

DESIGN GRAPHIQUE -
CHAPITRE 3
PROTOTYPAGE RAPIDE

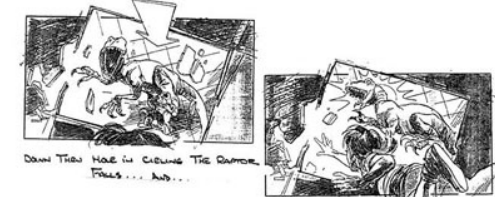
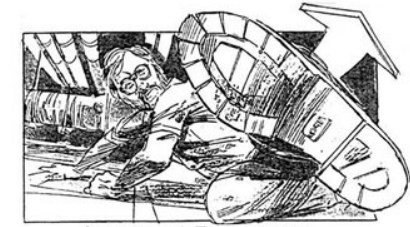
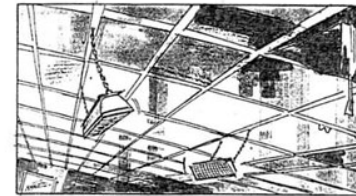
ISET Kairouan

Bassem Seddik

Les prototypes rapides

2

- ❑ Story boarding
- ❑ Prototypes en papier
- ❑ Test des prototypes papier
- ❑ Mok-ups numériques

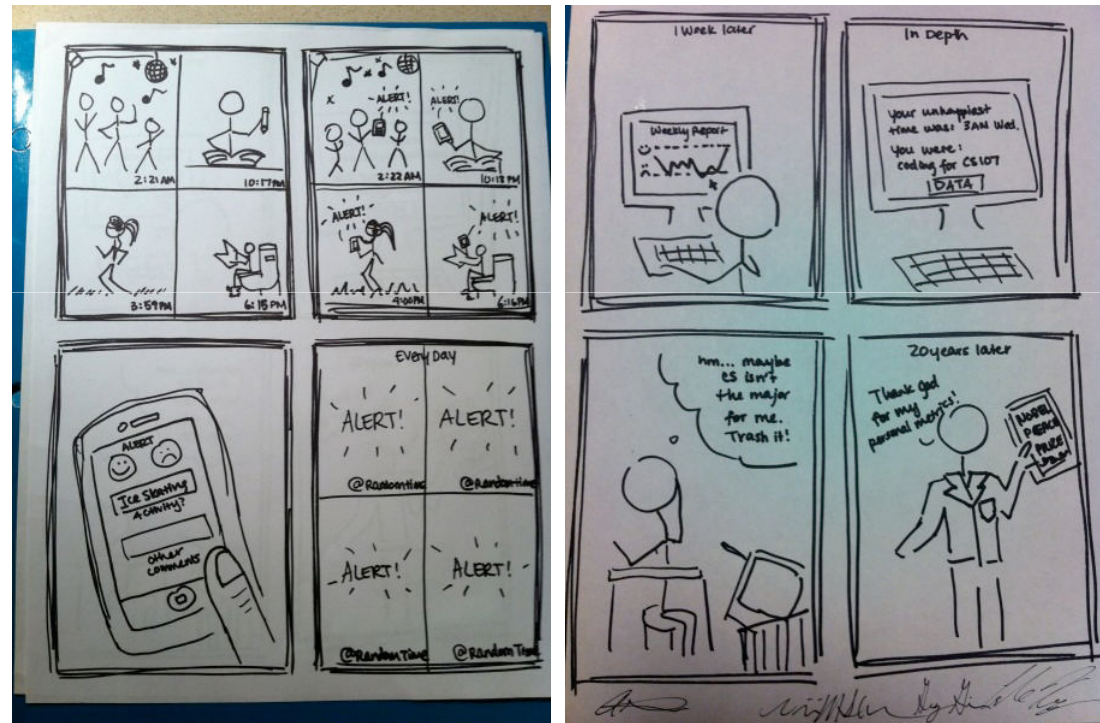


ISSET Kairouan - 2ème année

Storyboarding

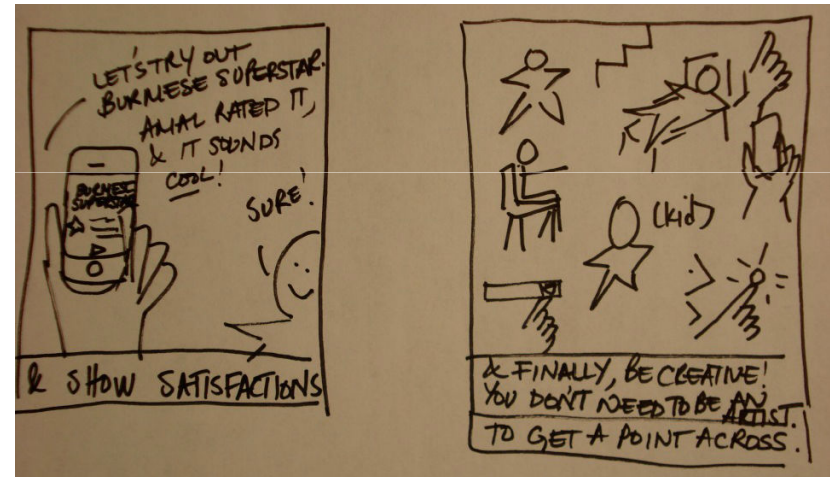
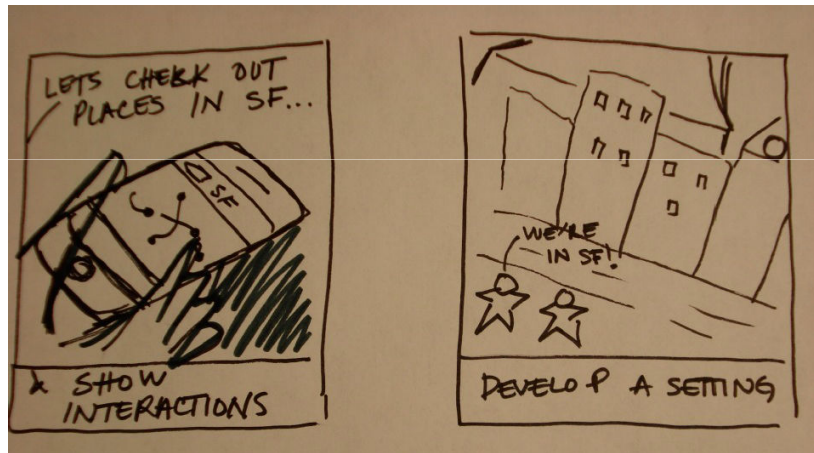
3

- Si on ne sait pas dessiner
- Tant mieux , on est alors plus concentrés



Exemples

4



Ce que doit contenir un story-board

5

□ Configuration

- Individus inclus
- Environnement
- Activité en train d'être utilisée

□ Séquence

- Étapes incluses
- Ce qui conduit un individu à utiliser la solution
- Quelle tâche est illustrée

□ Satisfaction

- Motivation des gens pour l'utilisation?
- Ce qu'il permet au utilisateurs d'accomplir?
- Quels besoins auxquels il

QCM

6

- Le Storyboard: [cocher les bonnes cases]
 - Présente l'interface utilisateur du produit
 - Met un point de part commun et aide les développeurs concernés à rester connectés au sujet
 - Est principalement à propos d'un objectif général plutôt que la façon avec laquelle il sera construit
 - Doivent être dessinés en une qualité photoréaliste