

Storyboard

Un storyboard est une illustration de votre scénario de conception, avec une séquence d'images et de texte. Le but est d'illustrer comment l'utilisateur interagit avec un système interactif. Le storyboard peut être utilisé pour communiquer avec les autres membres de l'équipe de conception, avec l'utilisateur et même avec la direction. Nous l'utiliserons également pour filmer un prototype vidéo: plus le storyboard est précis et détaillé, plus il est facile de réaliser le prototype vidéo.

Nous utilisons la même approche que dans le cinéma et la bande dessinée, mais notre objectif est différent: nous ne sommes pas intéressés par la qualité du design (ils doivent toujours être compréhensibles), mais de la dynamique: ce qui se passe pendant que l'utilisateur travaille avec le système. La création d'un storyboard après l'écriture d'un scénario nous force à réfléchir plus profondément et précisément comment l'utilisateur interagit avec le système à chaque étape de l'histoire. Nous nous concentrons maintenant sur les détails des interactions: ce que fait l'utilisateur, quel est le retour d'information du système, comment l'utilisateur réagit.

Résultat: Un storyboard illustrant le scénario en détail, et utilisé pour filmer le prototype vidéo.

Le dessinateur Scott McCloud, dans son livre "Making comics" explique les bases du processus:

1. *Choix du moment:* Mettez en surbrillance les moments qui comptent et coupez le reste.

Types de transitions entre les trames successives:

- a. temps à temps: une action est représentée par une série de moments
- b. action à l'action: un sujet (personne, objet) est représenté dans une série d'actions
- c. Sujet à sujet: une série de sujets changeants sont représentés dans la même scène
- d. scène à scène: transitions traversant les distances du temps ou de l'espace
- e. aspect à aspect: transitions entre les aspects d'un même lieu, idée ou humeur
- f. poulet à âne: une série d'images et / ou de mots apparemment sans rapport ou sans signification

2. *Choix du cadrage:* Montrez au spectateur ce qu'elle doit voir. Créez un sentiment de lieu, de position et de concentration. Prenez le lecteur par la main et guidez-le vers l'endroit où elle devrait ressembler

- a. Vue d'ensemble: montrez le contexte de l'action
- b. Scène régulière: montrez l'action
- c. Gros plan: afficher les détails

3. *Choix de l'image:* évoquer clairement et rapidement l'apparence des personnages, des objets, de l'environnement et des symboles.

Pour un storyboard de conception, le but est de communiquer l'information nécessaire pour comprendre la situation et l'interaction.

4. *Choix des mots:* Communiquer clairement et de manière convaincante les idées. Les voix et les sons (ou texte) sont combinés avec des images.

- a. rubriques: comme dans les films muets, aide à expliquer le contexte et les actions
- b. voix off: un narrateur décrit les événements
- c. voix directe: le dialogue (ou monologue) des acteurs explique leurs actions

5. *Choix du flux:* Dans le cas d'un storyboard, le flux est purement linéaire, d'une image à l'autre (Dans les bandes dessinées, le flux peut être plus complexe). Dans les diagrammes des transitions nous pouvons montrer des chemins alternatifs.

Votre storyboard doit gérer plusieurs événements. Le but est de montrer l'*interaction*, c'est-à-dire comment l'utilisateur interagit avec le système. Nous devons réduire la description du contexte et de la situation pour ne présenter que ce qui est nécessaire pour montrer l'interaction.

N'oubliez pas de changer les en-têtes et le cadrage pour rendre l'histoire plus dynamique.

a

Scenario title

User : _____

Situation: _____

b

Overview shot

User : _____

Situation: _____

c

User : _____

Situation: _____