

Conception de Systèmes Interactifs Bureau d'Etudes

(Ph. Truillet)

Janvier 2023

1. Scénario de travail

Lundi 13 novembre 2023



Lundi midi, M. Robert Smith remarque un restaurant d'un nouveau genre qui vient d'ouvrir à côté de son entreprise. En entrant, il découvre que cet établissement propose des tables interactives permettant de parcourir les cartes de menus, de commander (de manière multimodale), de jouer, d'échanger des contenus avec ses voisins ou encore de découvrir la météo du jour.

Robert s'installe à une table, parcourt la liste des menus et hésite longuement. Il décide de consulter les statistiques du restaurant (par exemple sur les plats les plus commandés pour se faire un avis). Il pose la carte « stat » (après l'avoir prélevée dans le paquet de cartes

« commandes » mis à disposition sur le côté) directement sur la table et celle-ci lui indique que le menu végétarien est le plus commandé (Note de 4,8 ★).

Après quelques minutes de réflexion, Robert se décide finalement : ce sera salade gersoise, entrecôte grillée et café gourmand.

Afin de se souvenir de son menu pour future commande, Robert prend son smartphone et enregistre le menu en scannant le code créé par l'application depuis la table. Alors qu'il échange quelques messages amicaux avec ses voisins au travers de la table, un voyant s'allume progressivement sur sa table lui indiquant à que son plat va être servi sous peu. Robert interrompt alors son activité et se prépare à consommer son délicieux repas !

2. Etude de cas

En s'inspirant du scénario général proposé, nous souhaitons concevoir et réaliser différentes tâches et interactions d'une application permettant de gérer une ou plusieurs situations illustrées ci-dessus. Vous mettrez un focus particulier sur l'accessibilité de votre solution et les métriques d'évaluation.

3. Organisation de la séance : réaliser un premier cycle de conception rapide

Ce projet devra être réalisé durant la séance par groupe de 4 à 6. La séance sera organisée comme suit :

1. Explorer l'espace de conception pour dégager des idées quant à la structure globale de l'application (différents écrans et interactions) en organisant une séance rapide de brainstorming.
2. Prototyper rapidement l'application avec du matériel basse fidélité (papier, vidéo.)
3. Prototyper votre application interactive haute-fidélité (testable). Cela pourra concerner qu'une des situations définies préalablement

Le travail réalisé – scénarios, écrans et photographies éventuelles - est à adresser par mél à l'adresse suivante : Philippe.Truillet@upssitech.fr avant le **Samedi 25 février 2023 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour)