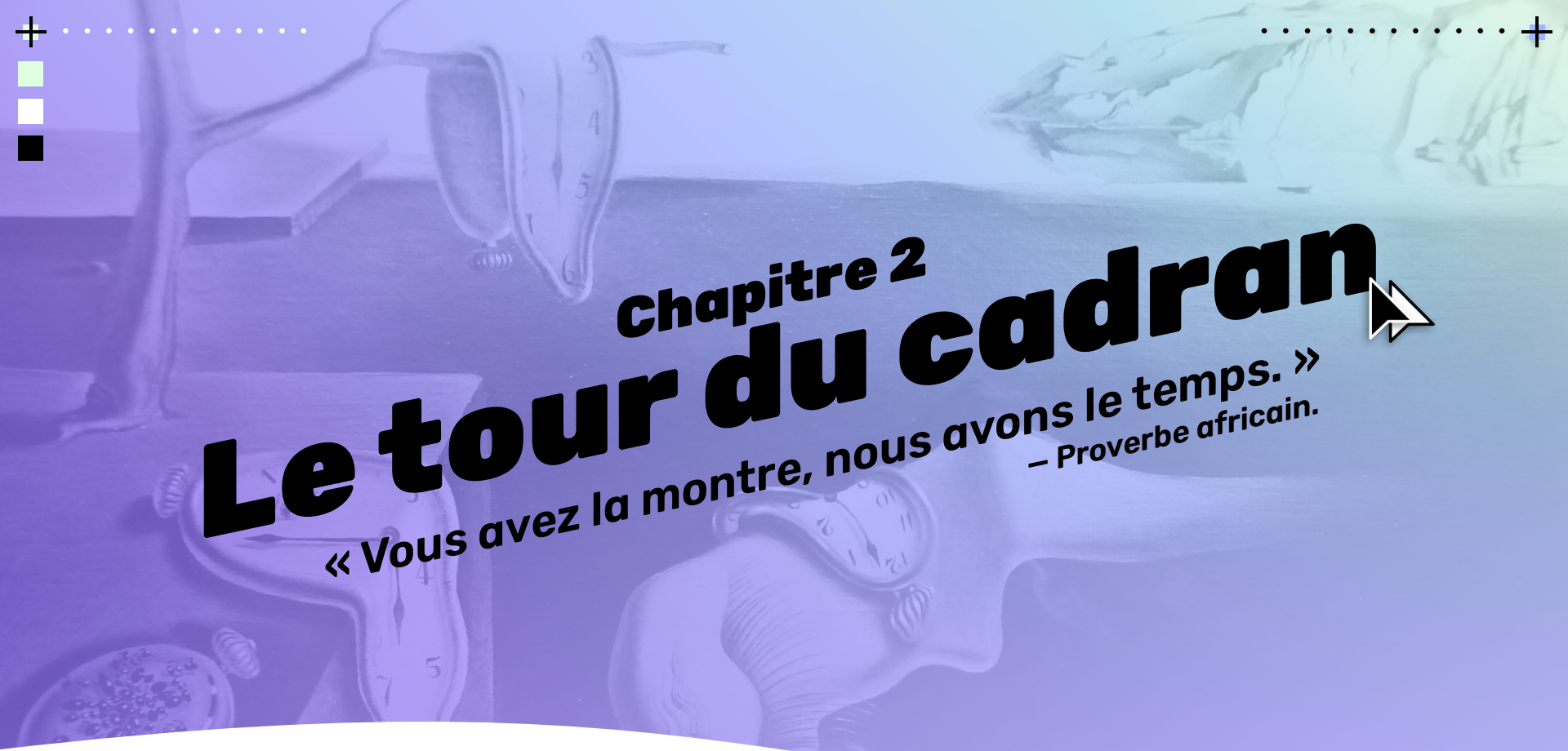
ÉRACOM › ID401•402 › EDDEI4

Design d'interfaces 4 • H4RDW4R3

Camille Vitré • 2022-2023

Quelle heure est-il ?



Chapitre 2

Le tour du cadran

« Vous avez la montre, nous avons le temps. »

– Proverbe africain.



La Persistance de la Mémoire, Salvador Dalí, 1931.

Calendrier des cours

Chapitre	№ du cours
1 • Au 1000ème étage…	1 › 2 › 3
2 • Le tour du cadran	4 › 5 › 6 › 7 › 8 › VACANCES D'OCTOBRE
3 • En voiture Simone !	9 › 10 › 11 › 12 › 13
4 • Le Pianocktail	14 › 15 › 16 › VACANCES DE NOËL › 17 › 18

Considérons la montre…

- En tant qu'objet fonctionnel : connaître l'heure et + encore avec les montres connectées.
- En tant qu'outil social : avoir un référent universel pour se synchroniser, avoir un moyen d' être à l'heure par égard et politesse.
- En tant qu'accessoire d'apparat : un bijou, une marque, un prix.
- En tant qu'accessoire d'affirmation de son style vestimentaire.
- En tant que prouesse technologique de miniaturisation, de précision et d'ingénierie.
- En tant que métaphore de la domination du temps.

Un objet personnel

Par ces quelques lignes, on peut se rendre compte que la montre est un sujet complexe qui représente bien plus qu'un moyen pratique d'obtenir une simple information.

La dimension esthétique, ô combien subjective, entre systématiquement en jeu dans l'acte de choisir sa montre.

Un sujet de controverse

Même ne pas en porter, par choix ou non, peut parfois revêtir une dimension engagée :

- boycott des marchés de luxe,
- boycott de la notion de temps et d'obligations,
- et dans le cas des montres connectées, boycott des multinationales avides de récolter toujours plus de données utilisateur.

Exemple

Les cadrans Apple Watch

On peut supposer 3 catégories de cadrans (appelés *Faces*) disponibles pour cette montre connectée, qui explorent des aspects variés de la montre tels que nous les avons énumérés plus tôt.

- Les *Héritiers*
- Les *Versatiles*
- Les *Artistiques*

Les *Héritiers*



Chronographe



Chronographe Pro



Horloge Mondiale

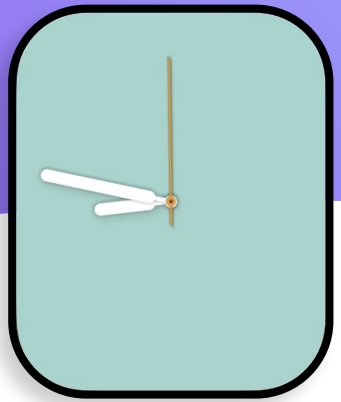


Mickey Mouse

Les cadrans Apple Watch de type « *Héritier* »

Un héritage de la haute horlogerie et ses complications, qui ont donné leur nom aux modules pour *Faces*.
Ici, on tente de faire oublier le numérique : la finesse de l'écran est exploitée pour recréer un style de rendu réaliste, appelé *skeuomorphisme*… Avec parfois des animations qui produisent un effet de surprise par anachronisme.

Les *Versatiles*



Couleur



Photo



Infographe Modulaire



Astronomie

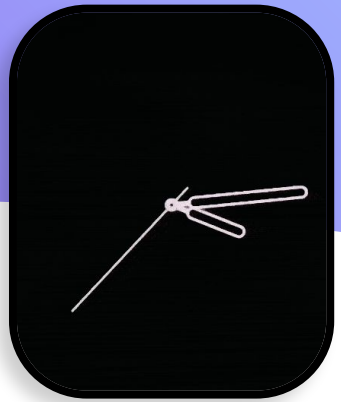
Les cadrans Apple Watch de type « *Versatile* »

Ils mettent en avant les possibilités offertes par le numérique : les interfaces sont conçues pour donner une multitude d'informations sur ce petit format, exploitant l'affichage lumineux et fin qui permet de nombreux détails, effets ou personnalisation à l'infini, impossible à reproduire analogiquement.

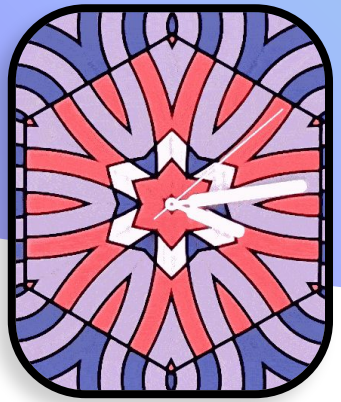
Les *Artistiques*



Artiste



Vapeur



Kaléidoscope



Cordons Pride

Les cadrans Apple Watch de type « *Artistique* »

On explore ici le monde de l'art digital, génératif et interactif. On retrouve un aspect commun avec l'horlogerie traditionnelle dans le sens où on ne peut pas personnaliser ces *Faces* à outrance : on les choisit telles que le designer les a pensées, comme on choisirait une œuvre dans une galerie, ou une montre classique dans une boutique.

Exercice

Le tour du cadran

Travail en solo

Choisissez l'un de vos proches (famille ou amis) comme référence et imaginez spécialement pour elle•lui 3 nouveaux cadrans pour sa montre connectée.

S'il•elle n'en porte pas dans la vraie vie, vous pouvez choisir un modèle de montre connectée.

Contraintes

1 — Renseignez-vous sur elle•lui et dressez un persona indiquant :

A. Un prénom d'emprunt

B. Son âge

C. Ses couleurs et motifs favoris dans son style vestimentaire.

D. Un univers esthétique qu'il•elle apprécie particulièrement
Exemple : le punk-rock, l'art contemporain, la culture japonaise, etc.

E. Une ou plusieurs difficultés qu'il•elle peut rencontrer fréquemment, qui devraient orienter vos choix en matière d'UX/UI.
Exemple: mauvaise vue, difficulté à lire l'heure avec des aiguilles, mauvaise notion du temps, daltonisme, etc.

Contraintes

2 — Chacun des 3 cadrans doit :

A. Donner l'heure.

B. Donner au moins une information supplémentaire.

C. Proposer une interaction originale à but purement esthétique ou ludique.

Donner l'heure ou toute information secondaire peut se faire de manière très conventionnelle ou très originale, mais vous devez tenir compte des contraintes de votre persona. À vous de voir si vous respectez ou transgressez intentionnellement lesdites contraintes.

Rendu de l'exercice

3 — Rendre un dossier PDF ou une vidéo dans le devoir Teams.

A. Dans tous les cas, le document sera au **format 16:9**, avec :
   a. Un nom original pour chacun des 3 cadrans.
   b. Un texte ou une voix-off de 3 paragraphes expliquant votre projet.
   c. Des captures d'écran, statiques ou en vidéo selon le support choisi, montrant en détail le déroulé des interactions sur votre prototype.
   d. Au moins 1 photomontage réaliste, légendé, pour faire la démo de la partie physique.

B. **Rendre également le fichier .fig** de votre prototype.

C. **La dernière période sera consacrée à la démonstration** de vos prototypes sur Figma (max. 3 minutes).

Barème

Critères	Poids
Qualité du dossier PDF ou vidéo, respectant les contraintes et les délais.	60%
Implication personnelle, créativité, pertinence, humour, originalité.	30%
Qualité de la démonstration (max. 3 minutes).	10%
Bonus: ajouter au dossier le feedback réel du proche choisi en référence.	0.25pt
Total	**6 pts**

Raccourcis de dessin vectoriel

À connaître et utiliser sur Figma :

Mac	Effet
P	*Plume **
R	*Rectangle (maintenir ⇧ pour obtenir un Carré)*
O	*Ellipse (maintenir ⇧ pour obtenir un Carré)*
L	*Ligne (maintenir ⇧ pour obtenir une Flèche)*
⌘ + ⌥ + C	*Copier l'aspect (couleur ou image de fond + contour + effets)*
⌘ + ⌥ + V	*Coller l'aspect (couleur ou image de fond + contour + effets)*

* Ce raccourci est identique dans **Adobe Illustrator**.

Raccourcis de dessin vectoriel

À connaître et utiliser sur Figma :

Windows	Effet
P	*Plume **
R	*Rectangle (maintenir ⇧ pour obtenir un Carré)*
O	*Ellipse (maintenir ⇧ pour obtenir un Carré)*
L	*Ligne (maintenir ⇧ pour obtenir une Flèche)*
Ctrl + Alt + C	*Copier l'aspect (couleur ou image de fond + contour + effets)*
Ctrl + Alt + V	*Coller l'aspect (couleur ou image de fond + contour + effets)*

* Ce raccourci est identique dans **Adobe Illustrator**.

Portraits de chats

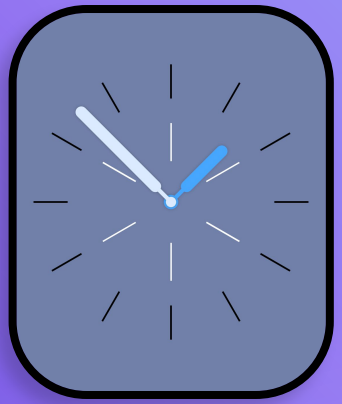
Comment créer une transition animée entre des illustrations vectorielles sur Figma ?



Après une courte démo en classe, vous pourrez décortiquer l'exemple ci-dessous pour savoir comment créer un cadran inspiré de la *Face* pour Apple Watch *Artiste* : https://www.figma.com/file/o2b4BKOuYpdDAkXuUqRNnt/LeTourDuCadran-PortraitsDeChats

Aiguilles

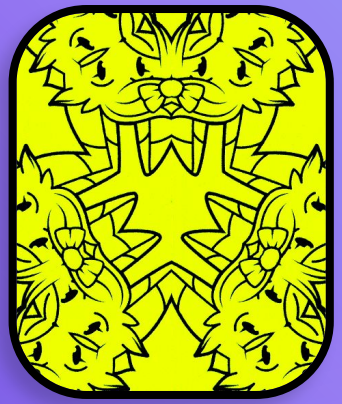
Comment créer une animation qui tourne en boucle sur Figma ?



Après une courte démo en classe, vous pourrez décortiquer l'exemple ci-dessous pour vous permettre de créer des aiguilles animées qui tournent sur elles-mêmes: https://www.figma.com/file/PDbp9CKPQx67UEuTmIvEAZ/LeTourDuCadran-Aiguilles

Kaléidoscope

[EN AUTONOMIE] • Comment créer un kaléidoscope à l'aide des *Components* sur Figma ?



Vous pouvez décortiquer l'exemple ci-dessous pour vous permettre de créer un kaléidoscope aux facettes interchangeables : https://www.figma.com/file/XklZeIXK5a744jCMgMM2UR/LeTourDuCadran-Kaleidoscopes

Bonus accessibilité

À quoi ressemble le monde pour quelqu'un de daltonien ?

Vous pouvez installer Chromatic Vision Simulator sur votre téléphone (dispo. sur iOS et Android) pour découvrir le monde tel qu'il peut être perçu par quelqu'un atteint de cette condition.

➔ https://asada.website/cvsimulator/e

L'heure tourne !