

La publication automatisée de contenu sur le Web

Le travail traditionnel sur un site Web

- Utilisation d'un logiciel de réalisations de pages Web (utilitaire graphique, éditeur de texte...).
- Envoi manuel des pages par FTP.
- Chaque page doit être créée ou modifiée manuellement.
- Il est difficile de mettre en place une navigation riche et complexe.
- Le contenu fait partie du contenant.
- Le webmestre est le point de passage obligé pour mettre les modifs en ligne.

Le travail sur un site Web avec un système automatisé

- **Séparation du contenu et de la forme** (le contenant, l'apparence).

Pour le contenu :

- Création du contenu en utilisant d'une interface en ligne (HTML, formulaires Web)
- Elimination des barrières techniques : pas besoin de connaissances spécifiques
- Travail collaboratif : autant de contributeurs que nécessaire
- Gestion des droits de modification : différents pouvoirs selon les contributeurs
- Automatisation de fonctions avancées : forums, moteurs de recherche...
- Elimination du goulot d'étranglement : la présence du webmestre n'est pas nécessaire à la mise en ligne

Pour le contenant :

- La façon dont sont affichés tous les textes est codifiée en un endroit unique.
- Mise en place aisée d'une navigation complexe, qui évolue automatiquement.

Pour une discussion approfondie, voir l'article de Wikipédia sur les CMS ou « Content Management Systems » (<http://fr.wikipedia.org/wiki/CMS>).

Les différents types de systèmes permettant de publier sur le Web

- Les « **blogs** », « **blogues** » ou « **joueb**s » (les deux premiers de l'anglais « *web log* » : affichage sur le Web d'une liste antéchronologique d'informations) sont des journaux personnels en ligne.

« À l'origine il s'agissait de mettre des liens vers des pages web que l'auteur a jugé intéressantes, accompagnés de commentaires concernant ces pages. Par la suite on a aussi employé ce mot pour désigner un journal intime (pas vraiment intime) ou un journal de bord. On retrouve donc à intervalles irréguliers les impressions et sentiments de l'auteur du blog sur des sujets variés. »

(<http://fr.wikipedia.org/wiki/Blog> ; pour un article complet, voir aussi <http://en.wikipedia.org/wiki/Weblog>)

Caractéristiques courantes :

- Interface d'édition simple.
- Page principale avec classement antéchronologique des derniers billets postés par l'auteur.
- Archivage des billets par mois et par années.
- Classement thématique simple.
- Commentaires des visiteurs sous les billets.
- Echange de nouvelles entre sites (syndication).

Exemple de système : DotClear (<http://www.dotclear.net/>), WordPress (<http://wordpress.org/>)

- Les **forums autonomes** (« bulletin boards »), ou systèmes de gestion de communauté, permettent de structurer une communauté (ouverte ou non) de personnes se retrouvant autour d'un sujet particulier. Ce sont des systèmes tournés vers l'interaction entre les visiteurs, sans gestion éditoriale. La gestion sophistiquée des participants personnalise et fait vivre les discussions.

Caractéristiques courantes :

- Classement des messages par sujets
- Inscription en ligne des participants
- Edition de nombreuses informations personnelles (e-mail, caractéristiques, goûts...)
- Utilisation d'avatars graphiques (photo, dessin ou image quelconque choisie par un participant pour le présenter aux yeux de la communauté)
- Messagerie interne entre participants
- Gestion de droits d'accès par niveau : lecture, écriture, modération
- Système de modération sophistiqué : suppression de messages, édition, déplacement, verrouillage de sujets...

Exemple de système : phpBB (<http://www.phpbb.com/>)

- Les « **wiki** » (contraction du mot hawaïen « *wikiwiki* » qui signifie « très rapide ») se basent sur la philosophie du « tableau noir » (blackboard). Les participants viennent librement sur le site et peuvent créer ou éditer des pages en un clin d'oeil. La publication des modifications est

instantanée. La structuration du site est totalement libre et évolue au gré des liens créés entre les pages.

Caractéristiques courantes :

- Interface très simple
- Edition et publication instantanées (même anonymes)
- Gestion des versions : afficher les éditions successives d'une page, les différences...

Exemple de système : Wikini (<http://www.wikini.net/>), voir aussi <http://c2.com/cgi/wiki?WikiEngines> (liste impressionnante)

Exemple de site : Wikipédia ! L'encyclopédie en ligne la plus riche qui soit, entièrement contrôlée par un système de type Wiki évolué, multilingue, où chaque visiteur peut apporter des modifications à un article ou en créer un nouveau. Tous les contenus sont librement réutilisables (http://fr.wikipedia.org/wiki/Licence_de_documentation_libre_GNU). La version anglaise est la plus complète, mais les autres versions progressent à grands pas. (<http://fr.wikipedia.org/> ; pour une présentation rapide de Wikipedia voir http://www.libroscope.org/article.php3?id_article=61)

Comment ça marche ? Le contrôle technique est remplacé par une régulation sociale. Les errements ou débordements sont rapidement corrigés par d'autres contributeurs, grâce au système de gestion des versions. Les wiki sont très pratiques pour préparer et élaborer des documents, mettre en place une dynamique de travail de groupe.

- Les **systèmes de publication éditoriale**, aussi désignés sous le terme fourre-tout de « systèmes de gestion de contenus » (ou en anglais Content Management Systems, abrégé CMS).

Caractéristiques courantes :

- Classement thématique et navigation sophistiqués
- Processus de publication (« workflow ») : les textes peuvent être préparés en privé puis proposés et mis en ligne
- Système de délibération interne (comité de rédaction)
- Moteur de recherche intégré
- Gestion des commentaires ajoutés par les visiteurs aux textes publiés
- Syndication (échange de nouvelles entre site)

Exemple de système : SPIP (<http://www.spip.net/>), Mambo (<http://www.mamboserver.com/>), Typo3 (<http://typo3.org/>)

Qu'est-ce qu'un logiciel libre ?

- Tous les logiciels cités ici, sauf précision contraire, sont des logiciels libres.
- Un « logiciel libre » se définit par les quatre droits suivants donnés à l'utilisateur :
 1. liberté d'utiliser le logiciel
 2. liberté de modifier le logiciel pour son propre usage
 3. liberté de redistribuer (copier, donner, revendre) le logiciel
 4. liberté de redistribuer une version modifiée du logiciel

Les deux premières libertés ne souffrent aucune limitation, les deux dernières peuvent être accompagnées de conditions d'ordre général. Une condition ne doit pas être

discriminatoire ; ainsi un logiciel utilisable seulement à des fins non-commerciales n'est pas un logiciel libre !

De plus, un logiciel libre doit fournir son propre « code source » à l'utilisateur. Le code source du logiciel est la représentation humainement lisible du programme : celle qui est tapée par le programmeur, avant d'être interprétée ou « compilée » par l'ordinateur. Cette obligation permet 1) le partage des connaissances 2) l'analyse du fonctionnement du programme (important pour la sécurité informatique) 3) la modification commode du logiciel (important vis-à-vis des libertés citées ci-dessus).

- Un logiciel non libre est appelé un *logiciel propriétaire*.
- Un annuaire de logiciels libres, en français : <http://www.framasoft.net/> (créé sous SPIP !)
- Un CD-ROM de logiciels libres pour Windows, à graver gratuitement : <http://gnuwin.epfl.ch/fr/>
- Exemples de logiciels propriétaires : Microsoft Windows, Photoshop, Dreamweaver
- Exemples de logiciels libres : Mozilla (<http://www.mozilla.org/>), GIMP (<http://www.gimp.org/>), Linux, OpenOffice (<http://www.openoffice.org/>)
- Références et analyses sur le logiciel libre :

http://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre

<http://www.libroscope.org/>

<http://www.freescap.eu.org/biblio/>

<http://www.gnu.org/philosophy/philosophy.fr.html>