

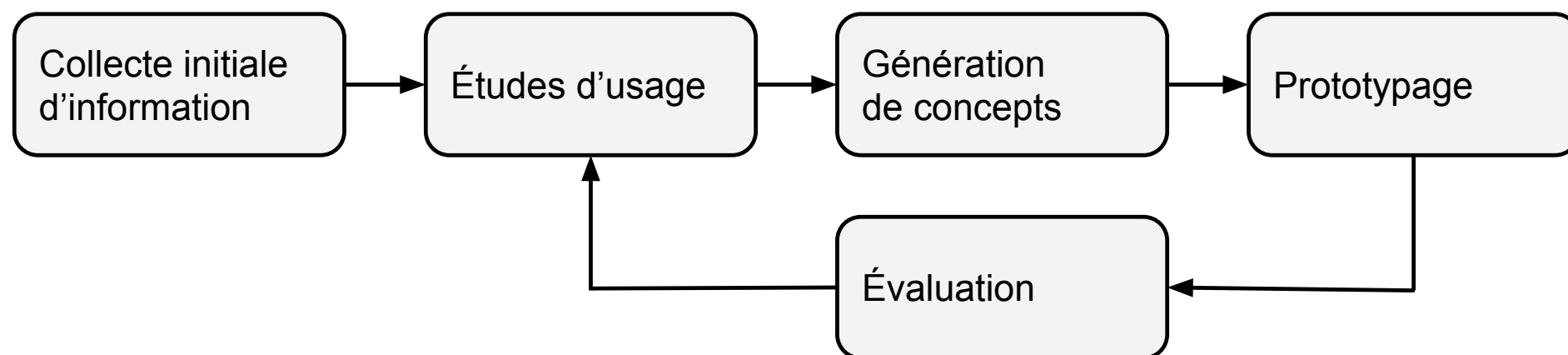
INF03 Expérience Utilisateur

5. Scénarios, esquisses et prototypes

Aurélien Tabard

Rappels des dernières séances – 1

- ▶ Historique de l'UX : Design et Informatique.
- ▶ Définition de l'UX :
 - ▶ *All the aspects of how people use an interactive product: the way it feels in their hands, how well they understand how it works, how they feel about it while they're using it, how well it serves their purposes, and how well it fits into the entire context in which they are using it.*
Alben, L. 1996, Quality of Experience. Interactions, 3 (3), 11-15
- ▶ Le cycle de conception UX



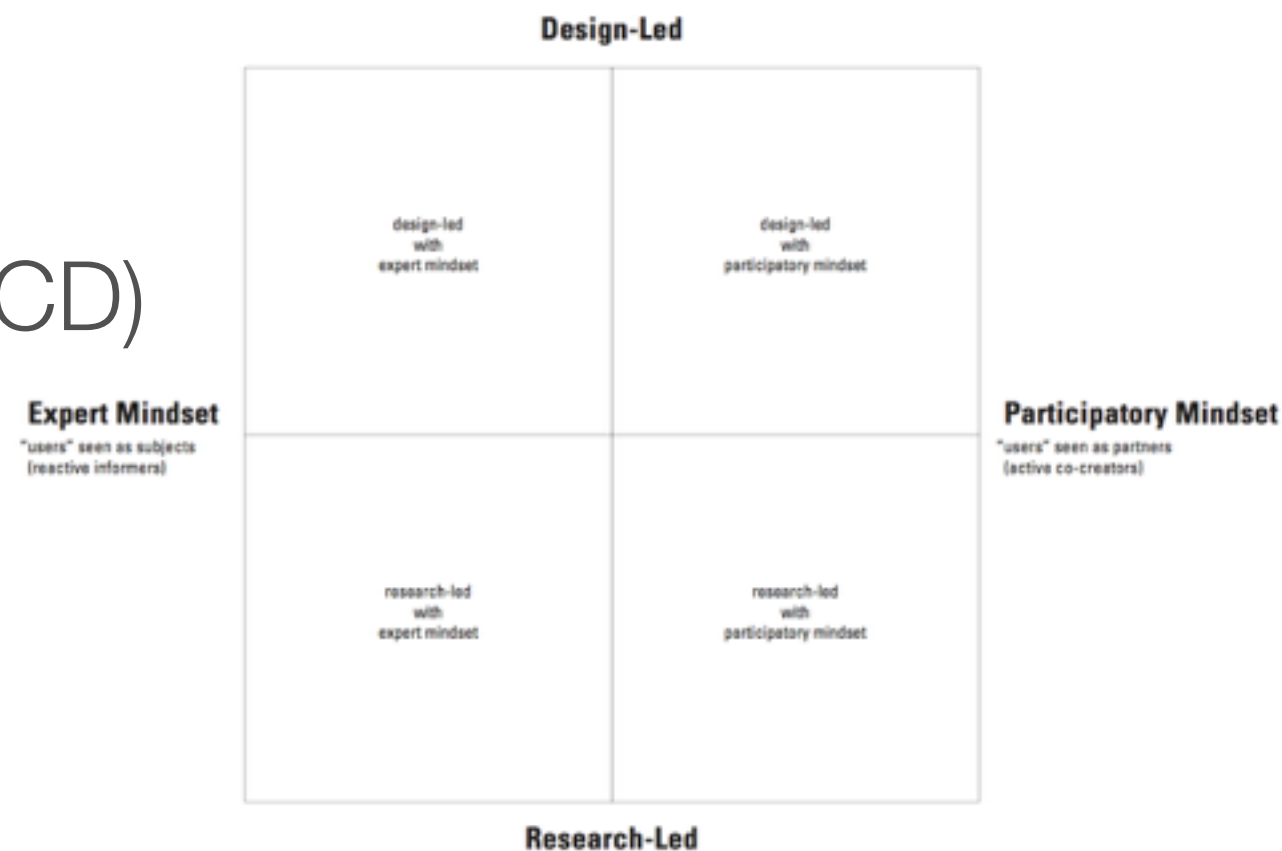
Rappels des dernières séances – 2

- ▶ Recherche utilisateur
Pourquoi, origines, approches
- ▶ Comment faire des entretiens
- ▶ Projet : Embarquement Cozycloud

Rappels des dernières séances – 3

Les approches UX :

1. Design centré utilisateur (UCD)
2. Design systémique
3. “Genius” design



Point sur les entretiens

Rappels des dernières séances – 4

1. Méthodes d'analyse d'entretiens et d'observations

- ▶ La théorie ancrée
- ▶ Les diagrammes d'affinité
- ▶ L'analyse de tâche

2. Génération d'idées / brainstorming

Plan de la séance

Pourquoi prototyper

Situer la conception dans un contexte

Prototyper

- ▶ Prototypes papier,
- ▶ Prototypes vidéo,
- ▶ Wireframes,
- ▶ Prototypes animés (Axure / power-point)

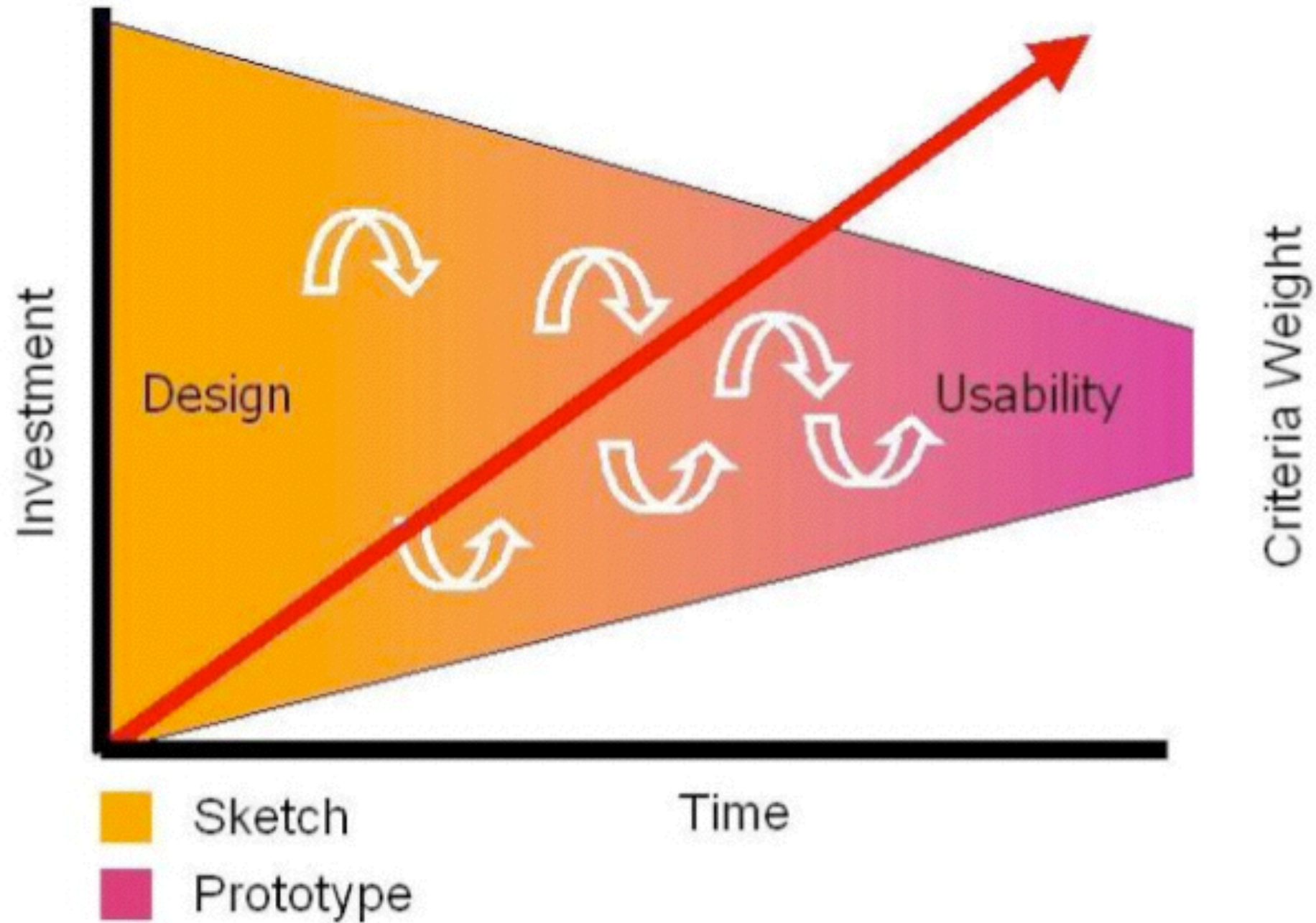
Le rôle du prototype



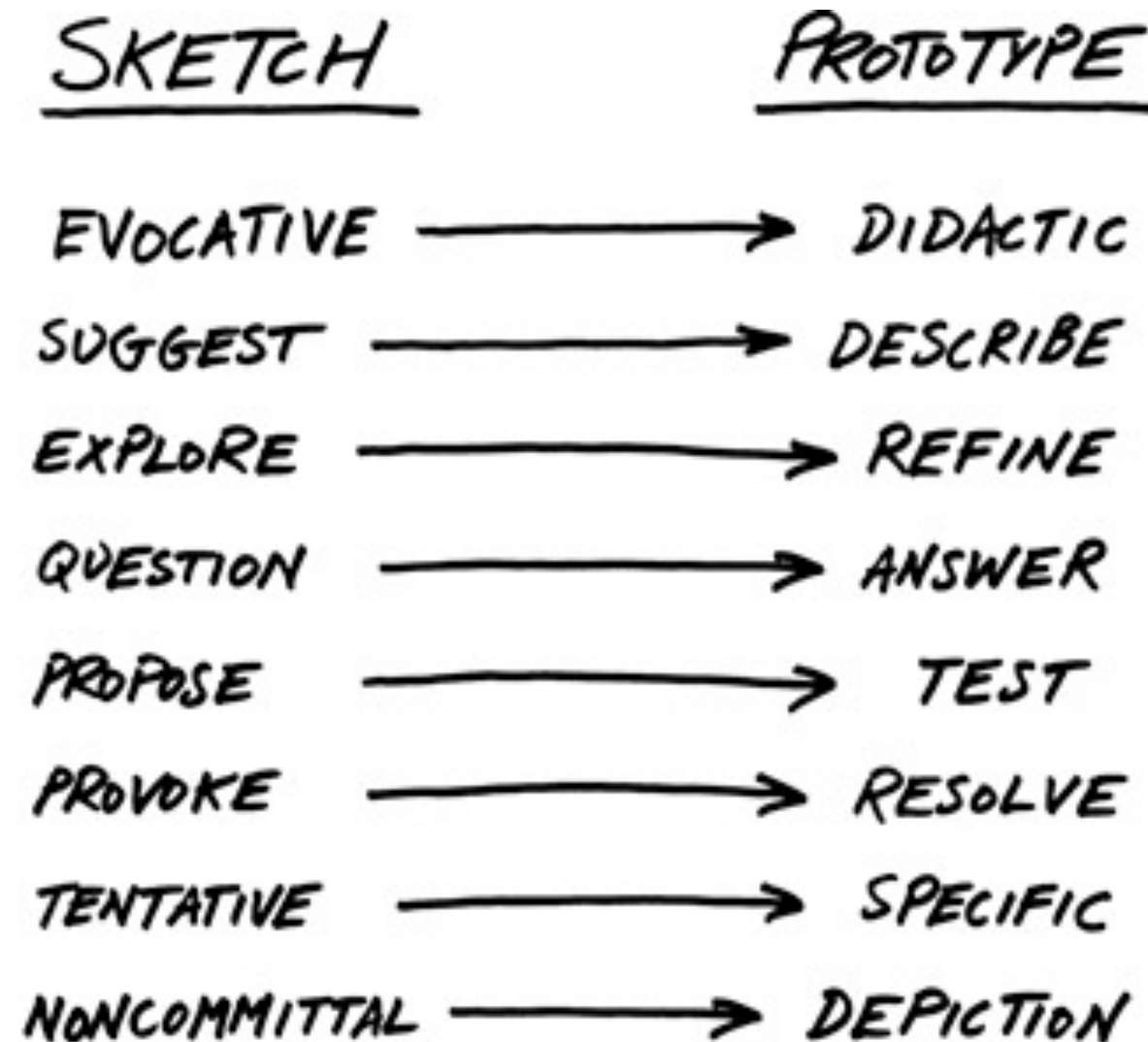
Le rôle du prototype

- ▶ Prototype comme preuve de concept
- ▶ Prototypage comme processus de conception
- ▶ Prototype comme outil de communication

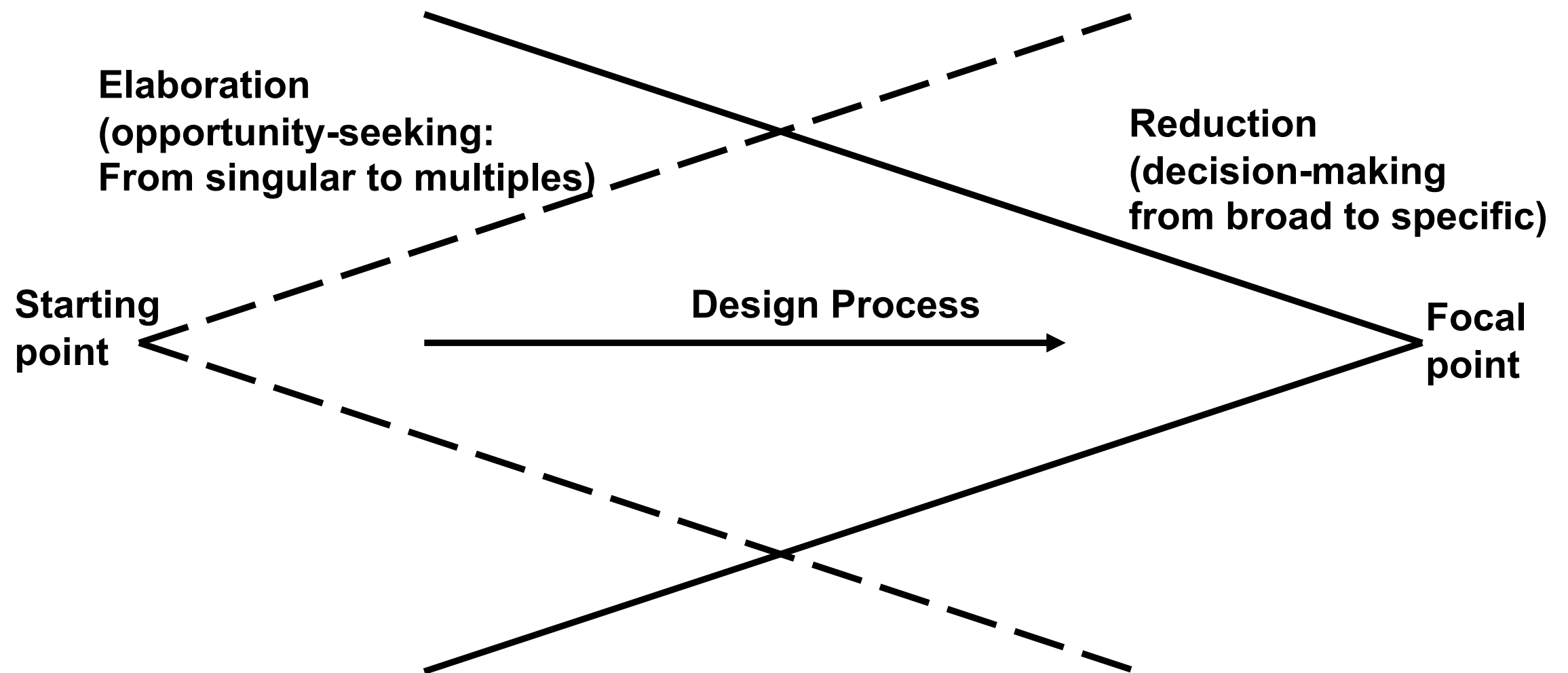
Rater tôt, rater souvent



De l'esquisse au prototype



De l'esquisse au prototype



L'utilité des prototypes

Pour le designer

- ▶ Explorer
- ▶ Visualiser
- ▶ Tester la Faisabilité
- ▶ Inspirer
- ▶ Collaborer

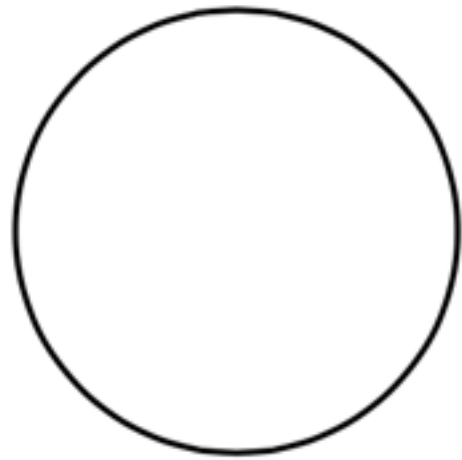
Pour le donneur d'ordre

- ▶ Conviction
- ▶ Spécification
- ▶ Benchmarking

Pour l'utilisateur

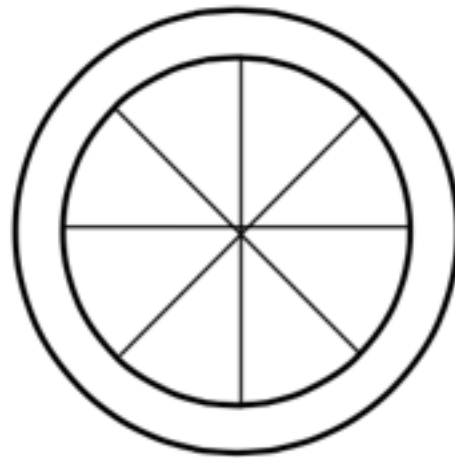
- ▶ Utilité
- ▶ Changement de point vue
- ▶ Utilisabilité
- ▶ Désir

Fidélité et Résolution



Basse fidélité

Basse résolution



Basse fidélité

Haute résolution



Haute fidélité

Haute résolution

Fidélité

Basse fidélité

Haute fidélité



Discussion ouverte

Opinions tranchées

Nécessité de clarifier

Clair (auto-explicatif)

Quick and Dirty

Réfléchi et raffiné

Validation rapide

Idées précises

Résolution

Basse Résolution

Haute résolution



Peu de détails

Plus de détails

Focus sur les étapes clés

Focus sur le tout

Quick and Dirty

Réfléchi et raffiné

Validation rapide

Idées précises

Plan de la séance

Pourquoi prototyper

Situer le prototype dans un contexte

- ▶ Scénarios d'usage
- ▶ Scénarios de conception
- ▶ Storyboards

Différents types de prototypes

Rôle des scénarios / storyboard

Placer l'outil dans son contexte d'usage

Forcer à poser la question de l'utilité

Vérifier l'aspect réaliste de la proposition

Scénario d'usage

But :

- ▶ Créer une description réaliste de l'activité d'un utilisateur

Procédure :

- ▶ Recueillir les “incidents critiques” et des activités habituelles.
- ▶ Choisir un jour précis et un utilisateur avec un nom et des caractéristiques précises.
- ▶ Développer un scénario ou une description détaillée de l'activité de cette personne
- ▶ Inclure des situations habituelles et inhabituelles, planifiées et non planifiées, qui aboutissent et qui n'aboutissent pas

Scénario de conception

But :

- ▶ Créer une description réaliste de l'utilisation du nouveau système

Procédure :

- ▶ Prendre un scénario de travail existant
- ▶ Utiliser les idées générées pendant le brainstorming
- ▶ Modifier le scénario de travail pour inclure le nouveau système en cours de conception

Storyboarding



<http://www.designinception.com/>

<http://www.preattentive.com/storyboards.html>

<http://leapfrog.nl/blog/archives/2007/12/19/storyboarding-multi-touch-interactions/>

Storyboarding

Attention pour les détails

Linéarité :

- ▶ scénarios d'usage
- ▶ relations entre les différentes d'utilisation

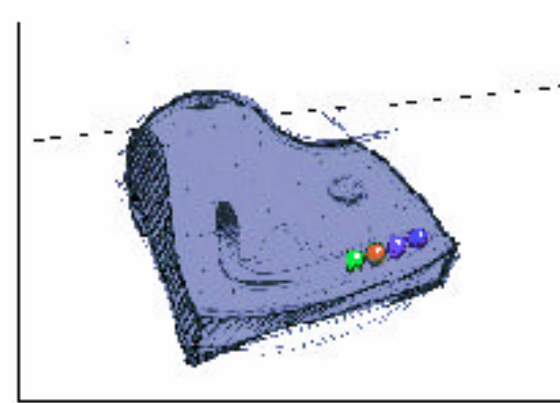
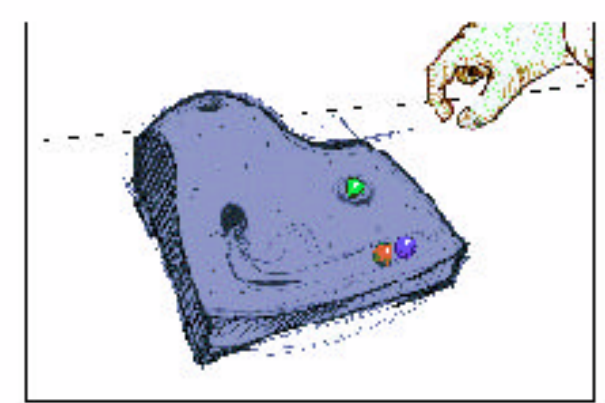


Figure 6.i Incoming messages await...



The user listens to a message... Figure 6.ii

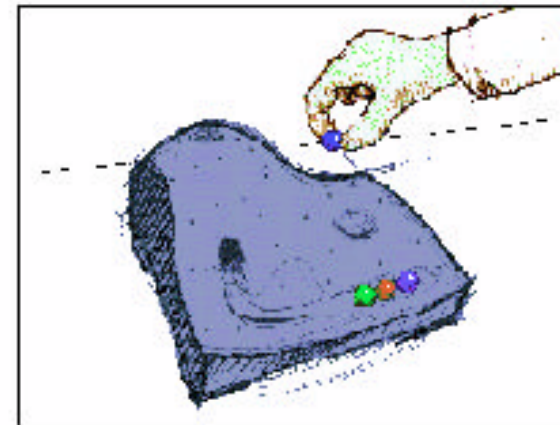
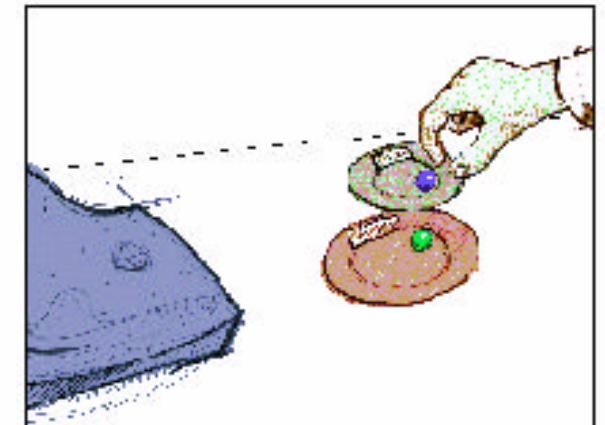


Figure 6.iii ...the user moves the message



...to each roommate's in-tray. Figure 6.iv

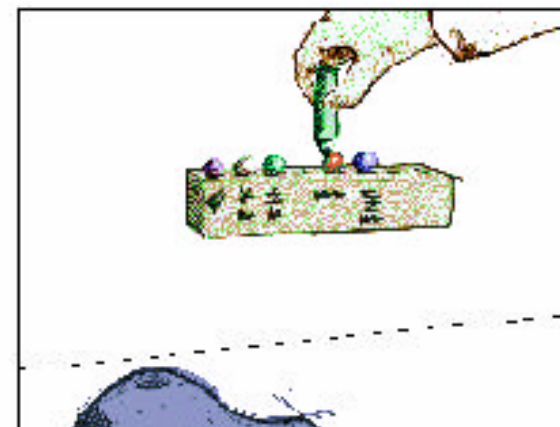
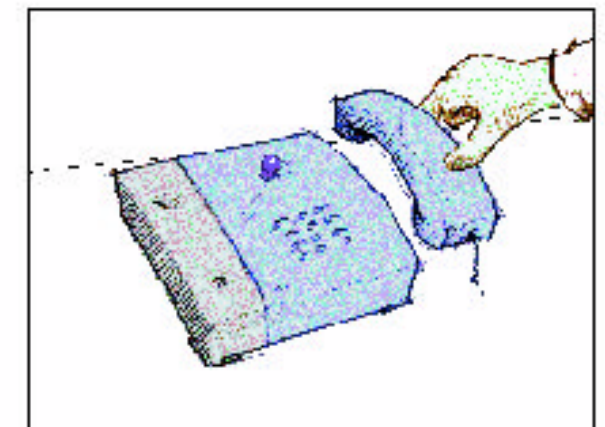


Figure 6.v Here the user stores an incoming message



Moving the marble to the phone dials the number stored in the message that the marble 'contains' Figure 6.vi

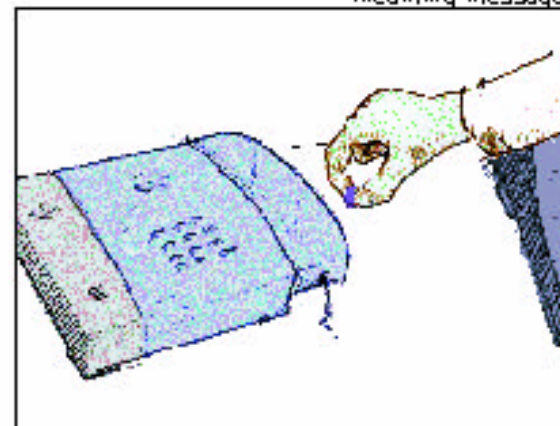


Figure 6.vii The marble is returned to the answer machine to be 'recycled'

The Marble Answering Machine
Durrell Bishop, 1992

Stills from Director animation

Mais aussi

- ▶ Esquisses
- ▶ Flip books
- ▶ Diagrammes de flux

Plan de la séance

Situer la conception dans un contexte

Différents types de prototypes

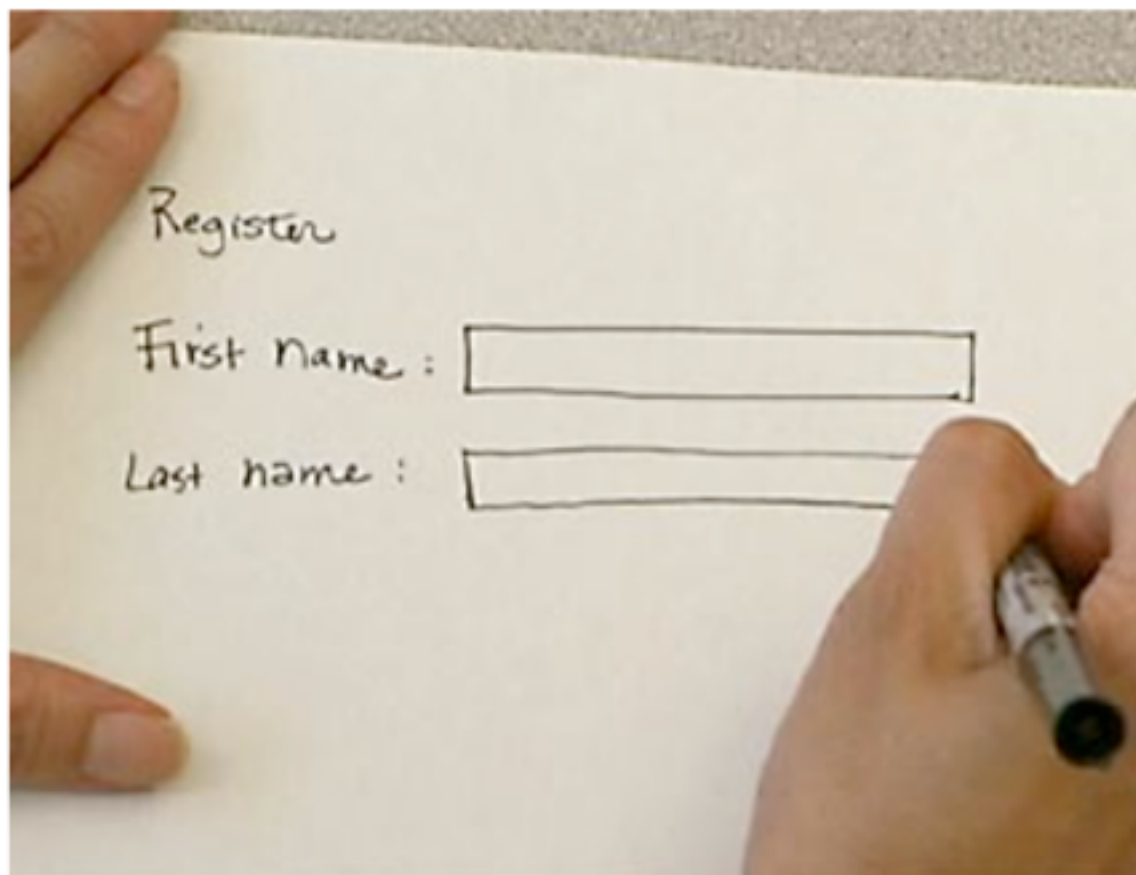
- ▶ Prototypes papier,
- ▶ Prototypes vidéo,
- ▶ Wireframes,
- ▶ Prototypes animés (Axure / power-point)

Prototypes papier

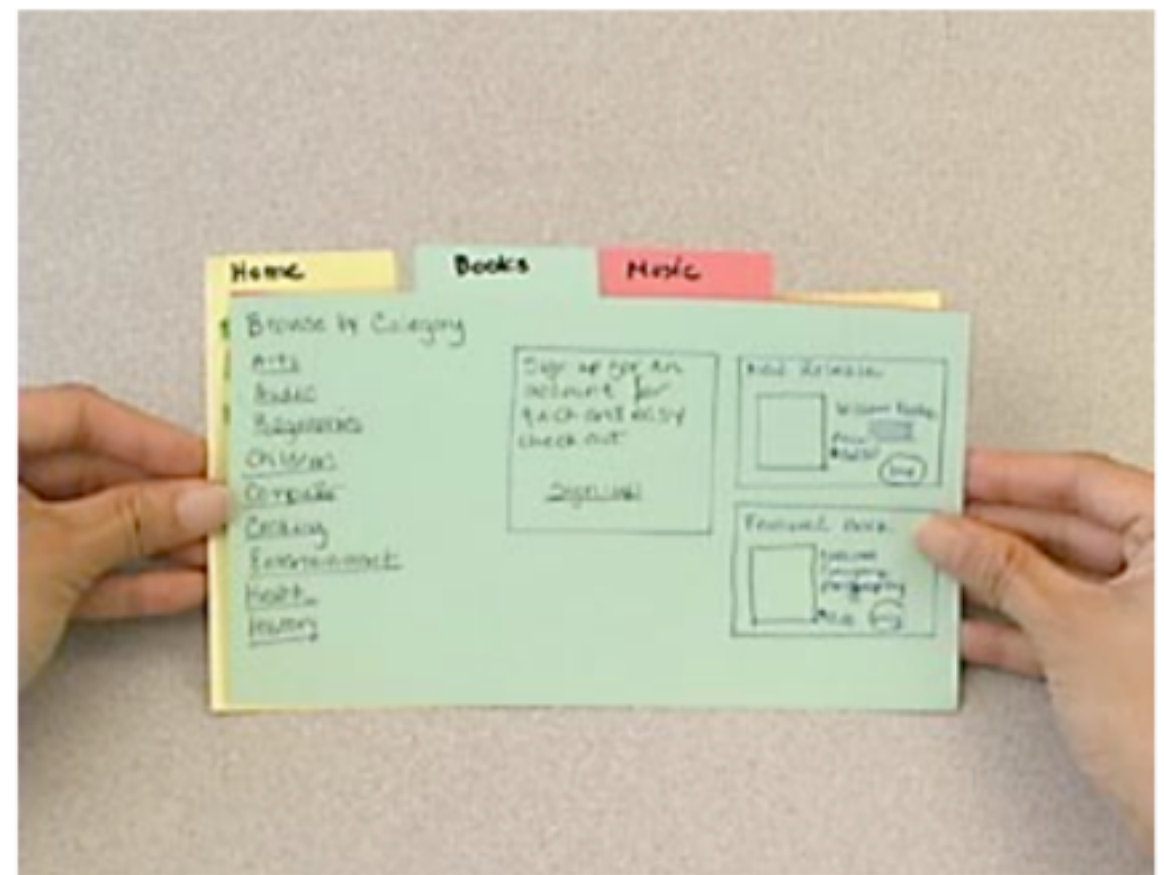
Largement utilisé en conception UX

Facilement jetable

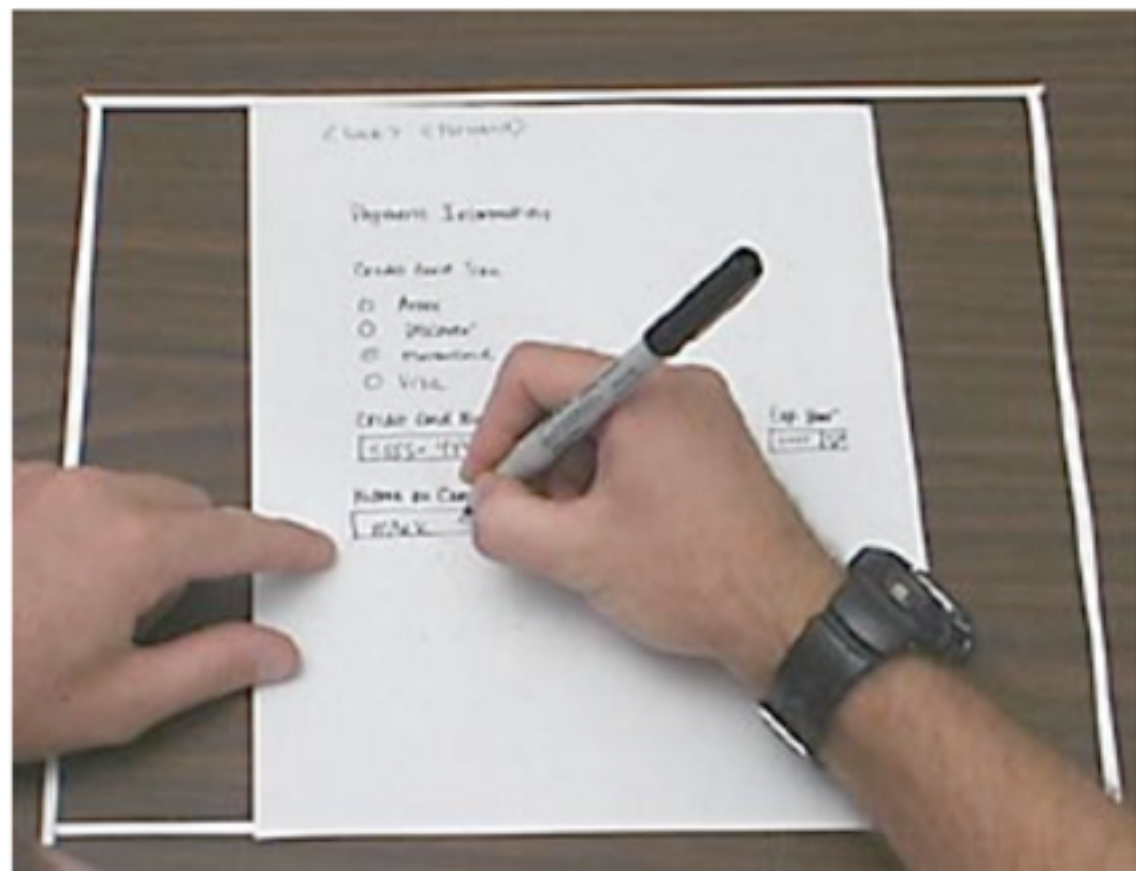
Largement utilisé depuis les années 90.



Typical form-filling screen



Tabs-based design



User test of a paper prototype



Typical set-up of a usability test



Device-based interaction



High-fidelity prototype of a homepage.



Mockup of a kiosk.

Paper

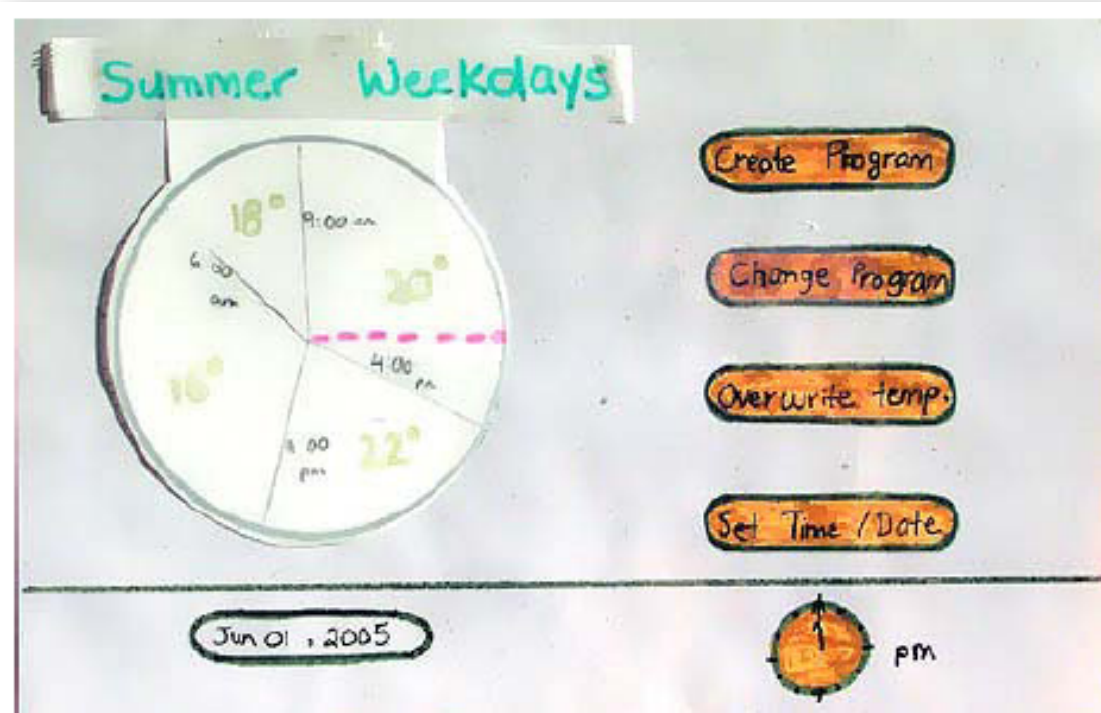


Figure 1. The "Circular" paper prototype

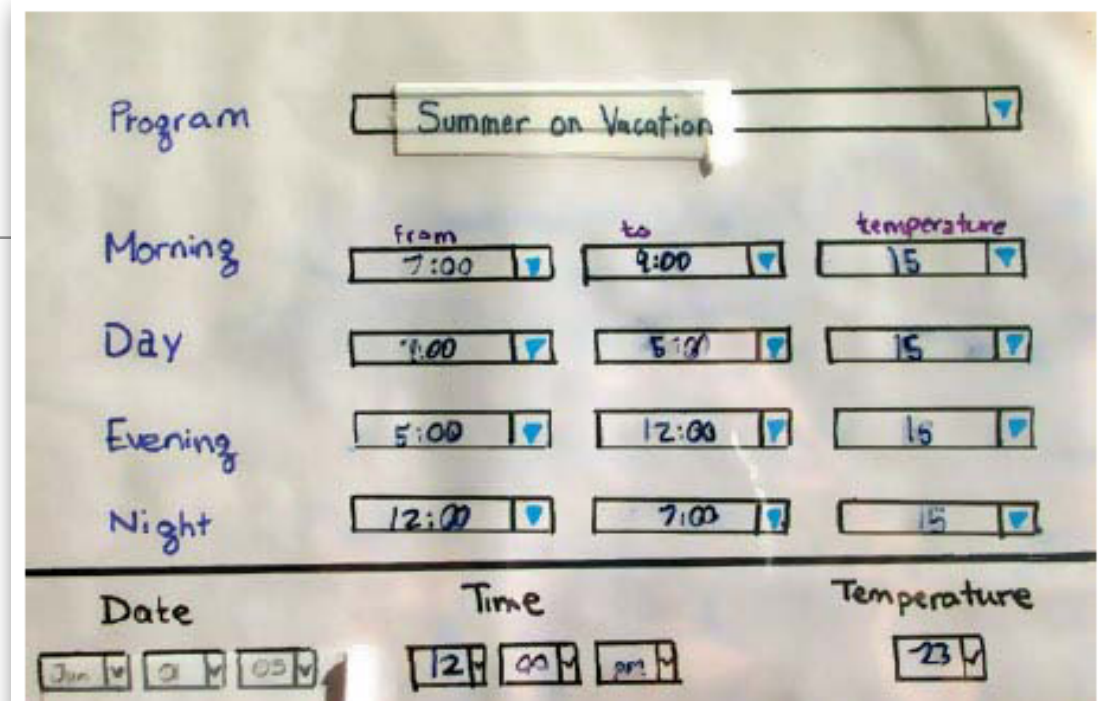


Figure 2. The "Tabular" paper prototype

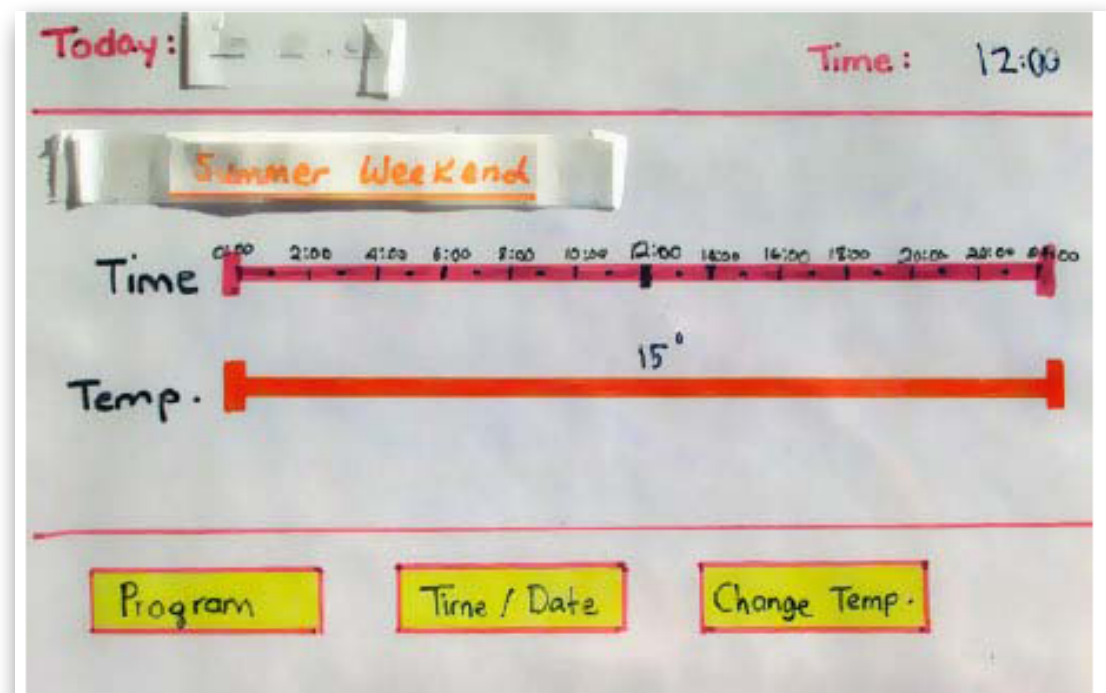


Figure 3. The "Linear" paper prototype

Le matériel

- ▶ Papier, carton, transparents...
- ▶ Scotch, colle...
- ▶ Stylos, crayons, feutres,
- ▶ Ciseaux,
- ▶ Pailles, verres en cartons, bocks,
tout ce qu'on peut trouver dans un magasin d'art / bricolage
(et qu'un élève de maternelle aimerait).

Paper + video

- ▶ Séquentiel
emphase sur les transitions
- ▶ Joué
montre les personnes agissant
- ▶ Situé
montre l'activité en contexte



Wireframes



- 1 For Q1 release, music search only
- 2 Related artists determined by user purchasing data mining
- 3 Album art to be approved by legal

Power point...

Object Cloud Design.pptx

Axure

Object Cloud Design.pptx

Mock-up



2.



1.



3.

Haute fidélité

- ▶ HTML & Javascript
- ▶ Flash
- ▶ Apple Interface Builder,