

# DevFest Nantes

by Google Developers Group Nantes





**Heidi GHERNATI**  
co-gérant BAKASABLE

À quoi sert un designer  
interactif?



## Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est où?





## Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est qui?





GPG DevFest  
2013 Season

## Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est quoi?





## Bakasable

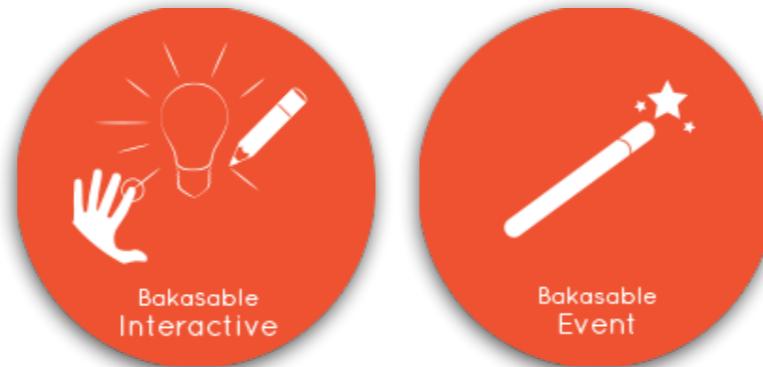
Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est quoi?





## Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est quoi?





## Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

C'est quoi?



Bakasable  
Interactive



Bakasable  
Event



Bakasable  
Consulting



Bakasable  
Web&Com'



Bakasable

## Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes





Bakasable

## Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

## Phase d'analyse





Bakasable

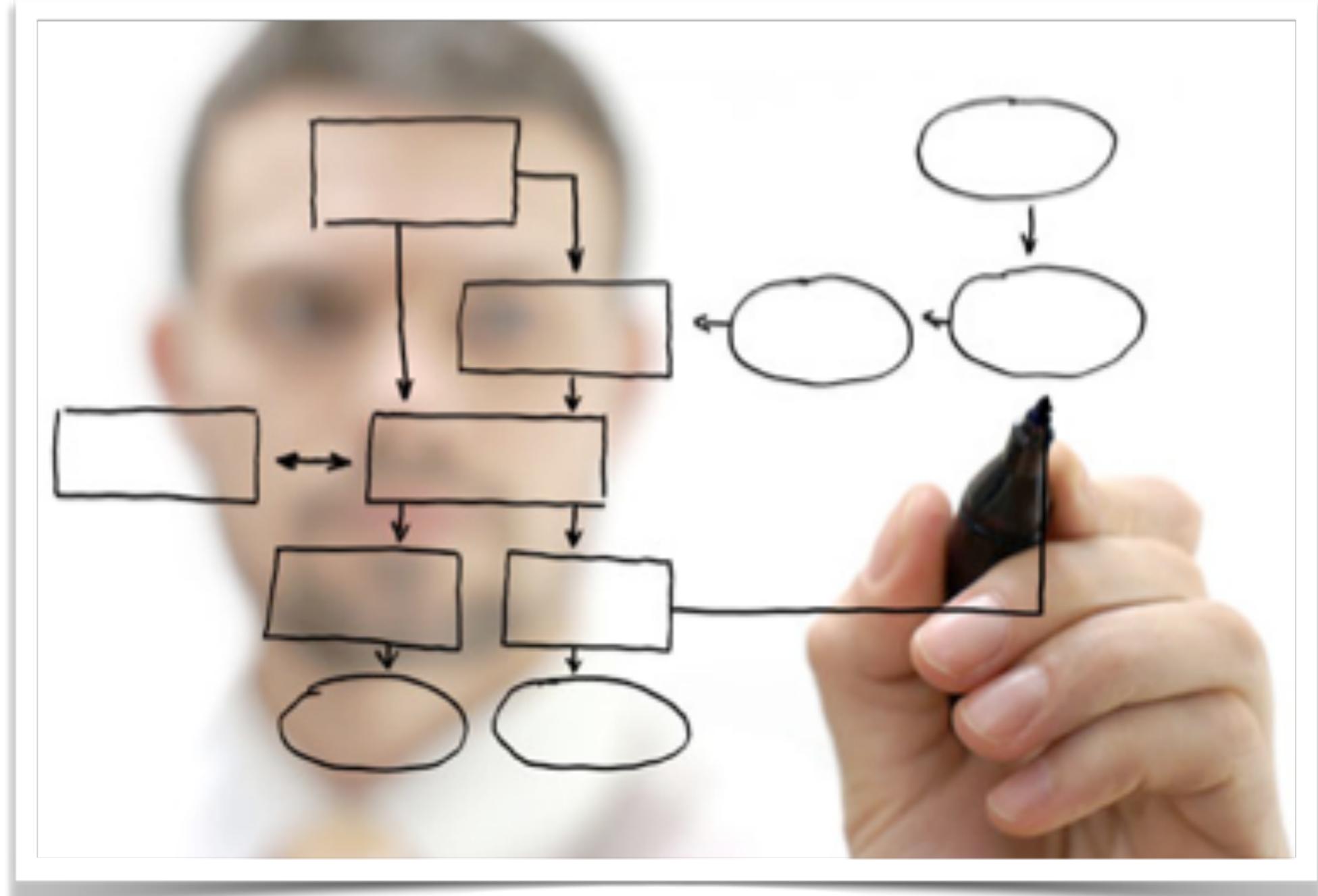
## Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

Méthodes

## Phase de conceptualisation





Bakasable

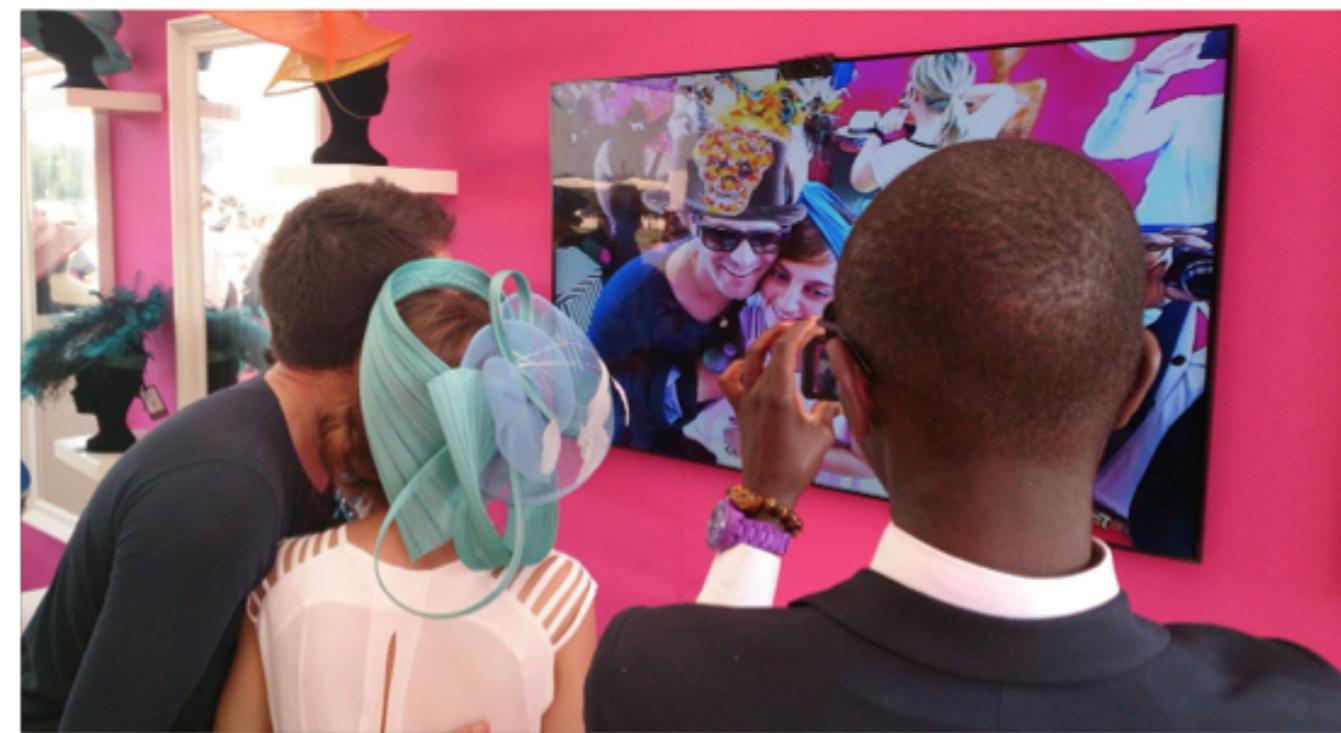
## Designer

L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

## Phase de réalisation





Bakasable

Designer

## L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

### Les usages : Adapter l'utilisation du projet à sa cible





Bakasable

Designer

## L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

### Les usages : Définir de nouveaux modes d'interactions





Bakasable

Designer

## L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

## Les usages : Scénariser les usages

1/ Regardez cette vidéo

[http://www.youtube.com/watch?feature=player\\_embedded&v=RAgyDhWk5IE](http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=RAgyDhWk5IE)

2/ Chaque serrure ouverte, déclenche une piste sonore composée grâce à un outil. Plus vous ouvrez de serrures, plus la mélodie s'enrichit avec de nouveaux sons.

Cette mélodie est audible de tous via les haut-parleurs intégrés à cette installation.

Pour découvrir ce qu'il se passe dans le container, jetez un œil.

Tous droits réservés à BAKASABLE sarl - RCS Nantes B 530 011 956 - SIRET 53001195600014



Bakasable

Designer

## L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

**Les usages :**  
Faire passer le message/service du client





Bakasable

Designer

L'utilisateur

## **L'importance du contexte dans le développement mobile**

Méthodes

**Le contexte :**  
L'utilisateur





Bakasable

Designer

L'utilisateur

## L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

### Le contexte : Environnement





Bakasable

Designer

L'utilisateur

## L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

### Le contexte : Temporalité



PHOTO ILLUSTRATION/THINKSTOCK



Bakasable

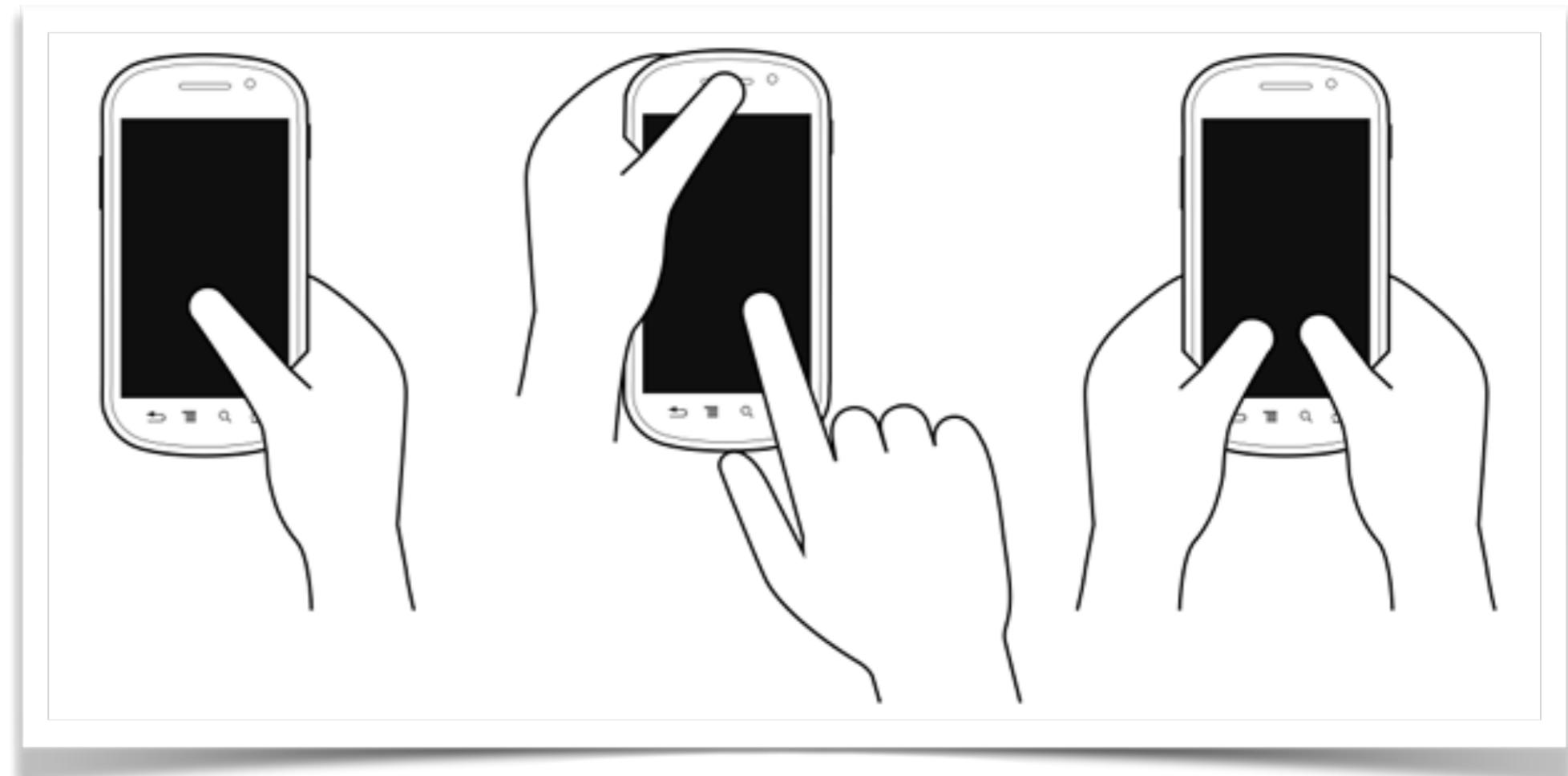
Designer

L'utilisateur

## L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes

### Le contexte : La posture



## Le contexte : L'existant / Les bonnes pratiques



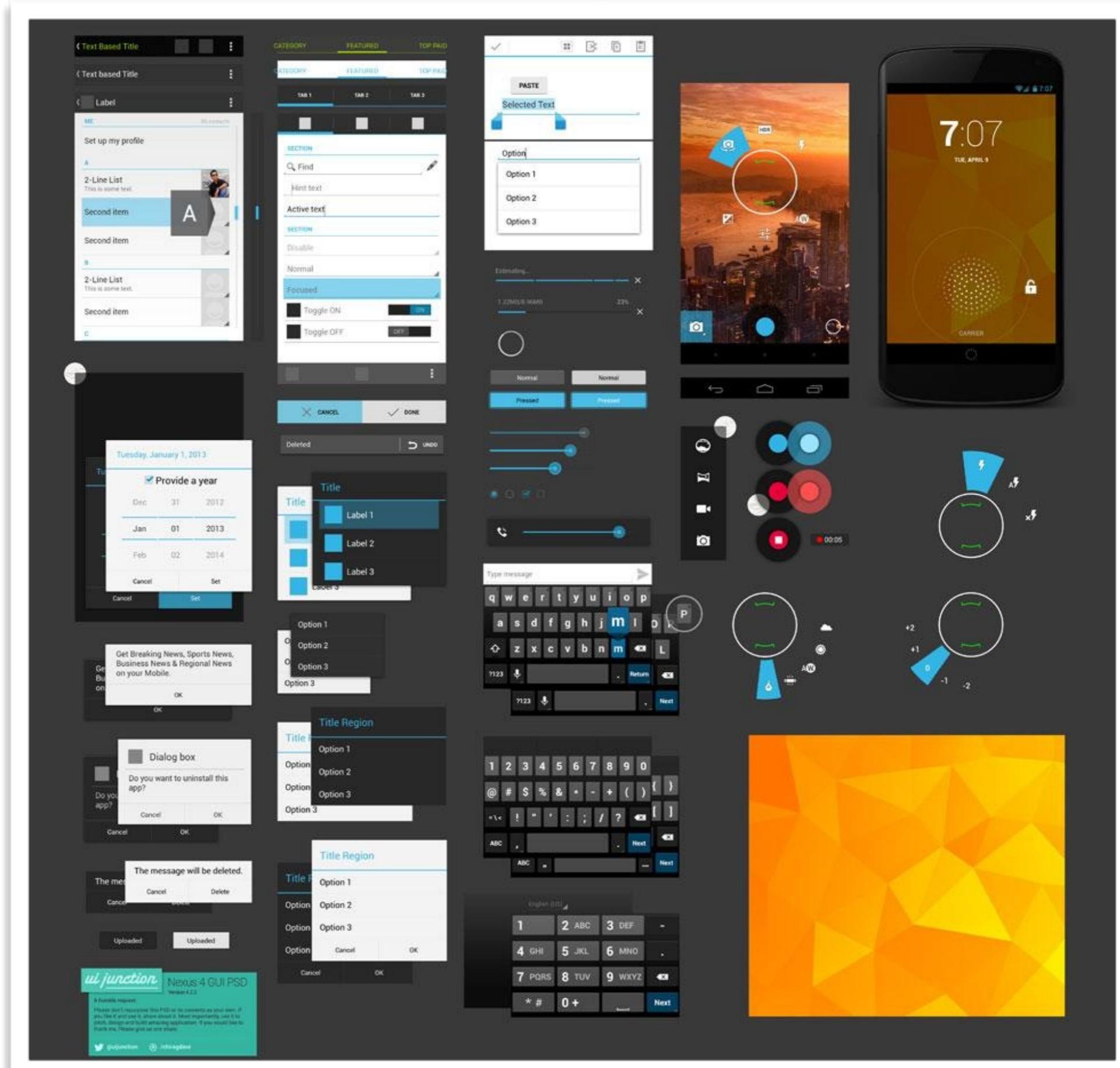
Bakasable

Designer

L'utilisateur

## L'importance du contexte dans le développement mobile

Méthodes





Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

## Méthodes

### Le brainstorming : mettre en place les idées

- Tableau blanc

- Post It

- MindJet

...





Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

**Le retour utilisateur :**  
aller voir les personnes concernées

- Sondage
- Questionnaire
- Retour d'expérience
- ...





Bakasable

Designer

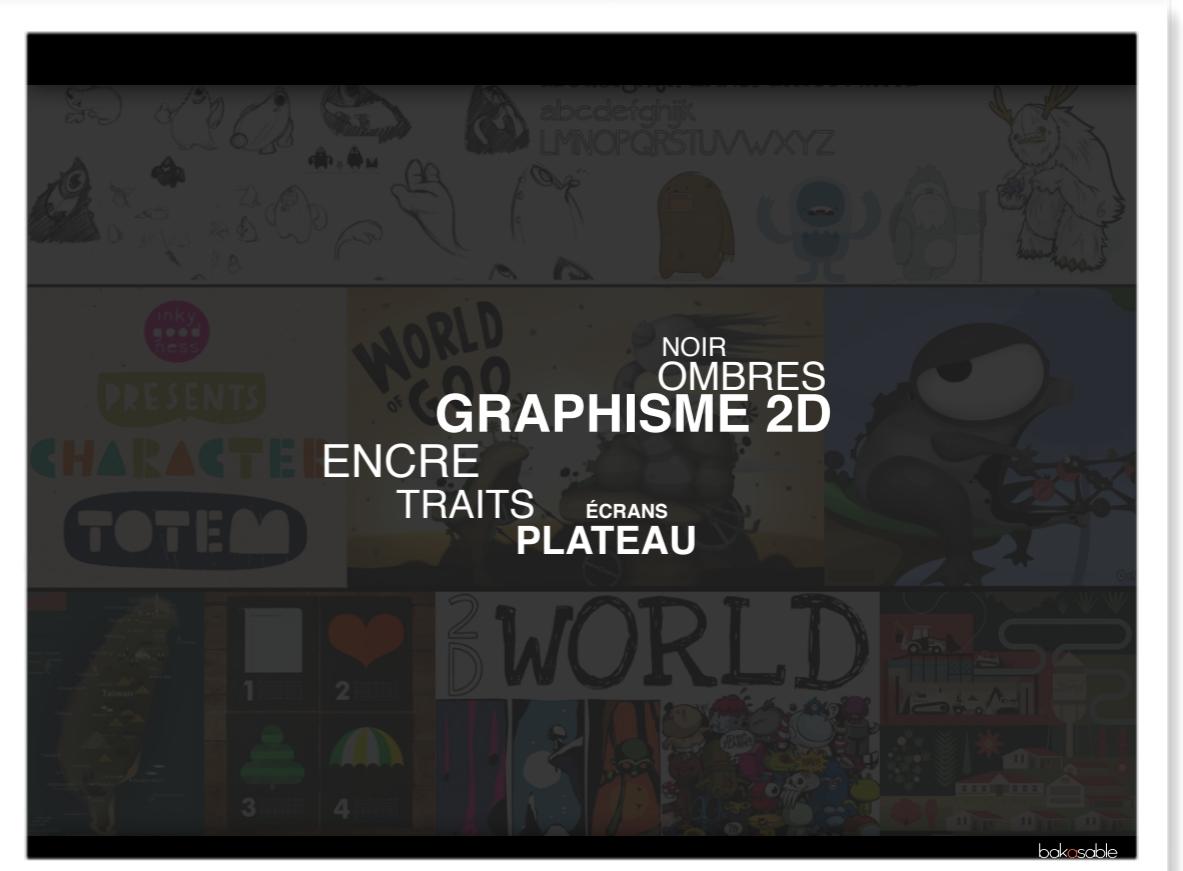
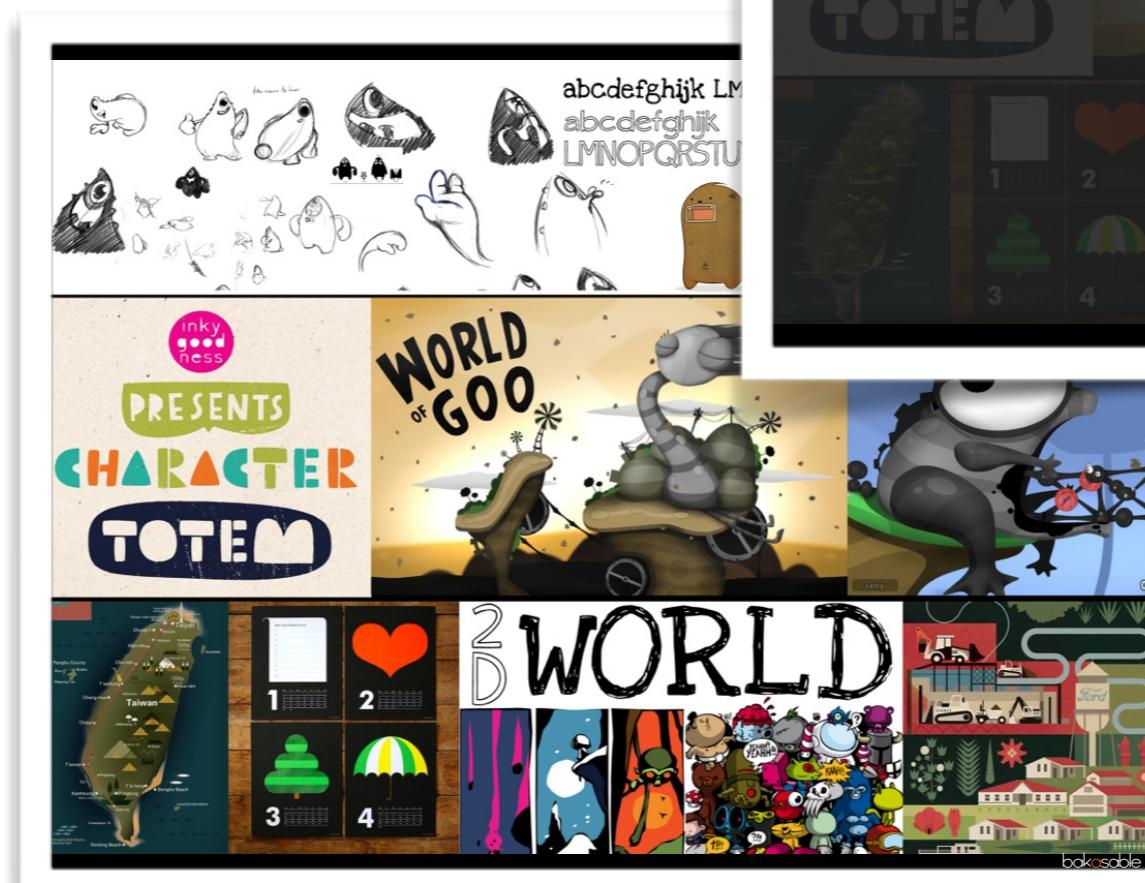
L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

## Méthodes

### La planche tendance : trouver une identité graphique à l'outil

- Pinterest
- Etude de la charte graphique
- Kuler
- ...





Bakasable

Designer

L'utilisateur

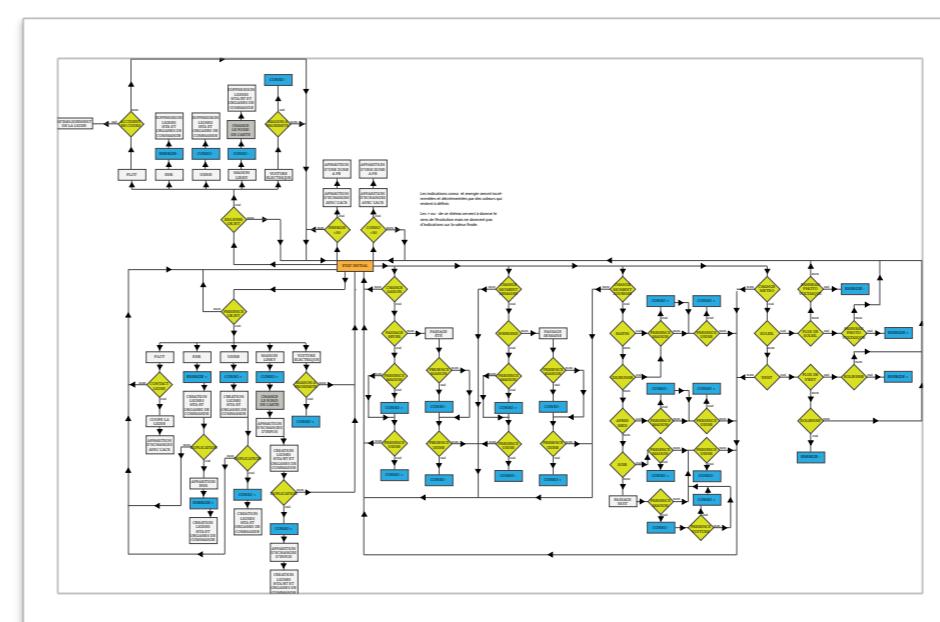
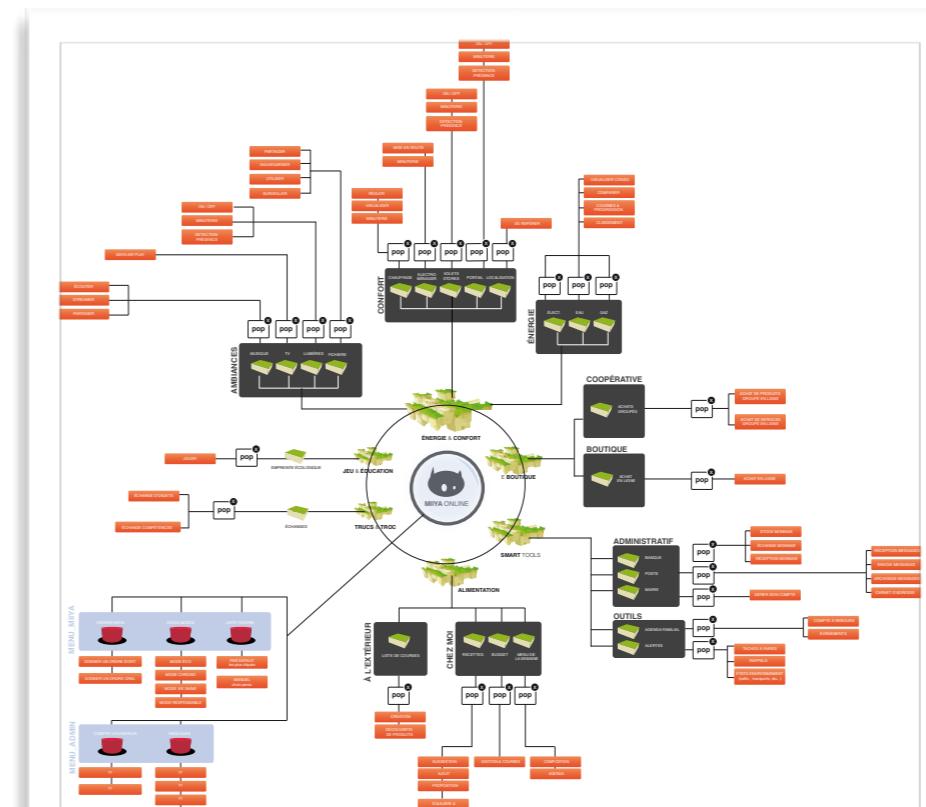
L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

### L'architecture de l'information : organiser ce qu'il faut mettre dans l'application

- Papier/stylo!
- Illustrator
- LucidChart

...





Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

### La planche concept : mettre en place les principes d'interactions

- Papier/stylo!
- MindMap
- Expérimentation
- ...

**Vous souhaitezachever de le convaincre ?**  
Ouvrez une nouvelle fenêtre, positionnez-la correctement et appuyez sur "play"! Le prospect verra le futur projet en images animées.

**Il hésite entre deux biens ?** Disposez-lui avec les mêmes manipulations toutes les informations sur ce deuxième bien. Placez, par exemple, les deux plans côte à côte pour faciliter la comparaison.

**Vous le sentez convaincu ?** Composez-lui sa plaquette personnalisée, en format PDF, regroupant tous les éléments présentés sur la table. Envoyez-lui par e-mail en ayant bien pris soin de renseigner ses coordonnées et toutes les informations utiles à l'enrichissement de votre base de données prospects.

**Imaginez** enfin tout ceci en 3 dimensions en faisant simplement chauffer des lunettes spécifiques à votre prospect... !

Tous droits réservés à BAKASABLE SARL - RCS Nantes B 530 011 956 - SIRET 53001195600014



Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

### Le Mock Up : construire l'interface

- Balsamiq
- Illustrator/Photoshop
- Tableau blanc
- ...

A Web Page

http://www.cfi.fr

### REPARTITIONS DES AGES DES EMPLOYÉS

Freins :  
Blablablablabla bla bla bla  
Blablabla bla

Leviers :  
Blablabla bla bla bla  
Blabla

ENTREPRISE

LOCALISATION FINANCE

HUMAN

NOM DU MENU

AGES

DOCTORANTS

HOMMES/FEMMES

INNOVATION



Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

### Les maquettes fonctionnelles : valider des points d'interactions

- Flash
- HTML/CSS
- Unity
- ...





Bakasable

Designer

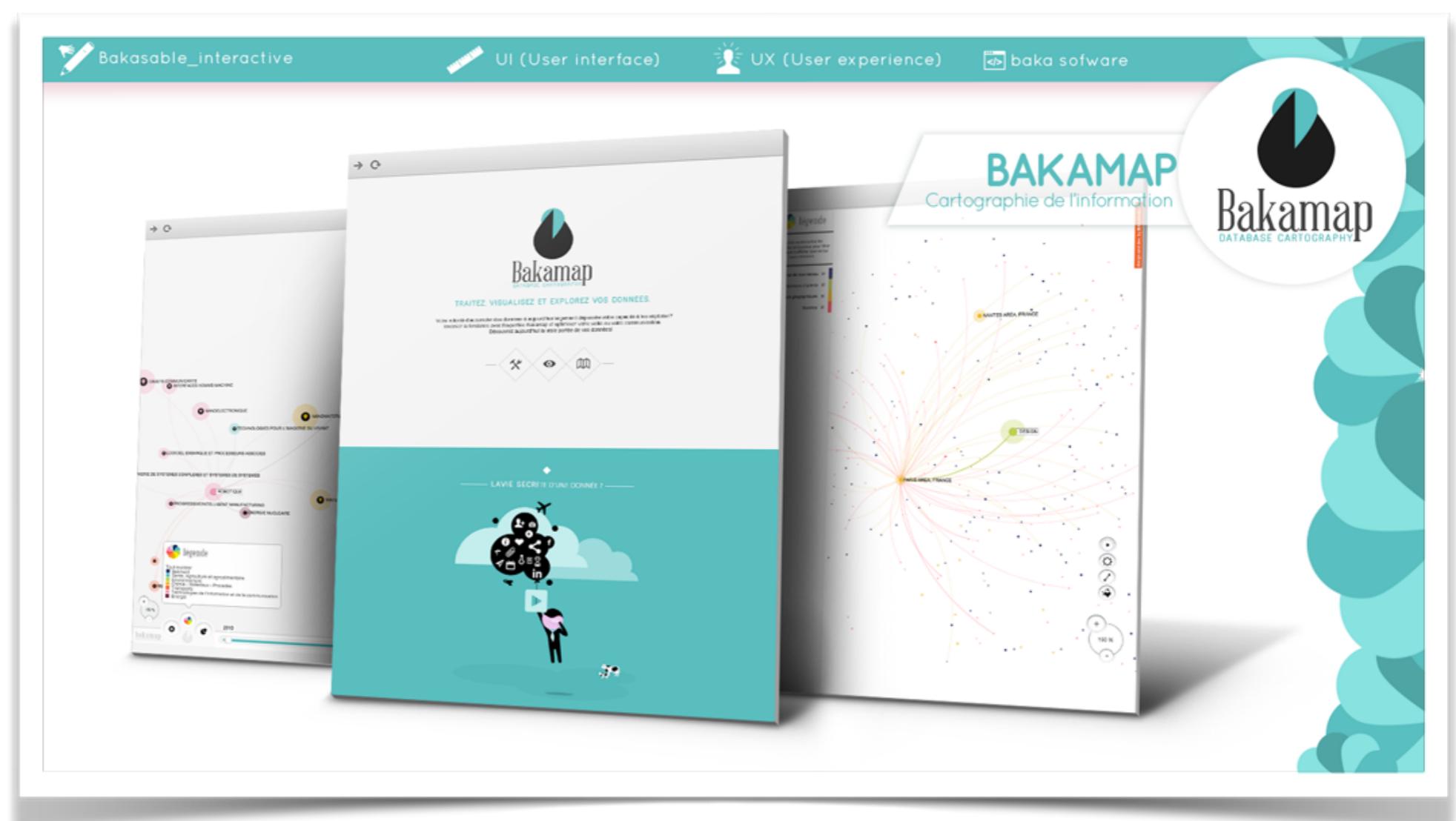
L'utilisateur

L'importance du  
contexte dans le  
développement mobile

## Méthodes

**Les écrans :**  
déroulé de tous les écrans de l'application

- Illustrator
- Photoshop
- Papier/stylo
- ...





Bakasable

Designer

L'utilisateur

L'importance du contexte dans le développement mobile

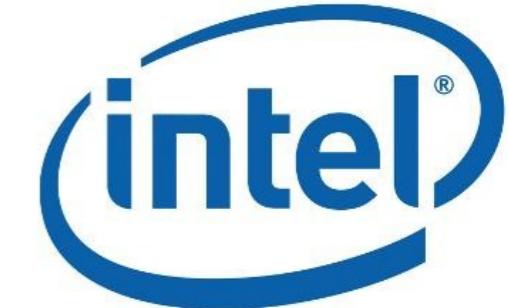
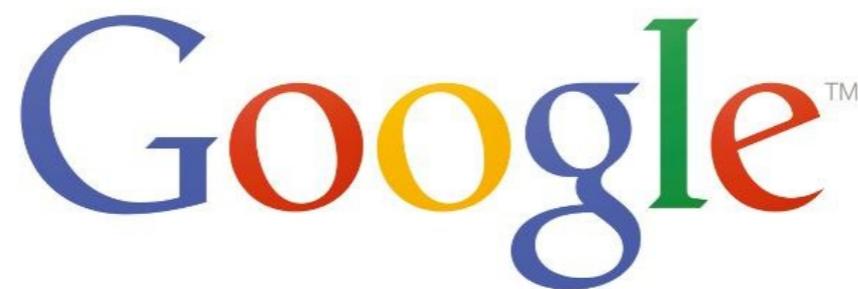
Méthodes

## Le découpage: fournir des éléments exploitables

- Photoshop
- Illustrator
- ZIP/PDF/PNG/JPG

...

<p>&gt; LES COULEURS (RVB)</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• bleu 1 : R 0 / V 169 / B 165 / #00A8B8</li><li>• bleu 2 : R 39 / V 29 / B 103 #271C66</li><li>gris clair (fond) : #F3F3F3</li><li>gris foncé (footer) : #C6C6C5</li></ul>	<p>&gt; LE BLOC ACTU</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• typo «à la une» : Hermes Book, 26px</li><li>• taille des images : 280 x 255 px</li><li>• taille du bloc blanc : 280 x 130 px</li><li>• typo TITRE : Hermes Book, 22 px, interlignage : 24</li><li>• typo TEASER : Hermes Thin Italic, 14 px, interlignage : 16</li><li>• tous les textes sont à 12 px du bord (marge tournante)</li><li>• espaces entre titre / sous-titre : 12 px</li><li>• espaces entre les différents blocs : 12 px</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• espaces entre titre / sous-titre : 12 px</li><li>• espaces entre les blocs : 24 px</li><li>• espaces entre les titres et filets : 12 px</li></ul>
<p>À partir d'une maquette de 1024 px de large :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>&gt; le HEADER</li><li>• Le bandeau bleu du haut est de 10 px.</li><li>• Les marges de la page se situent à 45 px du bord.</li><li>• bloc nous contacter 30 px de haut, typo : Hermes Book, 22 px</li><li>• les pictos font 24 px de large (espace entre eux 12 px)</li></ul>	<p>&gt; LE BLOC DROIT</p> <p>Espace entre slider et bloc bleu (opportunités techno.) : 60 px</p>	<p>&gt; LE FOOTER</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• espaces entre le bloc actu et bloc gris footer = hauteur d'un bloc blanc (130 px)</li><li>• titres : Hermes Book, 20pt</li><li>• sous-titre : Hermes Book, 16px</li><li>• texte : Hermes Book, 13 px</li></ul>
<p>Espace entre le logo et menu : 48 px</p>		
<p>&gt; LE MENU</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Typo : Hermes Book, 20px</li><li>• Espace entre les mots : 24px</li></ul>	<p>&gt; le bloc Opportunités techno.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• taille du bloc : 302 x 230 px</li><li>• titre : Hermes Book, 26 px, interlignage : 27</li><li>• texte : Hermes Book, 16 px, interlignage : 18</li><li>• marge tournante : 12 px</li><li>• picto : 24 px</li></ul>	
<p>Espace entre le menu et le slider : 48 px</p>	<p>Espace entre bloc opp.techno. et fil du buzz : 75 px</p>	
<p>&gt; LE SLIDER :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• taille : 572x230 px</li><li>• typo : Hermes Book, 20 px, interlignage : 23</li><li>• taille bloc texte : 230 x 190 px</li><li>• bouton slider : 24 px</li><li>• espace entre les boutons et bloc : 12 px</li></ul>	<p>&gt; le bloc le fil du buzz + bloc blanc</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• tous les TITRES en Hermes Book, 20 px</li><li>• les SOUS-TITRE : Hermes Book, 16px</li><li>• les précisions, teaser, etc. : Hermes Thin Italic, 14 px</li><li>• picto : 24 px</li></ul>	
<p>Espace entre le slider et le titre «à la une» : 30 px</p> <p>Espace entre le titre et les blocs actu : 12 px</p>		



VisionObjects

# DevFest Nantes

by Google Developers Group Nantes

