

Conception de Systèmes Interactifs

(Ph. Truillet)
Janvier 2019 – v. 3.2

1. Scénario

20 septembre 2021



Lundi midi, M. Robert Smith remarque un snack d'un nouveau genre à côté de son entreprise. En entrant, il découvre que ce restaurant propose des tables interactives permettant d'échanger des données avec ses voisins, de parcourir les cartes de menus, découvrir la météo du jour et de commander directement à la voix de sa table !

Monsieur Smith parcourt la liste des menus et hésite longuement. Il décide de consulter les statistiques du restaurant (quels plats sont les plus commandés pour se faire un avis). Il pose la carte « stat » (après avoir consulté le paquet mis sur le côté) directement sur la table et celle-ci lui indique que le menu végétarien est le plus commandé. Après quelques minutes de réflexion, M. Smith se décide finalement : ce sera salade gersoise, entrecôte grillée et café gourmand.

Afin de se souvenir de son menu pour une fois future. M. Smith prend son smartphone et enregistre le menu en scannant le code créé par

l'application interactive de la table. Alors qu'il échange quelques messages avec ses voisins au travers de la table, un voyant s'allume progressivement sur sa table indiquant à M. Smith que son plat va être servi sous peu. M. Smith interrompt alors son activité et se prépare à consommer son délicieux repas !

2. Etude de cas

En s'inspirant du scénario proposé, nous souhaitons concevoir et réaliser les différents écrans et interactions de notre application permettant de gérer **une ou plusieurs** situations illustrée sci-dessus.

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 – écran et interactions - sous Processing (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@irit.fr** avant le **03 février 2019 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour)