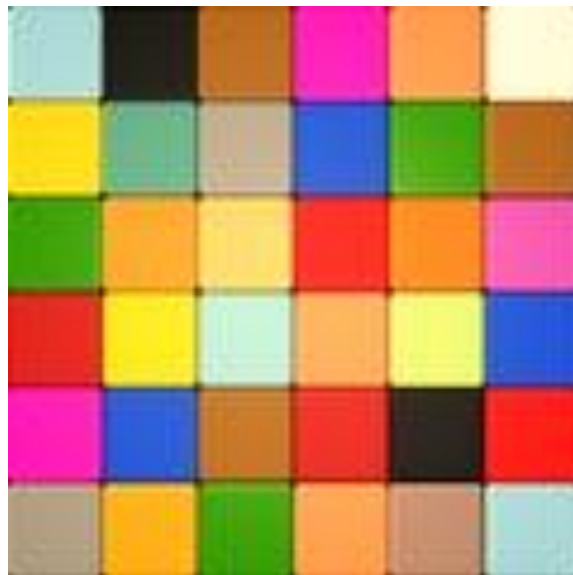


Défi Interface Homme-Machine du futur



Sommaire

Introduction

- I- Une petite rétrospection..... 3
- II- Les interfaces homme-machine d’aujourd’hui 4
 - 1) Le contexte 4
 - 2) Les caractéristiques de l’interface homme machine d’aujourd’hui..... 4
 - 3) Une application de cette chartre graphique sur notre projet Mines d’Experts..... 5

Conclusion

Introduction

Nous sommes en 2054. Les ressources naturelles ont atteint leurs limites et dans un même temps, l'homme a décidé de revenir à des concepts basiques en termes d'interfaces homme-machine. La simplicité est aujourd'hui le maître mot. Dans un premier temps, nous reviendrons en 2013 pour tenter d'expliquer l'avènement d'un design minimaliste et épuré. Ensuite, nous verrons plus en détail les caractéristiques des supports des interfaces hommes-machines ainsi que leurs chartes graphiques. Ce dernier point sera illustré par notre projet, « Mines d'Experts ».

I- Une petite rétrospection

Je me souviens de ce 06/12/2013 comme si c'était hier. L'image du futur dans les pensées était associée à des formes complexes, une utilisation de la 3D exacerbée ainsi que des environnements urbains denses, presque étouffants. Il en était de même pour le graphisme qui s'apparentait à des hiéroglyphes aux allures extra-terrestres. Il suffisait de taper le mot clé « futuriste » dans la recherche Google et observer les images qui apparaissaient sur l'écran : des images où les éléments étaient tellement nombreux qu'on n'arrivait à peine à les distinguer, des graphismes si compliqués qu'ils faisaient presque mal aux yeux.

Quand on imaginait une charte graphique « futuriste », on avait tendance à avoir à l'esprit des polices en trois dimensions, peut-être même un peu *glossy*. On pensait à l'extravagance, à la brillance, à la complexité. Car c'est comme cela que le « futur » apparaissait dans la culture. Dans les films, les livres ou autres supports, le futur était synonyme d'un univers où toutes les folies étaient réalisables qu'elles soient scientifiques ou architecturales, un univers alambiqué où les sens de l'homme étaient exacerbés jusqu'à saturation. Et si ce n'étaient pas un univers de la sorte qui était décrit, des scènes d'apocalypses le remplaçaient. Le futur était un univers inquiétant.

L'image du futur dans la culture n'était cependant pas en accord avec la situation dans laquelle nous nous trouvions à l'époque. L'épuisement des ressources naturelles n'allait guère cesser de sitôt. Ce 6 décembre à 03h29, j'avais noté que la population mondiale comptait 7 197 455 247 individus. Je savais pertinemment que ce nombre continuerait d'augmenter en même temps que nos ressources s'épuiseraient, que l'homme finirait par se rendre compte que sa pérennité irait de pair avec un retour à la simplicité. Dans un monde où les restrictions croîtraient, l'opulence ne pouvait être reine. Elle allait même devenir l'antithèse du futur.

II- Les interfaces homme-machine d'aujourd'hui

1) Le contexte

Nous sommes en 2054. La population a atteint 9 550 945 000 individus. Le retour à la simplicité est devenu le crédo d'un nouveau mode de vie. Les hommes ont rejeté avec fermeté cette complexité qui avait toujours décrit et façonné le futur dans la culture.

Les interfaces homme-machine sont aujourd'hui le reflet même de ce rejet de la complexité en étant très faciles d'utilisation. Les chartes graphiques sont désormais d'une simplicité qu'on pourrait presque qualifier de paroxystique.

2) Les caractéristiques de l'interface homme-machine d'aujourd'hui

a) Le tactile règne en maître avec les écrans flexibles

Le tactile continue de régner en maître. Mais depuis les années 2020, il a pris une forme différente, notamment suite à l'avènement des technologies flexibles OLED (Organic Light-Emitting Diode.) Ces technologies ont permis de mettre sur le marché des tablettes tactiles, smartphones et autres technologies dotés d'écrans souples, que l'utilisateur peut plier, déplier ou bien agrandir à souhait.



b) Une charte graphique simplifiée

Le flat design s'est imposé sur le marché des tablettes, ordinateurs et autres smartphones du futur. Il se caractérise par une représentation épurée voire minimaliste. Cela offre à l'utilisateur une fluidité dans la navigation. En effet, le flat design se concentre sur des formes et des typographies

simples, un jeu de couleurs vives aux nuances réduites. Les effets sont bannis : pas de reliefs ou bien de textures. Tout est réalisé dans la simplicité la plus grande pour ne pas surcharger l'interface.

3) Une application de cette chartre graphique sur notre projet Mines d'Experts

a) Contexte

Mines d'Experts est un concept original qui a été imaginé lors de la Nuit de l'Info du 03/12/2054 au 04/12/2054 par un groupe d'étudiants de l'Ecole des Mines de Saint-Etienne, cycle ISMIN.

Mines d'Experts a été créé dans le but d'assister l'internaute dans ses projets événementiels. Ainsi, en fonction des critères que ce dernier aura choisis sur l'interface homme-machine, il sera orienté vers un expert qui organisera l'événement souhaité. Il se présente sous la forme d'un site web et d'une application Android.

b) Chartre graphique

Les critères qui permettent de décrire l'événement sont représentés sous forme d'icônes. L'utilisateur aura en premier lieu le choix entre quatre icônes suivant le type d'événement qu'il veut organiser. Ainsi, si ce dernier veut organiser un événement ayant pour objectif de renforcer la cohésion d'équipe et de créer un environnement favorable au travail au sein de son entreprise, il devra tout d'abord cliquer sur le logo « team building ». Les images associées à l'icône ont un double intérêt : rendre l'interface plus conviviale et faciliter la rapidité d'utilisation. En effet, les images associées à chaque icône ont été choisies pour leur aspect évocateur. Ensuite, l'utilisateur pourra choisir quel genre de sortie il désire pour son événement dédié au team building : découverte, sport, soirée ou bien encore farniente. Et ainsi de suite, les critères précisent de manière plus détaillée l'événement qu'il veut organiser et tout cela d'une manière très simplifiée puisque quelques « clics » seulement suffiront. Suite à cela, l'expert qui organisera cet événement sera choisi parmi d'autres en fonction de ses compétences.

c) Chartre graphique

La chartre graphique est de type flat-design. Les couleurs choisies sont le blanc et le noir. En effet, comme ce service s'adresse à des entreprises, nous voulions utiliser des couleurs neutres. Notre logo est minimaliste lui-aussi. Il utilise une police d'écriture simple, sans fioriture inutile.

Mines d'experts

Figure 1 : Notre logo

Les différents logos ont été réalisés dans le même esprit : ils sont évocateurs, simples, épurés.



Figure 2 : Un aperçu de nos différents logos

Conclusion

Notre projet Mines d'Experts, dédié à la recherche de professionnels qui organisent des événements dont les critères sont fixés par l'utilisateur est un projet dont le style de type flat design représente le design du futur par excellence. Il allie simplicité, ergonomie et fluidité. Son jeu de couleurs réduit, ses logos évocateurs et épurés apportent un confort d'utilisation hors pair. L'interface homme-machine du futur est donc de préférence tactile. Les supports tactiles sont souples, pliables, déformables et très simples d'utilisation, notamment du fait que les applications qui y sont installés respectent un design minimaliste.