

Maquettage

Table des matières

I - Maquettage : en résumé	3
II - Maquettage : en détails	4
1. Petites histoires	4
2. Esquisses : Aperçu des produits.....	4
3. Expression fonctionnelle.....	5
4. Exemple de maquettage	5
5. Synthèse.....	7
III - Maquettage : Outils et méthodes	8
1. User stories (petites histoires)	8
2. Bande-dessinées.....	9
3. Maquettage d'IHM	9

Maquettage : en résumé



Définition

Le maquettage a pour objectif de donner à voir ce que vise la réalisation par l'intermédiaire de récits qui la mettent en scène, de schémas qui l'illustrent et de fonctions qu'elle rend.

Rappel

Le maquettage s'articule avec la définition des produits que le projet vise à réaliser.

Attention

La phase de maquettage peut conduire à faire évoluer la définition des produits, dans ce cas mettez à jour la présentation du projet.

Livrables

Exemple

- Petites histoires
- Esquisses
- Fonctions
- Analyses lowtechisation
- Synthèse

Maquettage : en détails



1. Petites histoires



Décrire comment on utilise les produits du projet :

- petites histoires,
- et/ou bandes dessinées.



Réaliser des bandes dessinées est plus chronophage...



- Mettre en exergue les valeurs de la lowtechisation : convivialité, responsabilité et soutenabilité.
- Mettre en exergue les leviers de la lowtechisation : optimisation, imagination, alerte.
- Mettre en exergue les tensions internes et externes.



User stories (petites histoires) (cf. p.8)

Bande-dessinées (cf. p.9)

2. Esquisses : Aperçu des produits



Donner à voir le produit lui-même par un schéma, un dessin, une photo :

- maquettes d'IHM (logiciel),
- schémas (matériel).



Maquettage d'IHM (cf. p.9)

3. Expression fonctionnelle

Objectif

Lister les principales fonctions que remplira le produit.



Fondamental

Le système permet à <acteur> de <action> [sur <objet>]

Commentaires



Méthode

On peut ajouter quelques commentaires à la description formelle des fonctions, pour aider à leur compréhension ou leur délimitation.

Ces commentaires pourront être structurés et approfondis par une phase ultérieure plus formelle de caractérisation des fonctions.

Fonctions d'indexation



Exemple

1. Le système permet aux auteurs d'ajouter des méta-données documentaires aux items
 - Typiquement : auteur, description, date de création...
2. Le système permet aux bibliothécaires d'ajouter des méta-données documentaires complémentaires, ou de modifier les méta-données fournies par l'auteur
 - après la publication du document (rôle de documentaliste)
 - sans modifier le contenu du document (accès en écriture aux méta-données seulement, ou à un item de méta-données spécifique)
3. Le système propose des aides à la saisie des méta-données
 - profil de remplissage
 - valeurs par défaut
 - extraction du système (date, utilisateur qui a édité le document...)



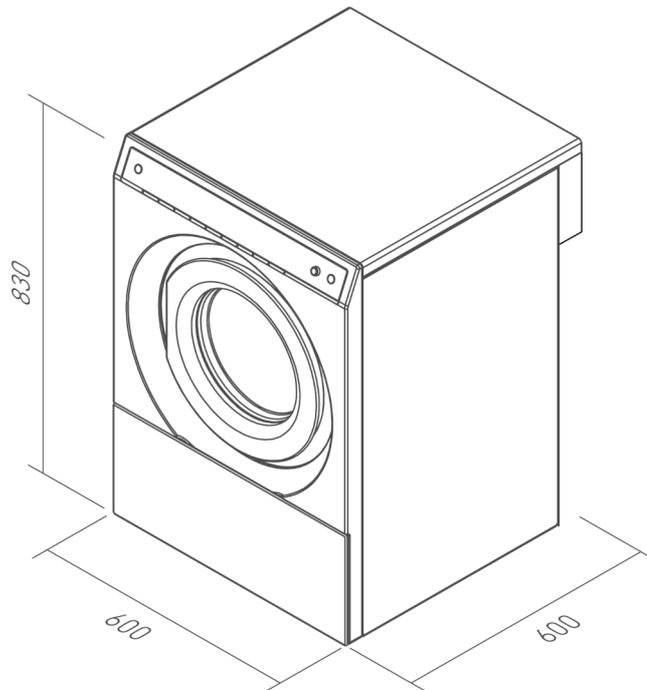
Complément

Outil « Caractérisation des fonctions »

4. Exemple de maquettage

Histoire

La coopérative fabrique et commercialise des chaînes de vélo pour tous types de systèmes mécaniques à effort (machine à laver, home-dynamo...) . Xavier, chargé de communication, pense que modéliser leur produit phare avec EcoCAD permettrait de lui donner plus de visibilité. Il propose à Sabrina, ingénieure, de modéliser et publier leur pièce phare sur EcoCAD. Elle ajoute également un exemple de montage pour une machine à laver à pédales. Cela fait gagner de la visibilité à l'entreprise, en plus de simplifier l'appropriation technique par les citoyens.



Fonctions

- Le système permet aux entreprises de partager des modélisations 3D de leurs produits, ce qui leur donne de la visibilité et facilite leur diffusion.
- Le système permet aux entreprises de publier des montages de certains produits, afin de montrer comment ils peuvent être mobilisés, notamment dans des projets low-tech.

Valeurs

- **Soutenabilité / Habitabilité** : L'approche favorise les machines mécaniques à énergie musculaire.
- **Convivialité / Partage** : L'approche permet de développer la collaboration entre usagers et entreprises.
- **Convivialité / Autonomie** : L'approche favorise les objets sans électricité (résilience), et le DIY (fabriquer, modifier et réparer soi-même).

Leviers

- **Imaginer / Communs** : L'approche impose de rechercher des modes de fonctionnement économique alternatifs.
- **Alerter / Préfiguration** : L'approche fait la démonstration de la faisabilité de l'appropriation citoyenne de la conception et de la fabrication.

Tensions

- Tension interne Convivialité-Soutenabilité-Alerte : Les chaînes fabriquées par les utilisateurs finaux seront moins qualitatives que celles de la coopérative, avec les risques suivants :
 - gaspillage de matière et d'énergie à la fabrication, rebut... (soutenabilité/soutenabilité) ;
 - difficulté à l'usage (soutenabilité/convivialité) ;
 - mauvaise image de la solution (soutenabilité/alerte).
- Tension externe Soutenabilité-Croissance : Le financement de la coopérative repose notamment sur la vente de chaînes de vélo ; celle-ci pourrait décroître si les citoyens auto-produisent ou que d'autres structures réutilisent leur modèle.

CC BY-SA Lola Nézet, Amélie Pasztor, Marilou Schwartz, Théo Ferreira, Jean-Baptiste le Floch, Matthieu Bricogne, Stéphane Crozat

5. Synthèse



- À la lumière du maquettage réalisé, les produits du projet (voire les objectifs, le sujet, le titre...) peuvent avoir évolué : les reformuler si besoin.
- Compléter les une ou deux idées phares sur la page de présentation de votre projet.

Page de synthèse



Maintenez à jour une synthèse de votre maquettage :

1. 3 à 5 extraits d'histoires avec pour chaque une fonction choisie
2. Une liste de certaines autres fonctions ou un nuage de mots-clés qui renvoient aux autres fonctions

Présentation courte



Préparer une courte présentation de 5 minutes :

1. titre et sujet du projet, produits visés (1 minute)
2. 1 histoire, ses fonctions, valeurs, leviers et tensions (2 minutes)
3. 1 autre histoire et ses fonctions (1 minute)
4. quelques fonctions en vrac (1 minute)

Créer un nuage de tags



<https://wordcloud2-js.timdream.org/#love>

Maquettage : Outils et méthodes



1. User stories (petites histoires)

User stories (petites histoires)



Définition

Il s'agit de raconter en petites histoires d'une dizaine de lignes environ, les principaux scénarios d'utilisation illustrant l'usage du système visé.

Ces histoires permettent d'avoir un fil conducteur mental pour **visualiser** les fonctions pertinentes. Elles doivent être rédigées (correctement !) et ne pas se réduire à un simple schéma ou des listes à puce. C'est le fait d'écrire qui permet de penser au scénario dans son déroulement temporel, de penser la cohérence des actions et processus dans leur agencement et succession.

Ces scénarios se construisent souvent autour des rôles des utilisateurs : administrateur, usager standard, usager expert, etc.

Si un schéma appuie l'histoire, il ne doit pas la remplacer. Un scénario n'est pas un *use case* (au sens UML), justement parce que c'est rédigé et non schématique.

Transcription d'une vidéo



Exemple

« Valérie est en charge de la transcription et de la synchronisation de la collection des 8 entretiens de metteurs en scène. Cette opération préalable à la mise en ligne d'un entretien est longue et fastidieuse. Elle compte ainsi profiter des nouveaux outils pour accélérer cette étape de traitement. Elle est averti de la mise à disposition de l'entretien de Roger Planchon pour l'étape de transcription/synchronisation. Elle consulte alors le document et peut commencer à taper au kilomètre le texte brut. Valérie peut ajouter quelques éléments de typage (important) dans le corps de son texte. A chaque frappe, le player vidéo se met en pause et reprend, une fois la frappe terminée, quelques secondes auparavant. Cette méthode de saisie est très appréciée par Valérie qui peut ainsi écouter un fragment puis taper le texte sans avoir à mettre constamment en play/pause le curseur vidéo, ni à revenir avec la barre de navigation.

(par Ludovic Gaillard, INA, projet C2M, <http://www.utc.fr/ics/c2m>)



Remarque

Il existe plusieurs variantes de cette approche dont des histoires plus courtes correspondant à une fonction (dans ce cas on est plus proche de l'analyse fonctionnelle et moins de l'idéation).

2. Bande-dessinées

gknd generator

<https://framalab.org/gknd-creator/>



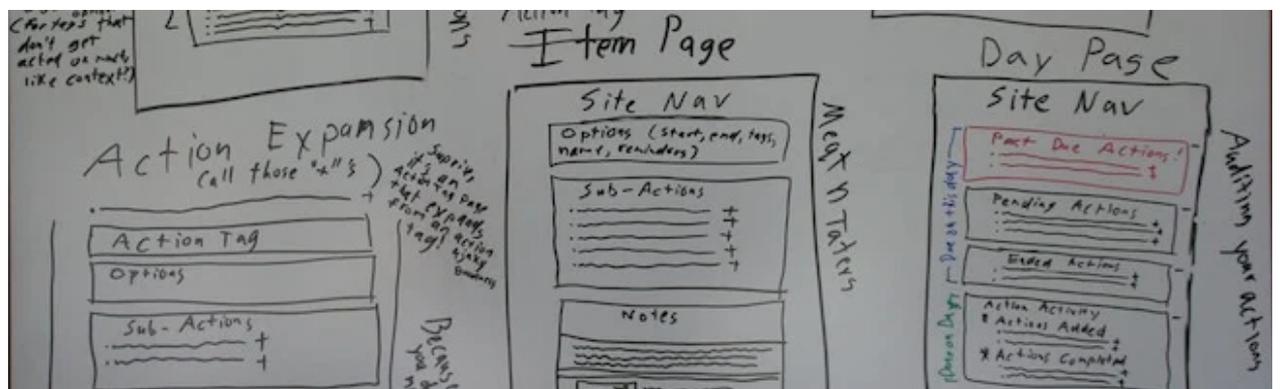
3. Maquettage d'IHM

Mock-up



En informatique, le terme mock-up désigne un prototype d'interface utilisateur. Un mock-up a ainsi pour rôle de présenter les idées sur l'utilisation d'un logiciel.

<fr.wikipedia.org/wiki/Mock-up>



Avec un papier et un crayon on s'en sort pas mal...



Inkscape est un outil générique de dessins vectoriel ; c'est un logiciel libre et le format SVG manipulé est standard, facilement modifiable et directement publiable sur le Web.

inkscape.org¹



<https://framalibre.org/content/pencil-project>

¹. <https://inkscape.org/fr/>