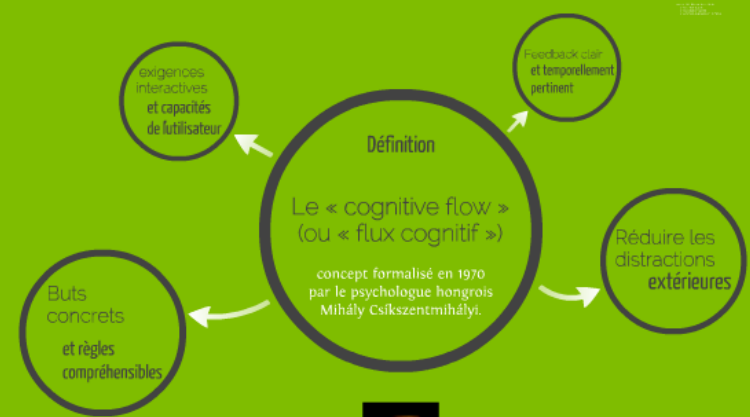


# Théorie du flow et webdocumentaires

« 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. »

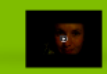


**Le design de l'interface :**

- clair (compréhension rapide des règles et des buts)
- qui permet l'exploration (sans d'expériences gratifiantes)
- qui offre la nouveauté du propos documentaire en abandonne 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 :**

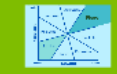
« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

**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. »

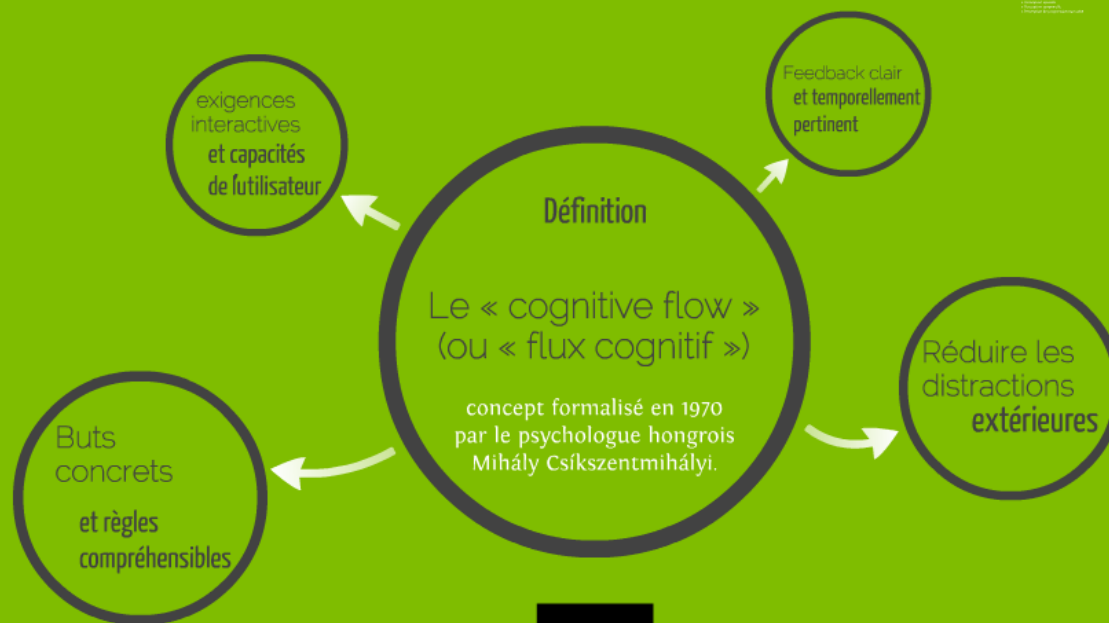
« Les utilisateurs ne peuvent pas tester un produit avant de l'avoir utilisé. »

# Théorie du flow et webdocumentaires

## PLAYTESTEZ !

**Plan du contenu de diffusion :**  
 - F242 : Préambule, introduction, remerciements, objectifs  
 - 012 : Introduction  
 - 022 : Introduction de la problématique  
 - 032 : Définition de l'expérience  
 - 042 : Définition de l'expérience  
 - 052 : Définition de l'expérience

**Les éléments de l'expérience :**  
 - L'élément de l'expérience  
 - L'élément de l'expérience  
 - L'élément de l'expérience

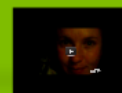


### Le design de l'interface :

- 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)

**Systèmes :**

**Design :**



### Constat :

Notre objectif est de développer un document interactif pour l'appuyer, ainsi que de définir le rôle de ce document.

### Caractéristiques :

- Grande concentration
- Absence de conscience
- Perception du temps de ce qui s'est fait et de ce que l'on va faire
- Absence de conscience de son corps
- Perte de conscience de ses sens
- Absence de la perception du mouvement du corps
- L'expérience est la tâche elle-même et la seule justification nécessaire à son accomplissement présente et ultérieure

• préparer le plan de la page  
 • éviter les liens externes  
 • penser que le visiteur est « à la recherche du sens »  
 • être « à l'écoute »  
 • éviter l'extase  
 • éviter l'extase  
 • éviter l'extase  
 • éviter l'extase



# 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)
  - Utilisation suggérée par l'objet lui-même (concept d'« Objets signaux »)
  - 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 :

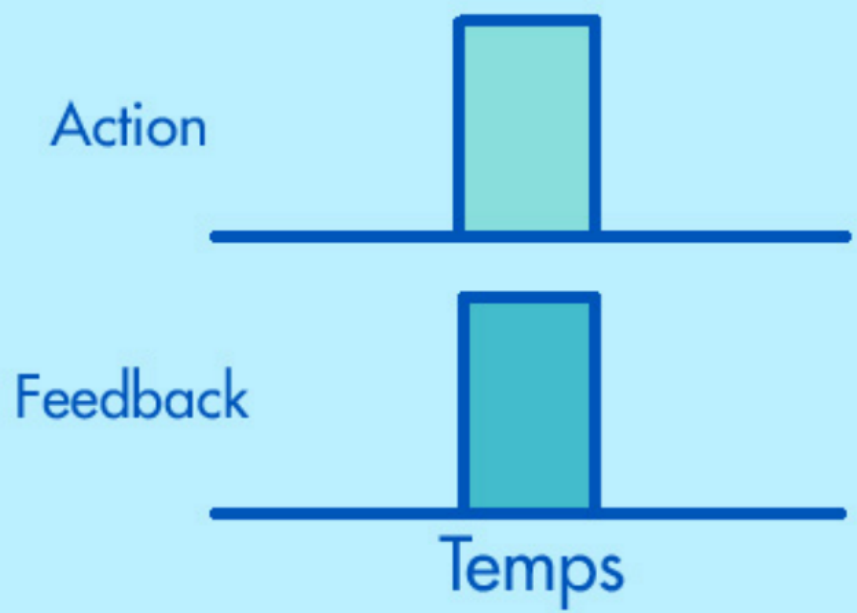
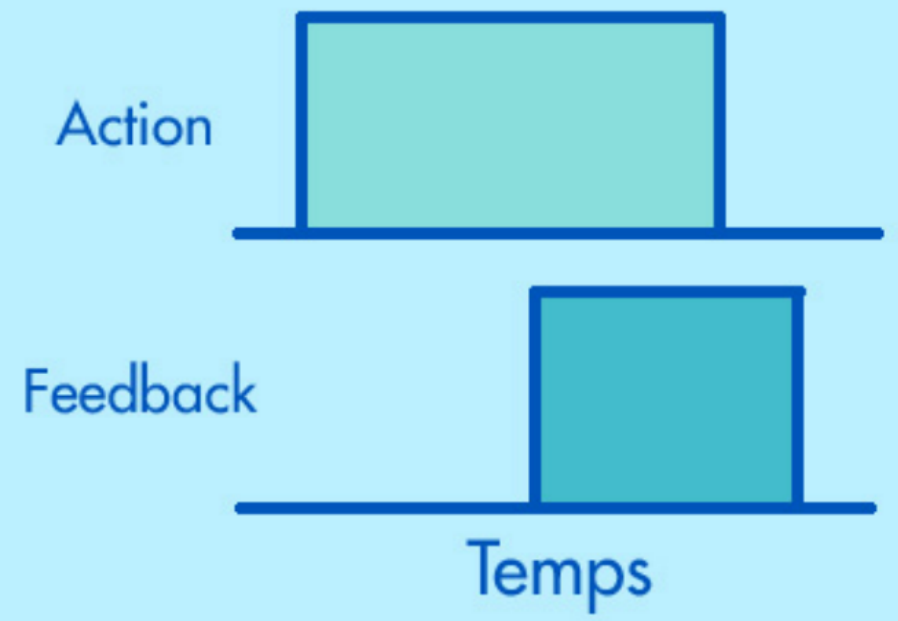
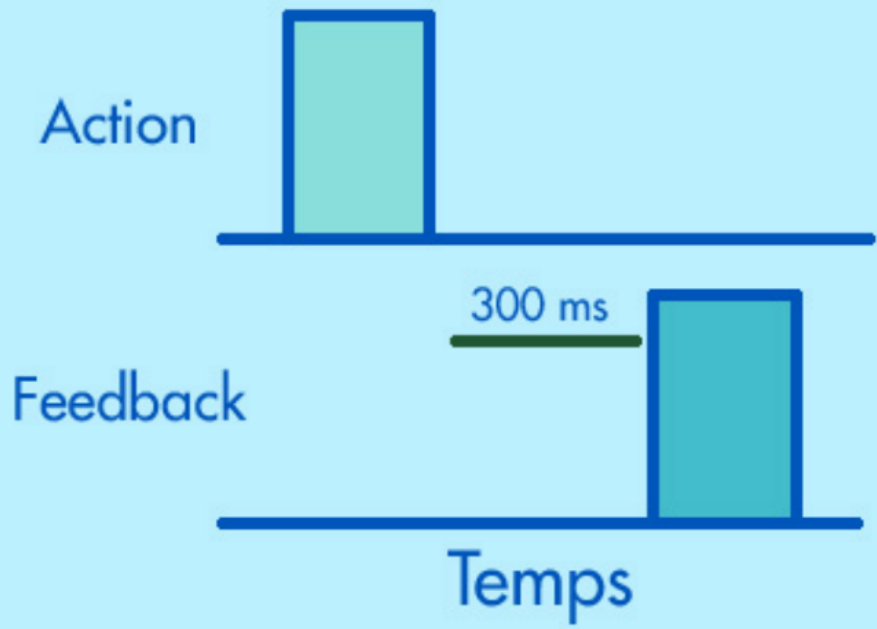
- o Perception spatiale
- o Perception temporelle
- o Perception de progression narrative

# 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*



# Théorie du flow et webdocumentaires

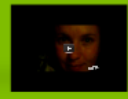
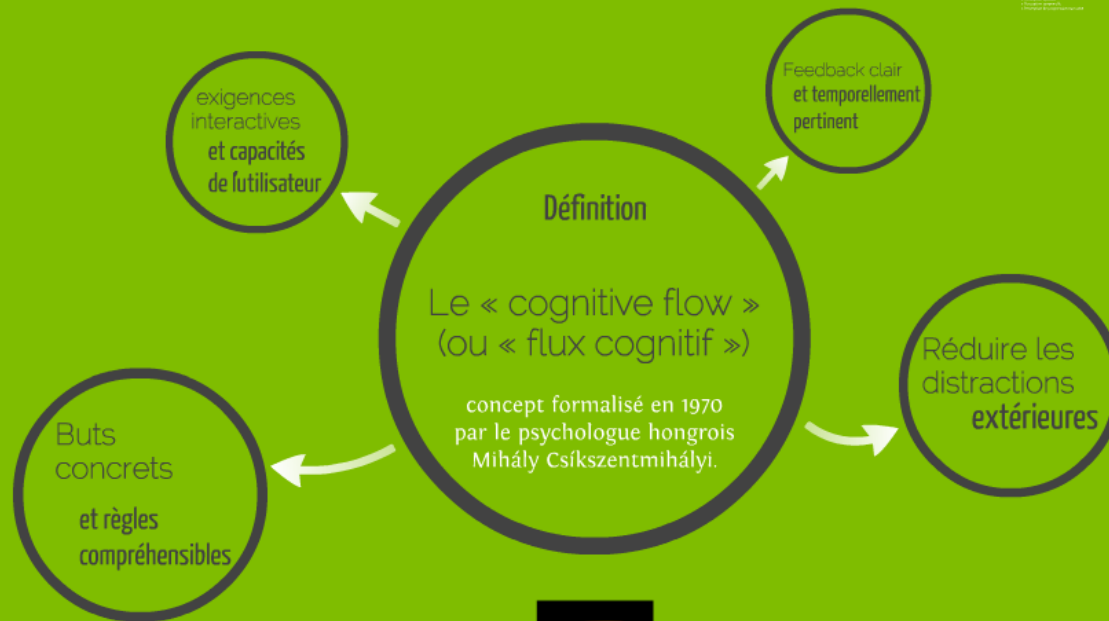
PLAYTESTEZ !

**État des lieux de l'outil :**  
 • Fiable, robuste, personnalisable, interactif, et fluide  
 (animé)  
 • 100% Responsive  
 • Hébergé sur le cloud  
 • Hébergé sur un serveur de médias en capacité  
 • 100% Open Source  
 • Hébergé sur un serveur  
 • Hébergé sur un serveur de la région de Paris  
 • Hébergé sur un serveur de la région de Paris  
 • Hébergé sur un serveur de la région de Paris

**Les objectifs du projet sont :**  
 • Faciliter la navigation et l'interaction  
 • Faciliter la navigation et l'interaction  
 • Faciliter la navigation et l'interaction  
 • Faciliter la navigation et l'interaction  
 • Faciliter la navigation et l'interaction  
 • Faciliter la navigation et l'interaction

## 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 objectif est de concevoir un document interactif et dynamique, adapté aux besoins des utilisateurs, et de le rendre accessible à tous.

## Caractéristiques :

- Grande personnalisation
- Interactif et dynamique
- Facilité de navigation et de recherche
- Adaptabilité aux différents appareils
- Facilité de mise à jour
- Facilité de partage
- Facilité de collaboration
- Facilité de personnalisation
- Facilité de navigation
- Facilité de recherche
- Facilité de mise à jour
- Facilité de partage
- Facilité de collaboration
- Facilité de personnalisation
- Facilité de navigation
- Facilité de recherche

**Systèmes :**

- Hébergé sur un serveur de la région de Paris
- Hébergé sur un serveur de la région de Paris
- Hébergé sur un serveur de la région de Paris

**Design :**

- Hébergé sur un serveur de la région de Paris
- Hébergé sur un serveur de la région de Paris
- Hébergé sur un serveur de la région de Paris

• préparer le plan de travail  
 • évaluer les besoins  
 • évaluer les besoins  
 • évaluer les besoins  
 • évaluer les besoins  
 • évaluer les besoins  
 • évaluer les besoins

