

Storyboard

Qu'est-ce qu'un storyboard ?

Un **storyboard** est un **outil de conception** qui permet de **représenter visuellement, étape par étape, l'expérience d'un utilisateur face à un produit, un service ou un dispositif.**

Il raconte une situation sous forme de séquence (comme une petite **bande dessinée**), afin de montrer :

- **Ce que fait l'utilisateur**
- Dans quel **contexte**
- **Ce qu'il pense ou ressent**
- **Comment il interagit** avec la solution

→ Le storyboard permet de rendre une idée concrète et compréhensible.

Pourquoi le storyboard est-il important en design ?

Une idée peut sembler claire dans la tête du concepteur, mais rester abstraite ou floue pour les autres.

Le storyboard permet de :

- **Visualiser** le déroulement d'une expérience dans le temps
- **Identifier les moments clés** (avant / pendant / après)
- Repérer les **points de friction ou de confusion**
- **Vérifier** si la solution répond réellement au besoin

→ Il aide à passer de l'idée au scénario d'usage concret.

Que montre un storyboard ?

Un storyboard inclut généralement :

- Une séquence d'images simples (dessins, schémas, croquis)
- Des actions (ce que fait l'utilisateur)
- Un contexte (où, quand, avec qui)
- Des émotions ou réactions
- Parfois des dialogues ou pensées

Le dessin n'a pas besoin d'être artistique.

Des croquis simples ou des personnages en bâton suffisent.

→ **L'objectif n'est pas la qualité graphique, mais la clarté de l'expérience.**

Quand utiliser un storyboard ?

Le storyboard est particulièrement utile :

- **Après la phase d'idéation**
- Lorsqu'une direction commence à émerger
- Avant le prototypage détaillé
- **Pour présenter une idée à un client ou à une équipe**

Il permet d'explorer plusieurs versions d'une même idée avant de choisir une direction finale.

Que permet le storyboard ?

Le storyboard aide les designers à :

- Rester **centrés sur l'utilisateur**
- Penser en termes d'expérience et non seulement d'objet
- Anticiper les problèmes d'usage
- Communiquer clairement une intention de conception
- **Tester un concept avant de le développer**

Pour toute question ou information complémentaire concernant les storyboards, n'hésitez pas à me contacter : **emilie.clement@irit.fr**