

Christian Porri

UI / UX Design / 3^e année

Sujet remis le :

Rendu prévu :

★ Design fiction : Self

(en partenariat avec Orange Labs)

L'enregistrement de données ou de traces ne date pas du numérique. Notre civilisation est depuis longtemps bâtie sur la base de l'enregistrement et la transmission du savoir.

Cette civilisation a vu nos groupes primitifs (famille, tribu, équipe) évoluer en sociétés (ville, pays, entreprise...), et la communication de nos actes et états passer de repères, marques ou traces à données consignées dans des registres d'informations (naissance, décès, actes, achats, ventes, hiérarchies...).

Nous nous définissons comme des êtres sociaux, agissant au sein d'un groupe. Ce groupe est, également depuis longtemps, le théâtre d'actes d'échanges variés et la notion de réseau social ne date pas non plus du numérique.

Il n'est pas nécessaire de rappeler l'importance du numérique sur le plan technologique dans la notion d'enregistrement et de transmission. En revanche il est essentiel de souligner le caractère révolutionnaire du numérique dans l'évolution des réseaux. Le Net projette l'ensemble de ces informations dans une simultanité dynamique et persistante. C'est-à-dire qu'en affranchissant des dimensions de temps et de distance, il rend le réseau permanent. C'est ce que vous connaissez tous avec Facebook, Twitter et leur flux d'information en continue.

Nous constituons désormais avec le numérique bien plus de registres de données d'informations, volontairement ou non. Ces bases de données suscitent et émulent des échanges de nouveaux contenus via de multiples nouveaux réseaux spécifiques (Instagram, Vine...) selon de nouvelles modalités (Snapchat, Foursquare...). Voyons simplement déjà comment cela :

Qui, quoi ?

Nous nous présentons souvent : nom, prénom, adresse... Mais aussi coordonnées et identifiant en tous genres, descriptifs, goûts, consommation électrique, déclaration de revenus, etc. Nous constituons des fiches sur tous nos contacts et nous-même. Nous votons, nous nous abonnons. Nous nous identifions et nous regroupons selon une communauté, une appartenance à une préférence, une opinion... Nous échangeons au sein de ce groupe, ce réseau.

Qui, quoi, où ?

Amis, anniversaire, dessert, plage, pieds, chansonnette, rythme cardiaque, lieux... Nous échangeons toutes sortes de traces. Des médias, photos, vidéos, sons, coordonnées GPS...

Qui, quoi, où, quand ?

Journalisation, historique, planning... Nous découpons notre temps passé et à venir. Malgré nous dans l'historique d'usage de nos outils, ou à dessein sur nos agendas permettant de nous organiser.

Qui, quoi, où, quand, comment ?

En faisant du sport ou simplement en se déplaçant, nous fournissons des coordonnées, des données sur nos efforts. En commentant l'activité d'un ami, en payant avec une carte bancaire, en achevant une épreuve dans un jeu, en regardant une vidéo...

Qui, quoi, où, quand, comment, avec ?

Mobile en marchant, bracelet en courant, ordinateur au bureau, ordinateur au café, tablette sur le canapé, Télévision connectée dans le salon... Et même plus finement, gestes pour jouer, frappe au clavier, clics de souris... Il existe désormais toutes sortes de capteurs. Les données que nous enregistrons ne sont plus seulement statiques ou factuelles mais également dynamique et biométriques.

Le moi numérique

Toutes ces données, factuelles ou biométriques, enregistrés continuellement consciemment ou non selon nos activités, nourrissent différents « comptes utilisateurs », ou « profils » nous représentant.

En considérant la richesse croissante du type de ces données et la persistance du net y garantissant un accès continue, nous pourrions presque qualifier cette représentation de double numérique. Ce double numérique serait presque un autre « moi ». C'est pourquoi il est important de comprendre les enjeux de cette représentation. Accepter et comprendre cette nouvelle conscience de soi, cartographie de relations sociales, évolutions de ses relations amicales, etc.

Plus factuellement, il peut être intéressant de comprendre ses consommations, gérer et optimiser son quotidien, ses parcours. Naviguer dans ses traces en termes d'espace et de temps pour planifier son quotidien et ses projets.

Nous en arrivons à la formulation plus littérale de notre problématique. Il est essentiel de maîtriser et contrôler ce moi numérique, son partage et sa diffusion. Orange souhaite explorer différentes façons d'appréhender ce moi numérique.

La question posée est formelle sur plusieurs plans :

- Quel type de données ? Leur nature et leur contexte d'usage peut être déterminant pour les questions suivantes...
- Quelle représentation visuelle pour quelles données ? Nous voyons arriver dans le paysage graphique de plus en plus de systèmes de représentations de réseaux et de data-visualisation (cartographie, arborescences, tableaux, avatar, etc.). Il nous faut donc choisir sous quelles formes visuelles nous allons percevoir et quantifier ces données...
- Quels types d'interactions nous pouvons envisager pour naviguer dans ces données, et quels types d'actions nous pouvons effectuer sur elles ? Quel est notre point de vue sur ces données ? Sont-elles privées ou pouvons-nous les partager ? Etc.

Il s'agit donc de concevoir une interface, sorte de gestionnaire / tableau de bord, de manipulation traitement et maîtrise de la diffusion de ces données. D'imaginer le contexte (s'il est nouveau) d'usage et diffusion de ces données, les modalités de partage, etc.

Self-quantified, self-made and self-control...

Le sujet se déroulera entre octobre et février inclus. Vous travaillerez en binôme. Sauf pour la première étape décrite ci-dessous. Cette première recherche permettra de constituer ces groupes par affinité de thématique.

1.

Il s'agit avant tout de déterminer quelles données. Pour cela, il faut choisir un contexte, une relation, un réseau, un mode d'acquisition, un type d'usage ou un autre concept évoqué sur le « Qui, quoi, où, quand, comment, avec ? » ci-dessus.

Choisissez un exemple, trouvez-en d'autres ou faites des hypothèses d'usages à venir, de pistes de nouveau type de données dont vous explorerez ensuite les tenants et aboutissants de l'utilisation : de la captation, possibilité de représentation et de manipulation, puis de diffusion.

La notion d'autre « moi » peut faire appel à votre fibre sciences humaines afin de mettre en évidence un aspect conceptuel de ce contexte que vous choisirez et des représentations et manipulation que vous proposerez. La littérature, le jeu vidéo et/ou le cinéma sont bien entendu aussi des terrains que vous pouvez explorer allègrement.

2.

Quand vous commencerez à cerner ce contexte exploitable, vous définirez un cadre d'usage et d'actions possible. Vous pouvez vous aider de personae : des profils de gens typiques évoluant dans ce contexte et vous donnant un contenu de données exemples. À partir de là, votre recherche va clairement devenir plastique. Vous imaginerez comment ils peuvent utiliser individuellement ou partager ces données via le concept d'interface graphique que vous allez élaborer. Il vous faut donc d'abord trouver qui, quoi, où, comment etc. pour savoir quoi en faire graphiquement.

3.

En parallèle, à la phase précédente vous commencerez également à identifier une interface. Il faudra identifier et en nommer les composantes, commencer à les formaliser graphiquement.

Il s'agira donc de visualiser ces données, quantité, masse, direction, flux, volume... Etc.

Puis de réfléchir à la dynamique de leur manipulation : comment, par exemple, naviguer dans le temps ? Comment augmenter ? Diminuer ? Croiser ? Situer ? Localiser ? Etc.

Il faudra déterminer quel sera le support de manipulation de votre interface, tactile, souris, geste, type d'écran, etc.

Il s'agira également de concevoir le design et l'ergonomie de la manipulation de ces données, la cinétique des éléments venant ou disparaissant à l'écran. La hiérarchie des informations dans l'espace mais également dans le temps.

Nous déterminerons ensemble, pour chaque projet, les objets de rendu les plus adéquats mais il consistera probablement en planches/posters concept d'usages, vidéo ou animation de simulation d'usage de l'interface, de photos, en série ou poster d'ambiance, etc. et bien entendu cahier de recherches.

+

Durant toute la durée du projet, nous étudierons des cas particuliers et passerons en revue plusieurs types de ces représentations d'informations afin que vous trouviez le design graphique et interactif le plus approprié.

Nous travaillerons à vous entraîner à présenter le pitch de vos projets. Il s'agira pour vous d'apprendre à maîtriser votre sujet, en parler librement et clairement. Et plus globalement d'être à l'aise à l'oral.

Nous aurons à ce propos des rendez-vous avec des experts de chez Orange Labs (sur l'ergonomie, documentation, exemples) au cours de séances auxquelles vous serez impérativement présents, afin de présenter, discuter et échanger.

Lors de vos phases des recherches, nous ferons des tables rondes au cours desquelles vous présenterez vos recherches directement exploitables ou annexes, fruit d'une veille que vous ferez régulièrement. Ces veilles et discussion seront pour nous l'occasion d'échanger sur des aspects d'actualité du design, de prospectives etc. qui vous apporteront un bagage et vous aideront à maîtriser votre sujet.