

Conception de Systèmes Interactifs

Bureau d'Etudes

(Ph. Truillet)
Septembre 2023

1. Scénario de travail



29 septembre 2025

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

Robert parcourt la liste des menus et hésite longuement. Il décide de consulter les statistiques du restaurant afin de savoir quels plats sont les plus commandés pour se faire un avis. Il a à sa disposition sur la table un paquet de cartes « *commandes* » et pose la carte « *stat* » directement sur la table. Celle-ci lui indique que le menu végétarien est le plus commandé. Après quelques minutes de

réflexion, il se décide finalement pour une salade gersoise, une entrecôte grillée et un café gourmand.

Afin de se souvenir de son menu pour une future commande, Robert prend son smartphone et enregistre sa commande en scannant le code créé par l'application de la table. Alors qu'il échange quelques messages amicaux avec ses voisins grâce à la table, un voyant s'allume progressivement sur sa table lui indiquant 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 et des interactions proposés, nous souhaitons concevoir et réaliser les différentes tâches de l'application permettant de gérer une ou plusieurs situations illustrées dans le scénario.

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 (promotions mélangées). La séance sera organisée comme suit :

1. Temps 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. Temps 2 - Prototyper rapidement l'application avec du matériel basse fidélité (papier, vidéo.)
3. Temps 2bis - (Si vous avez du temps) Prototyper votre application haute-fidélité testable – interactions (cela pourra n'être qu'une des situations définies)

Le travail réalisé – scénarios, écrans et photographies éventuelles - est à adresser par mél à l'adresse suivante : Philippe.Truillet@univ-tlse3.fr avant le **Vendredi 1^{er} décembre 2023 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour)