



# Prototypage *high fidelity* dans l'UX

Mattia A. Fritz

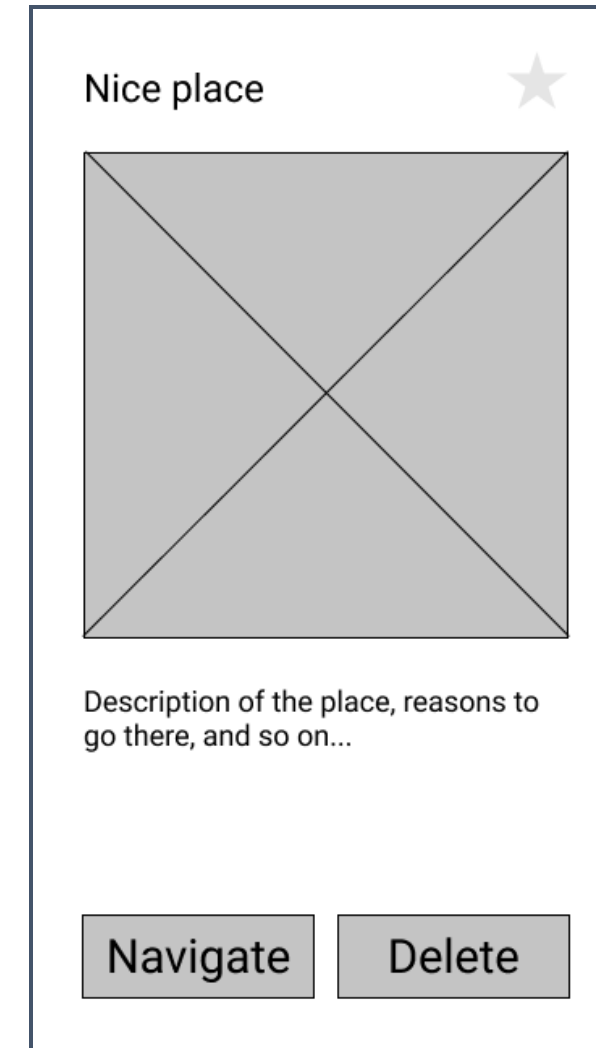
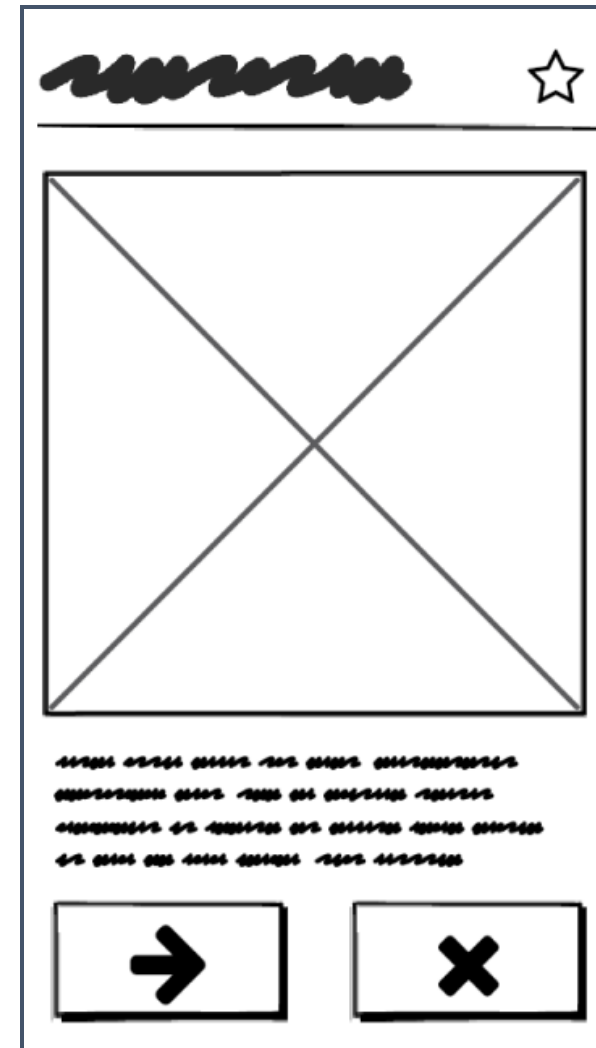
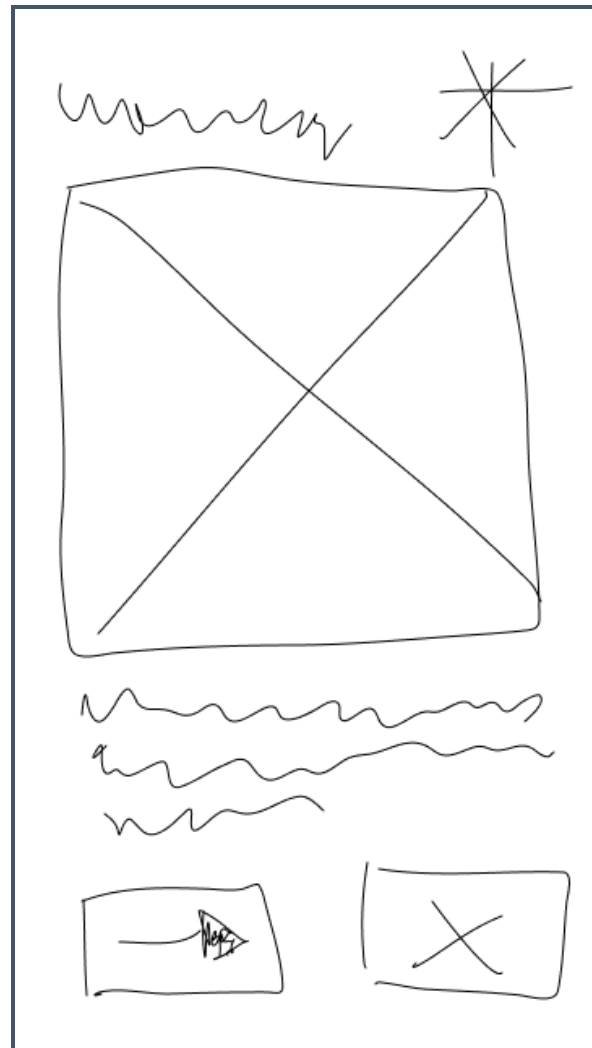
TECFA, Université de Genève

# 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



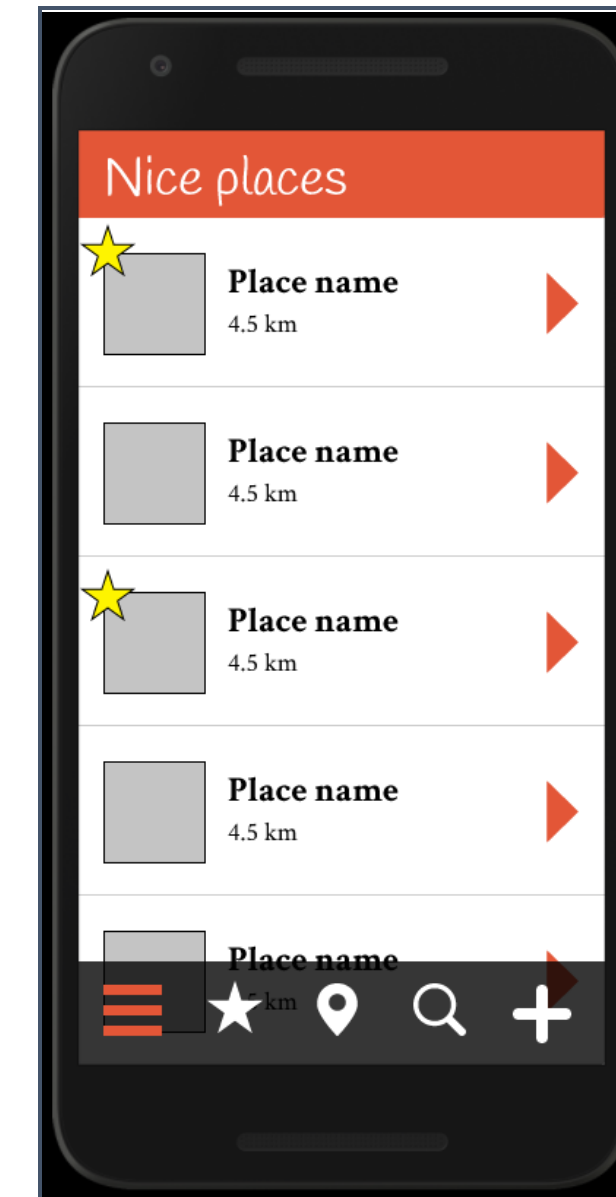
Low fidelity

High fidelity

# 2 types de prototypes high-fi



👁 Wireframe high-fi



👉 Maquette interactive

# Prototypage high-fi

Utilisé surtout, mais pas exclusivement, dans ces contextes :

- Définir les propriétés graphiques du produit

Les éléments esquissés dans les prototypes low-fi sont définis au détail prêt (i.e. *camera ready*)

- Véhiculer l'identité visuelle du produit

Les éléments identitaires du produit sont en général le logo, les couleurs du site, les images, etc.

- Simuler/tester la réaction *émotionnelle* au produit

Les aspects *perceptifs* de l'interface (agréable, harmonie, ...) influencent la perception d'utilité/utilisabilité.



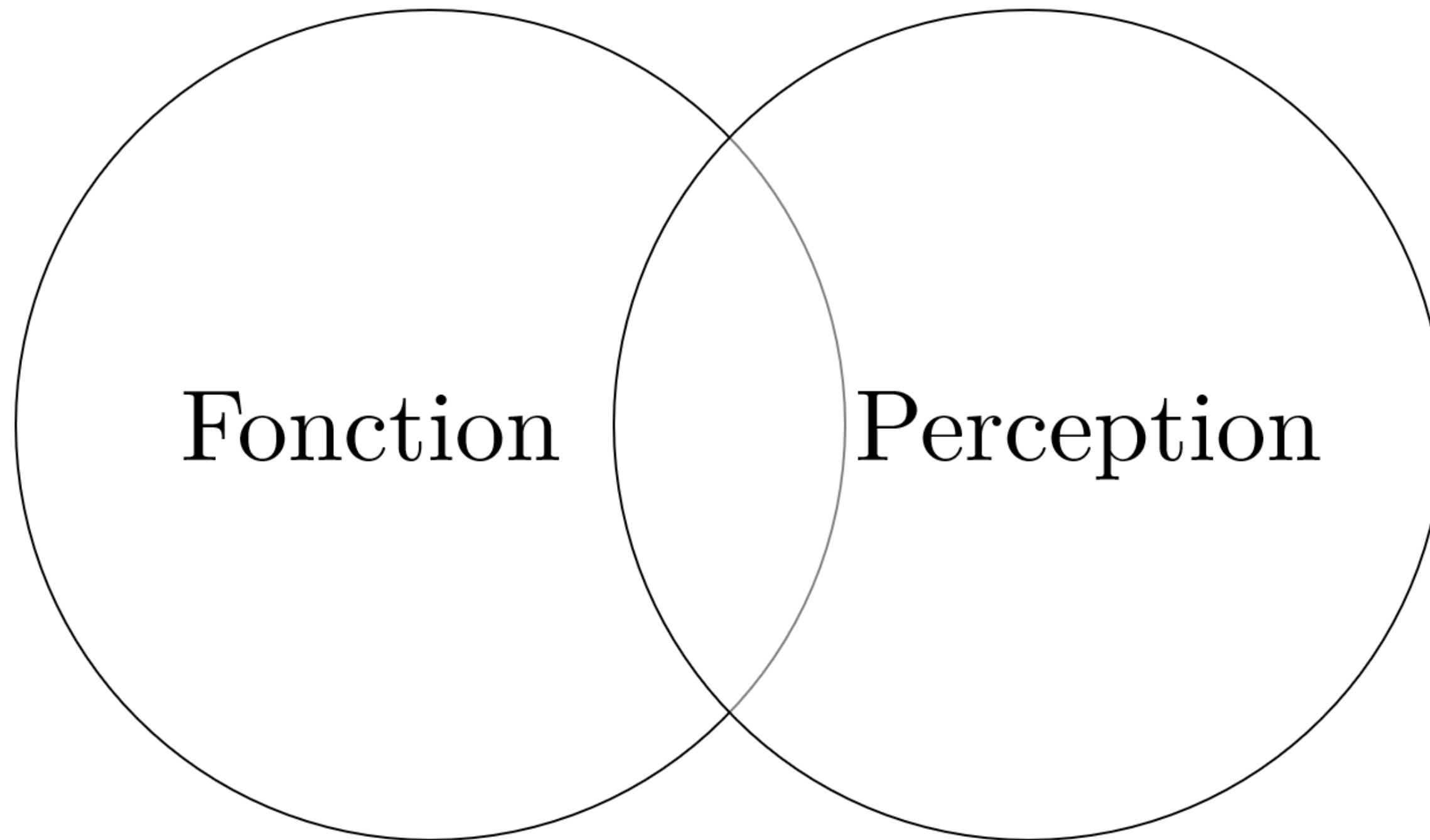
Selon l'ampleur du projet et de l'équipe, ce type de travail est souvent effectué par des professionnels du design. Mais **attention** : design papier ≠ design web.

# *Design System*

“A design system is a set of interconnected patterns and shared practices coherently organized to serve the purpose of a digital product. Patterns are the repeating elements that we combine to create an interface [...]. Practices are how we choose to create, capture, share and use those patterns, particularly when working in a team.”

— Kholmatova, 2017

# *Design System*



La fonction de l'interface détermine ce que l'utilisateur peut faire (e.g. lien, menu, ...). La perception détermine le *look-and-feel* propre à l'expérience spécifique avec ce site ou cette application.



# Logo et identité graphique

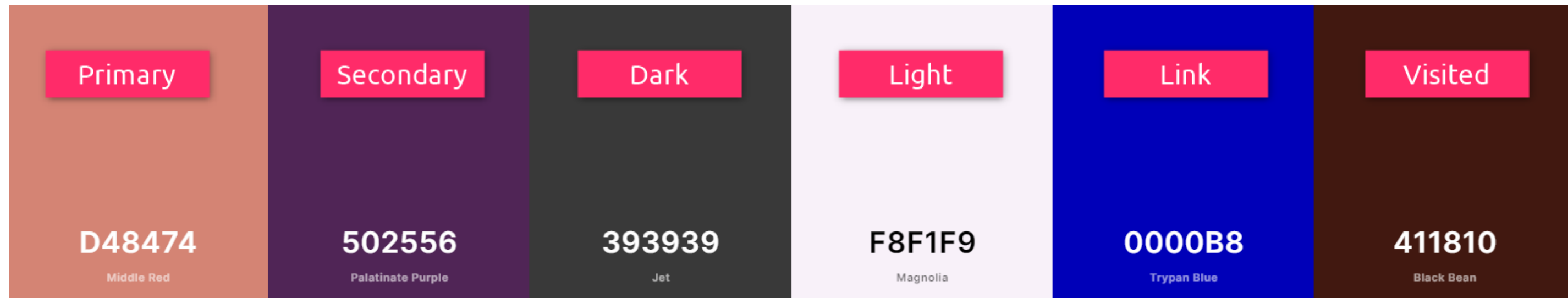


Le logo définit souvent l'identité graphique de l'ensemble du site (couleurs, polices, ...).



# Palette des couleurs

Définir une palette des couleurs avec des finalités esthétiques et fonctionnelles.



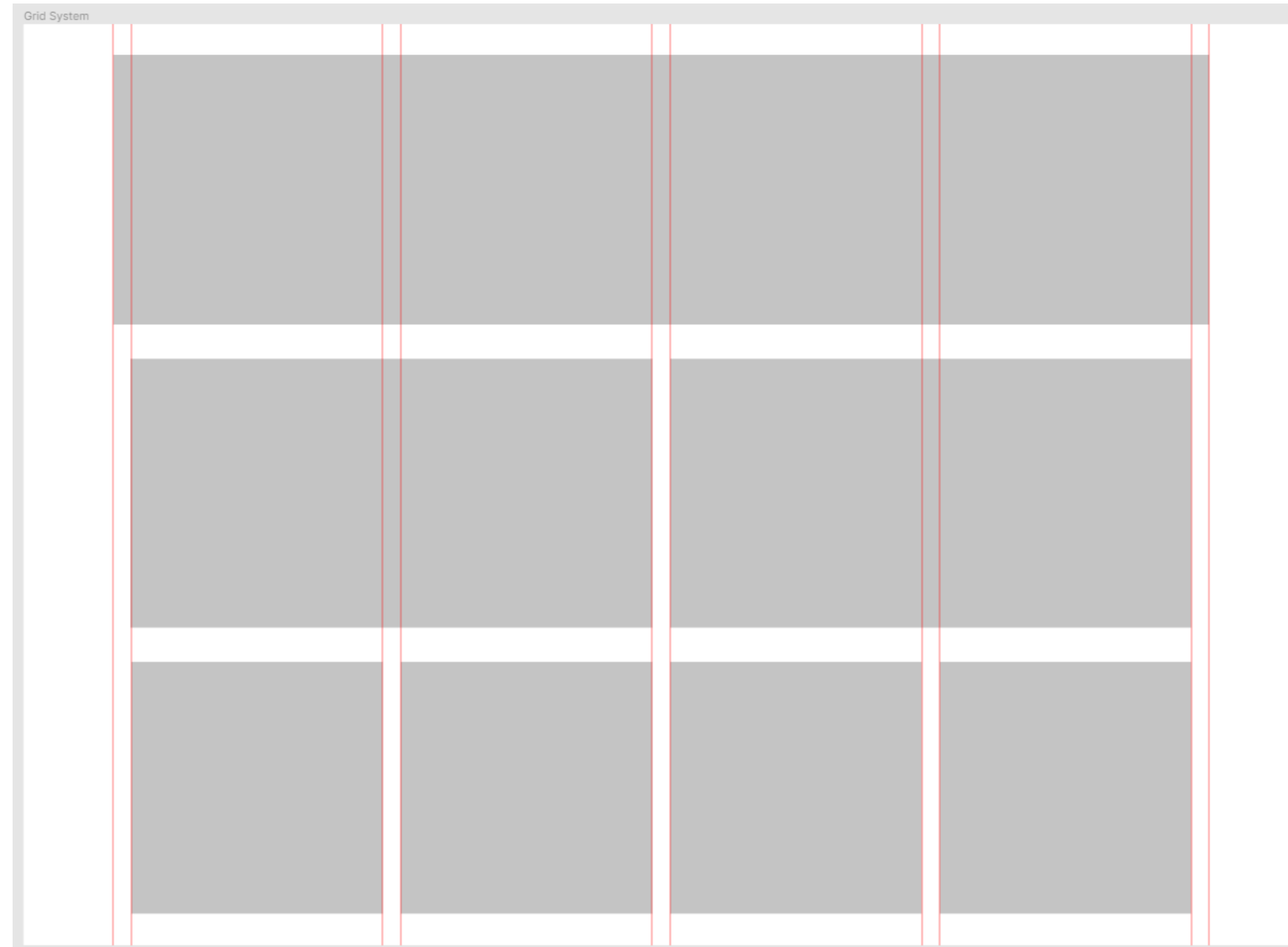
Évitez d'identifier les couleurs avec leur noms et utilisez plutôt une fonction générique, car les parties prenantes peuvent décider de changer dans un deuxième temps.

# Saillance visuelle



Utiliser les couleurs pour définir/guider l'importance des éléments dans la page.

# Grid System

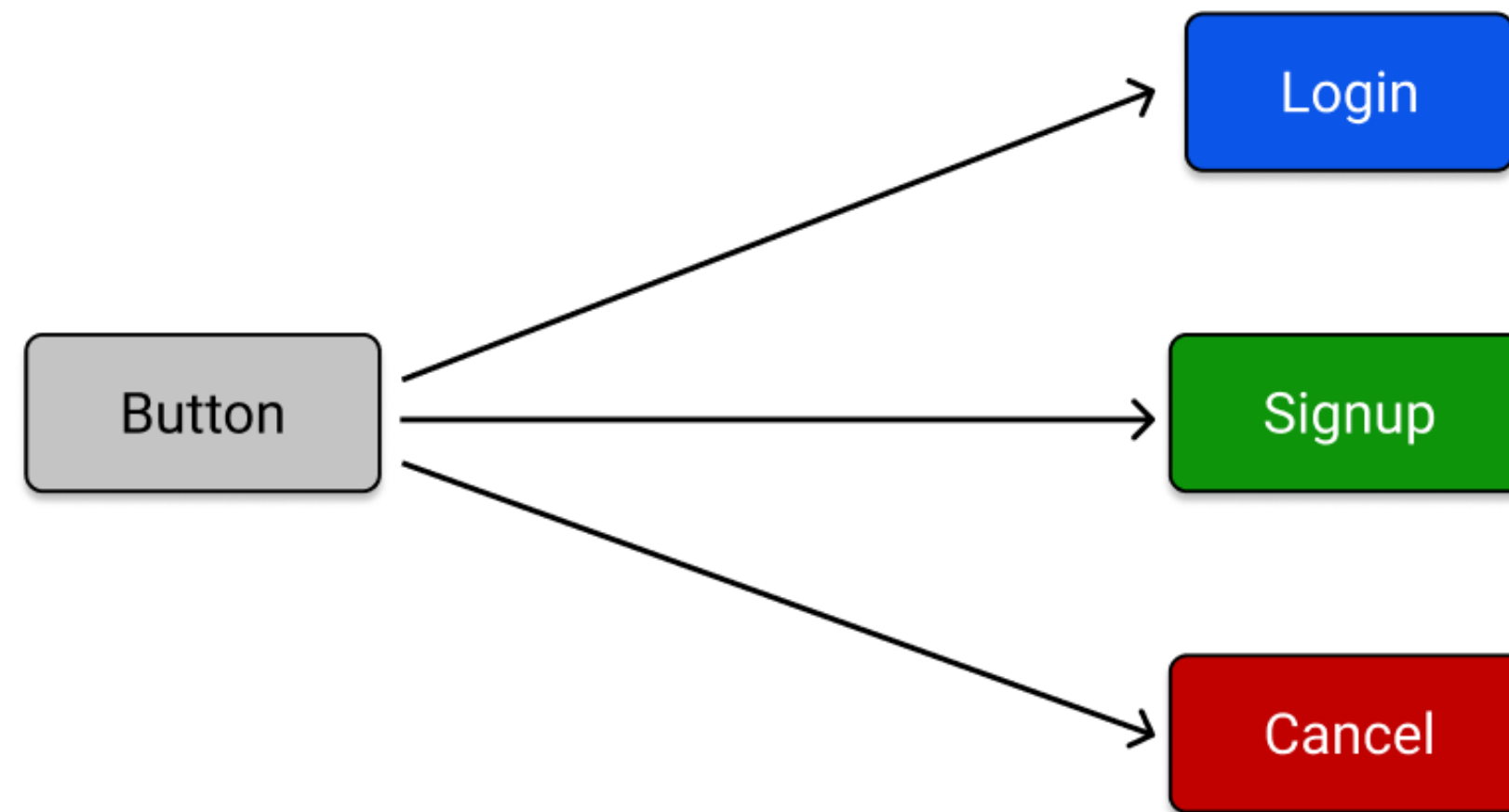


Division de l'écran dans une grille pour maintenir des proportions et s'adapter à plusieurs supports.  
Prédisposition pour **HTML5** et **CSS**, où *tout élément est une **boîte**!*

# Composantes et instances

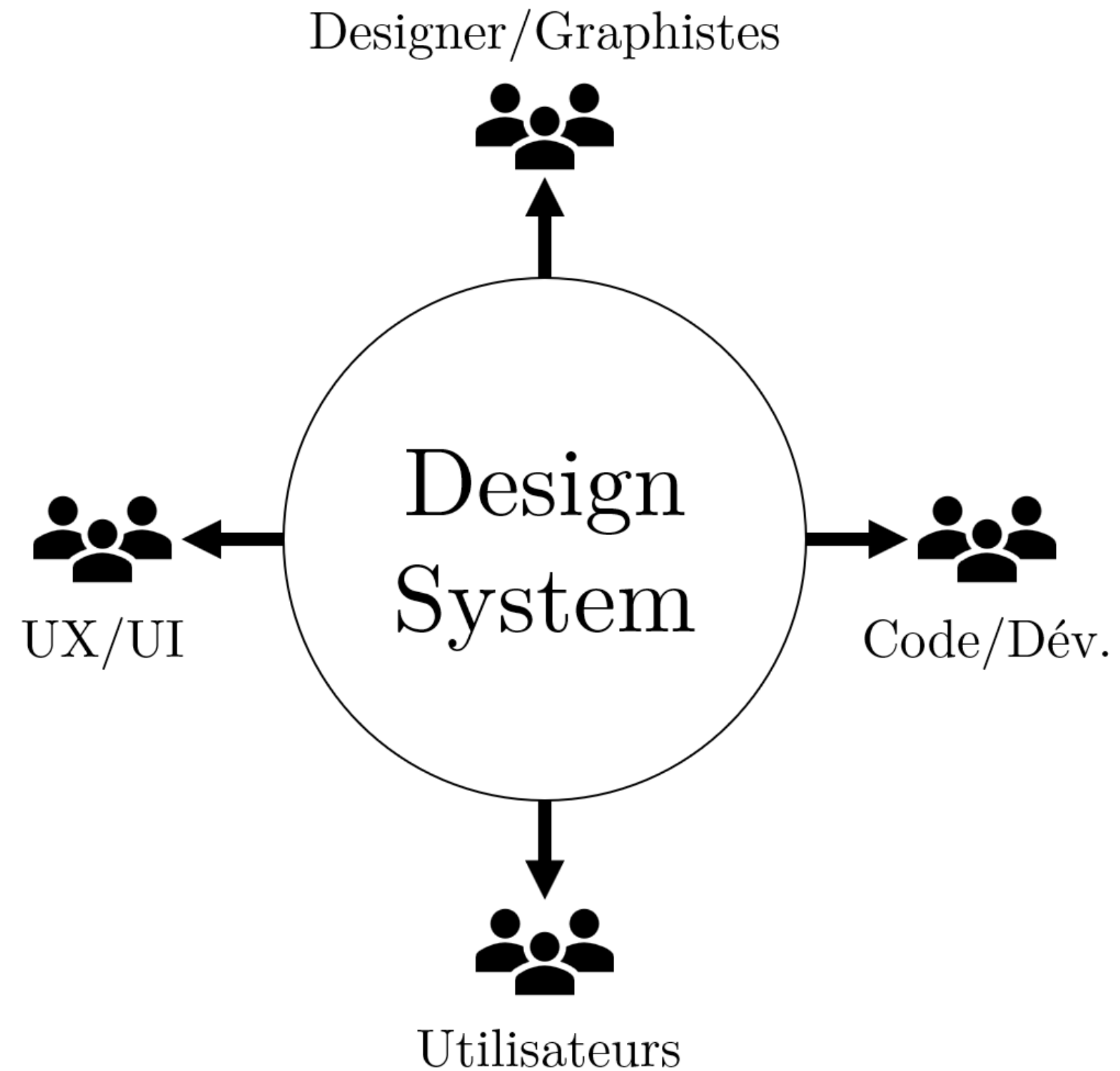
Component

Instances



Une instance est une *manifestation* d'une composante, avec des propriétés spécifiques (e.g. couleur, texte, ...). Des modifications à l'instance ne s'appliquent pas à la composante/matrice, mais des modifications à la composante se *propagent* aux instances.

# Trait d'union



# Maquette interactive

Utilisé surtout, mais pas exclusivement, dans ces contextes :

- Tester les fonctionnalités du produit

Lier les éléments interactifs ou les pages dans une navigation pour les évaluer par rapport aux besoins/objectifs.

- Simuler une expérience *réelle*

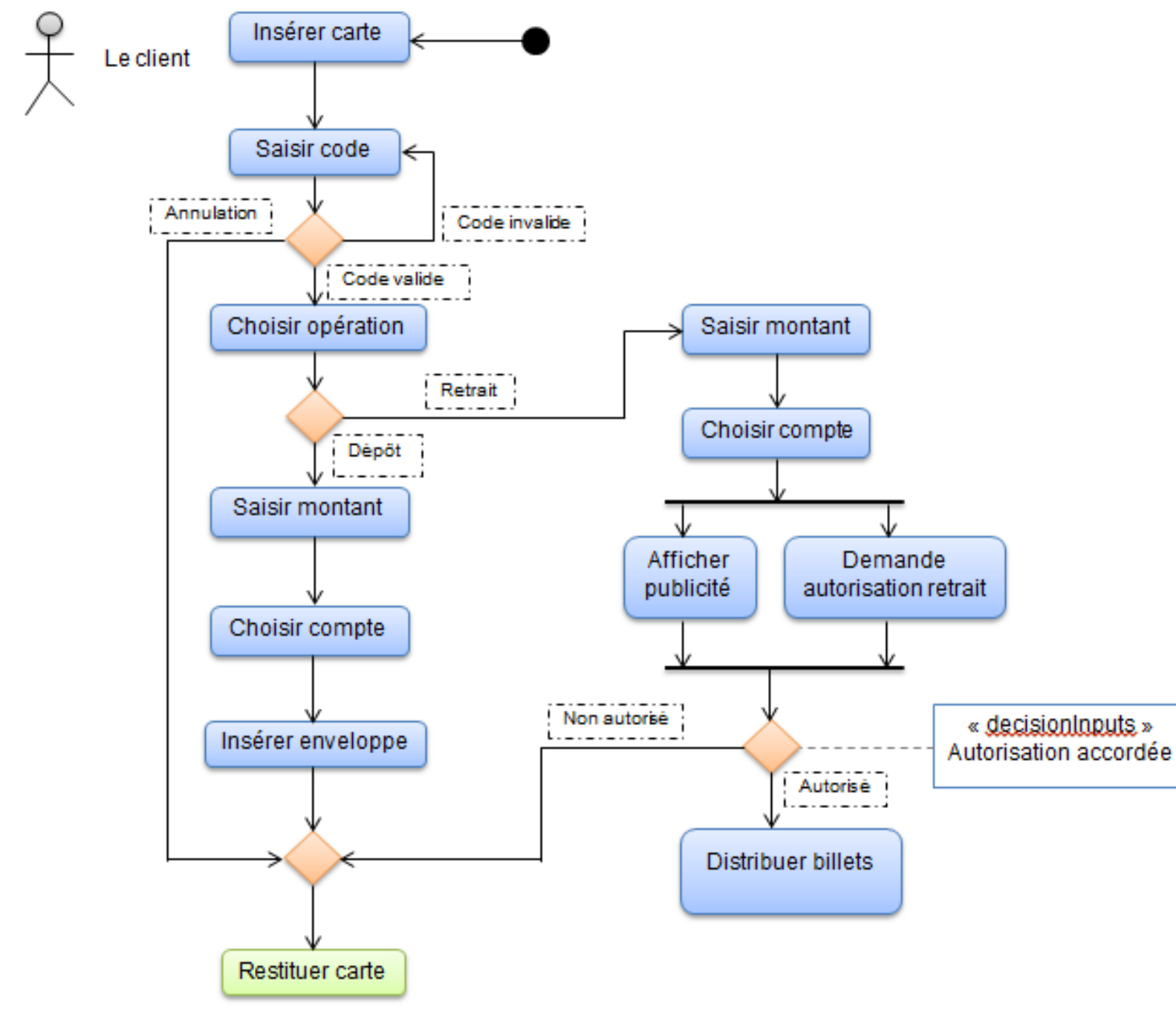
Induire une expérience aussi proche que possible à l'utilisation effective du produit dans un contexte et sur le(s) dispositif(s) envisagé(s).

- Déterminer la distance d'un *minimum viable product*

Établir les fonctionnalités manquantes ou de trop par rapport à une version minimale du produit qu'on peut déployer/commercialiser.

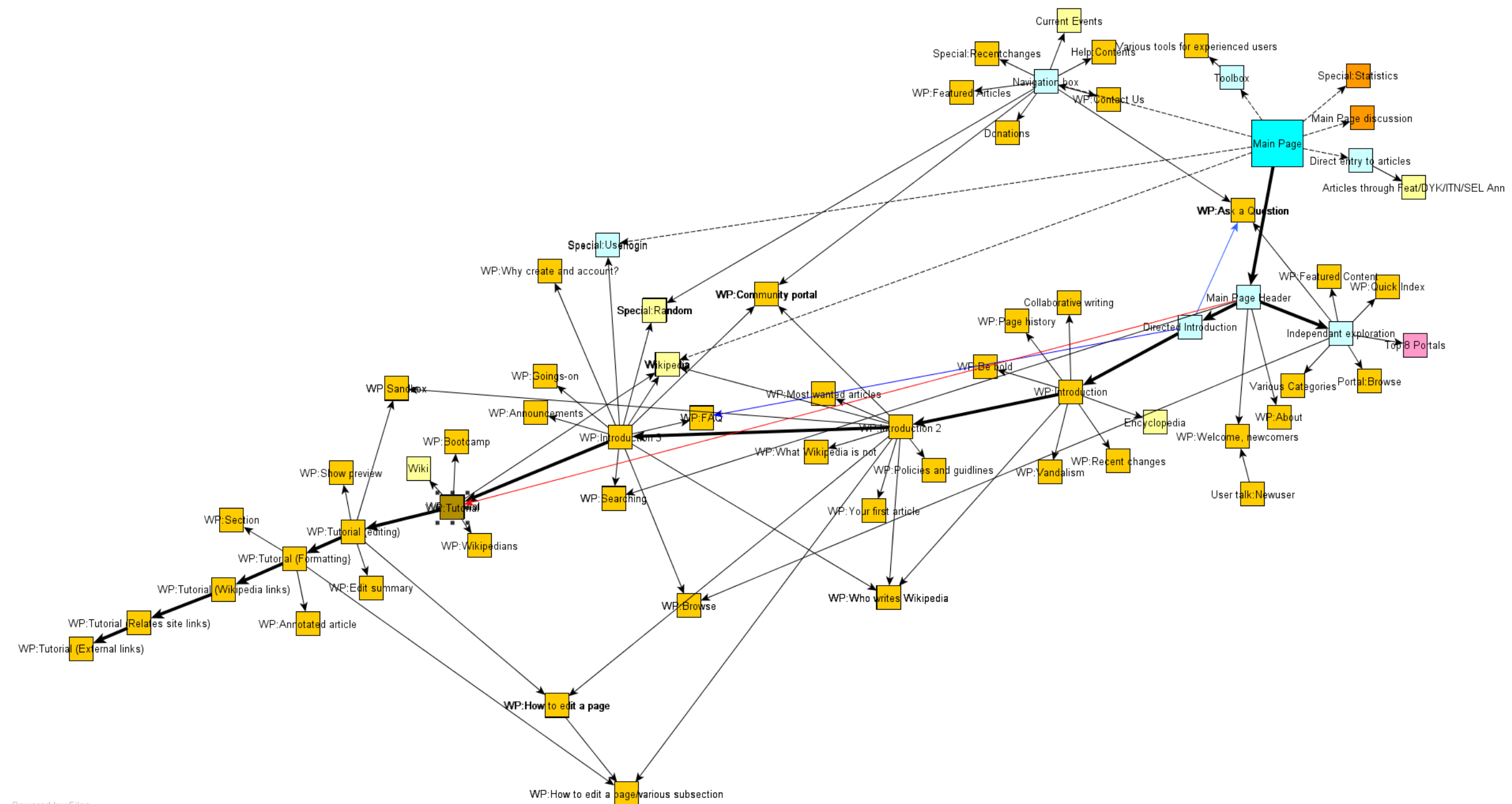


# Diagramme d'activité



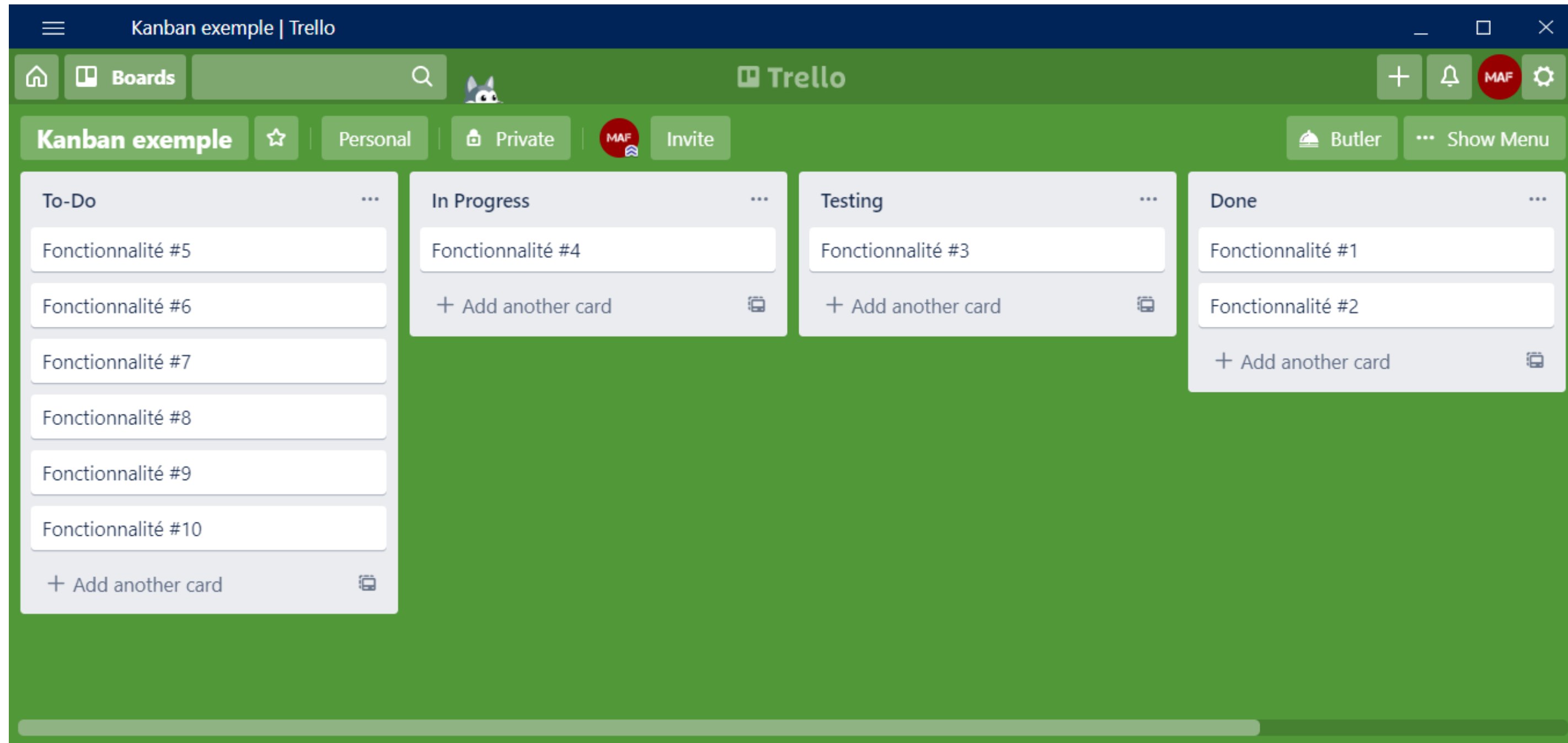
Itcrew, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons

# Plan de site



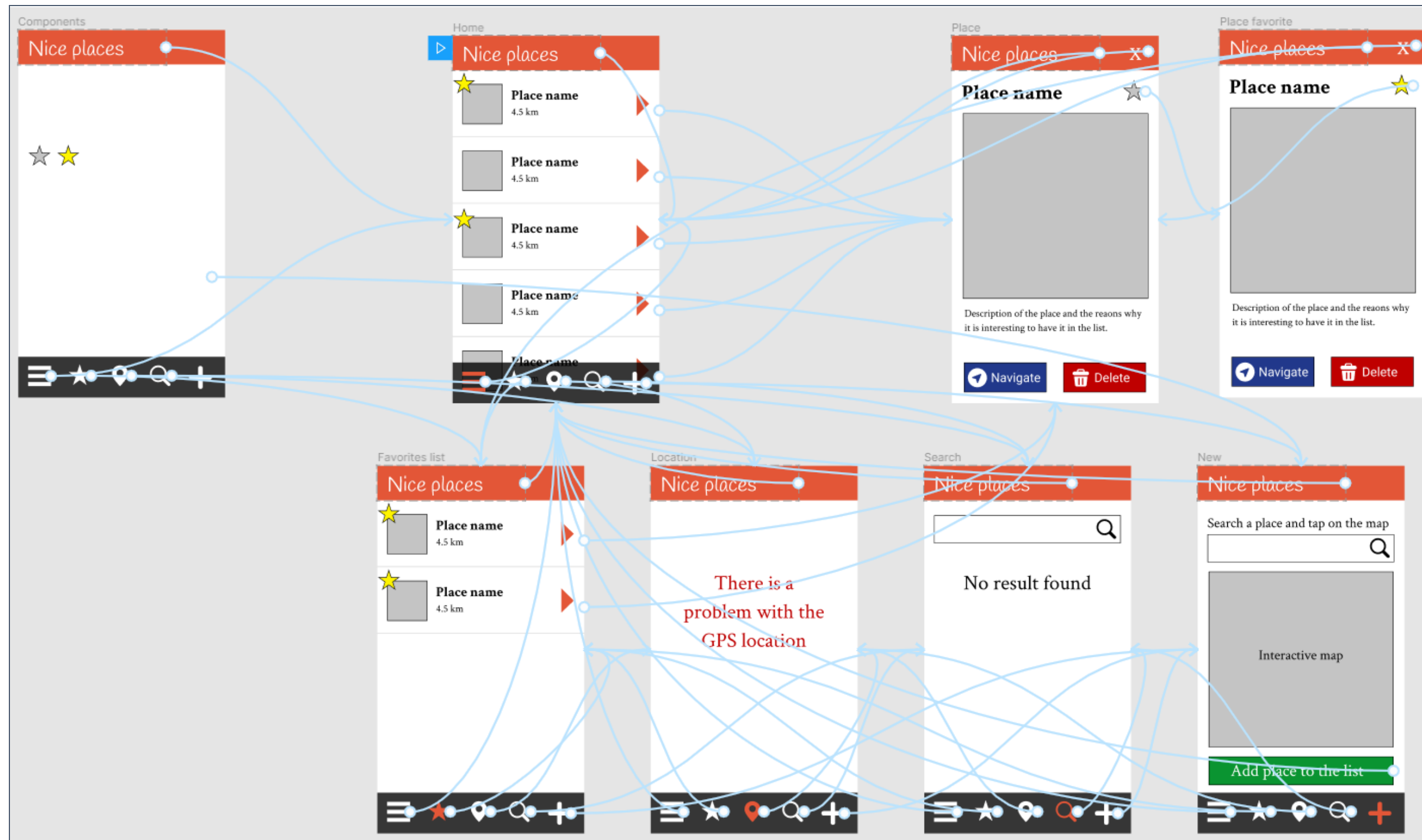
Trevor MacInnis at the English-language Wikipedia, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

# Kanban board



Démarche similaire au *vrai* développement, mais sans encore écrire du code source.

# Interactivité : liens entre écrans

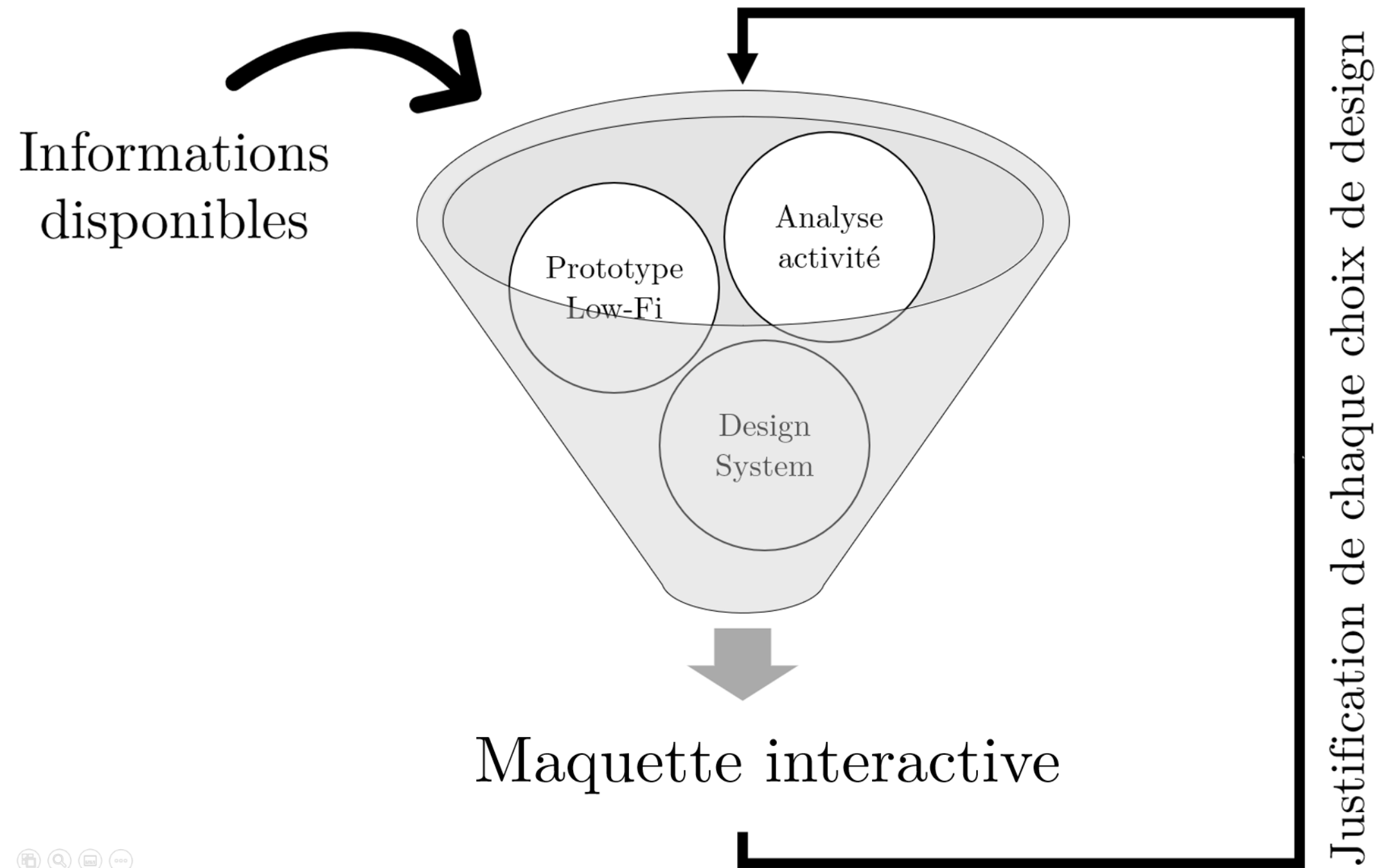


# Vers un *minimum viable product*



Cliquez une fois sur la maquette pour pouvoir l'utiliser et l'ouvrir en plein écran avec la touche **F**.  
Pour passer à la slide suivante cliquez d'abord hors du cadre noir.

# Traduction en interface



La maquette interactive est la traduction concrète dans une interface/application de tous les méthodes UX de conception et peut être améliorée à l'aide des **méthodes UX d'évaluation**.



# Merci pour votre attention !

Mattia A. Fritz

TECFA, Université de Genève



Présentation créée avec **Reveal.js**.