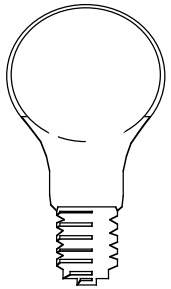
1

Générer de nouvelles idées



2

Concevoir est une activité créative

D'où viennent les idées ?

- **"Inspiration"**
- **Systèmes existants**
- **Autres concepteurs**
- **Utilisateurs**

3

Règles de conception

Ergonomie :	**Critiquer ce qui existe**
Psychologie :	**Comprendre le monde réel**
Arts graphique :	**Conception de quelque chose nouveau**

4

Principes de "design"

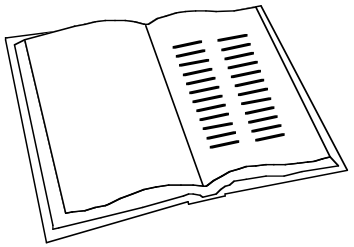
Mais quel type de design ?

Photographie ?
Cinéma ?
Vidéo?
Livres ?

1

Conception des livres

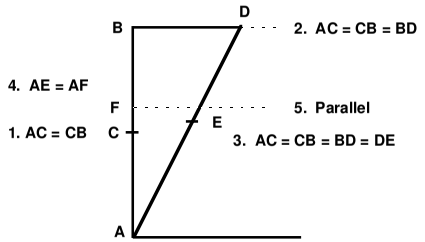
- **Mise en page**
- **Principe de la grille**
  - Organisation en colonnes
    selon une grille à 2 dimensions



2

Conception des livres

- **Principe du Nombre d'Or**
  - Centrer les lignes autour des proportions
    du nombre d'or plutôt qu'au centre
  - Nombre d'or = $(1 + \sqrt{5}) / 2 = 1{,}6185$

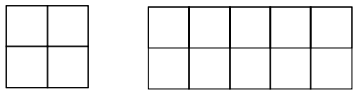


3

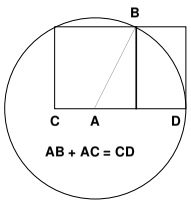
Conception des livres

Formes statiques vs. dynamiques

- **Statique - Carré, Rectangle**



- **Dynamique - Rectangle d'or**



4

Conception des livres

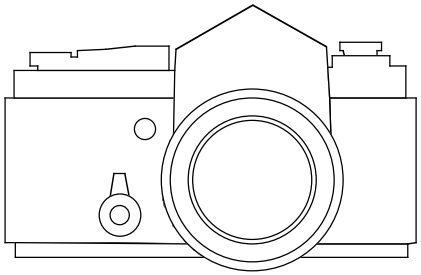
Mise en page des blocs

- **À gauche**

- **"Hanging indent"**

- **Centré**

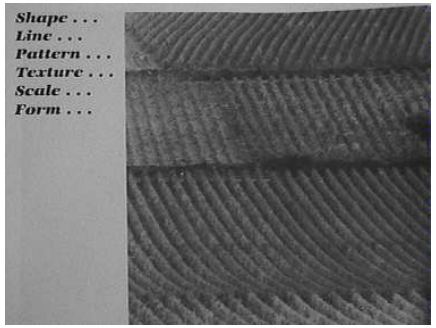
Photographie



1

Photographie

- Forme
- Trait
- Motif
- Texture
- Echelle
- Type



2

La diagonale

3

Point d'interêt

4

1

Centrage

2

Recadrage

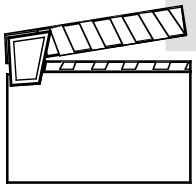
3

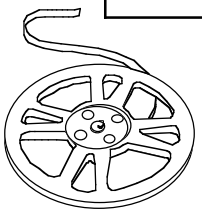
Cinéma

Emprunte à la photographie
... mais aspect dynamique

Langage visuel

- **Types de plans**
- **Types de montages**
- **Usage du son**

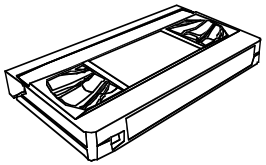




4

Vidéo

Format différent du cinéma (4/3)
Qualité d'image différente
Encourage les gros plans
Télévision vs. Documentaire

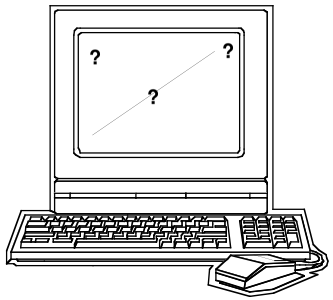


1

Et les écrans d'ordinateurs ?

Exemple: où est le point d'attention?

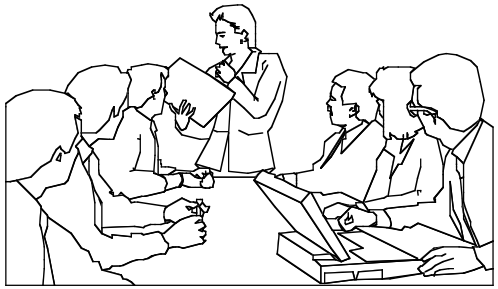
Livres	**En haut à gauche** **Nombre d'Or**
Photo	**Diagonale**
Vidéo	**Centre**



2

La Conception Participative

Ateliers (Workshops)



3

Ateliers

- **Rassembler utilisateurs, chercheurs et concepteurs**
- **Organiser les activités pour générer des idées**
  - **Brainstorming, scénarios, analyse de tâches, walkthroughs**
- **Organiser les activités pour présenter les idées**
  - **Simulations, prototypes**
- **Développer ensemble, itérativement, de nouvelles versions**

4

Scénario de travail

But :

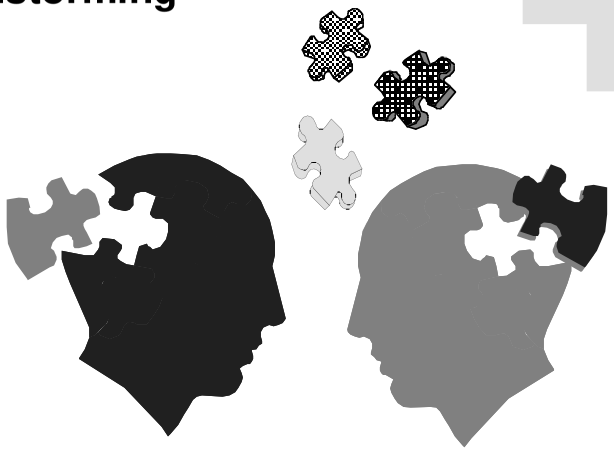
- **Créer une description réaliste du travail d'un utilisateur**

Procédure

- **Demander à un petit groupe d'utilisateurs de décrire des "incidents critiques" et des activités habituelles.**
- **Choisir un jour précis et un utilisateur hypothétique**
- **Développer un nouveau scénario ou une description détaillée de l'utilisateur au travail**
- **Inclure :**
  - **Des situations habituelles et inhabituelles**
  - **Des activités planifiées et non planifiées**
  - **Des situations qui aboutissent et qui n'aboutissent pas**

1

Brainstorming



2

Règles pour le brainstorming

Phase 1 : Générer une quantité d'idées

- Tout le monde participe
- Enregistrer toutes les idées ...
- ... y compris les idées "stupides"
- Ne pas évaluer les idées

Phase 2 : Classer en fonction de la qualité

- Chacun choisit ses idées préférées
- Classer les idées par nombre de votes
- Commencer à discuter de la conception à partir des "meilleures" idées
- Ne pas oublier les idées insolites

3

Types de brainstorming

- Idées de conception
- Dessins des écrans
- Prototypes vidéo

But : Génération rapide d'idées

4

Brainstorming

But :

- Générer autant d'idées créatives que possible

Procédure

- Choisir un petit groupe avec différents rôles et expertises
- Limiter le temps à 1 heure
- Décrire un problème de conception spécifique
- Générer autant d'idées que possible
  - Les écrire sur un tableau ou un transparent
  - NE PAS les évaluer
- A la fin, chacun choisit les 3 "meilleures" idées