permettre aux utilisateurs\* d'y revenir facilement.

### **Homepage**

Page d'accueil\* d'un site web\*.

### **Hypermédia**

Système dont le choix du type d'information consultée se fait selon un mode hypertexte, les informations étant du texte, des images, du son, de la vidéo...

### **Hypertexte**

Ensemble de textes reliés entre eux par des liens\* permettant des choix de directions et d'approfondissement de parties de texte.

## I

---

### **Ikone**

Symbole graphique qui représente un objet, une application ou une fonction que l'on peut sélectionner en cliquant dessus à l'aide d'une souris.

### **Iconiser**

Remplacer une fenêtre\* par l'icone\* associé afin de libérer la partie de l'écran\* correspondante.

### **Interactif (logiciel)**

Logiciel permettant des actions réciproques sur le mode dialogue avec des utilisateurs\* ou en temps réel avec des appareils.

### **Interface utilisateur**

Ensemble de programmes gérant les rapports que l'utilisateur peut entretenir avec sa machine et les logiciels qu'elle contient.

 **Internaute**

Personne connectée sur Internet\*.

 **Internet**

Désigne l'ensemble des réseaux universitaires, de recherche et commerciaux interconnectés à l'échelle mondiale.

## L

---

 **Lien**

Dans des systèmes hypertextes\* tels que le web\*, un lien est une référence à un autre document ou à une autre partie du même document qui s'affiche quand on clique sur le lien en question.

**Libellé**

Mot ou groupe de mots permettant d'identifier un champ, une option, une action, ...

 **Liste de diffusion**

Fonction qui permet de rediffuser un message électronique envoyé à une liste de diffusion à un ensemble d'adresses électroniques

**Logiciel**

Ensemble des programmes, procédés et règles — et éventuellement documentation — relatifs au fonctionnement d'un ensemble de traitement de données.

## M

---

**Maintenance**

Ensemble des actions visant à prévenir ou à corriger les dégradations d'un matériel pour maintenir ou rétablir sa conformité aux spécifications.

**Maniabilité**

# à compléter #

## M<sub>é</sub>l.

Voir Messagerie électronique\*.

### Menu contextuel

Menu pouvant être appelé par la souris en cliquant sur le coin supérieur gauche d'une fenêtre ou sur le bouton droit de la souris.

### Menu déroulant

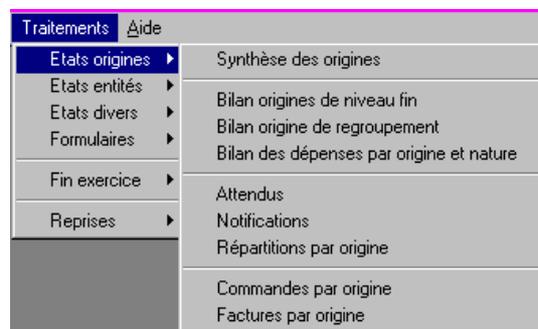
Liste des options proposées par une application\*. Un menu déroulant est un menu dont le contenu ne s'affiche que lorsque l'utilisateur\* positionne le pointeur\* sur son titre, clique sur le titre du menu.



Menu déroulant d'une application\* DSI

### Menu en cascade

Menu qui comprend une option à partir de laquelle on peut dérouler un sous-menu.



Menu hiérarchique d'une application\* DSI

### Menu flottant

Voir Menu contextuel\*.

### Menu hiérarchique

Voir Menu en cascade\*.

### Menu pop-up

Voir Menu contextuel\*.

### Menu système (Windows)

Menu obtenu en cliquant en haut à gauche d'une fenêtre dans la barre de titre.

### **Message**

*Voir* Boîte de message\*.

### **Messagerie électronique**

Service géré par ordinateur proposant aux utilisateurs\* des fonctions de saisie, de distribution et de réception de messages.

### **Monobloc**

Aspect d'un document contenu sur une seule page Web\* au lieu d'être divisé en différentes parties sur plusieurs pages.

### **Multifenêtrage**

Mode de gestion de l'espace écran qui permet de faire apparaître plusieurs fenêtres en même temps.

### **Multiple Document Interface (MDI)**

# à compléter #

## N

---

### **Niveaux de gris**

Caractérise les nuances disponibles après la conversion d'une image en couleurs vers le noir et blanc.

### **Navigateur**

Outil permettant la consultation de site web\*. *Voir* Outil de navigation\*.

### **Navigation**

Cheminement de l'utilisateur\* dans un environnement donné. On peut distinguer :

- la navigation inter-applications : passage d'une application\* à une autre ;
- la navigation intra-application : cheminement à l'intérieur d'une même application ;
- la navigation intra-fenêtre : circulation à l'intérieur de la zone client\* d'une fenêtre\*.

## O

---

### **Opérateur**

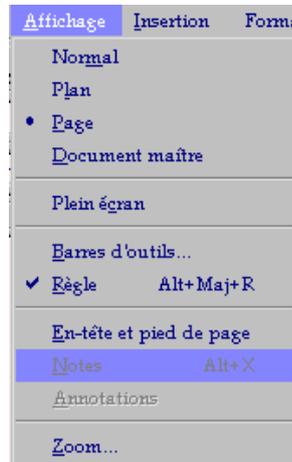
En ergonomie\*, ce terme est employé pour désigner le travailleur. En général, le terme « travailleur » n'est pas utilisé compte-tenu de ses connotations sociales (voir politiques). En ergonomie des logiciels, on emploie indifféremment le terme d'opérateur ou d'utilisateur\*.

**On-line (ou online)**

*Voir* En ligne.

**Option de menu**

Choix proposé dans un menu.



*Options de menu du menu « Affichage » dans l'application Word*

**🌐 Outil de navigation**

Objet qui a pour fonction de permettre le déplacement de page en page sur le web\*. Les outils de navigation peuvent se trouver sur les pages elles-même (barres de navigation, boutons\*, icônes\*, liens\* divers) ou sur les navigateurs\* (historique, signets, autres fonctions).

# P

**🌐 Page**

Unité d'information sur le web\*. Chaque site web\* est composé de pages reliées entre elles par des liens.

**Palette flottante**

Groupe d'éléments graphiques déplaçable sur l'écran ; l'utilisateur peut positionner la palette de manière à laisser visibles les informations utiles.

**Pictogramme**

*Voir* Icône\*.

**Pixel**

Plus petit élément d'une présentation visualisée auquel peuvent être affectés séparément des attributs tels que luminosité, couleur, clignotement.

 **Plan du site**

Schéma qui traduit l'arborescence\* d'un site\* pour qu'un utilisateur\* puisse s'y repérer.

**Pointer**

Etre relié à quelque chose. Lorsqu'un lien\* pointe vers une page, en cliquant sur ce lien, cela va afficher la page à laquelle il est relié.

**Pointeur**

Symbole affiché à l'écran\* dont le déplacement suit celui de la souris. Sur le web\*, le pointeur prend une forme de main lorsqu'il passe sur une zone cliquable\*.

**Police de caractères**

Ensemble de lettres et signes qui composent une série de caractères et défini par un même style de dessin.

**Procédure**

# A compléter #

**Programme**

# A compléter #

## R

---

**Raccourci-clavier**

Combinaison de touches\* qui permet de choisir une option de menu\* à partir du clavier sans utiliser la souris. Il s'agit en général de la combinaison d'une touche spéciale et d'une touche de caractères.

**Rafraîchir**

Afficher de nouveau à l'écran le contenu d'une fenêtre\* ou d'une partie de celle-ci.

**Réinitialiser**

Remettre un système informatique ou une application\* à l'état initial.

**Requête**

Expression formalisée d'une demande.

**Résolution**

*Voir* Définition graphique\*.

---

# S

---

**Saisir (des données)**

Entrer, frapper, taper au clavier des données.

**Sélectionner**

# à compléter #

**Single Document Interface (SDI)**

# à compléter #

 **Signet**

Lien\* qui permet d'aller rapidement vers un endroit de la page  
Titre de page choisi pour être enregistré dans un navigateur\* sous forme de signet (ou favori\* ou bookmark) permettant de revenir rapidement à la page.

 **Site**

Ensemble d'informations cohérentes présentées sous forme de pages reliées entre elles, le tout constituant une branche du web\*.

 **Smiley**

Petit nombre de caractères formant un visage exprimant une émotion lorsque l'on incline la tête vers la gauche.

**Surcharge cognitive**

Etat mental d'un utilisateur\* lorsqu'il lui faut intégrer trop de paramètres à la fois pour la réalisation d'une tâche\*.

**Surfer**

Se déplacer sans but précis au gré des liens\*.

**Sélecteur rotatif (appelé aussi champ défilant)**

Champ doté de 2 flèches permettant de faire varier (plus ou moins) la valeur de la donnée affichée dans le champ.



*Sélecteur rotatif*

**Surbrillance**

Marquage par une luminosité plus importante.

---

# T

---

**Tableau**

Assemblage de champs contenant des informations (texte ou graphique) à travers lesquels l'utilisateur\* se déplace grâce à la souris, la touche « Tabulation » ou les flèches du clavier.

**Tâche**

En ergonomie\*, ce sont les éléments qui constituent des données pour l'opérateur\* : les outils, les procédures prescrites, les objectifs à atteindre.

**Tâche de fond**

Tâche se déroulant sans recevoir directement les entrées de l'utilisateur\*.

**Taille de caractères**

Taille d'une police de caractères\*. Elle est exprimée en points ; on peut ainsi trouver des polices de taille 10, 12, 14,...

 **Télécharger**

Action permettant de récupérer des informations, des programmes\* sur un système informatique *via* un réseau.

**Temps de réponse**

C'est le temps qui s'écoule entre une action de l'utilisateur\* et la réponse de l'ordinateur.

**Temps réel**

Mode de traitement qui autorise l'admission des données à un instant quelconque et l'obtention immédiate des résultats.

**Touche de commutation**

Touche du clavier qui permet en règle générale l'accès à des caractères différents de ceux imprimés sur les autres touches ou à des fonctions diverses.

Exemple : Control, Echap, Maj, Shift.

**Touche de direction**

Ensemble de touches qui permettent de déplacer le curseur (←↑→↓).

**Touche de fonction**

Touche associée à un événement programmable. Sur le clavier, les touches de fonctions se trouvent sur la première rangée du haut (F1, F2,....).

**Traçabilité**

Caractéristique d'un processus\* dont on peut définir la trace\*.

**Trace**

Suite des états de l'environnement d'un programme lors de son exécution.

**Transfert de données**

Déplacement d'un groupe de données d'un serveur vers un poste client, d'un ordinateur vers une imprimante etc.

**Transparent**

Se dit de fonctions dont l'exécution se fait de manière automatique sans que l'utilisateur\* ne s'en rende compte, n'en ait connaissance ou ait à intervenir.

**Tutoriel**

Logiciel, programme destiné à l'apprentissage du fonctionnement et de l'utilisation d'une autre application\*.

## U

---

**Underscore**

Désigne le caractère « \_ ».

**Utilisabilité**

*Voir* Maniabilité\*.

**Utilisateur**

En ergonomie des logiciels : personne qui est amenée, dans son environnement de travail, à se servir d'applications informatiques diverses, y compris du web\*.

 **URL**

Abréviation de : Uniform Resource Locator.

L'URL est l'adresse qui désigne de manière précise et unique l'emplacement d'une page ou d'un serveur. Elle se compose ainsi : type de connexion://nom du serveur/chemin du fichier.

## V

---

**Valeur par défaut**

Valeur appliquée à une action ou un réglage qu'un système informatique utilise automatiquement en l'absence d'une autre indication explicitement donnée par l'utilisateur\*.

**Version**

Logiciel contenant de nouvelles fonctions modifiant un logiciel ancien.

 **Visite**

Exploration d'un site, de pages web\* à la recherche d'informations.

 **Visité**

En ce qui concerne des pages web\*, « visitées » signifie qu'elles ont été vues.  
En ce qui concerne des liens, « visités » signifie que l'on a déjà cliqué dessus.

**Visualiser**

Afficher des données de manière à pouvoir les voir.

## W

---

 **Web\* ou WWW ou World Wide Web\***

Protocole de serveurs spécifiques sur Internet\*. Ce service permet de diffuser des pages d'information contenues dans des sites\*, placés sur des serveurs. Ces pages peuvent être affichées à l'écran grâce à des logiciels appelés : navigateurs\*.

 **Web\*master ou Web\*mestre**

Organisateur d'un site\* web\*, s'occupant de sa maintenance.

## Z

---

**Zone à cliquer**

Endroit d'un écran réactif au clic de souris. La zone à cliquer englobe le lien plus, éventuellement, un peu d'espace autour du lien. Cela permet à l'utilisateur d'être un peu moins précis dans le placement de son curseur.

**Zone d'état**

*Voir* Barre d'état\*.

**Zone d'action**

Zone de la fenêtre qui contient tous les boutons de commande dont les actions concernent l'ensemble de la fenêtre (les boutons de commande représentent les actions de l'application\*).

**Zone client**

Zone de la fenêtre qui comprend l'ensemble des informations échangées pendant le dialogue utilisateur\*.



**Zone sensible**

Voir : zone à cliquer

## Sources bibliographiques

Les articles et sites sont classés par ordre alphabétique en fonction du nom de leurs auteurs. Les articles imprimés sont précédés du symbole  (livre) ; les sites en ligne, sur Internet, sont précédés du symbole  (ordinateur) et contiennent l'adresse URL de la page dont sont issues les données.

 **Apple Computer**, *Guide de l'interface utilisateur Macintosh*, Inc, 1993-Addison Wesley.

 *Dictionnaire du nouveau vocabulaire*  
URL : <http://www.mygale.org/~ici/index.html>

 *Le jargon français* **Roland Trique**  
URL : <http://www.mygale.org/05/jargonf/index.shtml>

 *Glossaire informatique de la commission ministérielle de terminologie informatique.* **Philippe Deschamp**, INRIA  
URL : <http://www-rocq.inria.fr/~deschamp/www/CMTI/glossaire.html>