Engineer

Core Web Vitals

trois mesures de l'expérience utilisateur d'une page

Ce que c’est

La documentation web.dev de Google distingue trois mesures au sein de son programme Web Vitals, plus vaste, et les qualifie d’essentielles : Largest Contentful Paint pour le chargement, Interaction to Next Paint pour la réactivité et Cumulative Layout Shift pour la stabilité visuelle. Chacune décrit quelque chose que remarque un visiteur, s’applique à toute page et peut être mesurée sur le terrain, dans les navigateurs des véritables visiteurs.

Largest Contentful Paint (LCP) est le temps entre le début de la navigation et le rendu du plus grand élément visible dans la fenêtre d’affichage parmi les images, les blocs de texte et les vidéos. Il est bon à 2,5 secondes ou moins et mauvais au-delà de 4 secondes.

Interaction to Next Paint (INP) observe chaque clic, toucher et pression de touche pendant une visite et mesure toute l’attente que perçoit le visiteur : le délai avant le démarrage des gestionnaires d’événements, leur temps d’exécution et le temps jusqu’au rendu de l’image suivante. L’INP de la page est le temps de la plus lente de ces interactions, avec une valeur aberrante retirée toutes les 50 interactions. Le défilement, le survol et le zoom sont exclus. Il est bon à 200 millisecondes ou moins et mauvais au-delà de 500 millisecondes. INP a remplacé First Input Delay le 12 mars 2024, après avoir été introduit comme mesure expérimentale en mai 2022 ; First Input Delay ne mesurait que le délai avant le début des gestionnaires de la première interaction.

Cumulative Layout Shift (CLS) attribue un score aux éléments visibles qui bougent sans qu’on le leur demande. Chaque déplacement vaut la part de la fenêtre d’affichage couverte par les éléments en mouvement, multipliée par la distance parcourue. Les déplacements espacés de moins d’une seconde, sur cinq secondes au maximum, forment une fenêtre de session ; CLS est le plus grand

des totaux de ces fenêtres. Les déplacements survenant dans les 500 millisecondes suivant un toucher, un clic ou une pression de touche sont exclus du calcul ; le défilement et les gestes de glissement ne permettent aucune exclusion. Il est bon à 0,1 ou moins et mauvais au-delà de 0,25.

Le verdict se lit au 75e percentile des chargements, séparément sur mobile et sur ordinateur, et une page ne passe que si les trois mesures y sont bonnes. Un seuil « bon » n'a été accepté que si au moins un dixième des origines l'atteignait déjà.

En dessous se trouvent des interfaces de navigateur ayant leurs propres spécifications, les API Largest Contentful Paint, Layout Instability et Event Timing. Quelques lignes montrent la matière première de CLS sur n'importe quelle page :

```
new PerformanceObserver((list) => {
    for (const shift of list.getEntries()) {
        if (!shift.hadRecentInput) console.log(shift.value, shift.sources);
    }
}).observe({ type: "layout-shift", buffered: true });
```

Ce code journalise les déplacements individuels, pas la mesure ; pour les trois mesures telles que les rapportent les outils Google, web.dev renvoie à la bibliothèque `web-vitals` .

Le terme se confond facilement avec le score de performance Lighthouse, issu d'un seul chargement simulé en laboratoire, sans visiteur ; l'évaluation Core Web Vitals décrit les visites réelles au 75e percentile, et une page peut réussir d'un côté et échouer de l'autre.

Utilisez le concept pour prendre une décision

Utilisez « Que sont les Core Web Vitals ? » pour éclairer une décision réelle. Nous pouvons vous aider à relier ce concept au système que vous construisez ou achetez. Des interfaces rapides, utilisables sur téléphone et cohérentes dans tous les navigateurs de vos clients.

Découvrir nos prestations Contactez-nous →

Vérifiez les hypothèses derrière le terme

Appuyez-vous sur l'explication et les réalisations liées pour formuler les questions de votre projet. Nous pouvons examiner les hypothèses avec vous avant le choix d'un outil. Développement cartographique GIS full-stack — cartographie full-stack, de la base au navigateur

Développement cartographique GIS full-stack Contactez-nous →

Pourquoi c’est important

Les définitions ne disent pas d’où viennent les chiffres : c’est au site de choisir entre se guider sur des estimations de laboratoire et assumer le coût de données de terrain.

Les seuils sont conçus pour les données de terrain. Le Chrome User Experience Report collecte des mesures anonymisées de véritables utilisateurs de Chrome et alimente PageSpeed Insights ainsi que le rapport Core Web Vitals de Search Console sans rien ajouter au site, mais seulement lorsqu’une page ou une origine a assez de visiteurs. L’autre solution est un script dans le navigateur du visiteur qui envoie chaque mesure à un serveur : un choix en matière de respect de la vie privée et un coût supporté à chaque page vue.

Les données de laboratoire n’imposent ni l’un ni l’autre. Lighthouse charge la page sur un appareil et un réseau simulés, avant de livrer un changement et aussi souvent qu’on le souhaite. Il mesure une visite que personne n’a faite. Il voit LCP et CLS pendant le chargement, mais sans personne pour interagir, il n’a pas d’INP ; web.dev propose Total Blocking Time comme mesure de laboratoire la plus proche et précise qu’elle ne le remplace pas.

La solution pratique consiste à utiliser les deux sans les confondre : les chiffres de laboratoire comme budgets détectant une régression, et les chiffres de terrain, lorsqu’ils existent, comme seul verdict sur l’expérience des visiteurs.

À quoi cela ressemble en pratique

Un document de planification indique qu’un traitement Core Web Vitals a été envisagé puis écarté : Chrome UX Report exige une clé API et un trafic suffisant pour rendre compte des mesures, tandis que les pages sont déjà soumises à des budgets de taille dans le contrôle qualité obligatoire. Le site ne collecte lui-même aucune mesure de navigateur : sa page de crédits indique qu’il ne livre ni JavaScript exécutable ni code d’analyse dans le navigateur. Aucun script fourni par le site ne peut donc retarder un clic ou une pression de touche, même si la mise en page et le rendu peuvent encore retarder l’interaction. La même page oriente les lecteurs vers PageSpeed Insights, qui montre des mesures de visites réelles dès qu’une page en compte suffisamment.

Ce que mesure le site à la place, c'est le laboratoire. Sa configuration Lighthouse charge une liste fixe de pages trois fois chacune, avec un ralentissement mobile simulé, et signale un échec dès qu'une page anglaise ou danoise dépasse l'une de ces limites : LCP au-delà de 4 200 millisecondes, First Contentful Paint au-delà de 1 600 millisecondes, CLS au-delà de 0,02 et Total Blocking Time au-delà de 100 millisecondes, avec des limites de rendu légèrement plus larges pour les pages ukrainiennes. Ce sont des budgets, pas les seuils de terrain, fixés après avoir mesuré une dispersion entre exécutions de 299 millisecondes au pire et 80 au mieux, car une limite dans cette dispersion fait réussir ou échouer au hasard. Les notes du projet attribuent l'essentiel du LCP au délai de rendu causé par une seule feuille de style bloquante. Le poids qui arrive avant tout contenu avait déjà été réduit : le bundle de styles pesait 87 KB avec une police base64 et 31 sans elle. Les exécutions prennent plusieurs minutes ; elles se font donc à la demande, hors du contrôle qualité obligatoire.

Le budget CLS, cinq fois plus strict que le seuil de 0,1, a révélé un cas à conserver. Une page de catégorie a échoué à 0,107. La propriétaire l'a ouverte, n'a rien vu d'anormal et l'a signalé. Lighthouse avait désigné les engrenages en parallaxe comme responsables, et le premier diagnostic écrit avait repris cette conclusion. Un test contrôlé avec un véritable geste de molette a obtenu 0,2477, que les engrenages bougent ou non, tandis que le titre et le dernier paragraphe se déplaçaient de zéro pixel pendant tout le test. La cause était le pied de page : fixé à la fenêtre d'affichage, il change de hauteur quand son colophon s'ouvre, et la mesure évalue cette boîte par rapport à la fenêtre même si un élément fixe ne peut déplacer aucun autre élément. Le budget est resté inchangé ; si ce résultat cesse un jour de déclencher un échec, le plan prévoit une exception pour cette seule adresse.

Où les problèmes surviennent

Le rapport de laboratoire omet INP et la page est supposée réactive. Lighthouse montre LCP et CLS, Total Blocking Time est bas et la lenteur des clics en production surprend. Un chargement simulé n'a personne pour interagir, et Total Blocking Time ne compte que le blocage du fil d'exécution principal pendant ce chargement. Lisez-le comme un voyant d'alerte, chronométrez manuellement de vraies interactions dans les outils de performance du navigateur et jugez INP sur les données de terrain lorsqu'il y en a.

L'élément accusé par l'outil s'avère innocent. Le rapport nomme un nœud pour un déplacement de mise en page ; modifier ce nœud ne change rien au score, et le texte à l'écran reste en place. L'attribution désigne des nœuds, pas des causes ;

le déplacement peut venir d'un élément superposé fixe dont le changement de hauteur compte comme un mouvement, sans être exclu par le défilement. Désactivez les suspects un à un, mesurez si le contenu bouge et animez la taille avec `transform`, recommandé par web.dev parce qu'il ne provoque aucun déplacement de mise en page.

Le contenu saute vers le bas lorsque les images et les éléments tardifs se chargent. Les lecteurs perdent leur repère dans la page et le CLS de terrain dépasse 0,1. web.dev énumère les causes habituelles : images et vidéos de taille inconnue, polices web dont le rendu est plus grand ou plus petit que la police de repli, et widgets qui se redimensionnent eux-mêmes. Donnez à chaque image des attributs `width` et `height` pour que le navigateur réserve sa boîte, comme le font les partiels d'images de ce site, et réservez de la place à tout élément inséré plus tard.

Une bonne moyenne masque un échec à l'évaluation. Un tableau de bord montre un LCP moyen bien inférieur à 2,5 secondes, mais la page est considérée comme devant être améliorée. L'évaluation utilise le 75e percentile par type d'appareil ; le quart lent des visites mobiles disparaît dans une moyenne qui inclut les ordinateurs rapides. Présentez le 75e percentile et prenez-le pour cible, avec des résultats distincts par type d'appareil.

Pour aller plus loin

- Web Vitals — les trois mesures, leurs seuils et les outils qui les rapportent.
- Définir les seuils des Core Web Vitals — pourquoi le 75e percentile et comment chaque limite a été testée.
- Interaction to Next Paint — ce qui compte comme interaction et la différence avec First Input Delay.
- API Largest Contentful Paint — les éléments candidats et l'instant où leur temps est relevé.
- API Layout Instability — le score de déplacement, les interactions récentes et les sources de chaque déplacement.
- API Event Timing — comment la latence d'interaction est exposée aux scripts.

Glossaire

Choisissez selon vos contraintes réelles

Présentez le processus de travail, les interfaces existantes et les utilisateurs qui ont besoin du changement. Nous pouvons définir une livraison testable et une transmission permettant à votre équipe d'assurer la maintenance des éléments livrés.

Consulter les tarifs Contactez-nous →

Rendez la terminologie concrète

Demandez comment « Que sont les Core Web Vitals ? » s'applique à votre organisation. Un exemple concret tiré de votre système actuel suffit pour engager la discussion.

Découvrir nos prestations

welcome@engineer.company +45 50 10 61 84 Copenhague, Danemark

Emportez cette page avec vous

Fiche de contact

Créé avec soin et amour par D.

CVR 45969703 · Tagensvej 105C, 3. th, 2200 København N

Droit d'auteur © 2025 – aujourd'hui · Engineer ApS · Tous droits réservés.

Imprimé depuis https://engineer.company/fr/glossary/core-web-vitals/