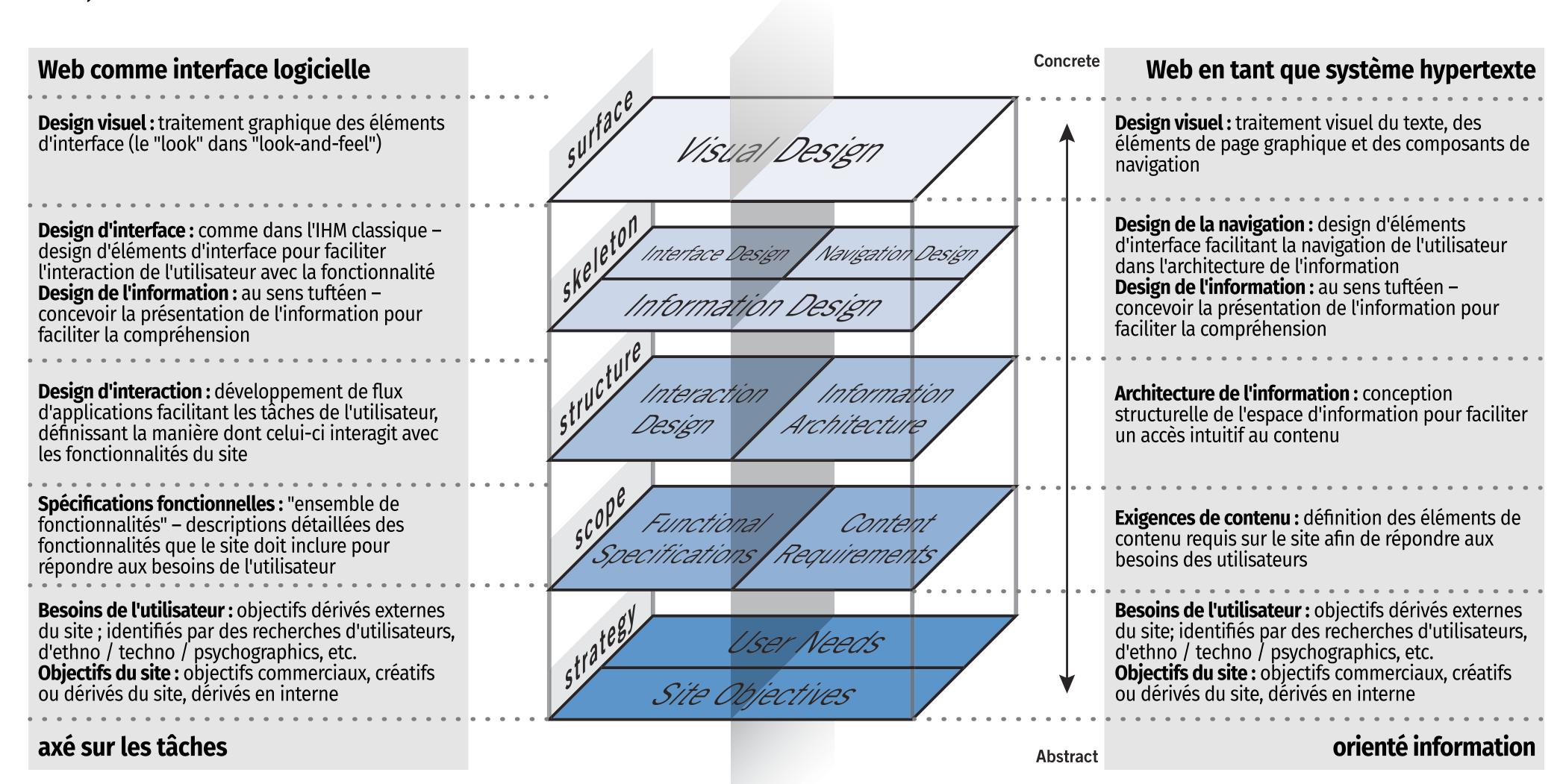
Jesse James Garrett jjg@jjg.net

30 Mars 2000

Une dualité basique: le Web a été conçu à l'origine comme un espace d'information hypertextuel; cependant, le développement de technologies d'avant et d'arrière-plan de plus en plus sophistiquées a favorisé son utilisation comme interface logicielle distante. Cette double nature a créé beaucoup de confusion, car les praticiens de l'expérience utilisateur ont tenté d'adapter leur terminologie à des cas dépassant le cadre de l'application d'origine. Le but de ce document est de définir certains de ces termes dans leurs contextes appropriés et de clarifier les relations sous-jacentes entre ces divers éléments.



Cette image est incomplète: le modèle décrit ici ne prend pas en compte les considérations secondaires (telles que celles apparaissant lors du développement technique ou du contenu) qui peuvent influencer les décisions lors du développement de l'expérience utilisateur. En outre, ce modèle ne décrit pas un processus de développement ni des rôles au sein d'une équipe de développement d'expérience utilisateur. Au contraire, il cherche à définir les considérations clés qui entrent dans le développement de l'expérience utilisateur sur le Web aujourd'hui.