

Prototyper des systèmes interactifs

Aurélien TABARD
aurelien.tabard@liris.cnrs.fr

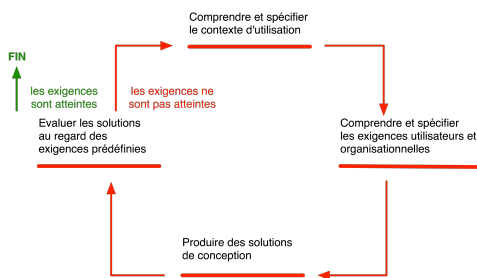
1

Plan

Pourquoi prototyper
Les prototypes papiers
Les prototypes wireframe
Les prototypes vidéo

Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSSIB 2

Cycle de conception centré utilisateur



3

Le rôle du prototype

?

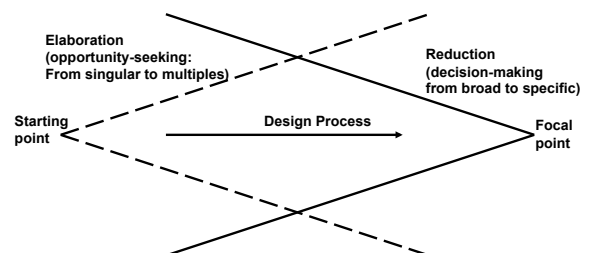
Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSSIB 4

Le rôle du prototype

- ▶ Prototype comme preuve de concept
- ▶ Prototypage comme processus de conception
- ▶ Prototype comme outil de communication

Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSSIB 5

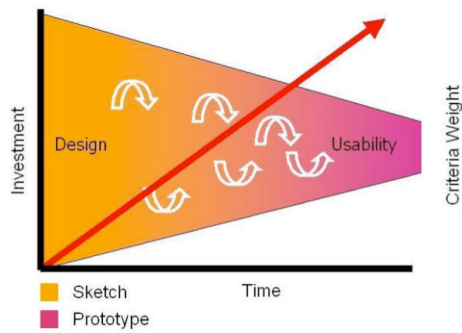
De l'esquisse au prototype



Source: Buxton, Bill. *Sketching User Experiences*, Morgan Kaufman, 2007.

6

Rater tôt, rater souvent



7

L'utilité des prototypes

Pour le designer

- Explorer
- Visualiser
- Tester la Faisabilité
- Inspirer
- Collaborer

Pour le donneur d'ordre

- Conviction
- Spécification
- Benchmarking

Pour l'utilisateur

- Utilité
- Changement de point vue
- Utilisabilité
- Désir

Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSISB

8

Plan

Pourquoi prototyper

Les prototypes papiers

Les prototypes wireframe

Les prototypes vidéo

Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSISB

9

Prototypes papier

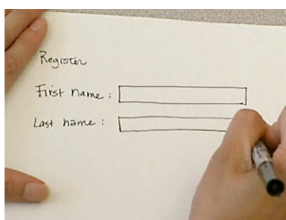
Largement utilisé depuis les années 90.

Propriétés :

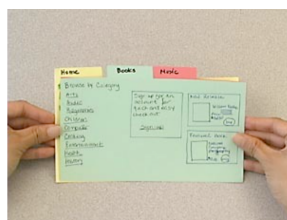
- Rapides à réaliser
- Jetables

Aurélien Tabard – INF03, Expérience Utilisateur – Master Architecture de l'information, ENS Lyon, Université Claude Bernard Lyon 1, ENSISB

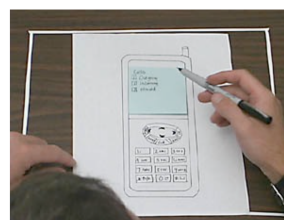
10



Typical form-filling screen



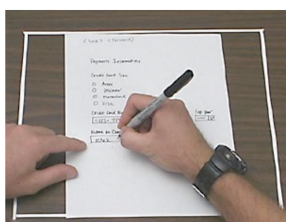
Tabs-based design



Device-based interaction



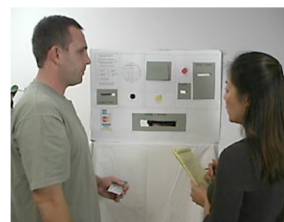
High-fidelity prototype of a homepage.



User test of a paper prototype



Typical set-up of a usability test



Mockup of a kiosk.

photo credits © NN Group

11

photo credits © NN Group

12

Explorer !

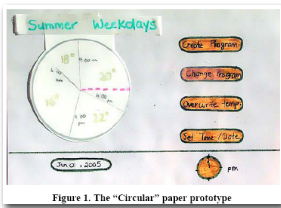


Figure 1. The "Circular" paper prototype

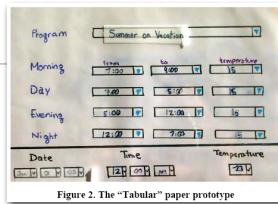


Figure 2. The "Tabular" paper prototype

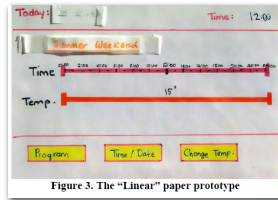


Figure 3. The "Linear" paper prototype

Tohid, Maryam and Bill Buxton, Ronald Baecker, and Abigail Sellen, CHI 2006. Getting the Right Design and the Design Right: Testing Mary is Better than One.

13

14

Plan

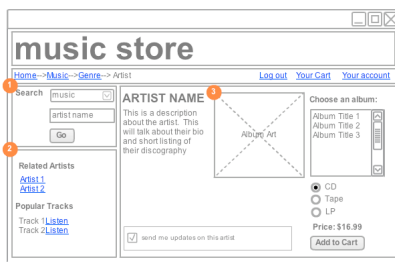
Pourquoi prototyper

Les prototypes papiers

Les prototypes wireframe

Les prototypes vidéo

Wireframes



- 1 For Q1 release, music search only
- 2 Related artists determined by user purchasing data mining
- 3 Album art to be approved by legal

15

from www.giffy.com

16

Power point...

Object Cloud Design.pptx

Plan

Pourquoi prototyper

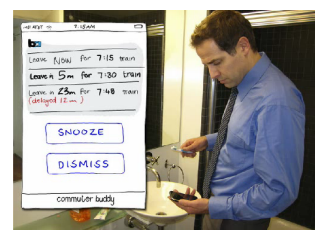
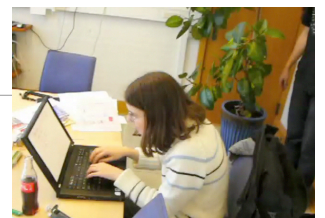
Les prototypes papiers

Les prototypes wireframe

Les prototypes vidéo

Prototypes vidéos

- ▶ Séquentiel
emphase sur les transitions
- ▶ Joué
montre les personnes agissant
- ▶ Situé
montre l'activité en contexte



La vitesse !

Si vous avez de bons storyboard, un prototype vidéo se fait en une heure.

Temps pour faire un proto interactif (ex : Axure) : ~10h

= 10 prototypes vidéos (1h chacun)

= 100 prototypes papiers (6min chacun)

= 6000 esquisses (6sec chacunes)