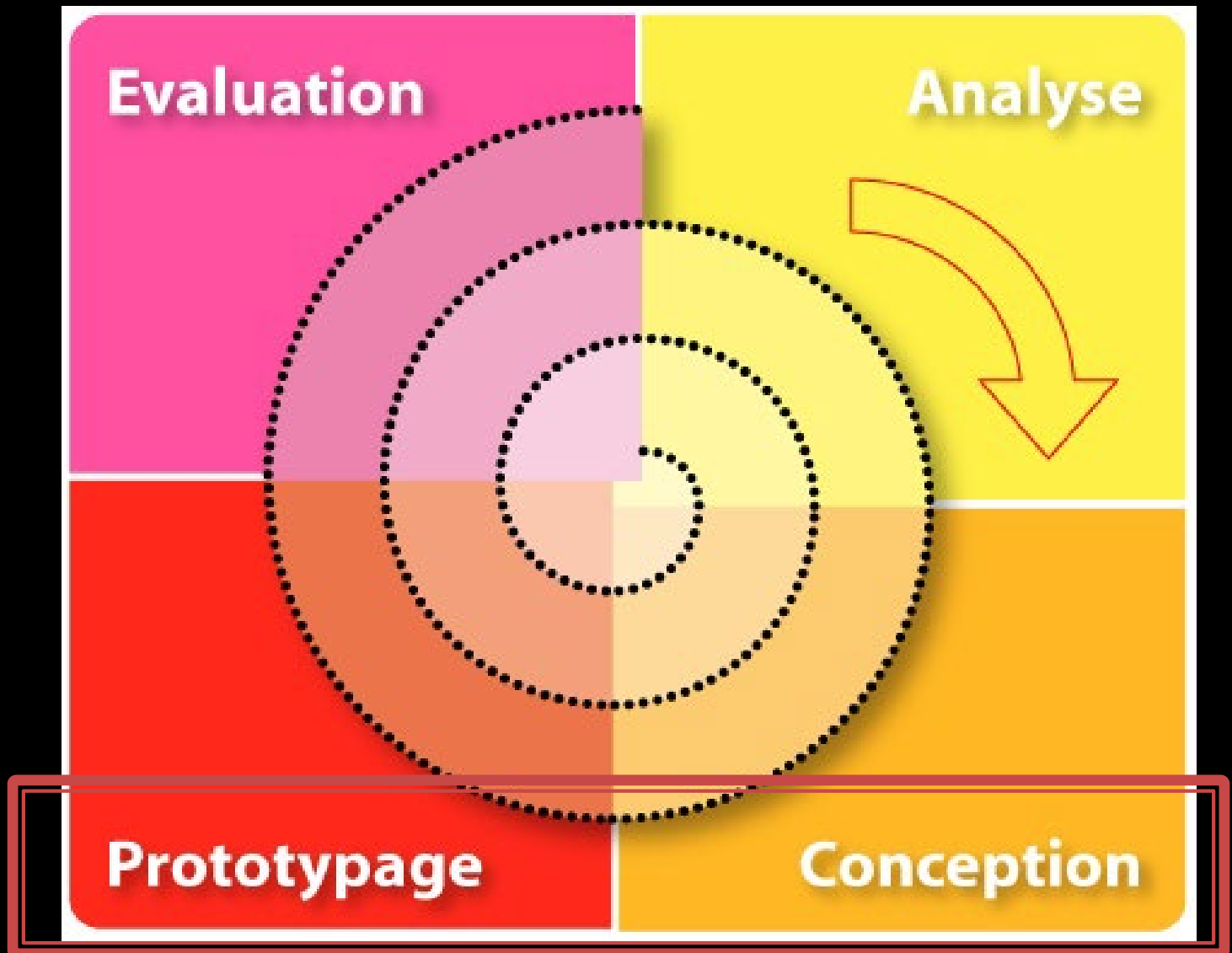


# concevoir avec et pour les utilisateurs

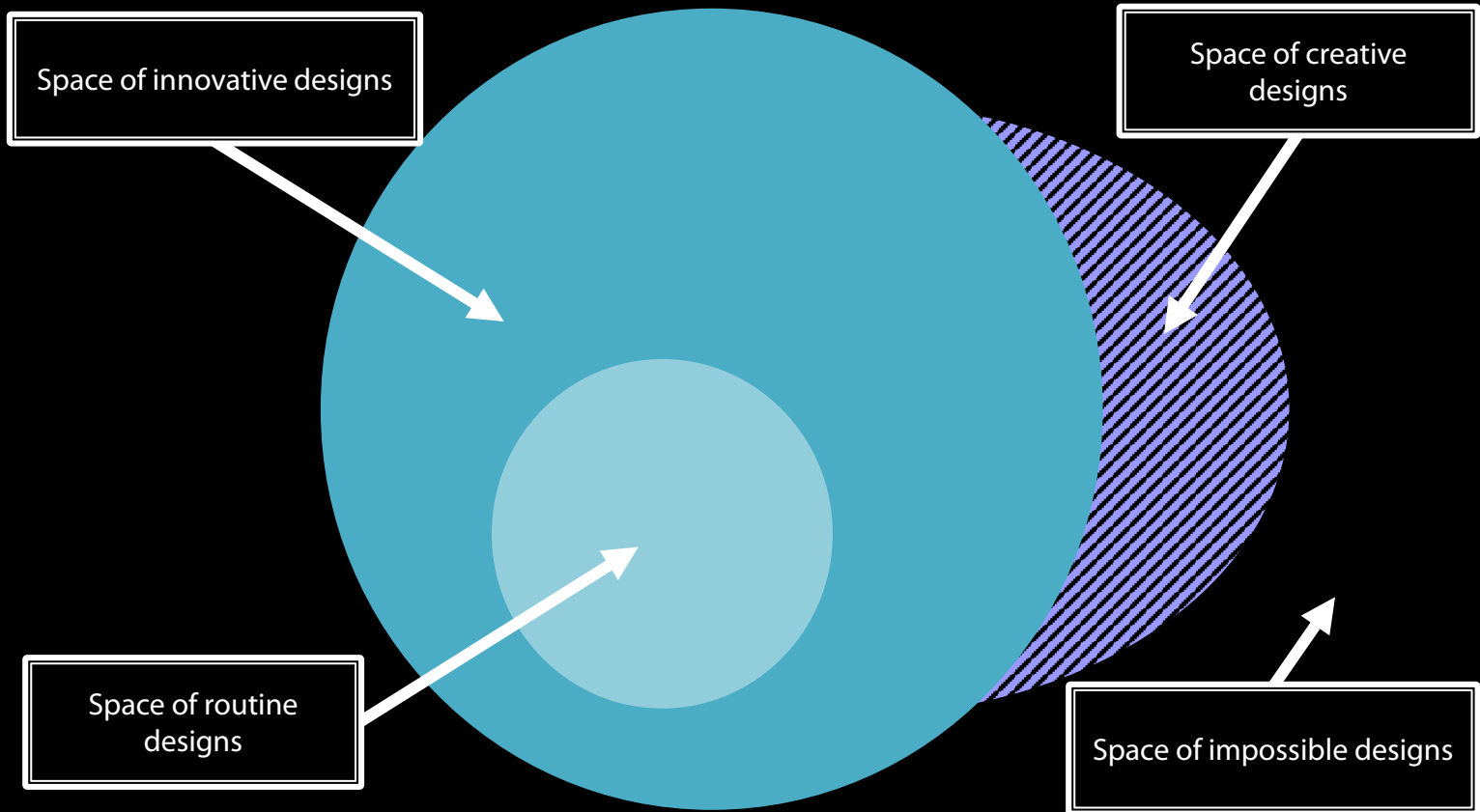


# Explorer l'espace de conception

- Trop souvent, on répond à un problème avec une solution dite « *évidente* »
  - **La phase d'exploration de solutions est inexistante** ... elle se fait souvent devant la machine quand on réalise, l'informaticien fait des choix pour tout le monde ...
  - *Objectif* : trouver des solutions originales et adaptées aux problèmes soulevés dans l'analyse

**Être créatif** = Être original et adapté à une problématique

# Explorer l'espace de conception



[Gero, J.S. Design prototypes: a knowledge representation schema for design.  
*AI Magazine* 11, 4 (1990), 26]

# Déroulement

- **Phase 1a : *Brainstorming* (40')**
  - Tout le monde doit participer !
  - Le scribe note toutes les idées ! Même les idées soi-disant stupides !
  - L'animateur a en charge de gérer la dynamique du groupe
- **Phase 1b : *Sélection des idées* (5')**
  - L'animateur refait le tour des idées proposées
  - Chaque participant sélectionne ses 3 idées préférées
  - L'animateur classe les idées

# Générer ! Générer ! Générer !

**Brainstorming** : *Produire un maximum d'idées répondant à une problématique donnée*



# Générer ! Générer ! Générer !

- Règles élémentaires de la méthode :
  - Se laisser aller ! Même des idées qui ont l'air idiotes sont bonnes à prendre
  - Copier, s'inspirer, reprendre, déformer les idées des autres
  - Valoriser le pouvoir holistique de l'approche
  - S'affranchir des
    - Contraintes organisationnelles pendant la séance
    - Contraintes techniques du système à définir
  - Pas de jugement/évaluation !
    - Donc pas de critiques ni de discussions sur les mérites d'une solution

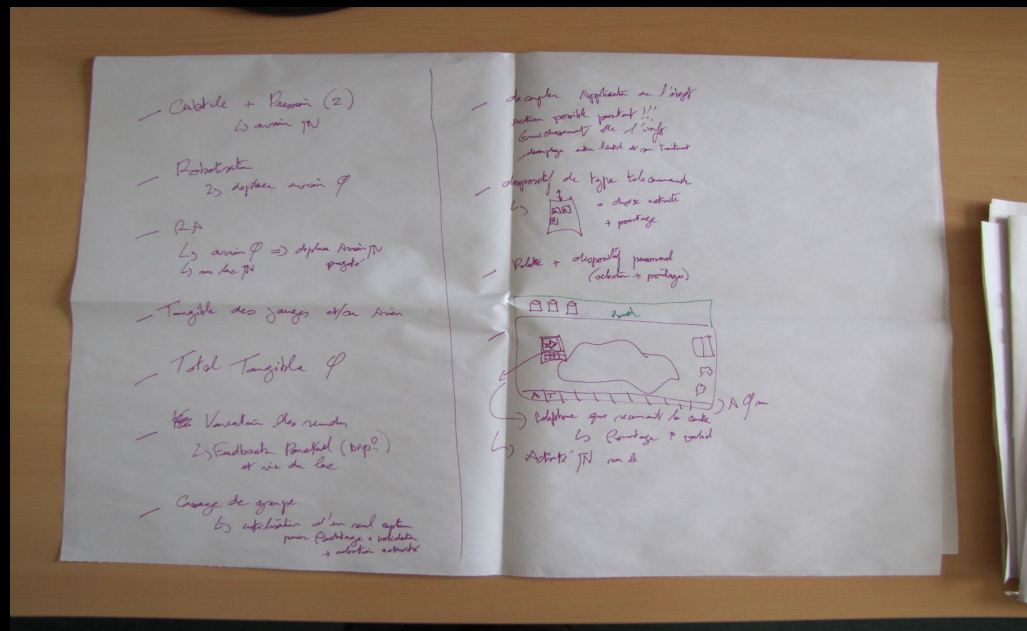
# Pièges à éviter

- **Problèmes hiérarchiques** : en cas de coupure de parole, la redonner
- **Ne pas s'arrêter à ça** : la conception de solutions originales ne se résume pas au déroulement d'un brainstorming
- Bien le préparer et bien gérer pour bien produire ...
- Être créatif c'est possible, il faut juste s'en donner les moyens

# Le résultat

## Liste d'idées à prototyper

Pensez à les formaliser, documenter :  
certaines bonnes idées pourront servir plus  
tard !



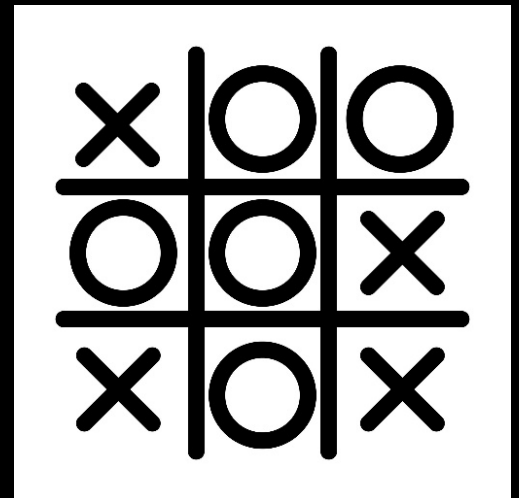
# Déroulement

---

- **Phase 2 : *Prototypage Low-Fi*** (1h)
  - Prototyper votre application avec du matériel basse fidélité (papier, stop-motion, vidéo, ...)
- **Phase 3 (en TP) : *Prototypage Hi-Fi***

# Votre « mission »

- Concevoir une interface de jeu *adaptée* pour qu'une personne atteinte d'un handicap visuel puisse jouer (par exemple au « *Tic Tac Toe* ») contre une personne avec un handicap moteur des membres supérieurs
- Proposer des **métriques d'évaluation**



# Votre « mission »

**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.

**Temps 2** - Prototyper rapidement l'application avec du matériel basse fidélité (papier, vidéo)

**Temps 3 (en TP)** - Prototyper votre application haute-fidélité testable – interactions (cela pourra n'être qu'une des situations définies plus tôt)