

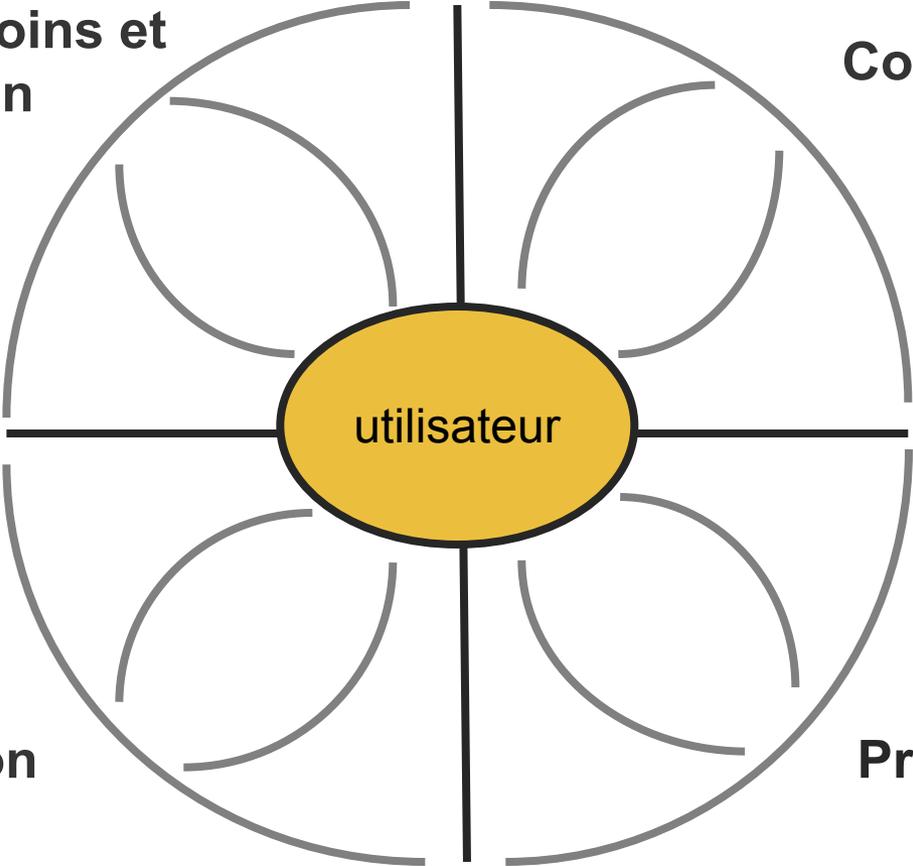
Prototypage + Storyboards

[Anastasia.Bezerianos](#)

conception centrée-utilisateur

Analyse des besoins et
spécification

Conception



Evaluation

Prototypage

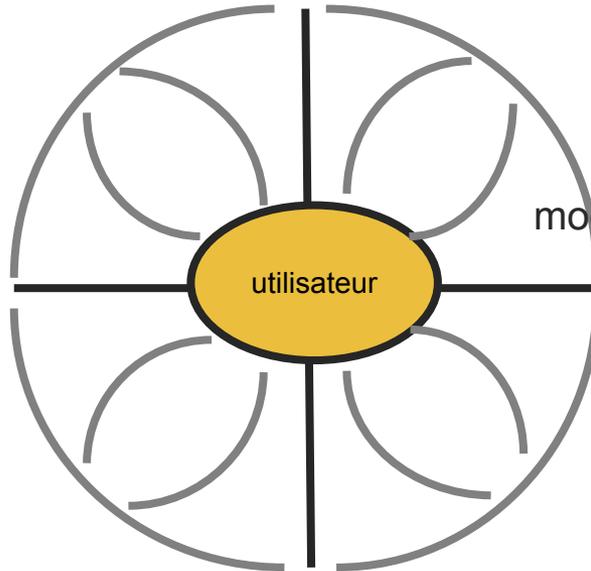
conception centrée-utilisateur

Analyse des besoins et spécification

études de terrain, entretiens
« personas » et scénarios
spécification des besoins
user story (dev agile)

Evaluation

tests d'usabilité
évaluation heuristique
focus group
expériences laboratoire
études observatoires



Conception

brainstorming
modèles conceptuels
métaphores / affordances

styles d'interaction
modèles d'interaction & design visuel
conception participative

Prototypage

prototypes papier
story-boards

prototypes basse/haute fidélité
modèles physiques
système alpha/bêta

Conception

brainstorming

But : Générer autant d'idées créatives que possible

Former un petit groupe
(si possible avec
utilisateurs)

Limiter le temps (ex. 1
heure max) => 30min

Générer autant d'idées
que possible Ne pas
critiquer les idées !

Écrire les idées sur un
papier ou un tableau
A la fin, arbitrer !



modèle conceptuel

Modèle conceptuel :

La façon dont les concepteurs (nous) guide l'utilisateur

Affordances : ce qui est possible

Mappings : relation entre action / resultat

Feedback : état du système

Constraints : bloquer des actions erronées

Transfer : ce que l'utilisateur connait déjà

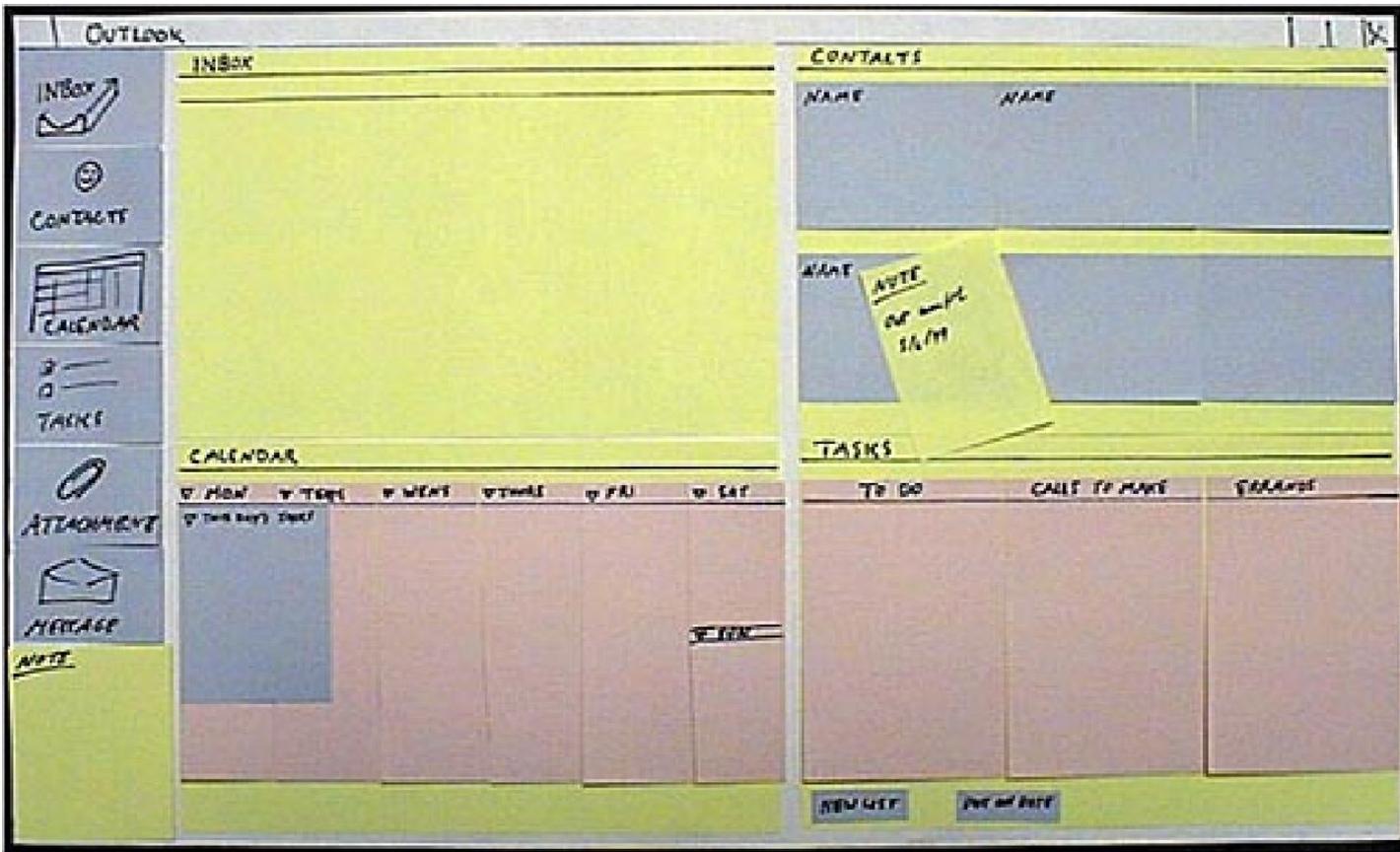
Vous pouvez penser au modèle conceptuel
de votre projet pendant le prototypage
(suite)



Prototypage

prototypes

représentation concrète de l'interface qui n'existe pas



pour des prototypes papier "jouables"

Conception avec des objets de bureau
plusieurs couches de notes autocollantes
des post-it de tailles différentes représentent les icônes, les
menus, les fenêtres, etc.

interaction démontrée par la manipulation des
notes / post-its
nouvelles interfaces construites à la volée

séances filmées pour analyse ultérieure
on se retrouve généralement avec un désordre
de papier et de plastique !



storyboards pour l'interaction

Un storyboard capture et communique :
le contexte d'utilisation
une histoire d'interaction (actions / résultats) avec
le système

A Vocabulary of Camera Shots and Filmmaking

Filmmakers use specific terminology to describe the composition of a certain scene within a storyboard. We use some of their terms to describe the scenes in our sketched storyboards, and you can use those terms to think about how you want to compose and vary your own narrative images. A partial list of popular *camera shots* is provided below; a more complete description of these and other terms is found in Katz [2] and Block [3].



► *Extreme long shot (wide shot)*. A view showing details of the setting, location, etc.



► *Long shot*. Showing the full height of a person.



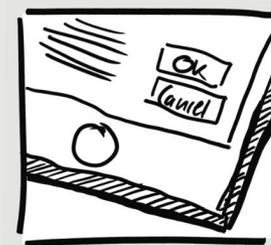
► *Medium shot*. Shows a person's head and shoulders.



► *Over-the-shoulder shot*. Looking over the shoulder of a person.



► *Point-of-view shot*. Seeing everything a person sees.

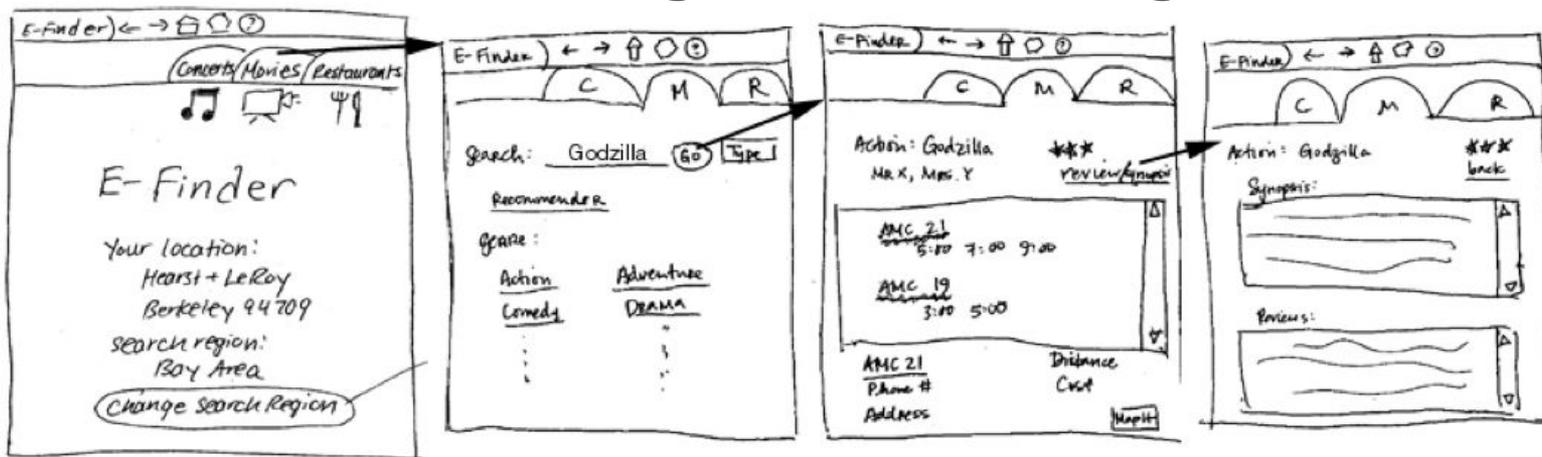


► *Close-up*, such as showing details of a user interface on a device the person is holding.

storyboards

une série d'images clés / croquis (origine film)
utilisées pour obtenir l'idée d'une séquence de scène
instantanés de l'interface à des moments particuliers
de l'interaction

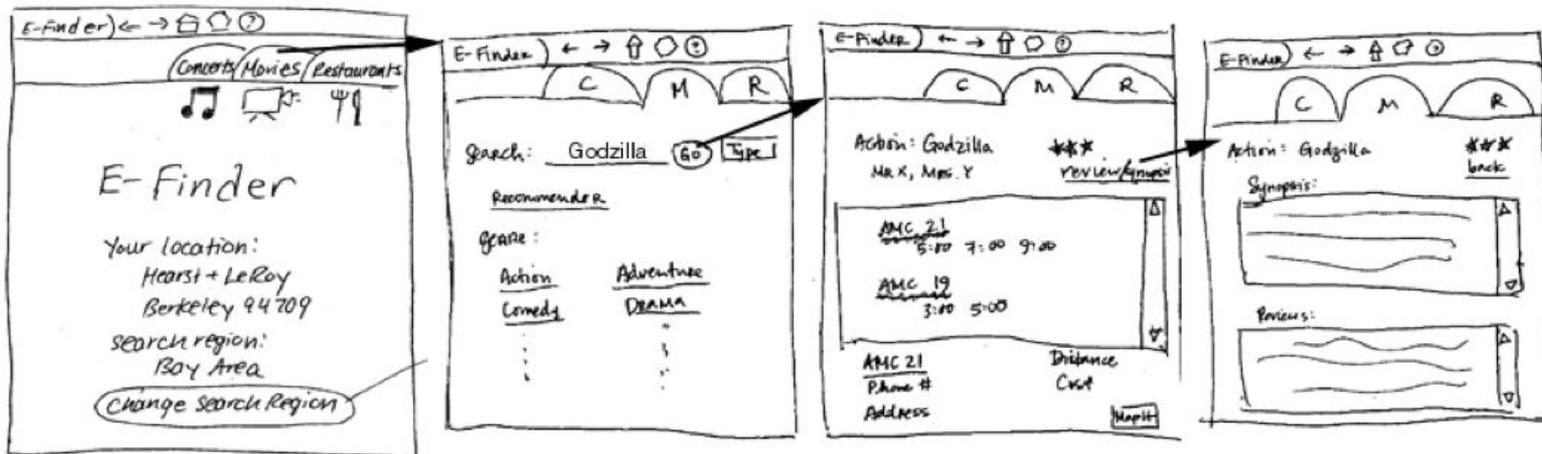
représente des scènes clés de l'interface et les
transitions à l'origine des changements



Ex. <http://webzone.k3.mah.se/k3jolo/Sketching/sk31.htm>,
<http://stavchansky.net/work.php?wID=42&cat=3>

storyboards

Décrire l'interaction en segments faciles à lire
Définir les éléments clés et un ordre cohérent
Décider des détails à montrer



Ex. <http://webzone.k3.mah.se/k3jolo/Sketching/sk31.htm>,

<http://stavchansky.net/work.php?wID=42&cat=3>

storyboard : contexte

A Vocabulary of Camera Shots and Filmmaking

Filmmakers use specific terminology to describe the composition of a certain scene within a storyboard. We use some of their terms to describe the scenes in our sketched storyboards, and you can use those terms to think about how you want to compose and vary your own narrative images. A partial list of popular *camera shots* is provided below; a more complete description of these and other terms is found in Katz [2] and Block [3].



► *Extreme long shot (wide shot)*. A view showing details of the setting, location, etc.



► *Long shot*. Showing the full height of a person.



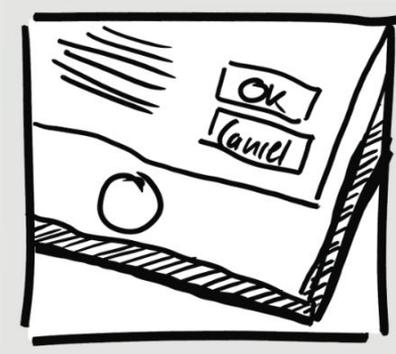
► *Medium shot*. Shows a person's head and shoulders.



► *Over-the-shoulder shot*. Looking over the shoulder of a person.



► *Point-of-view shot*. Seeing everything a person sees.



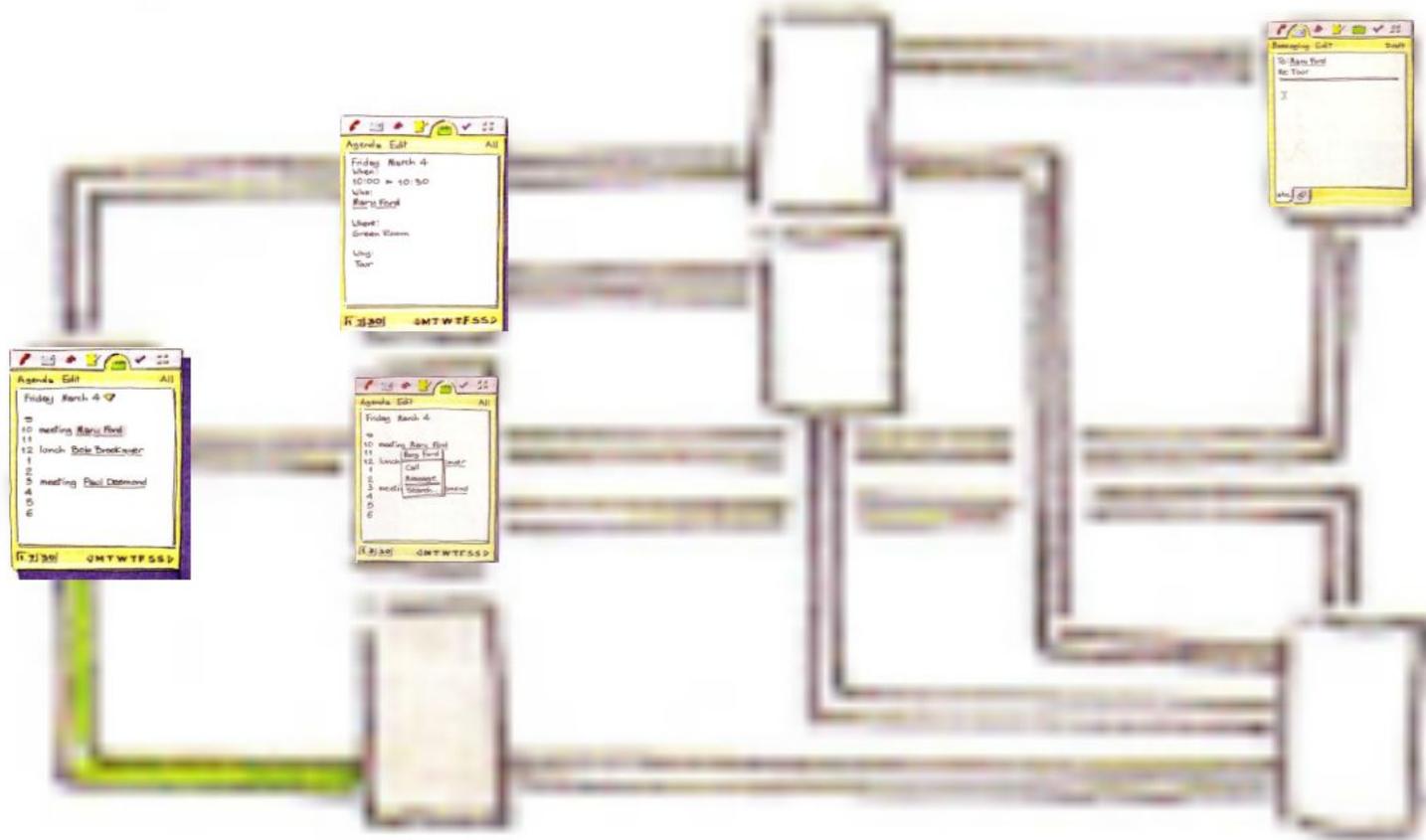
► *Close-up*, such as showing details of a user interface on a device the person is holding.

storyboard : contexte

Décrit le contexte d'un **utilisateur** en train de faire une tâche



storyboard: diagrammes de transition



storyboard: diagrammes de transition

Créer un diagramme de transition

étapes clés de l'interaction

points d'embranchement en cas d'interactions multiples

Pour chaque transition

dessiner l'écran

inclure le diagramme de transition (une carte de navigation)

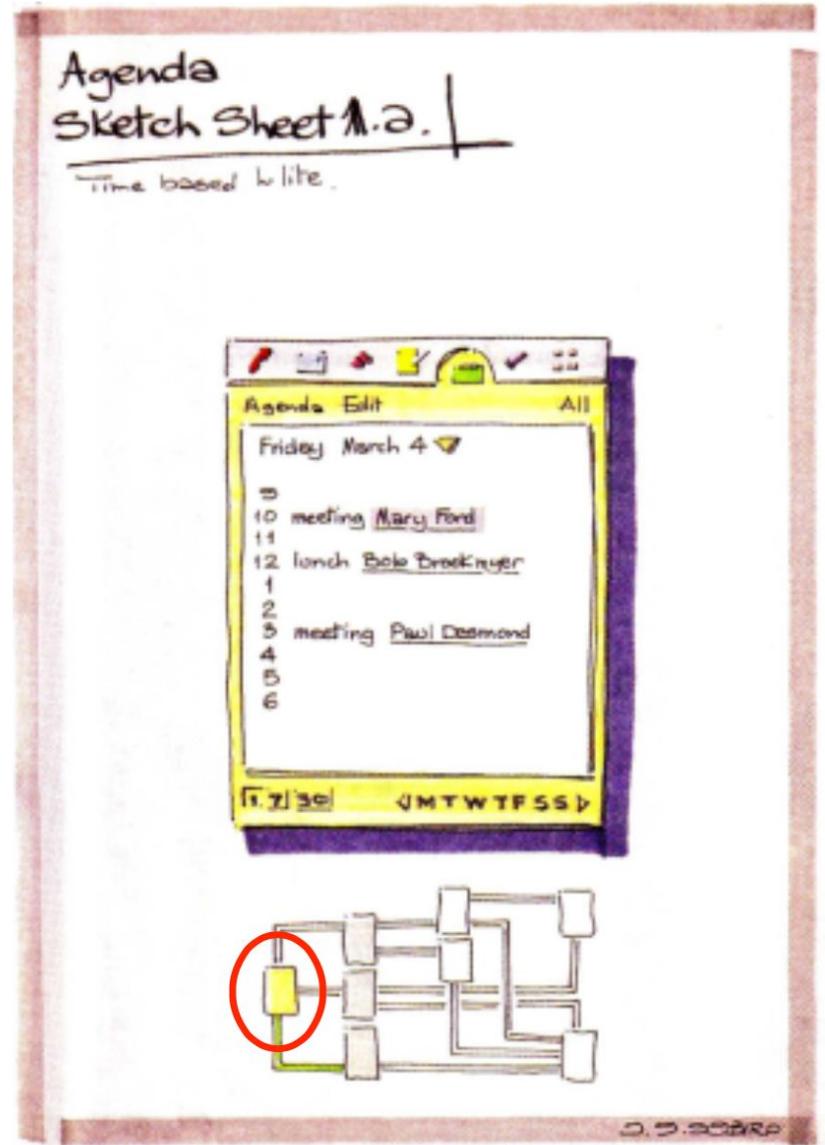
Étiqueter la transition avec ce qui l'a déclenchée

généralement une entrée utilisateur ou un ensemble de réponses du système

storyboard: diagrammes de transition

Interaction avec une agenda:

En regardant l'ordre du jour on voit qu'il y a une réunion à 10h avec Mary Ford.

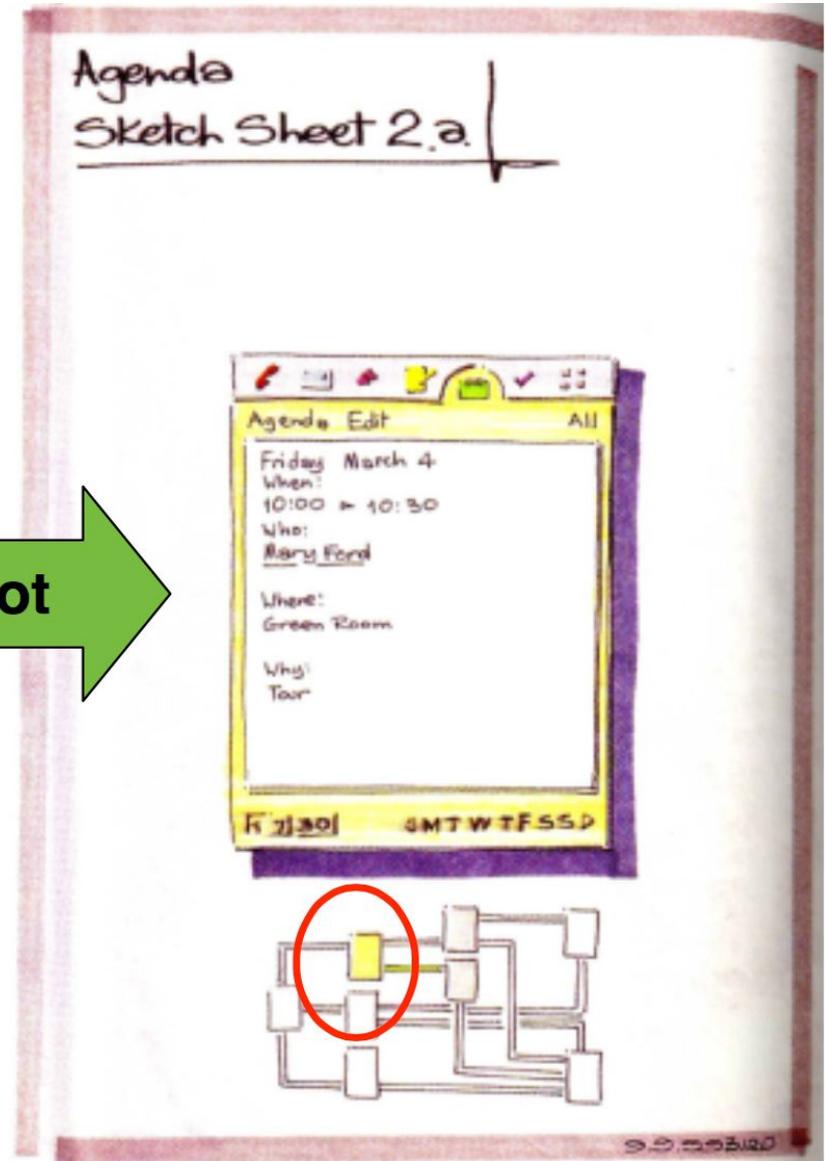


storyboard: diagrammes de transition

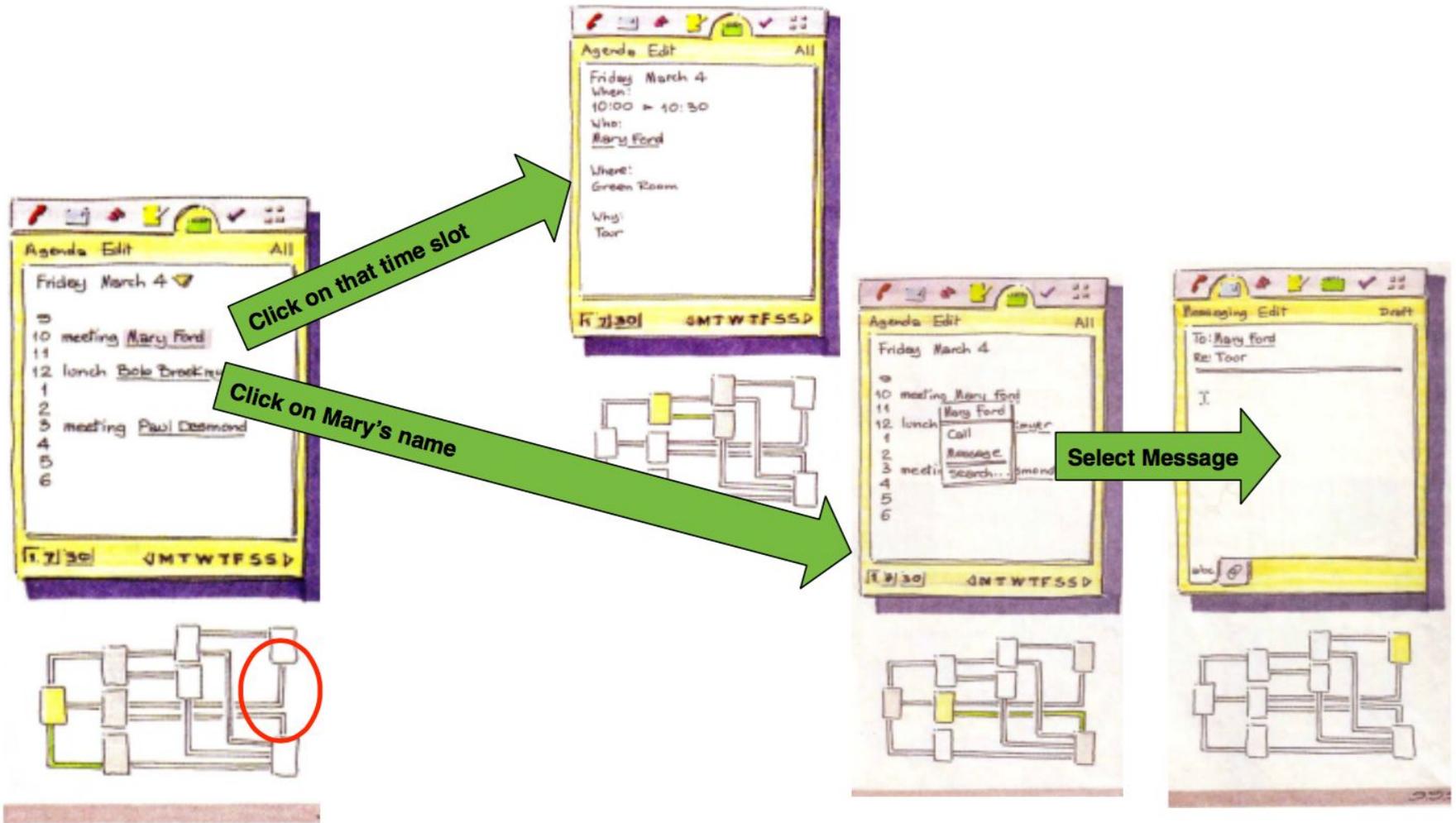
Cliquez pour voir le sujet de la réunion

Click on that time slot

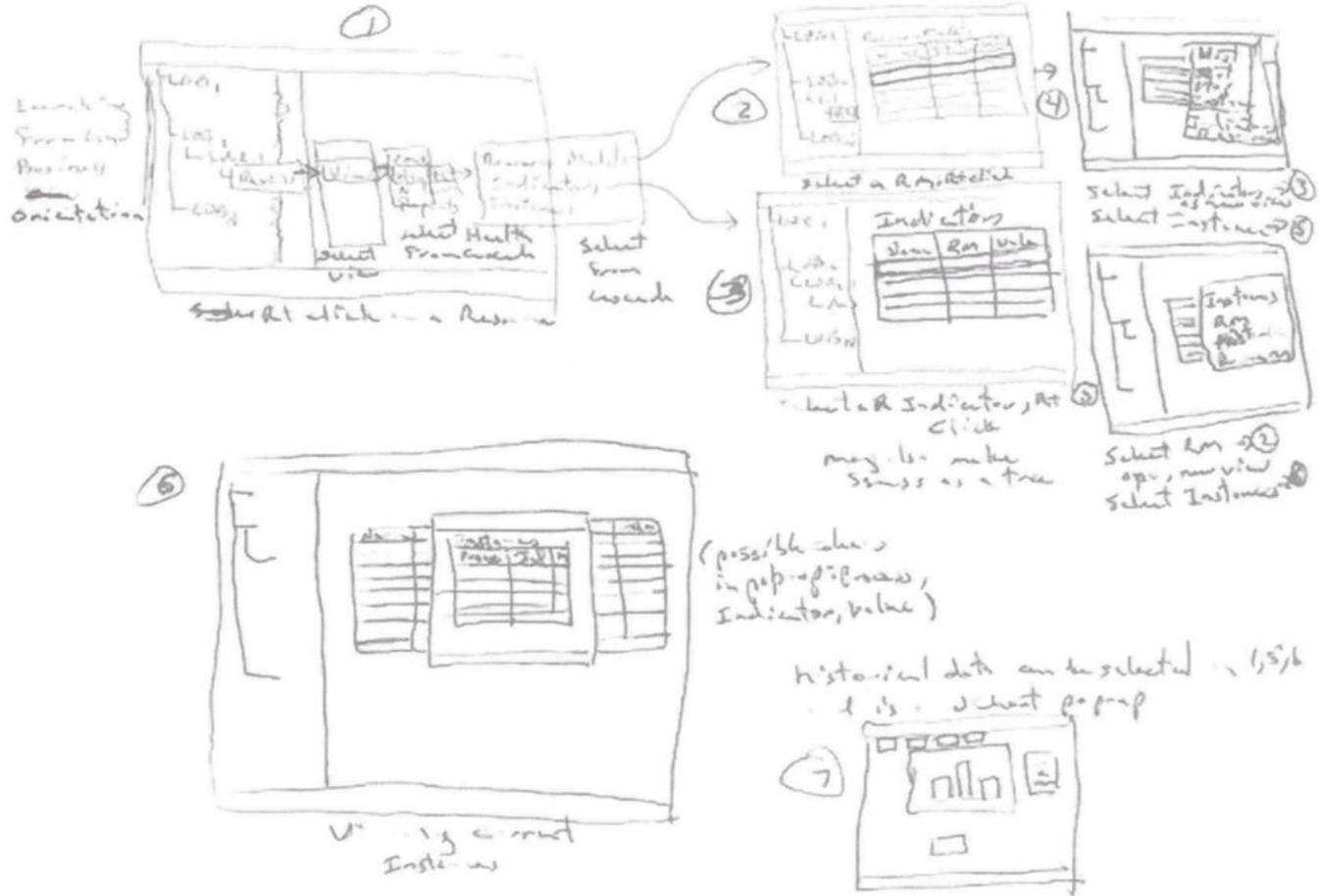
etc ...



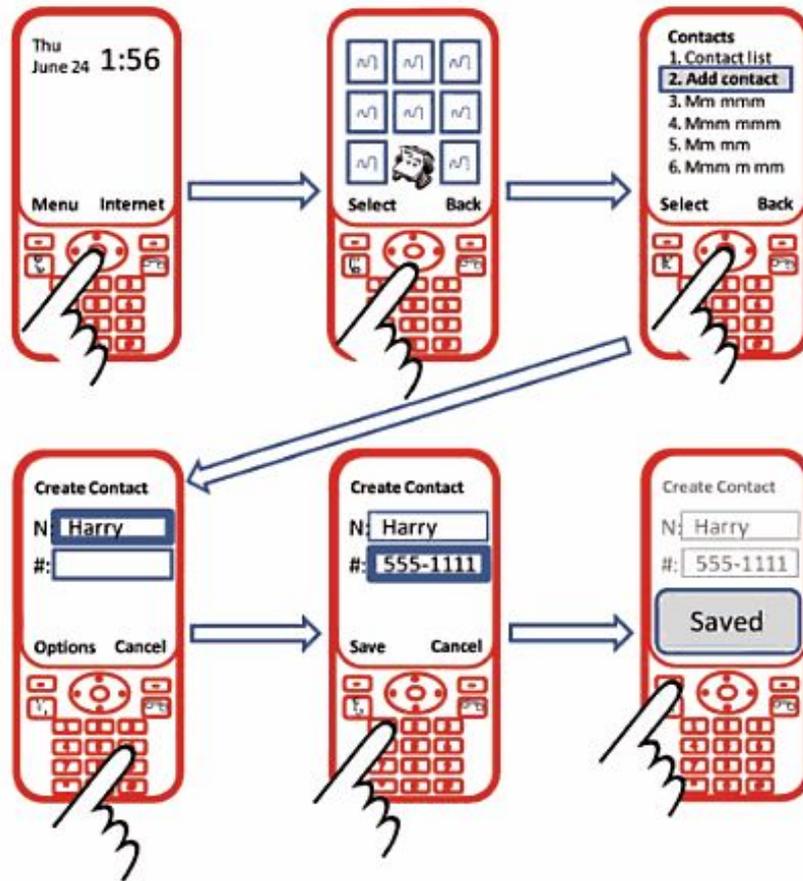
storyboard: diagrammes de transition



storyboard: diagrammes de transition



storyboard: diagrammes de transition

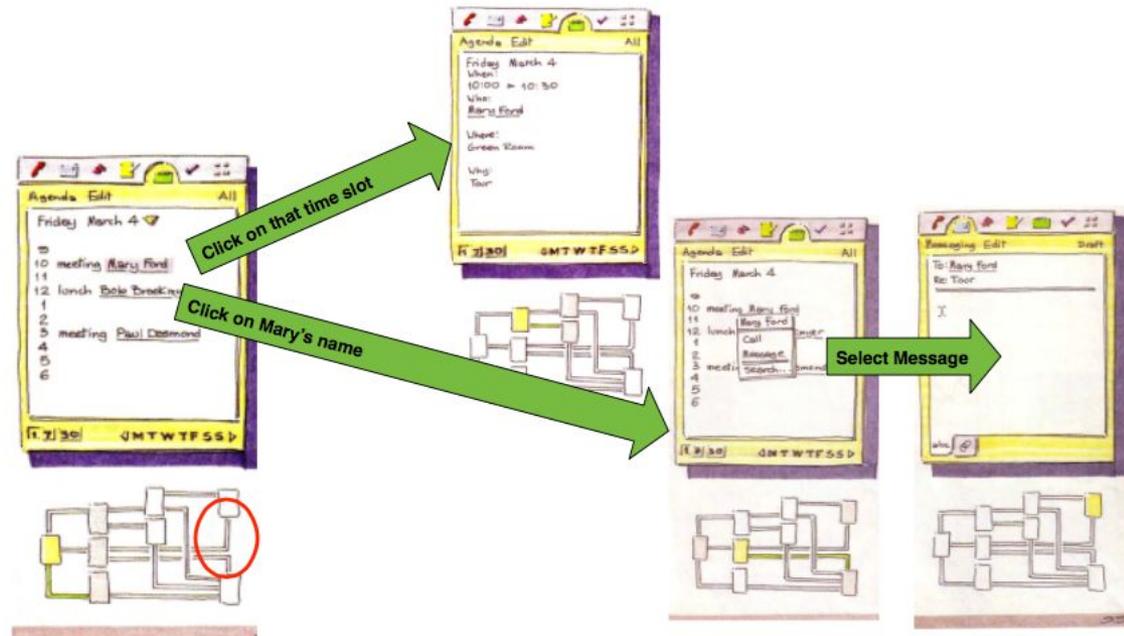
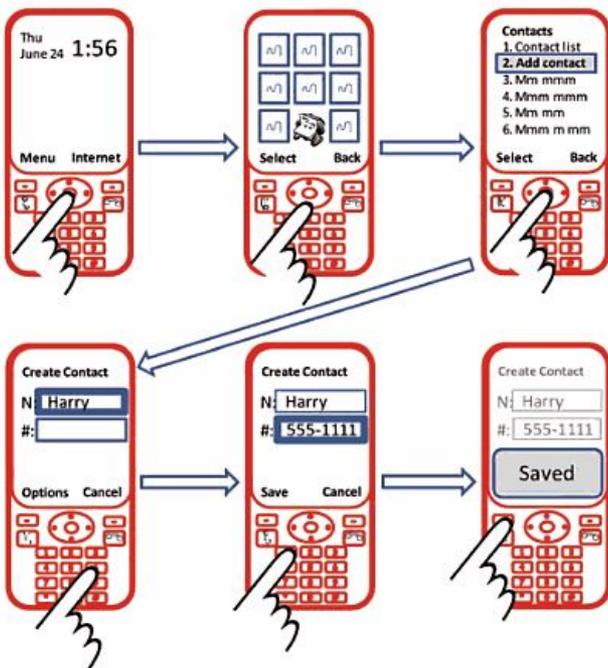


ceci montre une histoire d'interaction linéaire (pas de branchement)

exemple par "Sketching User Experiences: The Workbook"

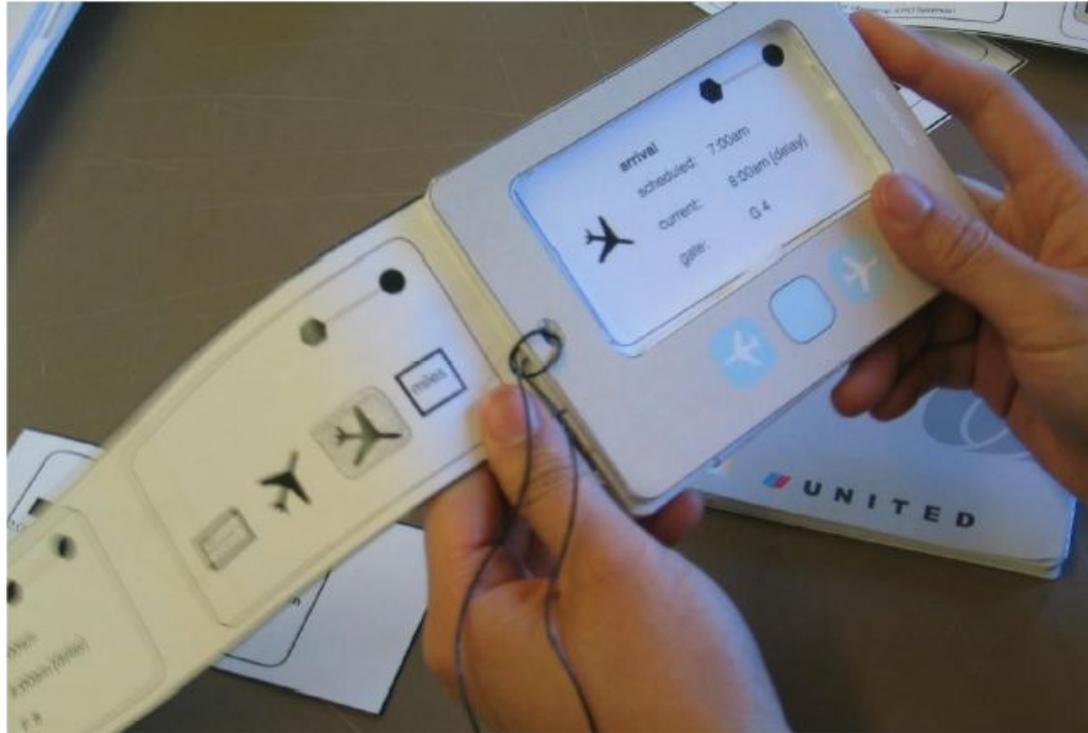
storyboard: diagrammes de transition

Ceci est le niveau de détail nécessaire avant de programmer



si nous voulons, nous pouvons "jouer" les storyboards

... et tester avec les utilisateurs si on a toutes les étapes possibles préparées (si non, on les dessine !!)



Pour le projet :

Binomes

Lecture de l'annoncé du projet pour des questions

Brainstorming / discuter des idées

Création d'un storyboard (contexte + diagramme des transitions, ou les actions d'utilisateur sont claires) =>

LIVRABLE pour la prochaine session