

Conception de Systèmes Interactifs

Bureau d'Etudes

(Ph. Truillet)
Novembre 2022

1. Scénario

15 novembre 2023



Lundi midi, M. Robert Smith 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 (de manière multimodale), de jouer, d'échanger des contenus avec ses voisins ou encore de découvrir la météo du jour.

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 de cartes « commandes » mis à disposition 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 future commande. M. Smith prend son smartphone et enregistre le menu en scannant le code créé par l'application de la table. Alors qu'il échange quelques messages amicaux 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 différentes tâches et interactions 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. 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 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 02 décembre 2022 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour)