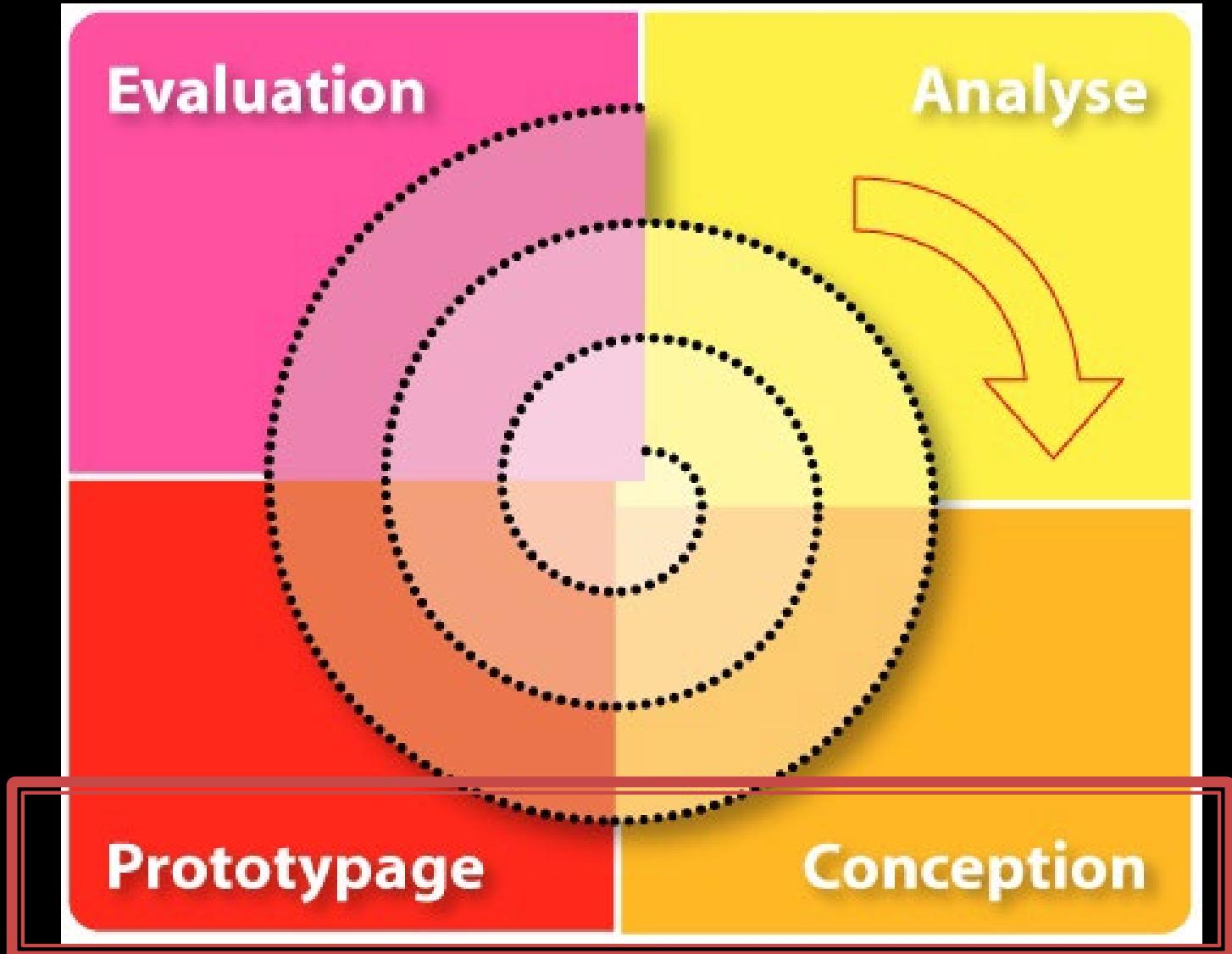


concevoir avec et pour les utilisateurs



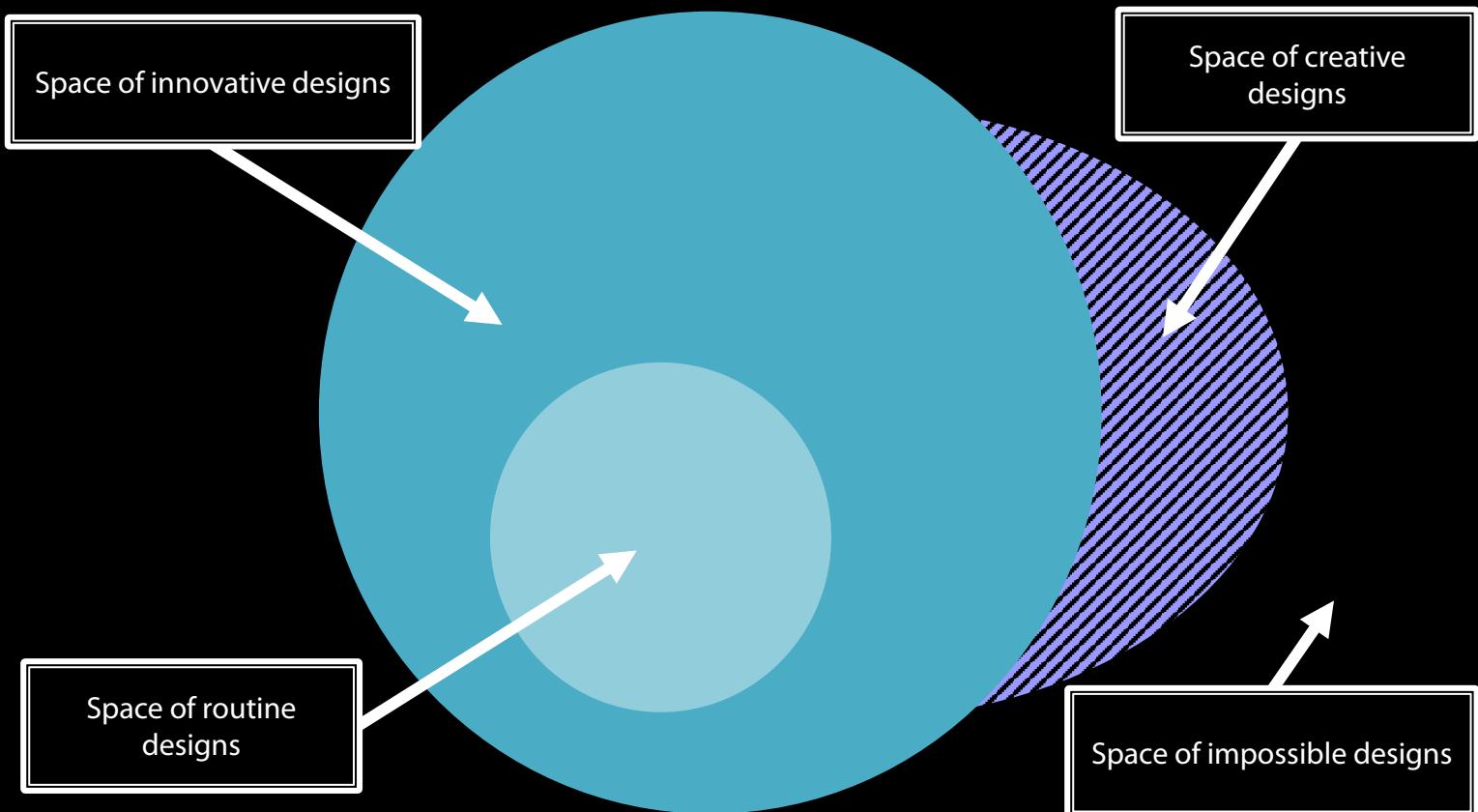
Explorer l'espace de conception

Trop souvent, on répond à un problème avec une solution dite « *évidente* »

- **La phase d'exploration de solutions est inexisteante** ... 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

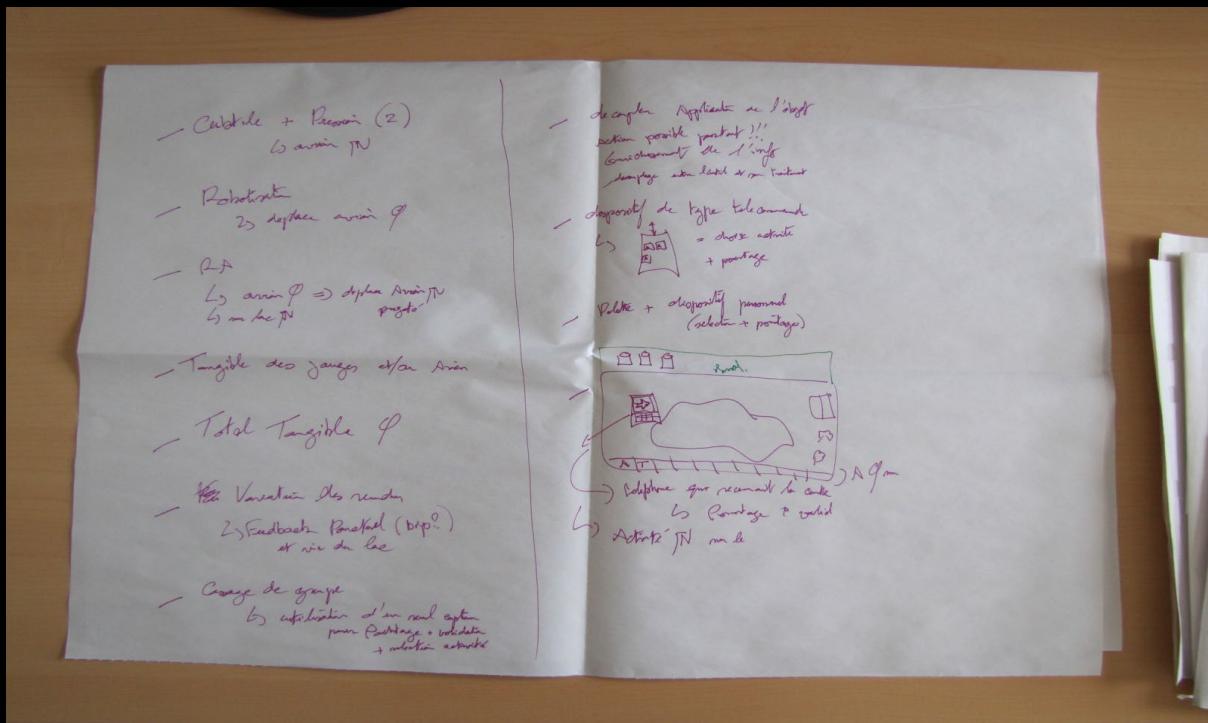
Pièges à éviter

- **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 !

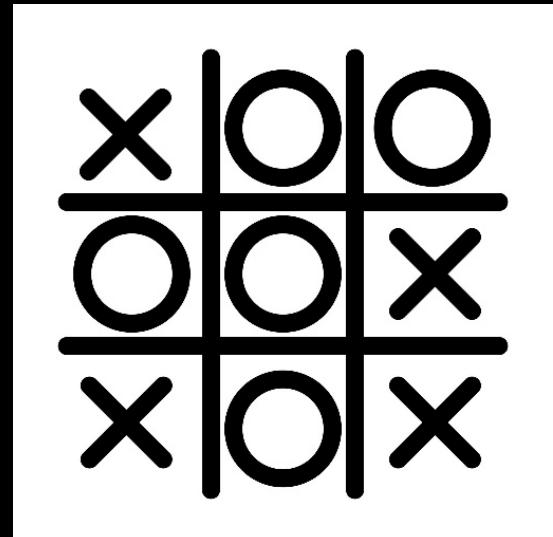


Déroulement

- **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 » (notée)

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. En déduire des scénarios d'usage

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)