

# OUTIL D'AIDE À LA CONCEPTION ET D'OPTIMISATION DU DESIGN D'EXPÉRIENCE POUR UN SYSTÈME INTERACTIF.

Par Marine Lemetteil -Designer Produit Diplômée de l'ENSAAMA & ENSAM-

**C**ette méthode vise à définir et construire le système d'un objet numérique. Elle permet d'établir un design d'expérience le plus mélioratif possible et ainsi d'établir une utilisation de l'objet ou de l'application simple et intuitive tout en restant en accord avec l'image de la marque.

En visualisant l'intégralité de la structure de l'application grâce à ce schéma en cible, il est alors possible de définir le sujet, de le structurer, de l'organiser, de l'analyser et de le corriger.

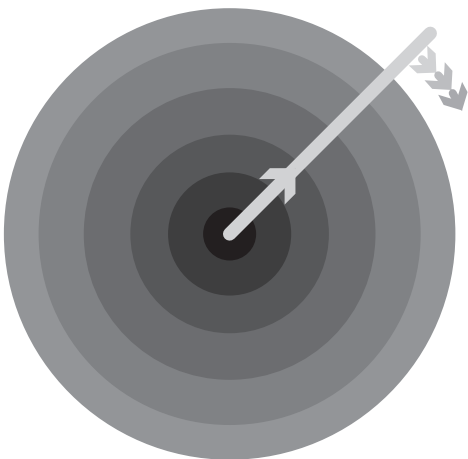
L'utilisation de cette méthode se déroule en 5 étapes:

- l'analyse fonctionnelle de l'objet, définition de ses fonctions principales et de ses fonctions secondaires,
- mise en place et décomposition de ces fonctions, dans le schéma,
- Observation et mise en place de scénarii,
- Correction de l'expérience utilisateur suivant les différentes strates de la cible,
- Validation d'un objet connecté conforme à une bonne expérience utilisateur.

*Comment se lit ce schéma-outil ?*

Les trois strates du centre se lisent du centre vers l'extérieur, le centre étant la partie en surface de l'application -par exemple la page d'accueil-, la seconde strate présente les fonctions principales dissociées et le troisième les décompose dans le temps.

Il se lit également dans le sens des aiguilles d'une montre tel un radar et permet de visualiser l'intégralité des éléments en jeu de l'expérience utilisateur à un moment T.



Ces éléments en jeu sont : les éléments informatiques, les éléments humains et les éléments environnementaux qui viennent se superposer à chaque étape du déroulement d'une fonction principale.

Les *éléments humains* pourraient être une émotion, une éthique, une ergonomie, une action ou une prise de décision. Les *éléments informatiques* sont par exemple un bouton, une lumière qui s'allume ou s'éteint ou encore un signal sonore. Les *éléments de l'environnement* seraient la lumière, la température ou encore l'humidité environnante.

*À quoi sert cet outil ?*

Il permet de mettre le doigt sur des incohérences dans la construction de la structure ou d'axer davantage la recherche sur l'image de marque concernant un élément précis et d'affiner l'expérience utilisateur pour qu'elle soit la plus qualitative possible.

*Comment cet outil fonctionne-t-il ?*

Tout d'abord, il est essentiel de garder en mémoire tous les éléments relatifs à l'image de la marque tout au long du processus. Le schéma se complète du centre vers l'extérieur et doit être affiché en grand pour pouvoir y marquer le plus de détails possible.

Après avoir établi et décortiqué les fonctions principales et secondaires de l'application (et de l'objet lié, s'il est), il est alors possible de remplir puis d'observer le schéma.

Les interactions homme/machine sont rendues visibles et nous pouvons y lire des liens de causalité et d'effets entre les différentes strates.

Le repérage des erreurs ou des éléments importants à prendre en compte pour améliorer le design d'expérience s'obtient en faisant une lecture de type « radar » tout autour du disque balayant ainsi toutes les étapes. En appliquant un nouveau critère dans une strate, il agit sur les autres et peut résoudre un problème. (Voir schéma exemple page2)

Cet outil est voulu simple et visuellement efficace pour permettre une optimisation du processus de conception de produits ou de services. Il est évolutif sur le suivi d'un produit dont nous voudrions rajouter une fonction ou le modifier pour le faire progresser dans son évolution.

Éléments à prendre en compte

Éléments environnement

Éléments informatiques

Éléments humains

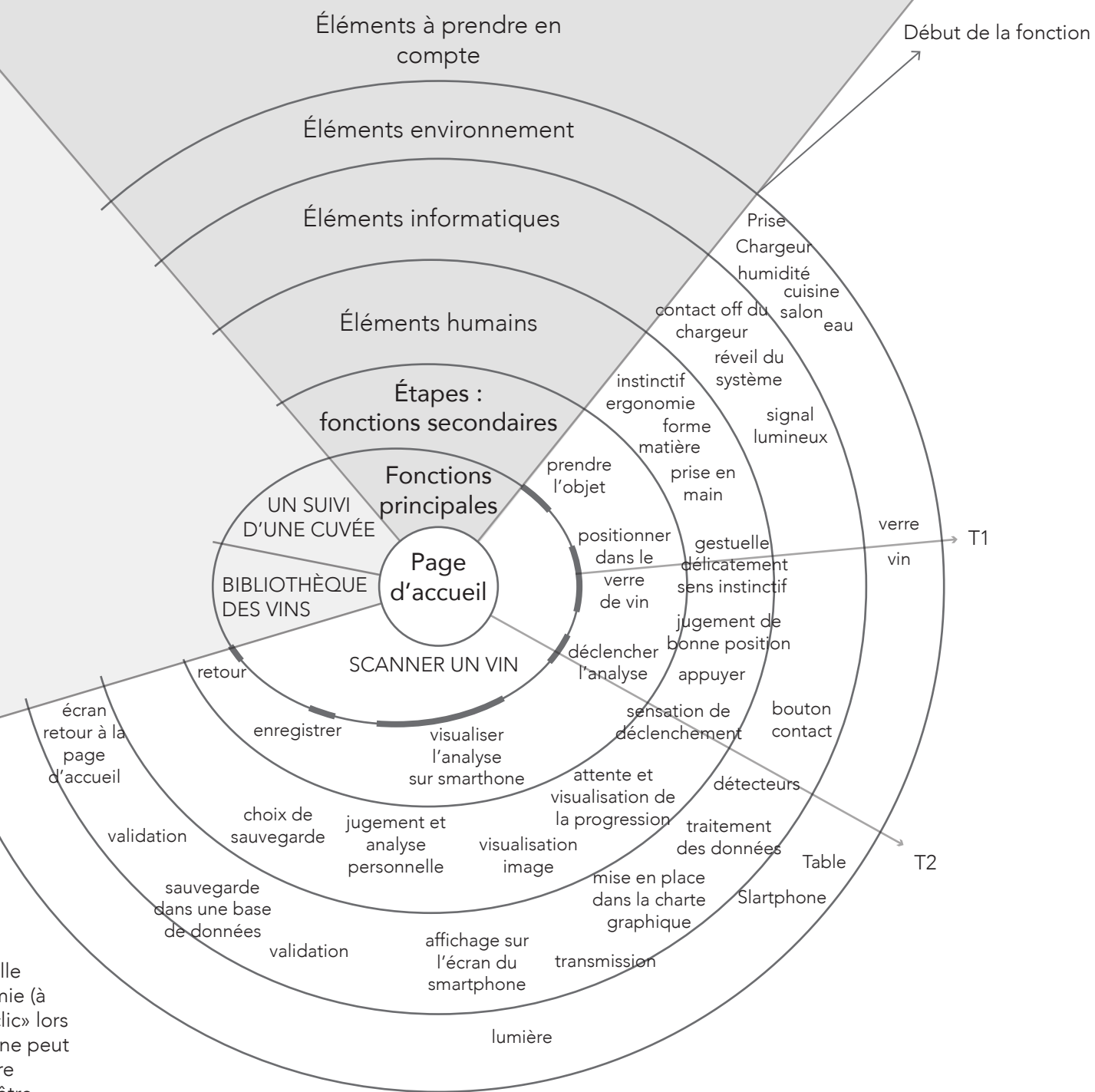
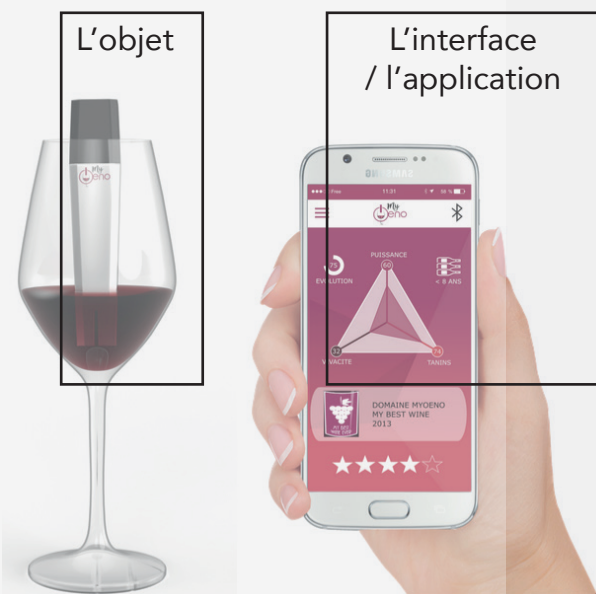
Étapes :  
fonctions secondaires

Fonctions  
principales

Page  
d'accueil

EXEMPLE D'UTILISATION POUR L'UNE DES TROIS FONCTIONS PRINCIPALES DE CE PRODUIT EXISTANT «myoeno» : scanner un vin pour obtenir des informations sur celui-ci.

Cette fonction principale consiste à positionner l'objet dans le verre contenant le vin à analyser et à appuyer sur un bouton pour envoyer les informations d'analyse du vin à l'application sur smartphone et ainsi les lire et les enregistrer (complète une bibliothèque des vins).



En T1 : Il est important de prendre en compte le diamètre d'ouverture du verre, la pose de l'objet dans le verre qui influence la forme de l'objet ainsi que d'un potentiel marquage sur l'objet permettant de valider d'irrigation totale du système technique d'analyse du vin.

En T2 : Le bouton doit être positionné sur l'objet de telle manière à ce qu'il soit accessible et de bonne ergonomie (à l'extérieur du verre au-dessus), déclenchement d'un « clic » lors de l'appui pourrait valider l'action, une bonne analyse ne peut être empêché par la poussière, les analyses doivent être transmises à l'application facilement donc l'objet doit être programmé en amont sur le smartphone.