

# Prototypage *low fidelity* dans l'UX

Mattia A. Fritz

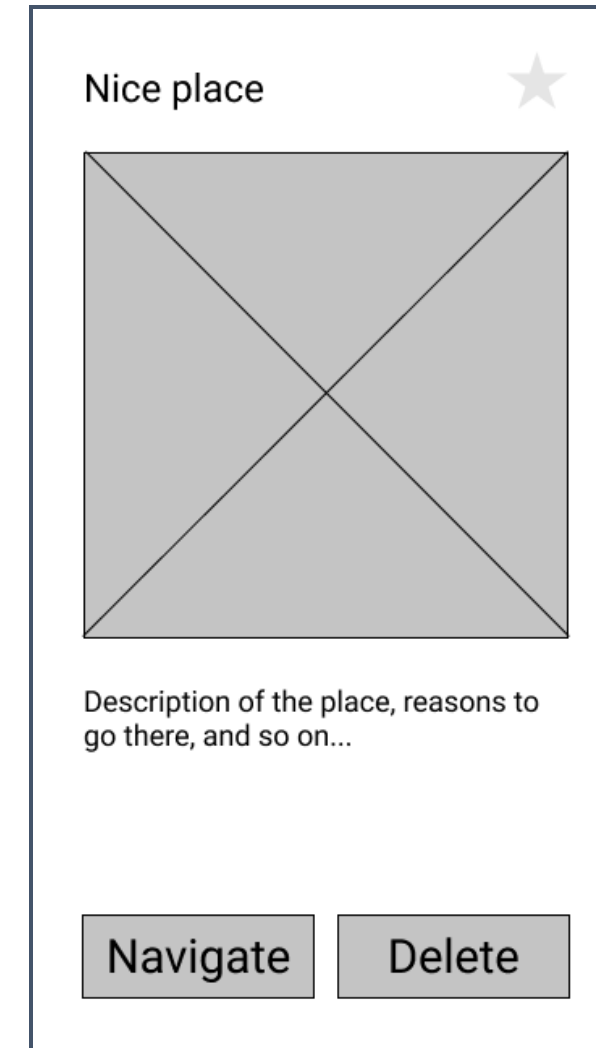
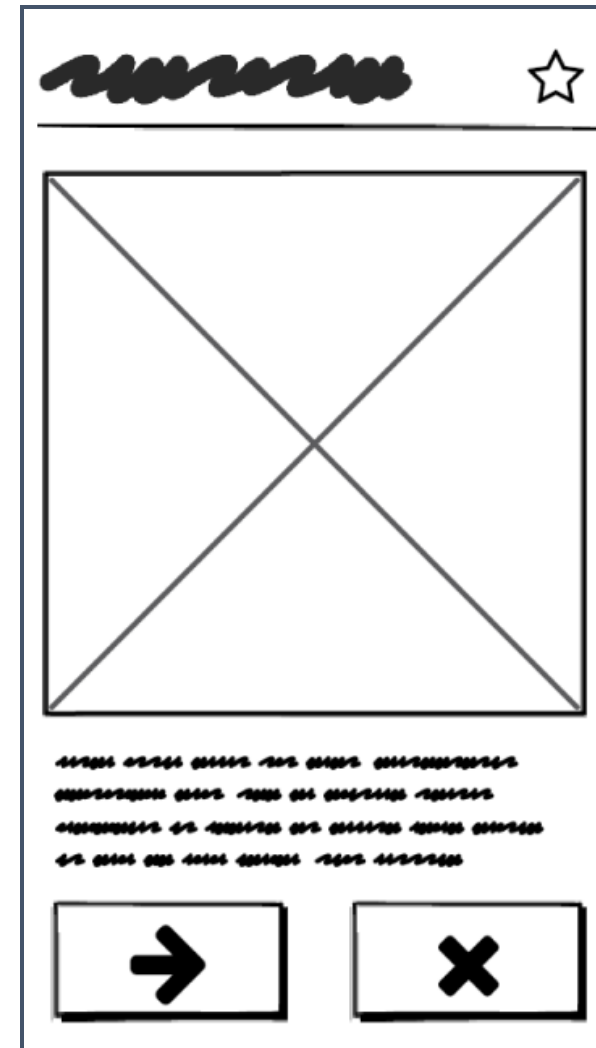
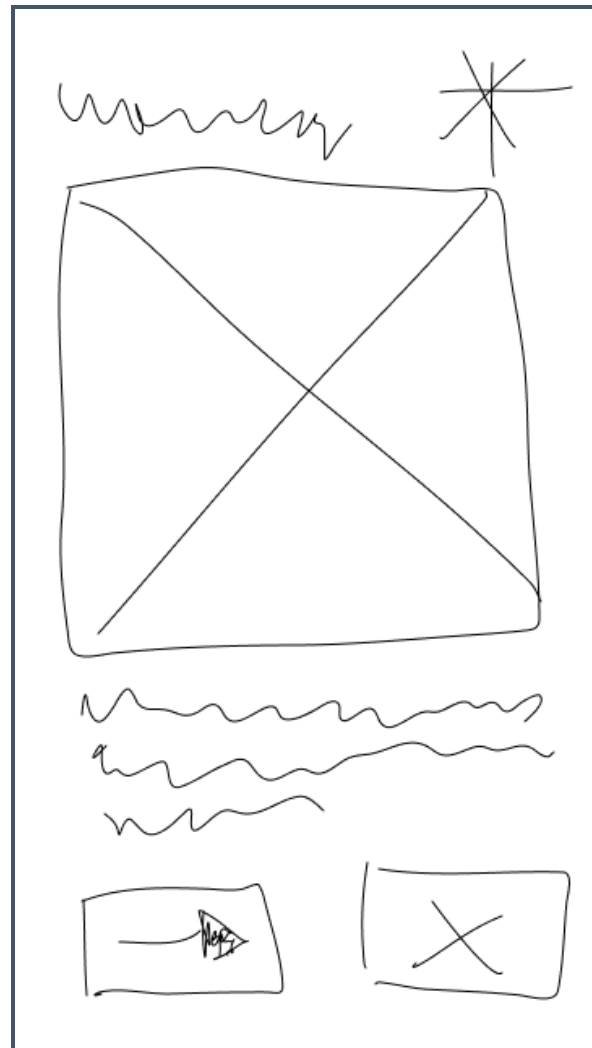
TECFA, Université de Genève

# Définition de prototype

“ Un prototype est un échantillon, un modèle ou une version préliminaire d'un produit construit pour tester un concept ou un processus. Le prototypage sert à fournir des spécifications pour un système réel et fonctionnel plutôt que théorique. ”

— Adapté de Wikipedia

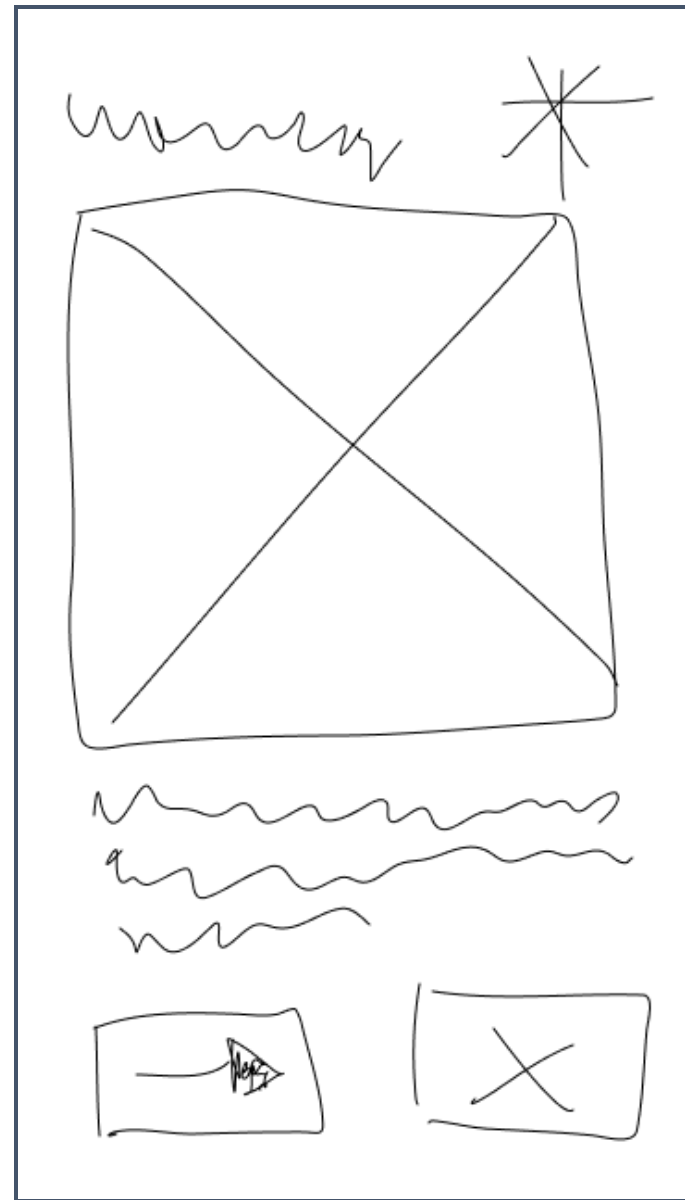
# Prototypes low-fi et high-fi



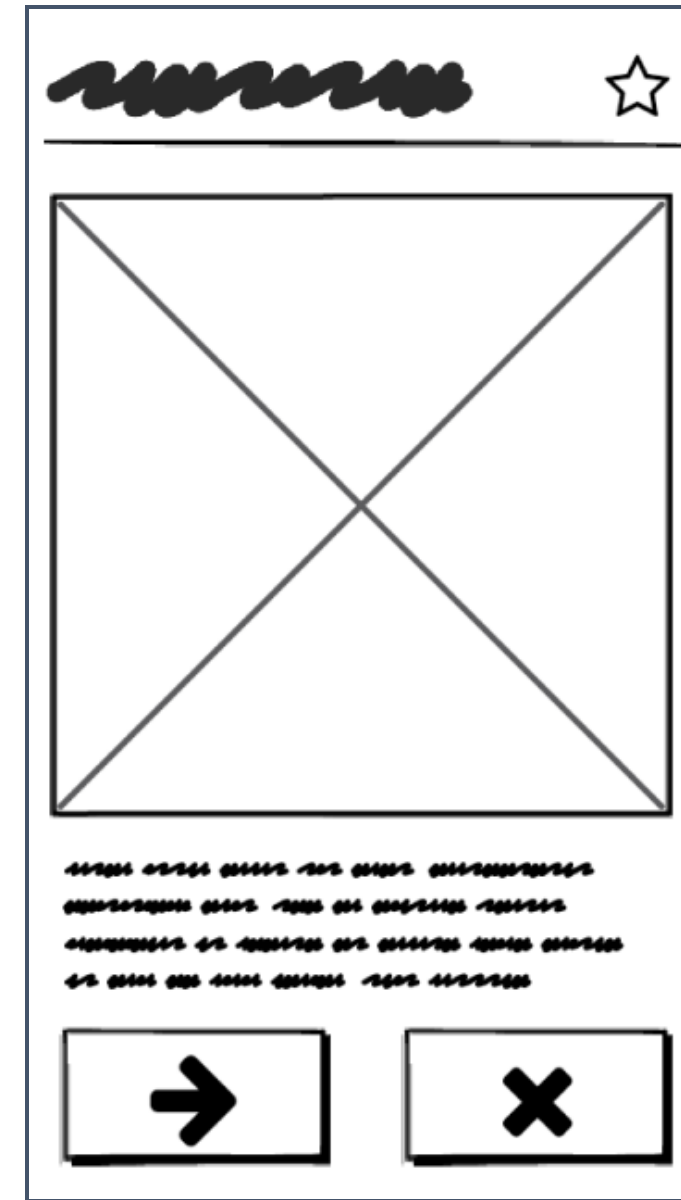
Low fidelity

High fidelity

# Deux types de prototypes low-fi



 Prototype papier



 Wireframe low-fi

# Prototypage papier

Utilisé surtout, mais pas exclusivement, dans ces contextes :

- Esquisser l'interface générale

Aider les concepteurs à se faire une idée de l'interface, par exemple au niveau des éléments nécessaires, et favoriser la discussion avec d'autres concepteurs.

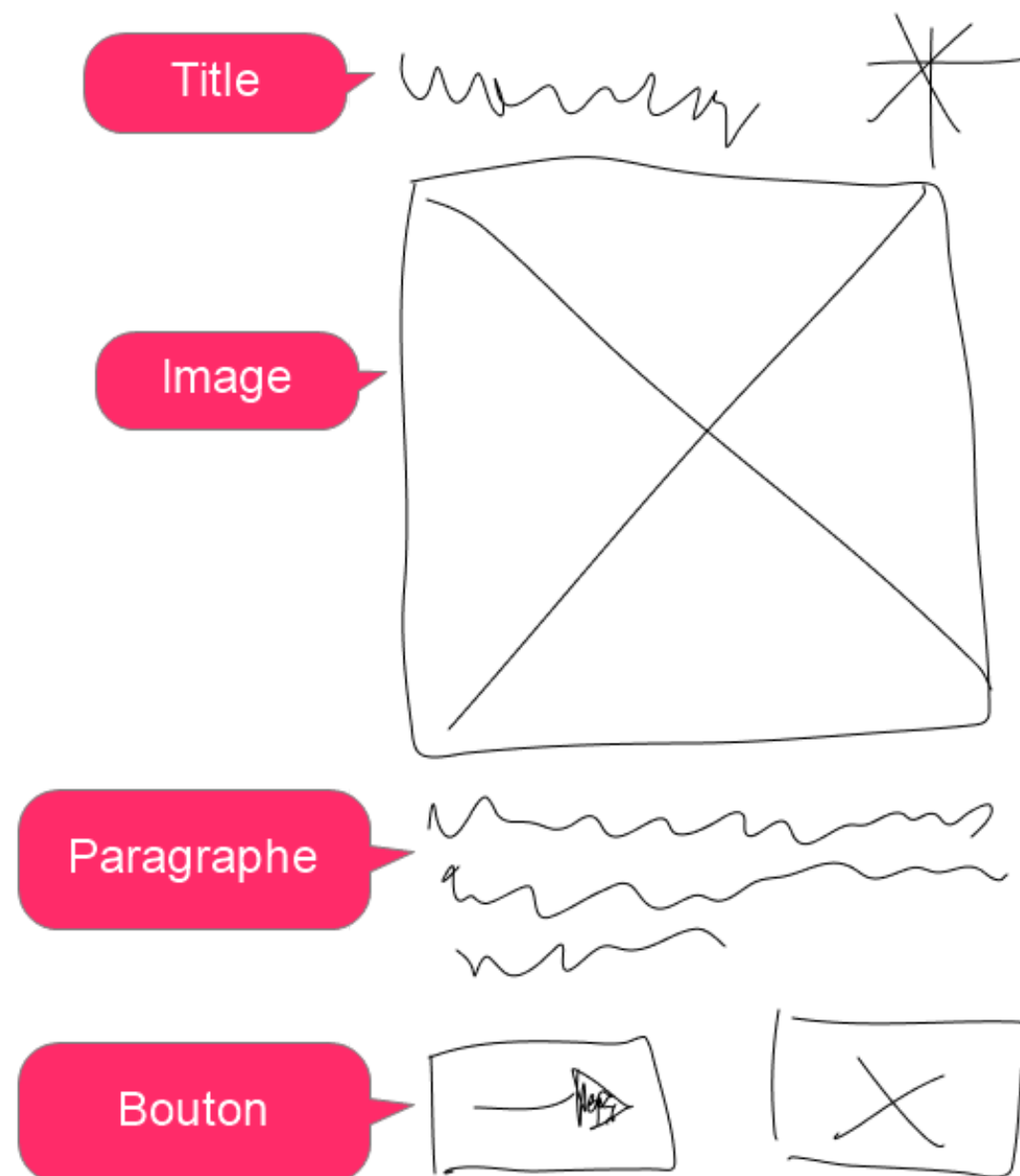
- Évaluer des alternatives (e.g. brainstorming)

Dessiner plusieurs versions/variantes du même élément pour prendre en compte plusieurs options possibles avant d'implémenter un choix de manière plus détaillée.

- Simuler/tester des interfaces à un stade préliminaire

Seulement les éléments nécessaires à une certaine fonctionnalité sont ajouté au prototype, tandis que d'autres restent implicites ou à développer plus tard.

# Esquisser l'interface



## ➤ Aller à l'essentiel

Vous pouvez commencer par la version mobile par exemple.

## ➤ Consistence graphique

Utiliser des symboles de manière cohérente dans les dessins.

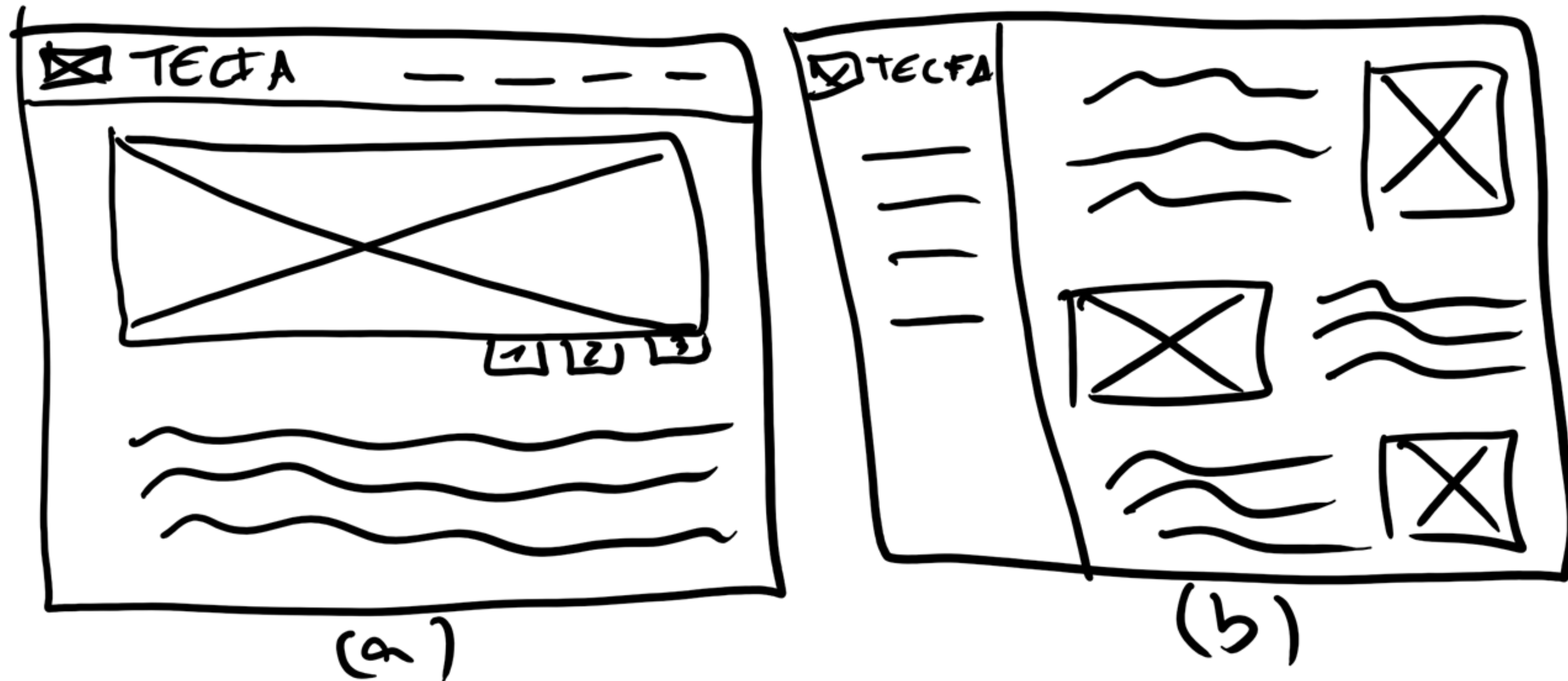
## ➤ Matériel et esprit brouillon

Évitez de vous *affectionner* aux dessins ou vous n'allez pas les modifier.

## ➤ Un dessin par écran

Ne superposez pas des *états* différents, utilisez plutôt des éléments détachés.

# Évaluer des alternatives



E.g., dessiner autant de variantes possibles en 5 minutes.



# Simulation/test tangible





# Wireframe low-fi

Utilisé surtout, mais pas exclusivement, dans ces contextes :

- Produire un squelette de l'interface

Déterminer la présence et position — absolue et relative aux autres éléments — des éléments principaux de l'interface.

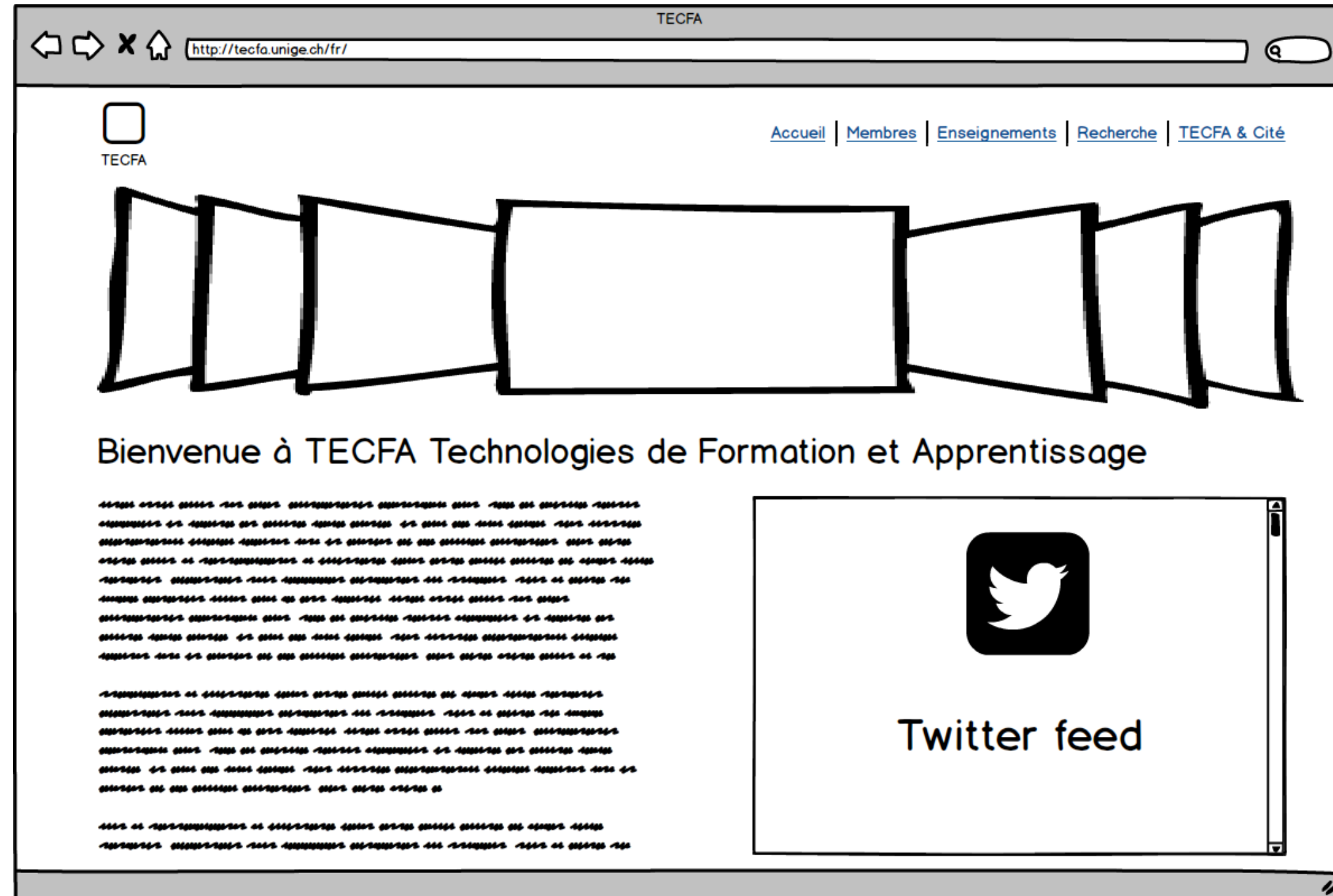
- Collaborer/échanger avec d'autres collègues

La numérisation des wireframes permet plus facilement de les modifier à plusieurs mains comparé au prototypage papier.

- Impliquer les *stakeholders* dans un stade préliminaire

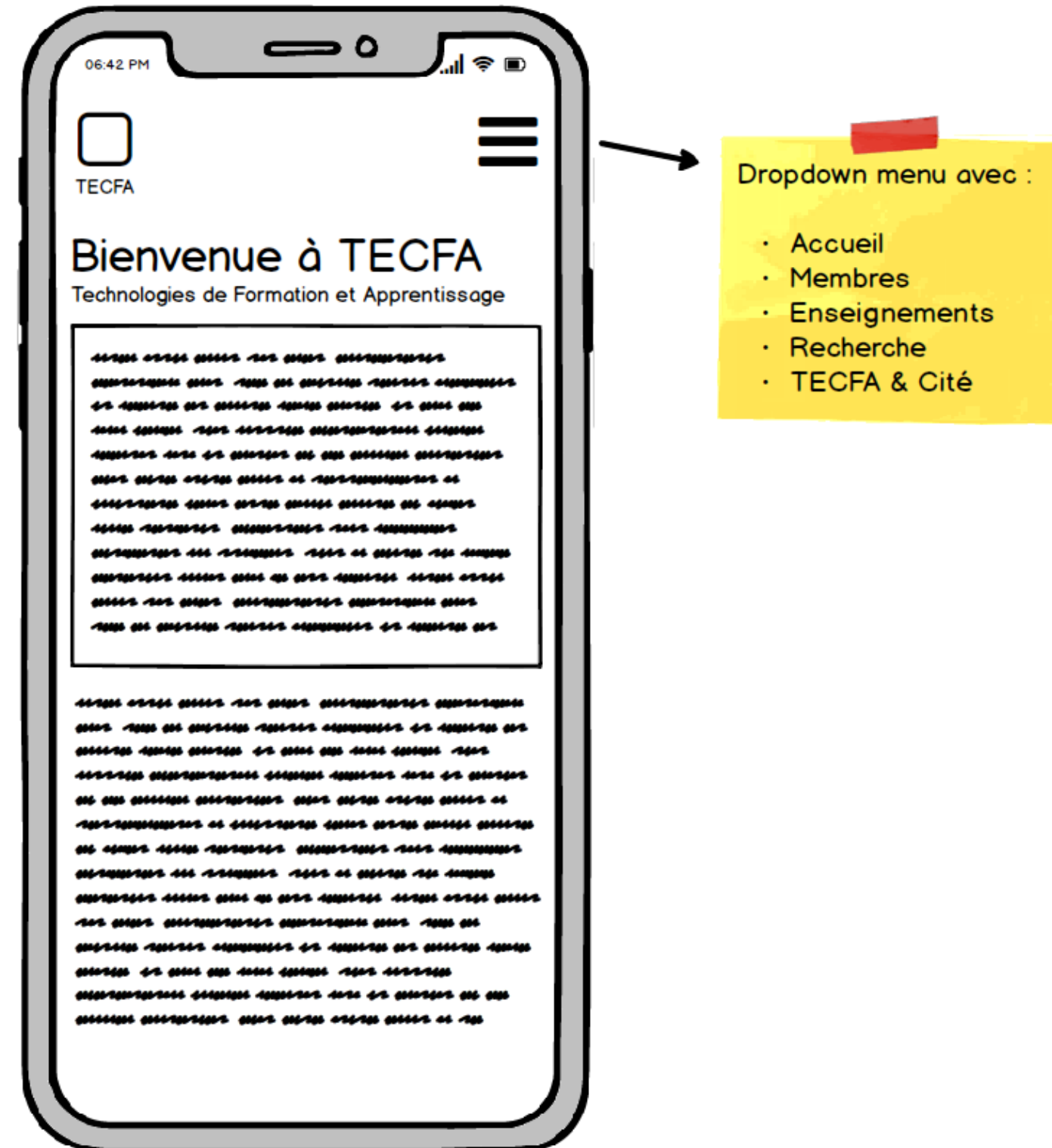
La numérisation permet également de présenter/envoyer plus facilement des échantillons aux parties prenantes pour connaissance/validation.

# Graphisme proche du dessin



Mais les éléments les plus importants peuvent déjà être un peu plus reconnaissables.

# Prédisposer design *responsive*



# Principes de design visuel

## Le design visuel en 3 étapes

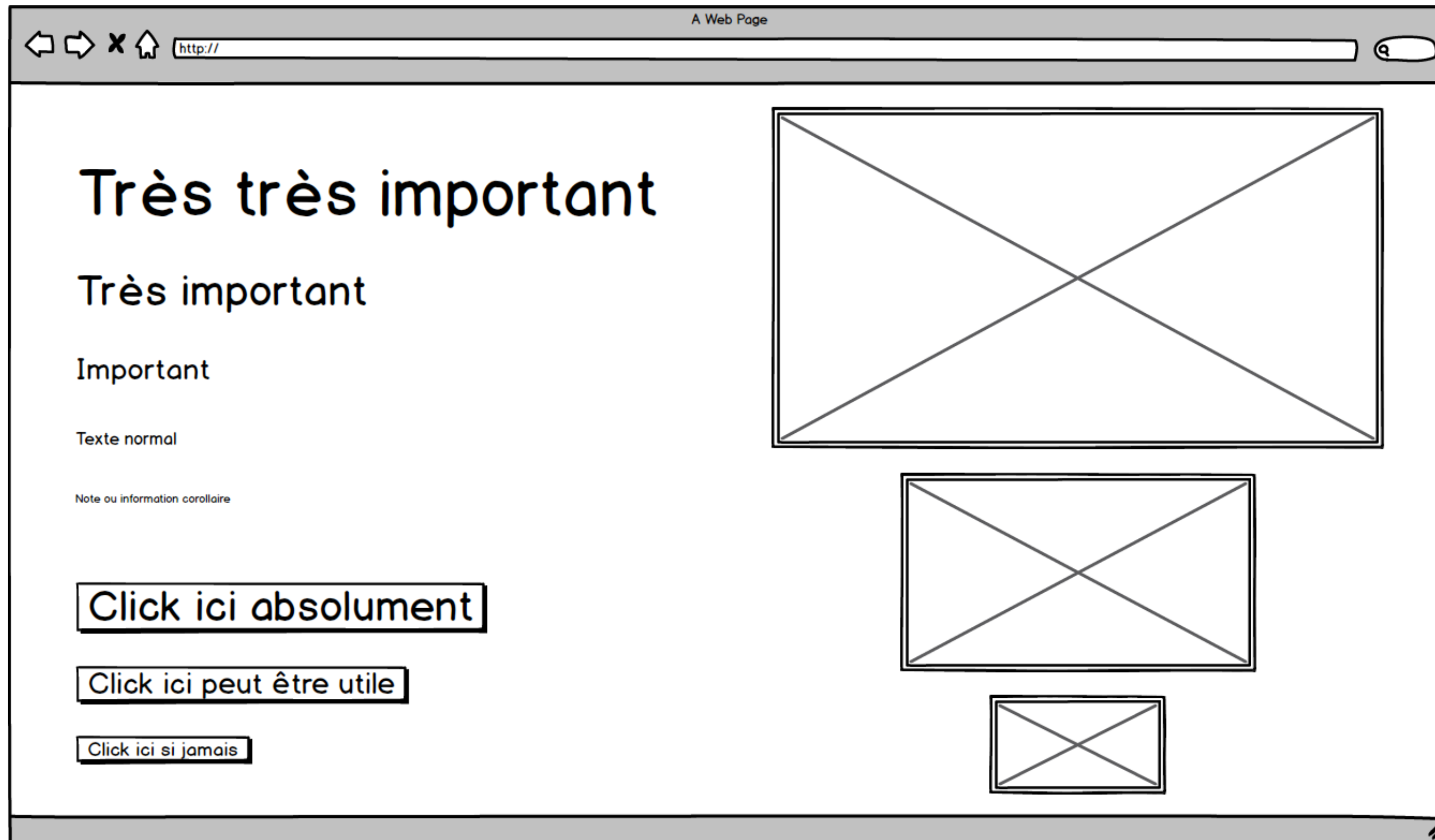
1. Apprendre les principes.  
C'est plus facile que l'on pense
2. Reconnaître quand vous ne les utilisez pas.  
Repérer et nommer le problème.
3. Appliquer les principes.  
Améliorer la qualité de la communication

## **Le design visuel** en 3 étapes...

- 1** Apprendre les principes  
*C'est plus facile que l'on pense*
- 2** Reconnaître quand vous ne les utilisez pas  
*Repérer et nommer le problème*
- 3** Appliquer les principes  
*Améliorer la qualité de la communication*

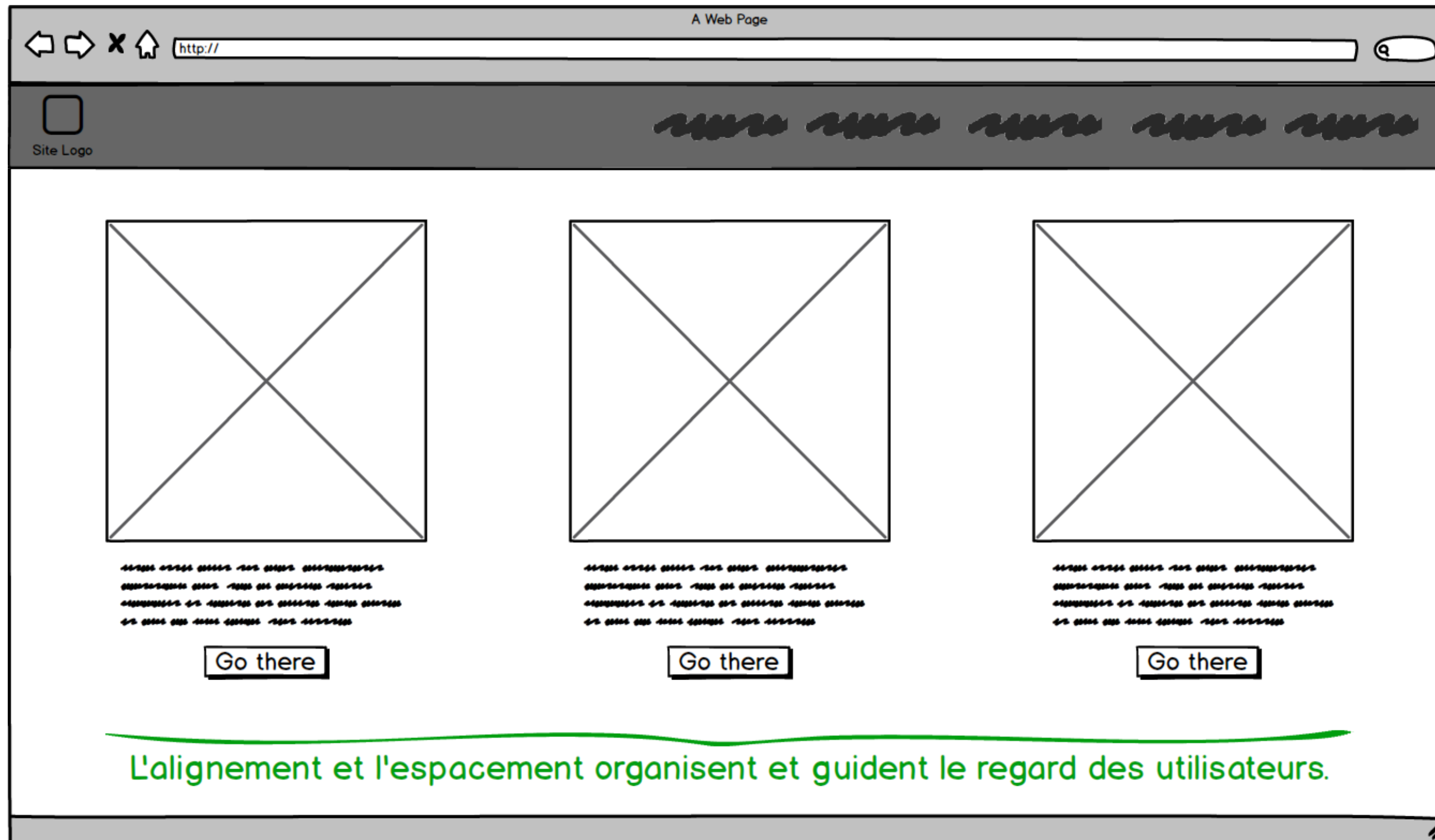
On peut déjà appliquer des principes de **design visuel**. Image tirée du projet **Digital skills @ FPSE** sur EduTechWiki

# Hiérarchie/importance visuelle

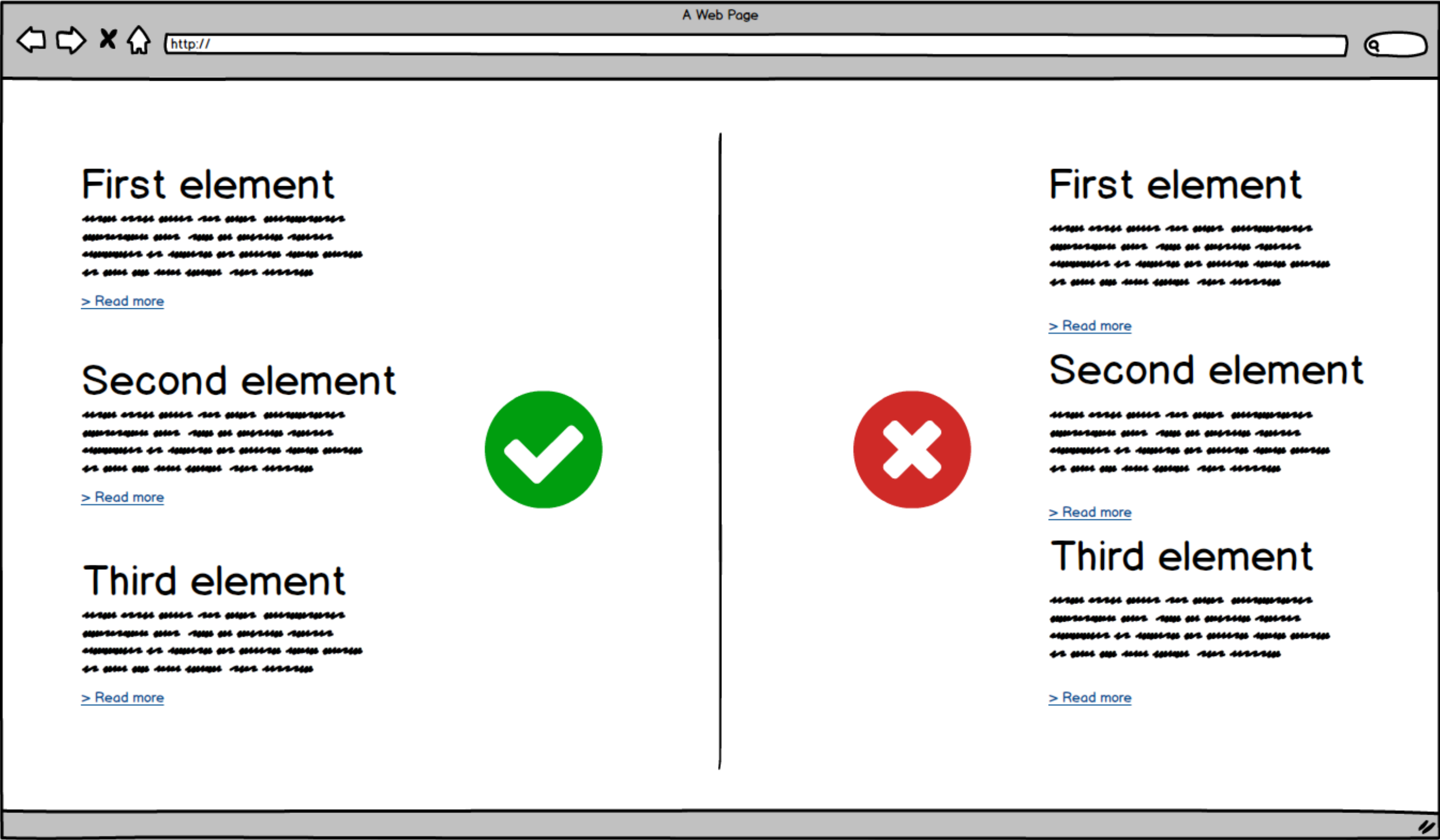




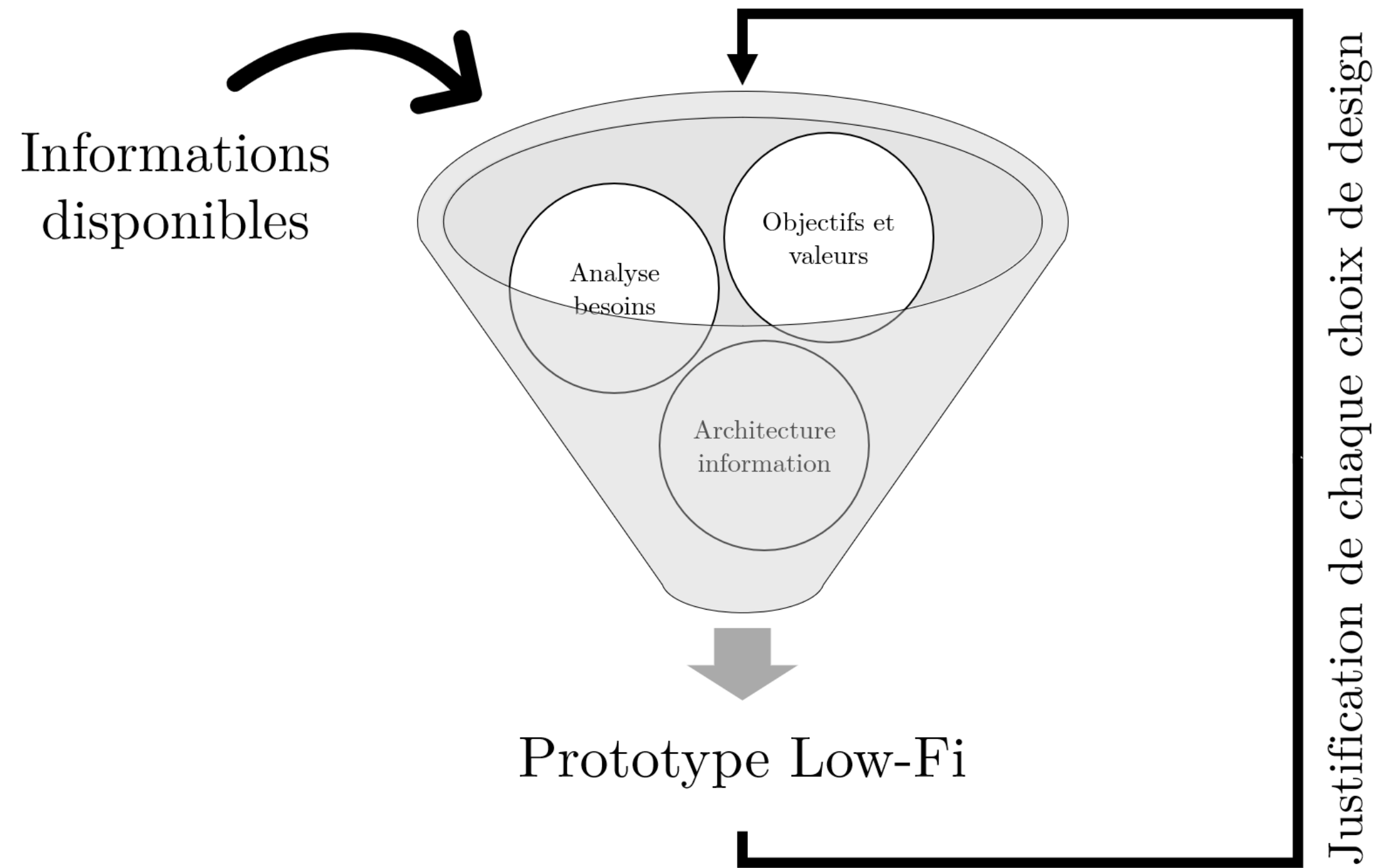
# Alignement et espacement



# Groupement des éléments

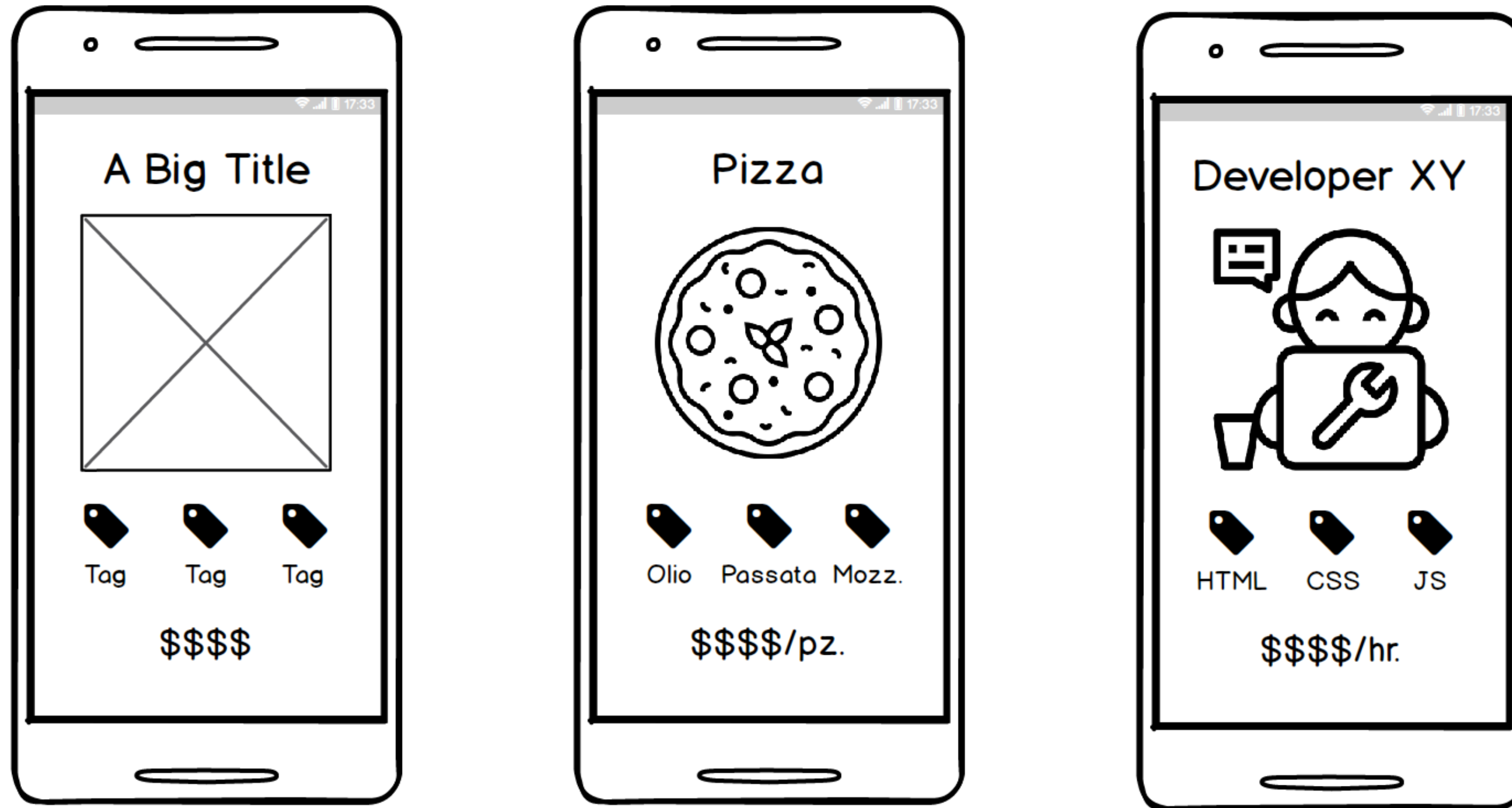


# Justification prototypage low-fi



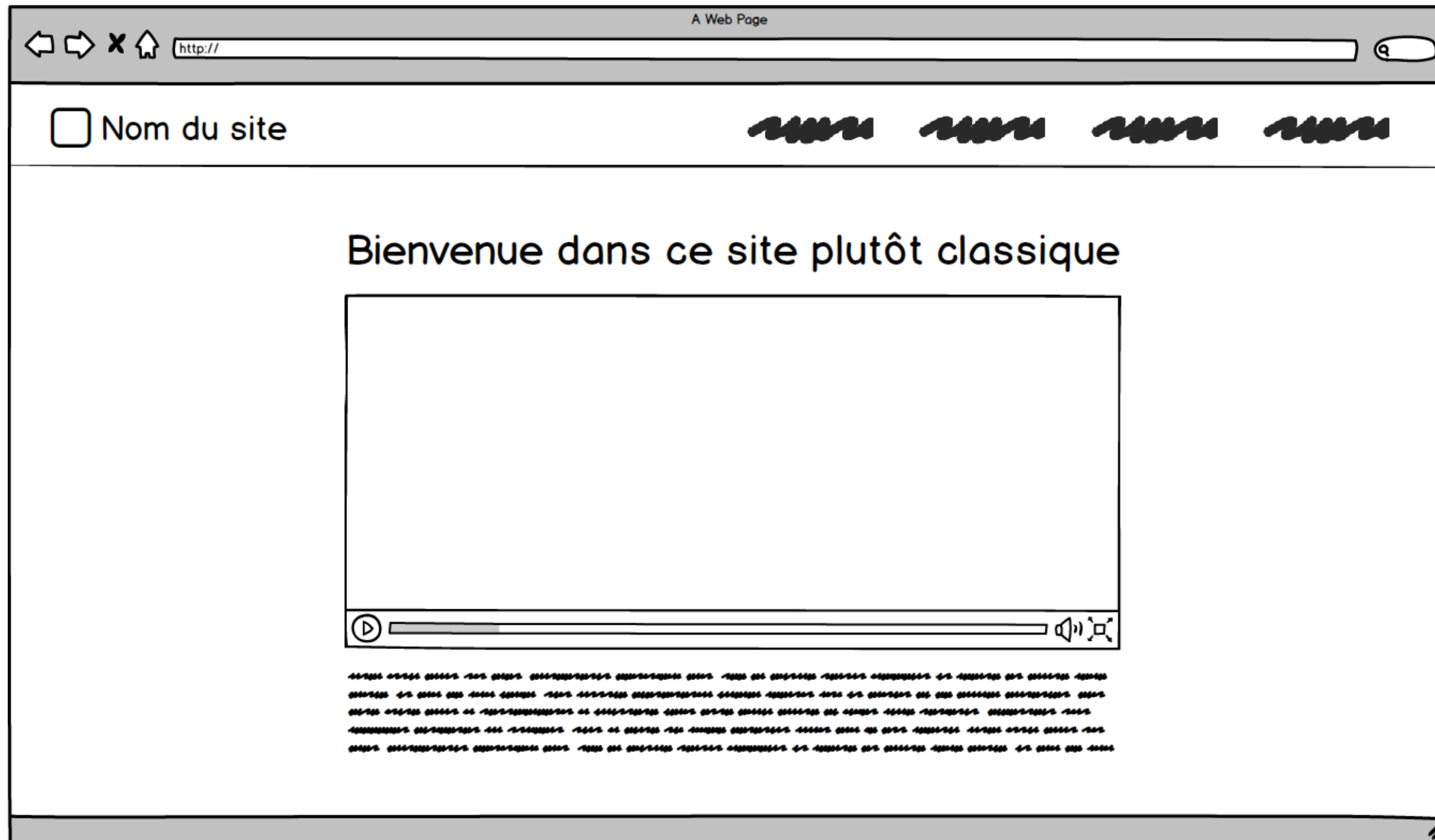
Même si en *low-fi*, le prototype doit refléter/synthétiser les informations disponibles et recueillies depuis les différentes sources et méthodes UX.

# Qu'est-ce que ~~c'est~~ ça fait



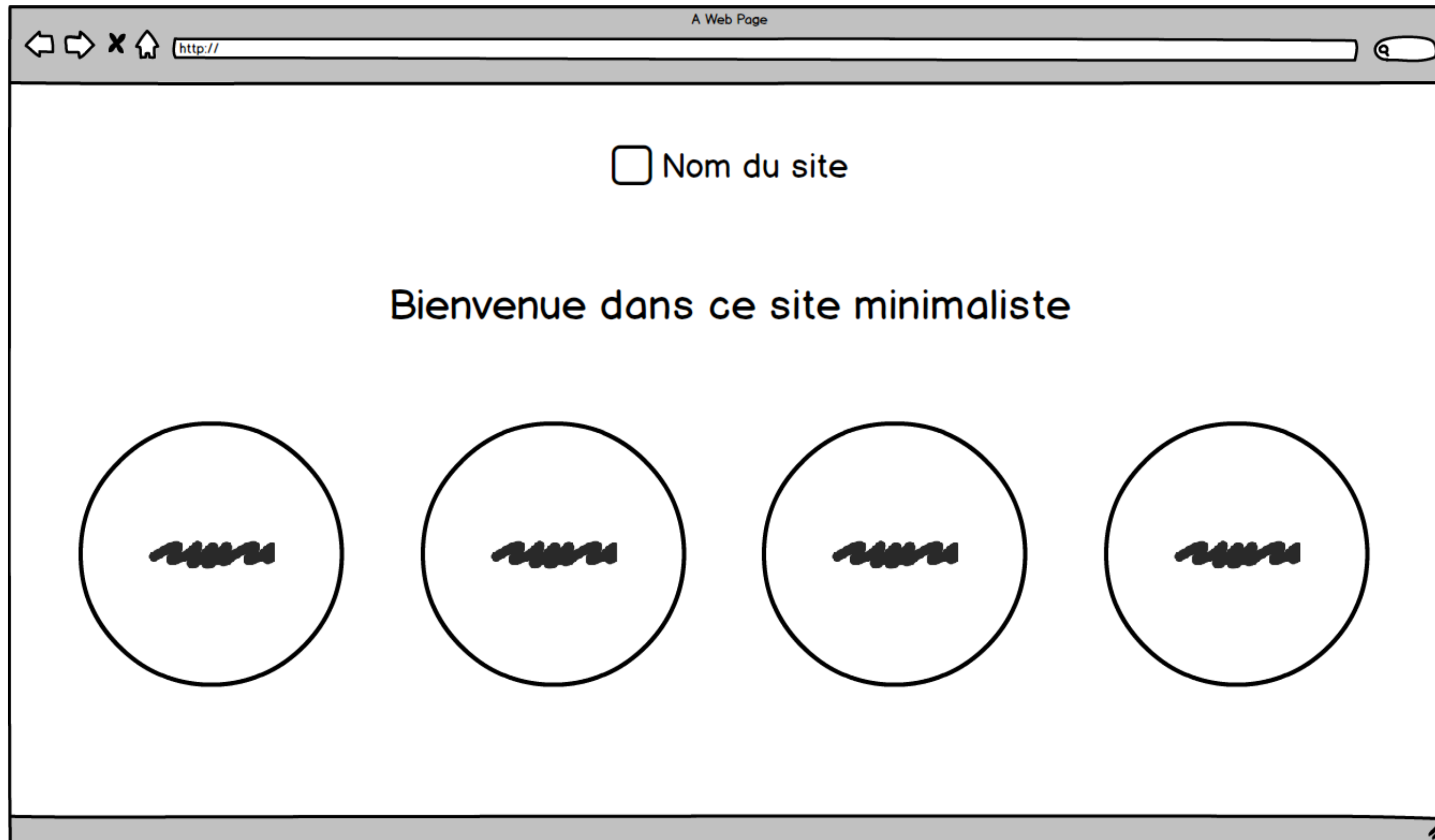
Surtout dans le low-fi où les éléments se ressemblent beaucoup, c'est important de penser en termes de quel est le but/objectif de chaque élément.

# Diriger déjà le design

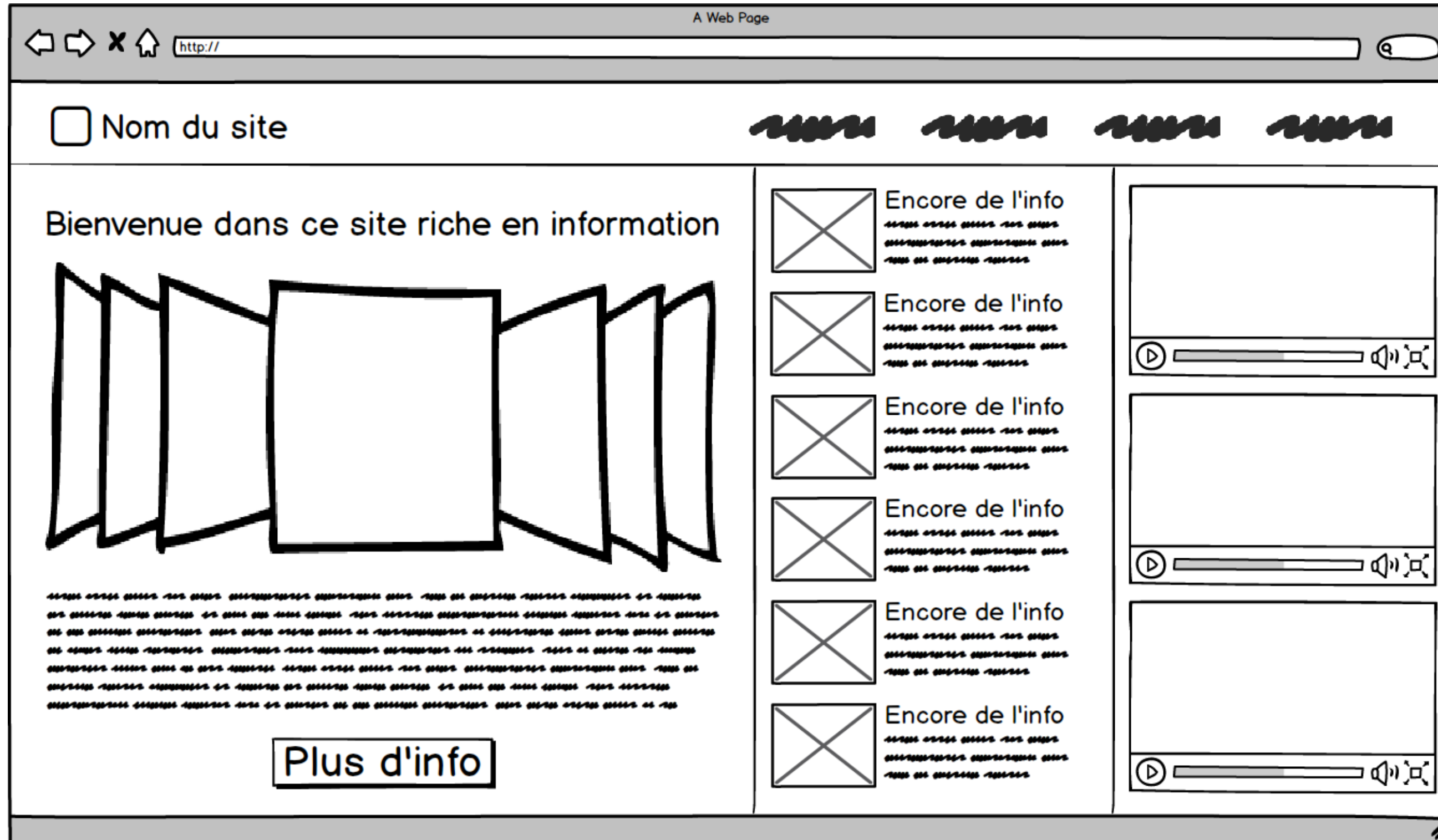




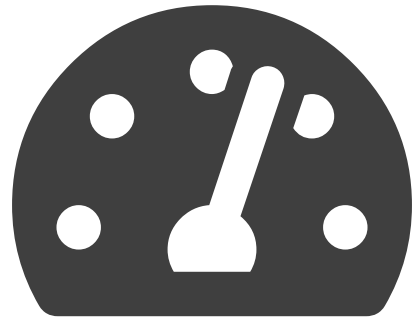
# Diriger déjà le design



# Diriger déjà le design



# Avantages low-fi



## Rapidité

Conception rapide et continue en individuel ou en groupe.



## Essentiel

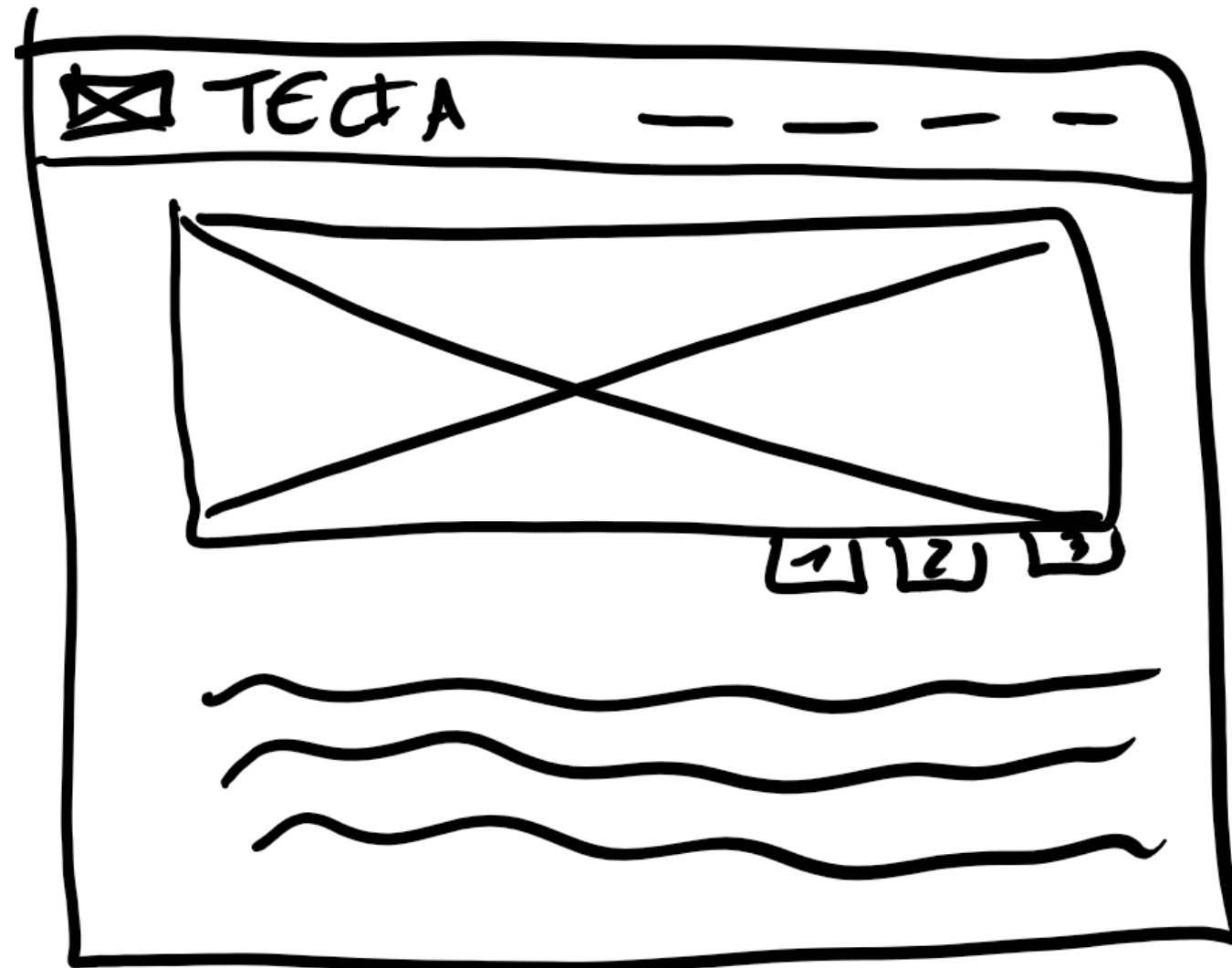
Focus sur les éléments structurels et déterminants pour le produit final.



## Jetable

Moins d'investissement *affectif*, plus simple de changer d'avis.

# Désavantages du low-fi



1 Dessiner quelques boîtes



2 Construire le reste du site

Difficulté à se projeter le produit final, surtout pour les parties prenantes, notamment au niveau de l'impact affectif et des propriétés esthétiques.

# Merci pour votre attention !

Mattia A. Fritz

TECFA, Université de Genève



Présentation créée avec **Reveal.js**.