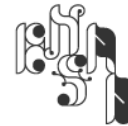


studio DESIGN d'INTERACTION orienté OBJET



[english](#) [version imprimable](#)

Ce studio a eu lieu d'octobre 2006 à mai 2007 dans le cursus de l'ENSAD (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris) pour initier les étudiants à la discipline du design d'interaction. Le groupe était constitué d'étudiants de la 2ème à la 5ème année. Cette page donne un aperçu du studio. Si vous avez des questions, [contactez-nous](#), Virginia Cruz, Nicolas Gaudron.

Introduction

"In the same way that industrial designers have shaped our everyday life through objects that they design for our offices and for our homes, interaction design is shaping our life with interactive technologies-computers, telecommunications, mobile phones, and so on. If I were to sum up interaction design in a sentence, I would say that it's about shaping our everyday life through digital artifacts-for work, for play, and for entertainment.

[...]

We've come to a stage when computer technology needs to be designed as part of everyday culture, so that it's beautiful and intriguing, so that it has emotive as well as functional qualities.

[...]

To designing for usability, utility, satisfaction, and communicative qualities, we should add a fifth imperative: designing for sociability."

Gillian Crampton Smith, extrait de Designing Interactions par Bill Moggridge.

Gillian est une des pionnières du design d'interaction. Elle a notamment fondé le département Computer Related Design au Royal College of Art à Londres (1989), l'Interactive Design Institute Ivrea (2000). Elle est aujourd'hui responsable avec Philip Tabor, d'un programme de design d'interaction à l'IUAV de Venise.

Studio design d'interaction orienté objet, ENSAD (Paris)



Objectifs

Au-delà des questions et des méthodes du design produit et du design graphique, le studio porte sur les nouvelles problématiques posées par l'évolution des objets vers l'objet intelligent : l'objet connecté, "communicant", l'objet contenant d'informations, capable de percevoir certaines choses, de traiter l'information, l'objet interface, l'objet comme l'un des éléments d'un service plus large.

L'objectif du studio est de travailler sur la relation entre l'utilisateur, l'objet et le contexte d'utilisation.

Trois types de questions sont abordés (cf. [Bill Verplank](#)) :

1. comment je fais?

Comment je déclenche une action, comment j'active une fonctionnalité? J'appuie sur un bouton, je tourne une poignée, je souffle, je secoue etc. Cette action fait-elle sens dans son contexte, par rapport à sa fonctionnalité, par rapport à son résultat? Quels codes emprunte-t-elle? (codes culturels, notion d'affordance, remise en question des modèles établis, etc.)

2. qu'est ce que je ressens (feedback)?

Quel feedback sensoriel me confirme que je déclenche une action? le ressenti de l'enfoncement d'une touche, le clic sonore d'un bouton etc.

Quel est le retour d'information de mon action ? La playlist se met à lire, la fenêtre s'affiche sur l'écran etc. Cet événement est-il cohérent avec mon feedback sensoriel?

3. où suis-je dans le système?

Je dois comprendre ce que l'action va déclencher / a déclenché. Je dois pouvoir me repérer et naviguer dans le système grâce à l'équivalent d'un plan, l'information du chemin parcouru et/ou à parcourir, traduits/représentés dans le langage de l'objet. J'ai ainsi une vision d'ensemble du système et je comprends comment les choses fonctionnent et s'articulent.

Répondre à ces trois questions de manière appropriée sur les plans fonctionnel, émotionnel, social et culturel, permet de concevoir et de développer ces nouveaux objets et services. Le designer d'interaction contribue à créer au fil du temps une expérience riche et agréable entre l'utilisateur et l'objet (et/ou le service).

Le **premier objectif** du studio est d'apprendre aux étudiants des outils appropriés à cette nouvelle discipline et de leur permettre de se construire un regard critique sur ces nouveaux objets :

- *l'électronique et le prototypage rapide* (physical computing, "experience prototyping" IDEO) permettent de prototyper physiquement ses idées pour tester l'interaction et recueillir les ressentis et critiques d'utilisateurs potentiels. Par ailleurs, le prototype, en permettant à quiconque de vivre l'expérience, offre une base commune pour se construire un point de vue partagé, ce qui peut être très utile par exemple quand des membres d'une équipe projet de disciplines différentes ne partagent pas de langage commun.
- *la vidéo et les storyboards* permettent de communiquer les idées dynamiquement et de les présenter dans leurs contextes d'usage.
- *des notions d'ethnographie et les techniques des "probes"* permettent de mieux connaître l'utilisateur et de déceler de nouvelles pistes d'innovation.
- *l'esthétique* : quels sont les impacts de ces nouvelles problématiques sur l'esthétique des objets? quelles nouvelles formes d'expression peuvent émerger?

Le **second objectif** du studio est de sensibiliser les étudiants à la discipline du design d'interaction, son histoire, ses applications et ses principaux acteurs :

- les interfaces tangibles (TUI) (ex. : [D. Bishop](#), [H. Ishii](#))
- les interfaces graphiques (GUI) (ex. : [D. Liddle](#), [D. Engelbart](#))
- l'intelligence ambiante (ex. : [Phillips](#), [MIT TMG](#))
- le design de service (ex. : [Nathan Shredoff](#), [Live|work](#))
- le design d'expérience (ex. : [IDEO](#), [Marti Guixé](#))
- le design critique, "design noir" (ex. : [Dunne&Raby](#), [Auger-Loizeau](#))

Equipe

Responsables et enseignants:

- [Virginia Cruz](#)
- [Nicolas Gaudron](#)

Coordonnateurs :

- Jean-François Depelsenaire, coordonnateur département Graphisme et Multimedia (DGGM), ENSAD
- [Patrick Renaud](#), coordonnateur département Design Objet (DO), ENSAD

Technique :

- [Interface-Z](#) : cours "Capteurs et Isadora" - novembre, décembre 2006
- Michel Davidov : support technique, ENSAD

Conférencier externe :

[Michel Beaudouin Lafon](#), directeur du LRI, Laboratoire de Recherche en Informatique de l'Université Paris-Sud : conférence - 8 mars 2007

Etudiants 2006-2007

- Diane Alexandre, DGGM 3ème année
- Olivier Beorchia, DO 3ème année
- Guillaume Binard, DO 3ème année
- Haejong Choi, DO 3ème année
- Alexandre Elmir, DGGM 4ème année
- Sammuel Graf, DGGM 3ème année
- Alexandre Huin, DO 3ème année
- Hyeri Lee, DO 3ème année
- Jonathan Liebermann, DGGM 2ème année
- Alexis Masurelle, DGGM 3ème année
- Myriam Mortier, DO 3ème année
- [Sitiraka Rakotoniaina](#), DGGM 4ème année
- Baptiste Rischmann, DGGM 2ème année
- Abhishek Shrivastava, video
- Maxime Talan, DO 2ème année
- [Edouard Wautier](#), DO 5ème année
- Virginie Willerval, DO 3ème année

Cours 2006-2007

- Introduction
- Construire son interrupteur
- Capteurs et Isadora, par [Interface-Z](#) : [cours](#)
- Exercice de navigation dans une base de données
- Exercice d'interaction objet/écran
- Brief projet souvenir
- L'intelligence ambiante
- Conférence Michel Beaudouin Lafon
- Projet dernier trimestre : en cours