

Conception de Systèmes Interactifs

(Ph. Truillet)

Septembre 2019 – v. 3.3

1. Scénario

26 septembre 2021.

6h00, le réveil sonne chez Manu, 40 ans. Manu habite un appartement dit « *intelligent* » (**SH** – Smart Home), c'est-à-dire qu'il est capable de communiquer avec Manu via la parole naturelle, des vibrations tactiles ou via des écrans placés dans certaines pièces. La « **SH** » dispose de différents capteurs et effecteurs positionnés dans l'appartement afin de détecter où se trouve et que fait Manu. Ce dernier porte aussi une montre connectée permettant certains types d'interaction.

Manu veut boire un expresso pour bien commencer la journée. Il demande via sa montre à la « **SH** » de lui préparer sa tasse pendant qu'il s'étire et se déplace jusqu'à la cuisine.

Il souhaite ensuite visualiser le trafic routier pour savoir s'il peut aller acheter ses capsules (la « **SH** » vient de lui signaler que le stock était bas). Il constate que la rocade est complètement saturée (normal, il pleut ...). Il demande alors à sa montre de l'avertir quand le trafic sera plus fluide.

En attendant, Manu souhaite prendre un bain mousse (parfum « *Fleur de Coton* ») à 38°C et indique à la « **SH** » que le bain doit être prêt pour 06h45.

Il faut ensuite songer à aller travailler ... enfin peut-être ! Il demande alors à la « **SH** » de prévenir pour lui son manager qu'il ne viendra pas aujourd'hui ... en prononçant la phrase magique « *What else ?* ».

2. Etude de cas

En s'inspirant du scénario proposé, nous souhaitons concevoir et réaliser différents écrans et interactions d'une application permettant de gérer **une ou plusieurs** situations illustrées ci-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 ou moyenne fidélité (papier, vidéo, balsamiq, adobe XD, ...)
3. Prototyper votre application – écran et interactions - avec Processing ou un autre langage de prototypage adapté (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 **18 octobre 2019 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour).