

Conception de Systèmes Interactifs

Bureau d'Etudes

(Ph. Truillet)
Janvier 2024

1. Scénario de travail



09 janvier 2025

Lundi midi, Robert Smith (qui se déplace 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

« stats » 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 ce menu pour une future commande, Robert prend son smartphone et l'enregistre en scannant le code créé par l'application de la table. Alors qu'il échange quelques messages amicaux avec ses voisins via 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 de travail** 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 ses **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**. La séance sera organisée comme suit :

1. **Temps 1 (1h environ) - 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 (2 h environ) - Prototyper** rapidement l'application avec du matériel basse fidélité (papier, vidéo.)
3. **Temps 2bis - (en séance de TP) Prototyper** votre application haute-fidélité testable – interactions (cela pourra n'être **qu'une** des situations définies)

Le travail réalisé sera **noté**– notes issues du brainstorming, scénario de conception, prototypes et photographies éventuelles et code produit - est à adresser par mél à l'adresse suivante : **Philippe.Truillet@upssitech.fr** avant le **Vendredi 16 février 2024 23h55 GMT** (un accusé de réception sera envoyé en retour)