



WHY ARE hyperlinks **BLUE?**



Adaptation d'un article web existant au format mobile

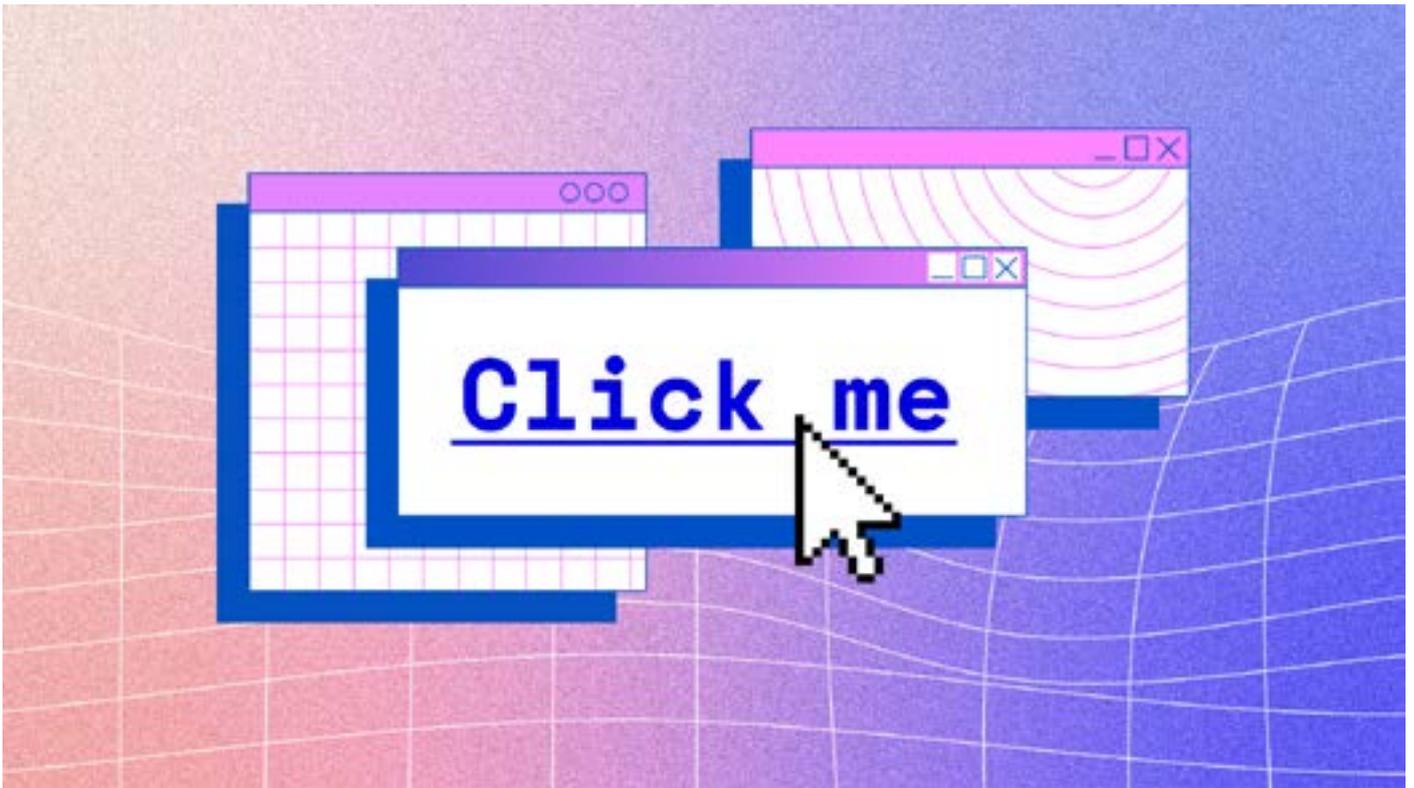
Un projet réalisé par

[Léa GALIBERT](#), [Elikya BOTOMBA](#), [Lara KABA](#) & [Océane DOS SANTOS](#)

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	Présentation de l'article	<u>3→4</u>
	Présentation de l'article «Why are hyperlinks blue?» publié par Mozilla, son auteur, ses intentions et sa portée historique.	
PARTIE 1	EXPLORATION, RECHERCHE ET CONCEPT	<u>5→11</u>
	Références scientifiques, tests UX et choix du format interactif.	
PARTIE 2	IDENTITÉ VISUELLE DU PROJET	<u>12→13</u>
	Moodboard, maquettes, typographie et couleurs du projet.	
PARTIE 3	LECTURE EN SCROLLYTELLING	<u>14→15</u>
	Wireframes et arborescence du parcours utilisateur.	
PARTIE 4	PROTOTYPES INTERACTIFS	<u>16</u>
	Liens vers le site et le fichier Figma du projet.	

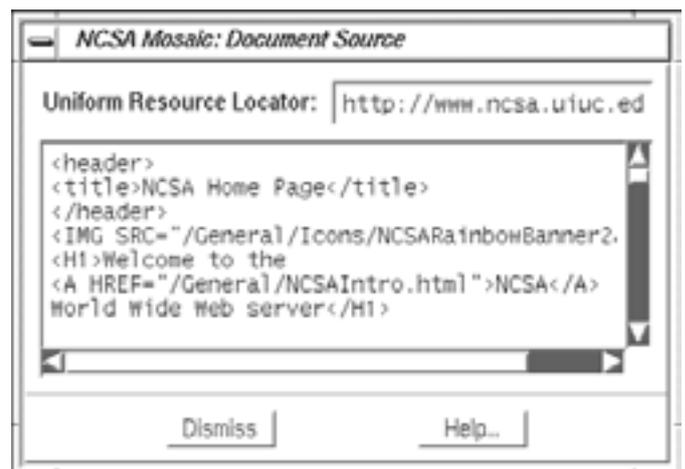
INTRODUCTION - PRÉSENTATION DE L'ARTICLE



L'article [«Why Are Hyperlinks Blue?»](#) publié sur le blog de **Mozilla** explore l'origine de la couleur bleue utilisée pour les liens hypertextes sur le web. Un article rédigé et publié par **Elise Blanchard** le **26 août 2021**.

L'article cherche à comprendre **pourquoi le bleu** est devenu la **couleur standard des liens** sur internet, alors qu'aucune règle stricte n'imposait ce choix à l'origine. Il retrace l'évolution des hyperliens et cherche à comprendre pourquoi ils sont majoritairement bleus.

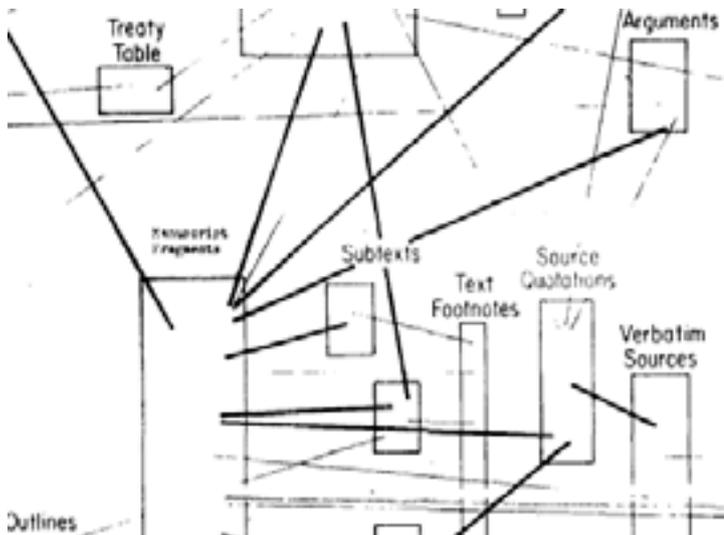
Il explique que les premiers navigateurs web, notamment **Mosaic** (1993), utilisaient cette couleur par défaut, un choix influencé par des considérations de lisibilité sur les écrans à faible résolution de l'époque.



Le bleu contrastait bien avec le fond gris des interfaces et restait visible pour les personnes atteintes de **daltonisme rouge-vert**.

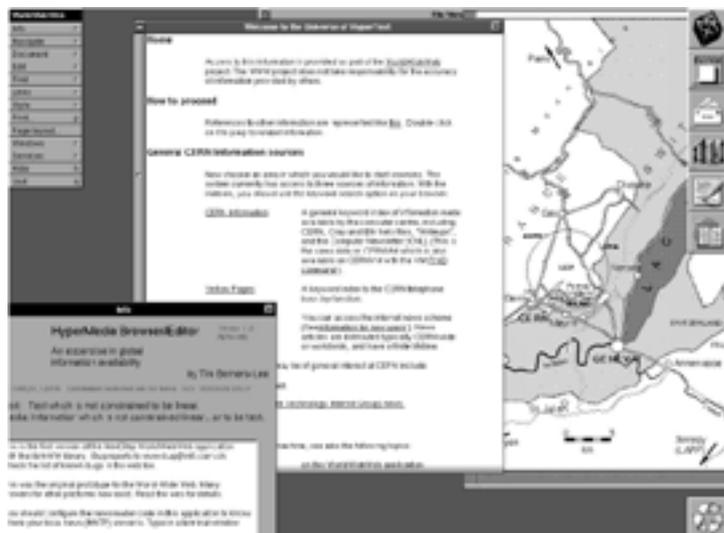
L'article mentionne également que d'autres couleurs auraient pu être choisies, mais le bleu est **devenu un standard** de facto à mesure que le Web se développait.

Il conclut en soulignant que ce choix, bien qu'arbitraire à l'origine, s'est enraciné dans les conventions du design web et la **mémoire collective** des utilisateurs.



L'hyperlink (lien hypertexte) a été créé par **Ted Nelson** dans les années 1960. Il a introduit ce concept dans son projet **Xanadu**, une vision pionnière d'un réseau d'information interconnecté.

Cependant, c'est **Tim Berners-Lee**, l'inventeur du **World Wide Web** en 1989, qui a réellement mis en pratique les liens hypertextes sur Internet. Il les a intégrés dans le **HTML (HyperText Markup Language)**, permettant de relier des documents entre eux via des URLs. Son navigateur **WorldWideWeb (1990)** a été l'un des premiers à afficher et utiliser les hyperliens sous une forme interactive.



PARTIE 1 - EXPLORATION, RECHERCHE ET CONCEPT

“Pourquoi le bleu ?”

1. Référence directe : Human Benchmark

Site source : <https://humanbenchmark.com>

Intérêt : Teste les capacités cognitives humaines à travers des mini-jeux (réflexes, mémoire, vision...).

Lien avec le projet : L'exercice de détection rapide du mot “link” dans notre site est directement inspiré du Reaction Time Test et du Visual Memory Test.

Ce que ça prouve : On peut mesurer la vitesse de perception visuelle avec des interactions simples, ludiques et répétées.

2. Psychologie cognitive & perception des couleurs

Référence : [Anne Treisman, Feature Integration Theory \(1980\)](#)

Idée clé : L'œil humain perçoit certaines caractéristiques visuelles (comme la couleur) plus rapidement que d'autres.

Lien avec le projet : Si le mot “link” est en bleu, le joueur peut le repérer plus vite à cause du traitement automatique des couleurs saillantes.

3. Expérience de Stroop (1935) – Interférence cognitive

Référence : [John Ridley Stroop, Studies of Interference in Serial Verbal Reactions](#) **Principe** : On lit un mot plus lentement s'il est écrit dans une couleur qui ne correspond pas à son sens (ex : le mot “bleu” écrit en rouge).

Lien avec le projet : L'utilisateur doit ignorer les autres mots et se concentrer uniquement sur le mot “link”, indépendamment de sa couleur → effort cognitif similaire.

Le scroll vertical, le scroll snapping et le scroll card

Le scroll vertical

Le **scroll vertical** est la forme de navigation la plus naturelle et la plus répandue sur les appareils numériques, en particulier sur mobile. Il s'agit du défilement de contenu du haut vers le bas, contrôlé par l'utilisateur via la molette, le swipe ou le trackpad.

Avantage principal : il permet une lecture linéaire, continue, proche du déroulement narratif d'un article ou d'un fil d'actualité.

Utilisation en design interactif : très adapté au scrollytelling, car il permet de déclencher des animations, des changements de contenu ou des effets visuels à mesure que l'utilisateur descend.

Référence UX : Selon Nielsen Norman Group, le scroll vertical est préféré au clic car il demande moins d'effort cognitif et favorise la concentration sur le contenu.

Le scroll snapping

Le **scroll snapping** est une fonctionnalité CSS qui permet de faire "accrocher" le scroll à des points précis, comme des sections ou des cartes. Cela donne un effet fluide mais structuré au défilement.

Effet visuel : une fois l'utilisateur relâche le doigt ou la molette, le contenu se repositionne automatiquement sur le prochain point d'ancrage.

Utilisation typique : slides ou sections pleine page, galeries horizontales ou carrousels. Interfaces mobiles structurées par étapes.

Avantage UX : améliore la précision de la navigation et donne un rythme de lecture maîtrisé.

Le scroll card

Le **scroll card** est une variation du scroll qui met en avant une série de **cartes visuelles ou textuelles** disposées verticalement ou horizontalement. Chaque carte contient un bloc d'information indépendant (image + texte, par exemple).

Fonction : structurer visuellement le contenu pour qu'il soit digeste, lisible et engageant. Chaque "carte" agit comme une mini-scène ou une unité narrative.

Design mobile friendly : les cartes sont souvent optimisées pour s'afficher en pleine largeur sur smartphone.

Effet combiné : souvent utilisé avec le scroll snapping pour **scroller de carte en carte**, comme un diaporama vertical interactif.

Référence : on retrouve ce format dans les stories Instagram, les fiches d'info de Google Discover ou les récits interactifs comme ceux de The Pudding.

Concept

Notre projet vise à **vulgariser l'histoire et l'évolution de la couleur des hyperliens**, en particulier le bleu, à travers une **expérience interactive de type "scrollytelling"**, pensée pour une **navigation mobile fluide et intuitive**.

L'objectif est de rendre un sujet technique accessible, engageant et visuellement stimulant.

Problématique

En quoi la **transformation d'un contenu éditorial classique** en expérience interactive mobile peut-elle favoriser la compréhension et la mémorisation d'un sujet d'apparence anodine comme la couleur des liens hypertextes ?

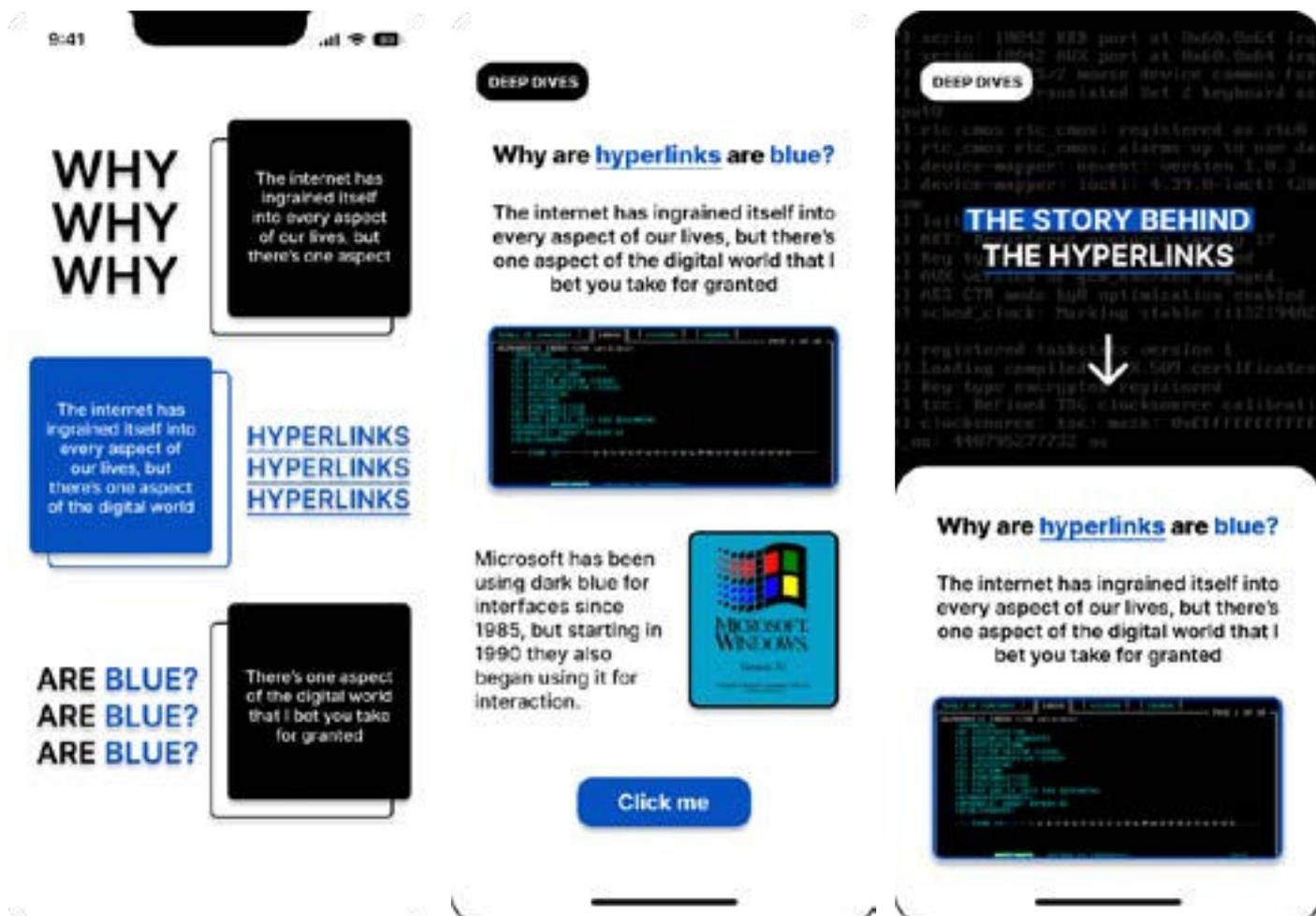
Cible

- Professeurs en **web, design, informatique**
- Passionnés du numérique et de **l'histoire du web**
- Tranche d'âge de 25-35 ans

Besoins de la cible

- Accéder rapidement à une **information fiable** et synthétique sur l'histoire des liens hypertextes
- Support pédagogique visuel et dynamique **à utiliser en cours** ou à **partager** avec leurs collègues
- **Expérience courte, claire et attractive**, adaptée à une consultation sur smartphone

Les premières maquettes



Hiérarchie visuelle claire

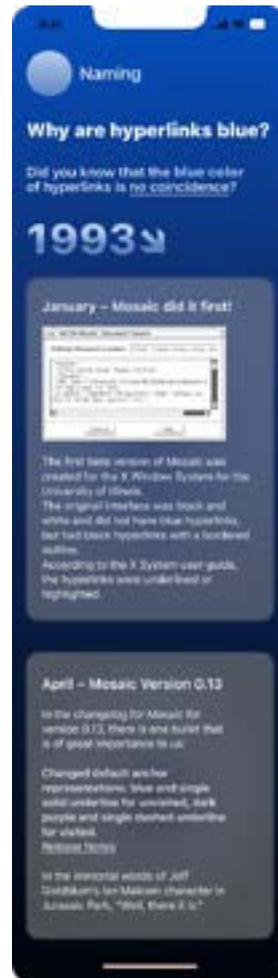
Nous avons imaginé des compositions qui utilisent des tailles de texte contrastées, des blocs, des encadrés et des couleurs marquées (notamment le bleu) afin de guider l'œil du lecteur.

Le titre principal attire immédiatement l'attention, suivi du texte d'accroche et des éléments interactifs (boutons, liens).

Cohérence avec le thème

Le sujet porte sur les hyperliens et la couleur bleue : nous avons donc intégré le bleu de manière forte dans les titres, les boutons, et certains encadrés pour créer un lien visuel avec le contenu du sujet.

Ce choix donne une continuité graphique et renforce l'idée du bleu comme couleur identitaire du lien hypertexte.



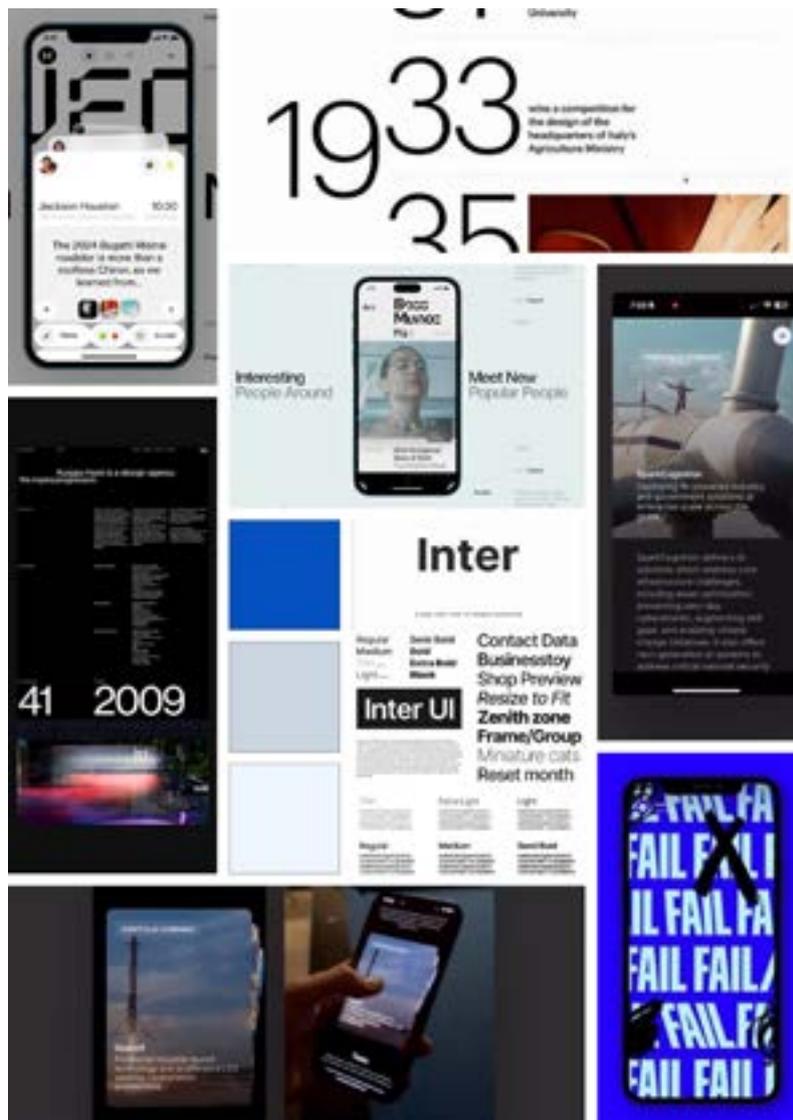
Inspiration numérique / tech

Les maquettes s'inspirent d'univers graphiques associés au numérique et à la technologie par l'utilisation de fonds noirs (référence aux interfaces techniques, aux terminaux), de polices sans-serif modernes pour la lisibilité et un ton contemporain et d'éléments comme des contours fins, des ombres portées légères pour donner un aspect UI/design d'application.

Lisibilité et accessibilité

Les contrastes sont forts (texte noir ou bleu sur fond blanc ou noir), ce qui assure une bonne lisibilité, même sur mobile. Les zones cliquables sont bien visibles (ex : bouton bleu, texte souligné pour les hyperliens). aspect UI/design d'application.

Moodboard



Ce moodboard explore l'univers visuel du scrollytelling et du lien hypertexte. Les inspirations sélectionnées montrent des **interfaces épurées**, centrées sur la typographie et la hiérarchie de l'information, deux éléments essentiels pour guider la lecture dans une narration interactive.

La présence de polices sans-serif comme Inter, combinée à des mises en page dynamiques et modulables, illustre comment le contenu peut s'adapter au scroll, tout en gardant des points d'ancrage visuels clairs. Les effets de transition, les cartes superposées et les éléments animés évoquent les ruptures narratives que le scroll et l'hypertexte permettent : passer d'une idée à une autre, naviguer, explorer.

La palette sobre dominée par le blanc, le noir, le gris et des touches de bleu renforce l'idée de **continuité visuelle** tout en gardant des codes liés au web, notamment à l'hyperlien. Certains visuels comme le "FAIL" mettent en avant une lecture plus critique et expérimentale du lien, en soulignant son pouvoir à désorienter ou à casser le fil narratif.

PARTIE 2 - IDENTITÉ VISUELLE DU PROJET

Typographie

Inter

La typographie **Inter** est une police de caractères pensée spécifiquement pour les écrans. Créée en 2016 par **Rasmus Andersson**, Inter est une police open source, gratuite et largement utilisée dans le design d'interface. Elle a d'ailleurs été initialement conçue pour le logiciel Figma, ce qui montre sa compatibilité directe avec les outils de conception interactifs.

Son principal atout est sa **lisibilité sur écran**, notamment sur les petits formats comme le mobile. Les lettres sont également très distinctes entre elles, par exemple, le "l" majuscule, le "l" minuscule et le chiffre "1" ne se confondent pas, ce qui est essentiel dans une interface interactive.

Inter est disponible dans **Google Fonts**, ce qui facilite son intégration dans les projets web, et elle existe en de nombreux styles (de Thin à Black, avec versions italiques). Elle prend aussi en charge plus de 2500 glyphes, ce qui permet une compatibilité multilingue (latin, cyrillique, grec...).

Regular
Medium
Thin BETA
Light BETA

Semi Bold
Bold
Extra Bold
Black

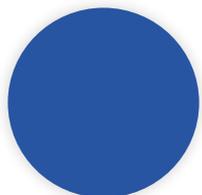
Inter UI

The user interface (UI), in the industrial design field of human-computer interaction, is the space where interactions between humans and machines occur. The goal of this interaction is to allow effective operation and control of the machine from the human end, whilst the machine simultaneously feeds back information that aids the operators' decision-making process. Examples of this broad concept of user interfaces include the interactive aspects of computer operating systems, hand tools, heavy machinery operator controls, and process controls. The design considerations applicable when creating user interfaces are related to or involve such disciplines as ergonomics and psychology.

Generally, the goal of user interface design is to produce a user interface which makes it easy (self-explanatory), efficient, and enjoyable (user-friendly) to operate a machine in the way which produces the desired result. This generally means that the operator needs to provide minimal input to achieve the desired output, and also that the machine minimizes undesired outputs to the human.

Contact Data
Businessstoy
Shop Preview
Resize to Fit
Zenith zone
Frame/Group
Miniature cats
Reset month
Minute **360**
Grafik Design

Couleurs



Bleu vibrant
#0551C1

Usage : Pour les fonds principaux, à savoir l'introduction et l'historique



Blanc bleuté
#EFF6FF

Usage : Pour le background



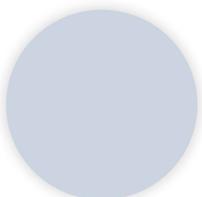
Blanc
#F8FAFC

Usage : Pour le texte et les fonds



Noir
#0F172A

Usage : Pour le texte



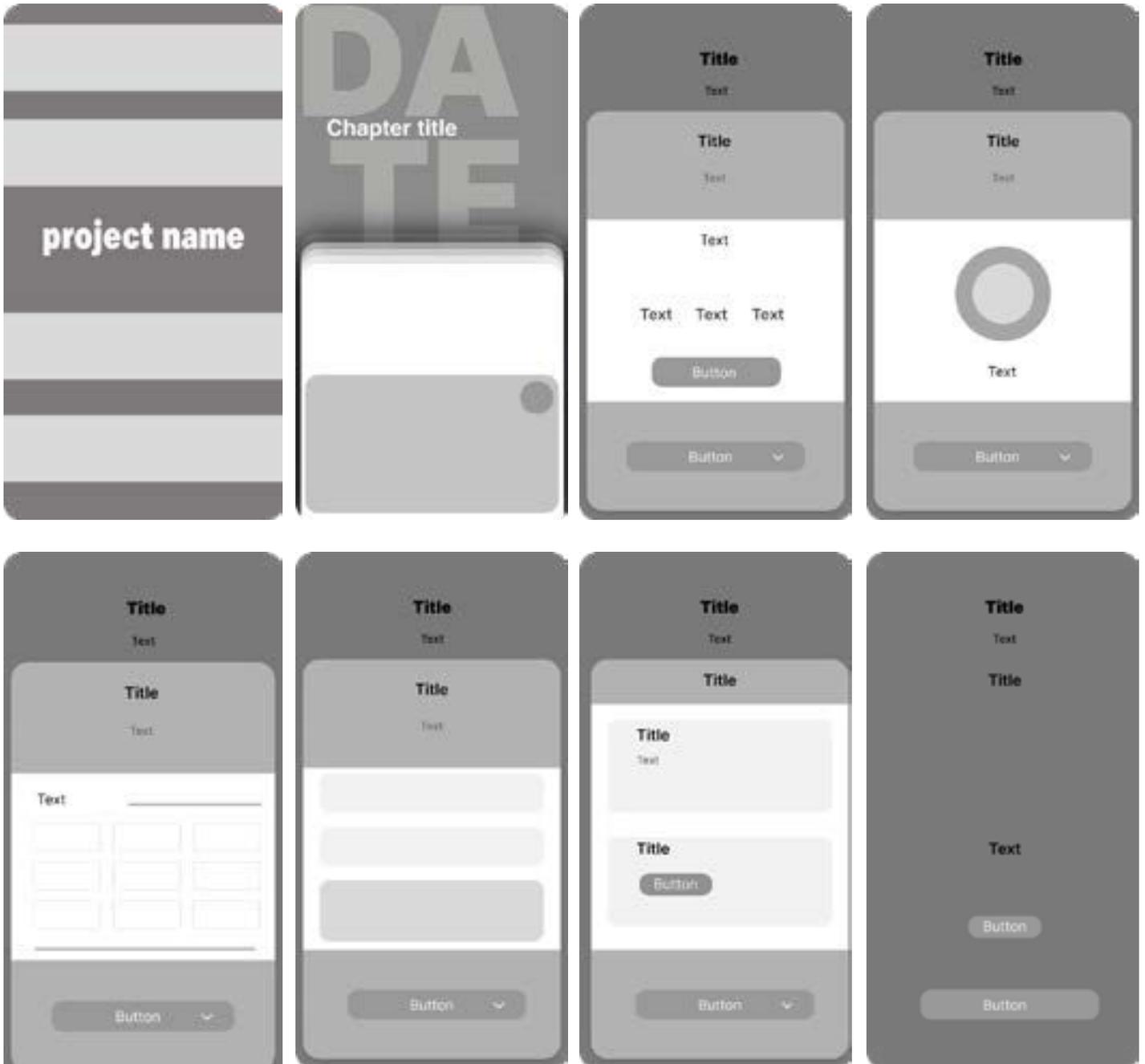
Gris
#CBD5E1

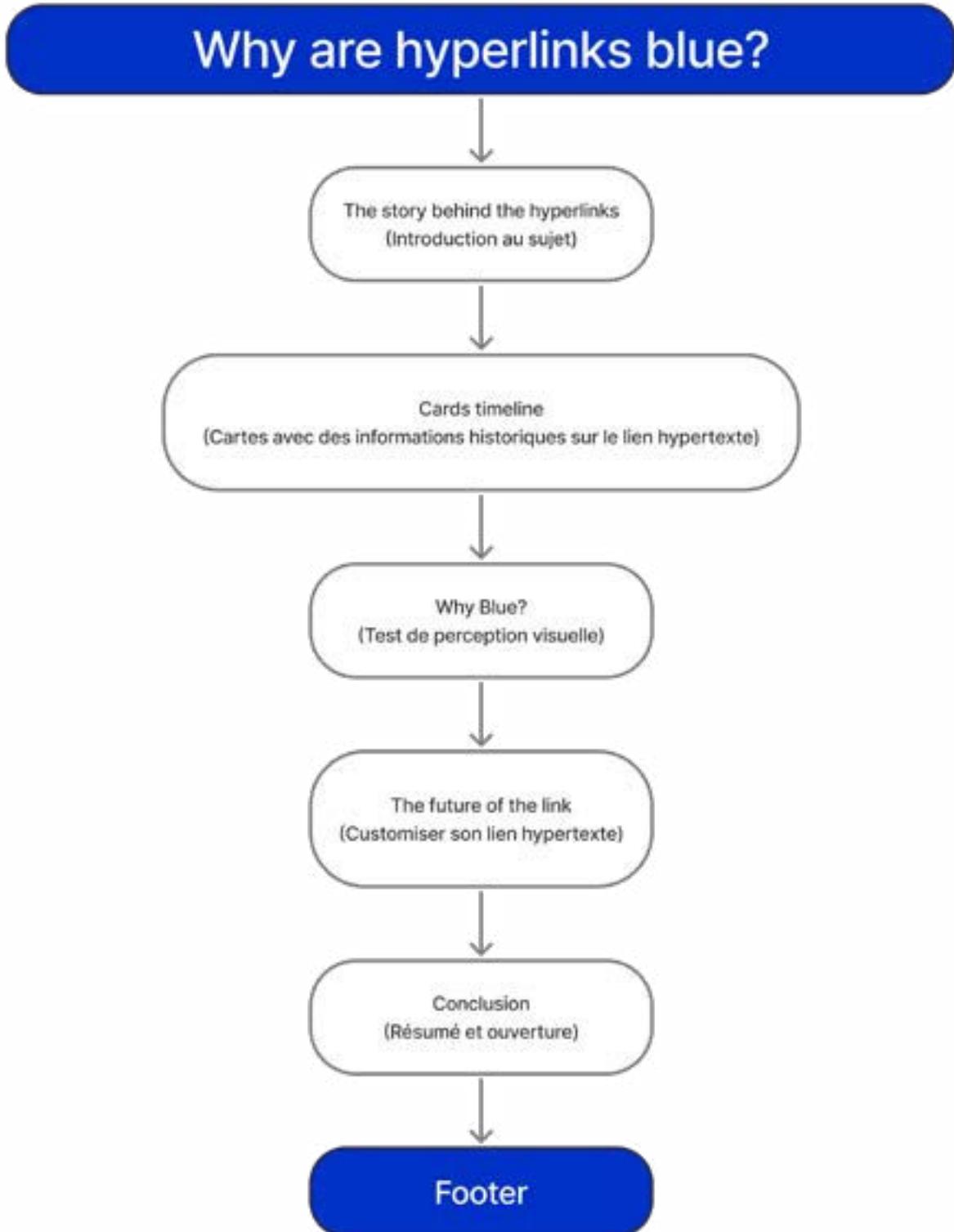
Usage : Pour les sous-titres

PARTIE 3 - DÉTAILS DE LA LECTURE

SCROLLYTELLING DU TEXTE

Wireframes





PARTIE 4 - PROTOTYPES INTERACTIFS DU PROJET

Lien du projet : <https://hyperlinks-pi.vercel.app/>

Lien du Figma : <https://www.figma.com>

