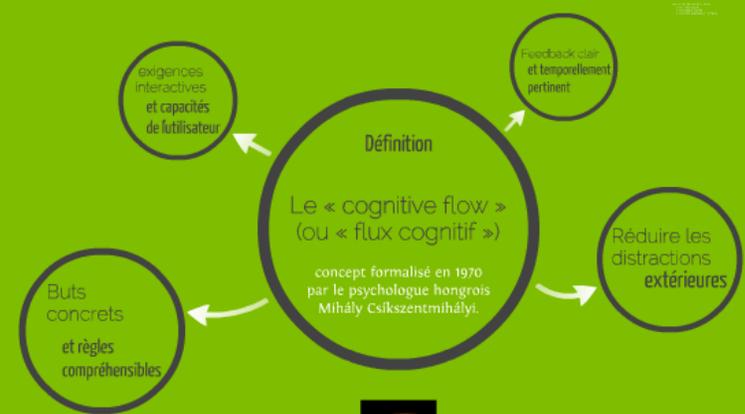


Théorie du flow et webdocumentaires

« PLAYTESTEZ ! »

« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »



Le design de l'interface :

- clair (compréhension rapide des règles et des buts)
- qui permet l'exploration (sans d'expériences gratifiantes)
- qui offre la nouveauté du propos documentaire en abandonnant pas le spectateur
- qui permet la prise de décision en connaissance de causes (agency - des choix significatifs)
- qui aide à recréer du sens documentaire (narrative interactive) et de l'engagement (extra)



« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »



Constat :

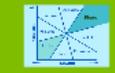
« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

Caractéristiques :

« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

Conditions :

« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »



« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

Théorie du flow et webdocumentaires

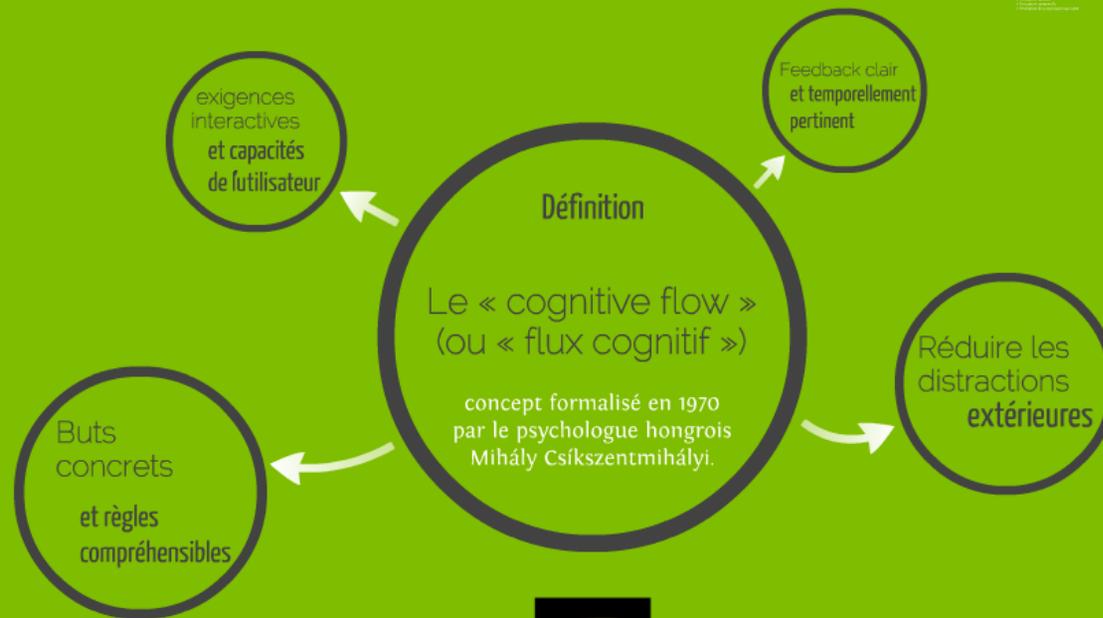
PLAYTESTEZ !

Plan de travail de départ :
 • Fiches, tables, instructions, carnets, et plus...
 • 1000 Photos
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes
 • 1000 Images
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes

Le plan de travail complet terminé :
 • 1000 Photos
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes
 • 1000 Images
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes

Le design de l'interface :

- clair (compréhension rapide des règles et des buts)
- qui permet l'exploration (série d'expériences gratifiantes)
- qui sert la non-linéarité du propos documentaire (n'abandonne pas le spectateur)
- qui permet la prise de décision en connaissance de causes (agency : des choix significatifs)
- qui aide à re-créer du sens documentaire (rhétorique interactive) et de l'engagement (extase)



Constat :

Notre monde est devenu un flux continu, infini, qui ne s'arrête jamais. C'est le monde de la vidéo.

Notre monde est devenu un flux continu, infini, qui ne s'arrête jamais. C'est le monde de la vidéo.

Caractéristiques :

- Grande concentration
- Immersion du monde
- Absence de conscience de soi et du temps et de l'environnement
- L'expérience est un processus continu
- L'absence de conscience de soi et de l'environnement
- L'absence de conscience de soi et de l'environnement
- L'absence de conscience de soi et de l'environnement
- L'absence de conscience de soi et de l'environnement

Présentation :
 • 1000 Photos
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes

Systèmes :
 • 1000 Photos
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes

Design :
 • 1000 Photos
 • 1000 Vidéos
 • 1000 Images
 • 1000 Sons
 • 1000 Textes



- préparer le plan de travail
- évaluer les besoins
- évaluer les besoins de l'utilisateur



Définition

Le « cognitive flow »
(ou « flux cognitif »)

concept formalisé en 1970
par le psychologue hongrois
Mihály Csíkszentmihályi.

pertinent



YouTube

Constat :

Notre disposition émotionnelle est directement influencée par le rapport entre la difficulté d'une tâche et notre niveau de qualification.

- Tâche trop compliquée génère de l'anxiété
- Tâche trop simple génère de l'ennui
- Accord entre difficulté de la tâche et qualification de l'opérant : état de « flow »

Caractéristiques :

- Grande concentration
- Impression de contrôle
- Sensation de maîtrise de ce qu'il faut faire et de comment y arriver
- Conviction qu'on a les moyens d'y arriver
- perte de conscience de soi, extase
- Distorsion de la perception de l'écoulement du temps
- Conviction que la tâche elle-même est la seule justification nécessaire à son accomplissement (activité autotélique)

Conditions :

- La tâche à accomplir est dotée de buts concrets et de règles compréhensibles
- Les actions demandées pour atteindre ces buts sont en rapport avec les capacités de l'opérant
- Un feedback clair et temporellement pertinent informe l'opérant de l'accomplissement des objectifs/buts
- Les distractions extérieures sont diminuées, favorisant la concentration

hautes

Stimulation

Anxiété

Flow

DIFFICULTES

Inquiétude

Contrôle

Apathie

Relaxation

Ennui

basses

CAPACITES

hautes

Webdoc : le tsunami d'informations

- Trop de choses à voir
- Trop d'endroits où cliquer
- Une affordance trop faible (cf. James J. Gibson - 1977)
 - o Utilisation suggérée par l'objet lui-même (concept d'« Objets signaux »)
 - o Trois types : perceptible, dissimulée et trompeuse
- Peur de « passer à côté »

Pas de flow : consultation moyenne rarement > 20 mn, pour des objets qui abritent souvent des heures de vidéo.

Postulats

Pour le webdocumentaire :

- la « tâche » est la consultation elle-même
- l'« objectif » est de regarder tous les éléments documentaires (ou au moins assez pour saisir le propos)

-> comment faire naître le flow ?

Buts
concrets

et règles
compréhensibles



Le design de l'interface :

- clair (compréhension rapide des règles et des buts)
- qui permet l'exploration (série d'expériences gratifiantes)
- qui sert la non-linéarité du propos documentaire (n'abandonne pas le spectateur)
- qui permet la prise de décision en connaissance de causes (agency : des choix significatifs)
- qui aide à re-créeer du sens documentaire (rhétorique interactive) et de l'engagement (extase)

THE IRON CURTAIN DIARIES 1989-2009

ABOUT THE PROJECT

Exemple 1

Points + : dès le début de l'expérience, on comprend

- o Le lieu
- o Le nombre d'étapes
- o La logique apparente de consultation
(1 bouton = 1 lieu = 1 contenu)

Points - :

- o Affordance trompeuse : tous les

Points - :

- o Affordance trompeuse : tous les lieux sont représentés de manière similaire, mais débouchent sur des quantités d'infos différentes.
- o Impossibilité d'estimer l'ampleur de la tâche

Solutions :

- o Design porteur de sens (ex. : points plus ou moins gros)
- o Progressivité de la complexification (ex. : exposer les 17 villes, mais en n'en rendant que quelques-unes accessibles au départ, les suivantes se « déverrouillant » au fil de la consultation)
- o Mise en valeur de la progression (ex. : accès à un item spécifique)
 - > activité autotélique.



L'ART DE LA DISPUTE **LE COUPLE EN CRISE**



Les chiffres
du désamour

Exemple 2



SOMMAIRE



**Pacman
Pacwoman**
Aller sauver
votre amour

Points + :

- o Volonté de contextualisation
- o Pas nécessaire de sortir de la plate-forme

Points - :

- o Parasitage de la tâche à accomplir par une nouvelle tâche
- o Difficile à ignorer

Solutions :

- o Fournir les éléments complémentaires à la fin du visionnage
- o En faire des éléments de progression dans la consultation

exigences
interactives
et capacités
de l'utilisateur



La révolution copernicienne :

- Concevoir la transmission d'information comme une discussion, et non plus comme un discours.
- Délicat pour le concepteur, ardu pour l'utilisateur.
 - > S'adapter aux usages, aux capacités, aux habitudes. Or, ils sont divers.

- Choix du « niveau de difficulté »
 - o Facile (linéaire), intermédiaire (interactif), difficile (participatif)
 - o Cf. Prison Valley
- Hiérarchisation de la complexité
 - o sentiment de progression, de montée en capacités
 - o Cf. Lazarus Mirages
- Référence au « connu »
 - o rassurer l'utilisateur tout en le poussant à sortir de sa zone de confort (règle des 10%)
 - o Cf. Gol ! Ukraine
- Analyse des comportements et adaptation dynamique

© Twine
+/- poussés,

PLAYTESTEZ !

- o Prototypage papier
- o Scénarisation interactive avec Twine
- o Outils de mockup interactif +/- poussés, jusque Djéhouti/Klynt/3WDOC



Feedback clair
et temporellement
pertinent

Donner à l'utilisateur des outils de :

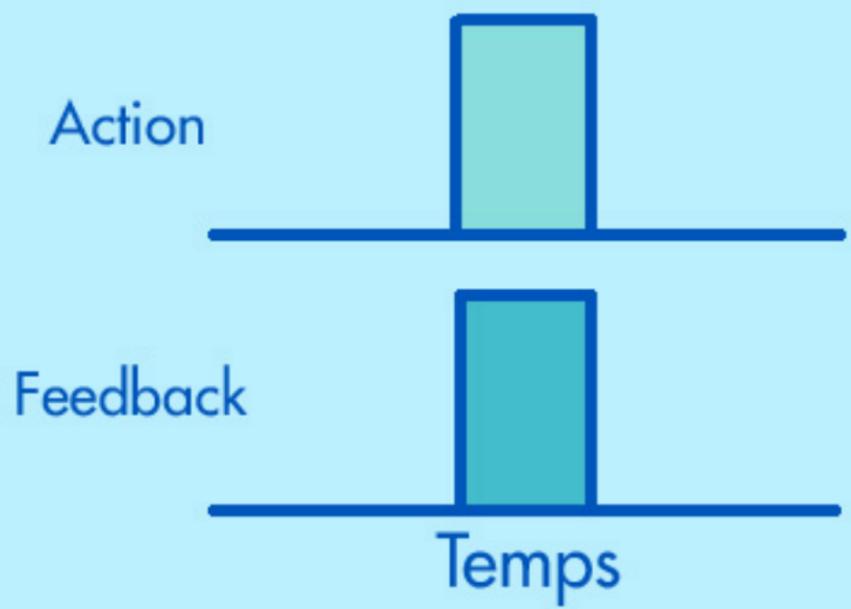
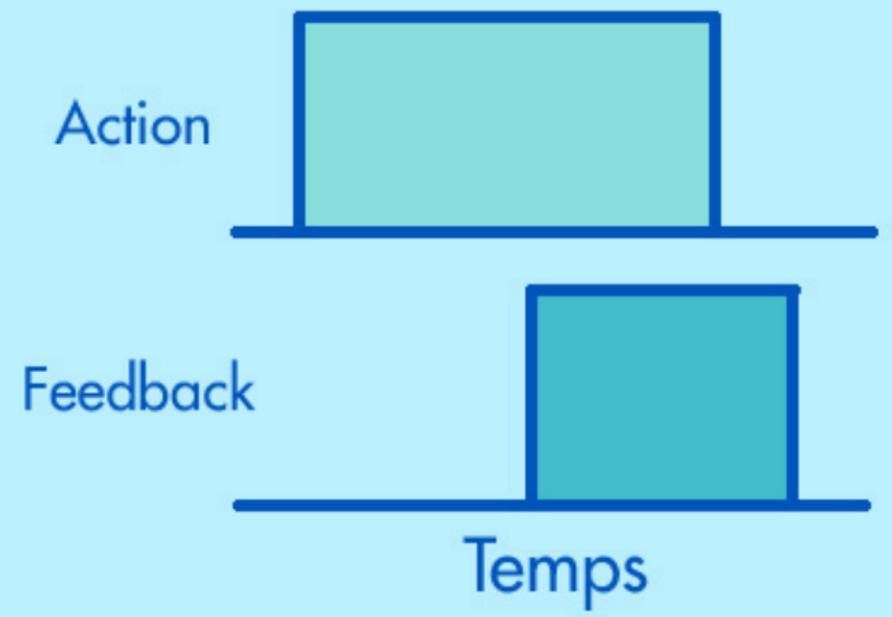
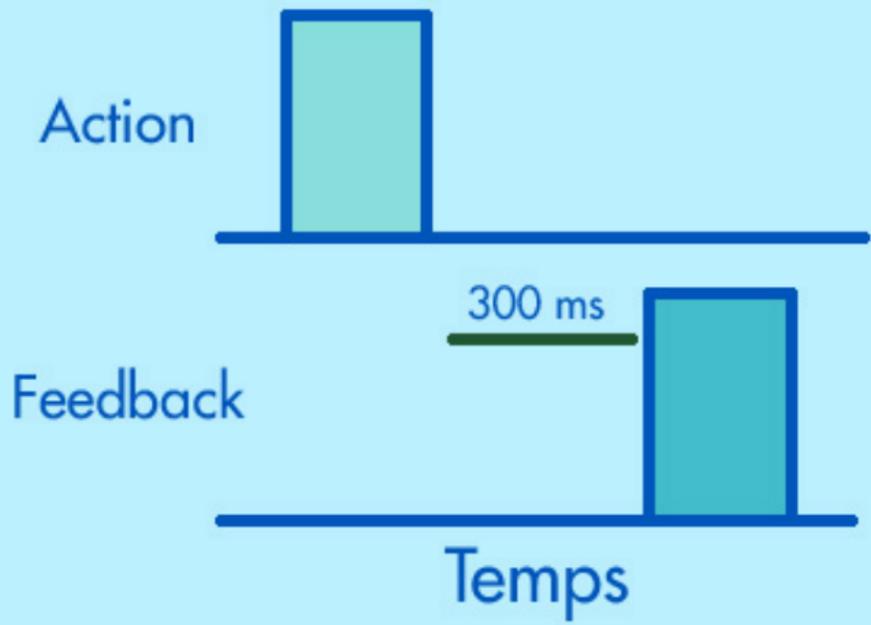
- o Perception spatiale
- o Perception temporelle
- o Perception de progression narrative

Systemes :

- o Jauges de progression
- o Effet grisé/« allumé »
- o Bruitages
- o (si pertinent) trophées, marqueurs de progression...
- o Feedback de comportement (cf. Gol ! Ukraine), voire analytique.

Design :

- doivent apparaître tôt dans la consultation (familiarité et compréhension de l'utilité).
- doivent être persistants d'une visite à l'autre (sauvegarde, FB connect ...).
- doivent apparaître au bon moment





Réduire les
distractions
extérieures

- o proposer le plein écran
- o éviter les liens sortants
- o miser sur la qualité d'image + fluidité du stream
- o faire disparaître l'interface
- o manier l'animation avec précaution
- o laisser partir et faire revenir
- o envisager le multiplateformes (cloud)

Conclusion

- plaisir (esthétique),
- engagement (quelque chose de plus grand que soi),
- sens (quelque chose d'important)

= FLOW !

contact@thepixelhunt.com
t# : @thepixelhunt



THE PIXEL HUNT

L'info en jeux vidéo

