

Guide du contributeur au blog « Ingénierie du vent »

P. Hémon, août 2018

Ce guide a pour objectif de permettre une uniformisation minimale des articles publiés sur le blog, ainsi que de donner les règles (souples) pour favoriser la lecture des internautes. Même si cela paraît évident, le but est d'être lu. **Quand vous écrivez, « pensez lecteur ».**

Constitution d'un article

Le titre

Idéalement pas plus de 50 signes, espaces compris

Une photo de une

C'est la photo qui apparaît sur la page d'accueil du blog. C'est elle qui va accrocher le lecteur. Ce peut-être une vidéo (cf. plus loin).

Un texte d'accroche

Idéalement pas plus de 260 signes espaces compris.

Un corps de texte avec illustrations

Idéalement limiter le texte à 1500 signes espaces compris. Le mieux est de se restreindre à 1000 signes. En moyenne un lecteur ne passera pas plus de 2 minutes sur un article. S'il existe un texte plus long quelque part sur le web, par exemple un article scientifique ou une thèse, le mieux est de s'y référer et de fournir le lien pour y accéder.

On peut glisser autant d'illustrations (image JPEG ou vidéo) que nécessaire, sans légende car cela perturbe la lecture.

Multimédia

Article, rapport, thèse etc en PDF.

Le blog ne permet pas de les intégrer, il faut qu'ils soient accessibles ailleurs et le blog intègre le lien de téléchargement. A noter que certaines thèses sont accessibles sur le site de l'AIV.

Images ou schémas

Format JPEG, largeur minimale 600 pixels. Pour la photo de une, largeur de 800 pixels conseillée.

Vidéos

Le blog permet d'insérer des vidéos publiées sur les plates-formes habituelles (Vimeo par exemple). Privilégier les formats courts de l'ordre de une minute.

Pour publier un article sur le blog

Vous envoyez votre texte (word ou équivalent) aux administrateurs du blog avec les images séparément et, si besoin, les adresses exactes des documents PDF et des vidéos.

Le blog ne peut pas servir de support publicitaire et les administrateurs se réservent le droit de refuser un article.