

Le pouvoir des interfaces

JE design neuro-éthique

Nolwenn Maudet

Laboratoire **ACCRA** | Faculté des Arts

Université de Strasbourg

Qui suis-je ?

Nolwenn Maudet

Designer d'interaction, **chercheuse** en design

Maîtresse de conférences à l'université de Strasbourg

nmaudet@unistra.fr

www.nolwennmaudet.com

Le pouvoir des interfaces

Que design-t-on ? → des interfaces, des interactions puis des expériences

Un design invisibilisé → quand l'objectif c'est de disparaître

Cas d'étude → comment le design d'interface nous force à utiliser l'IA

Que design-t-on ?

**Des interfaces,
des interactions
ou des expériences ?**

*Une discipline au champ d'action
en constante redéfinition*



*Une discipline au champ d'action
en constante expansion*

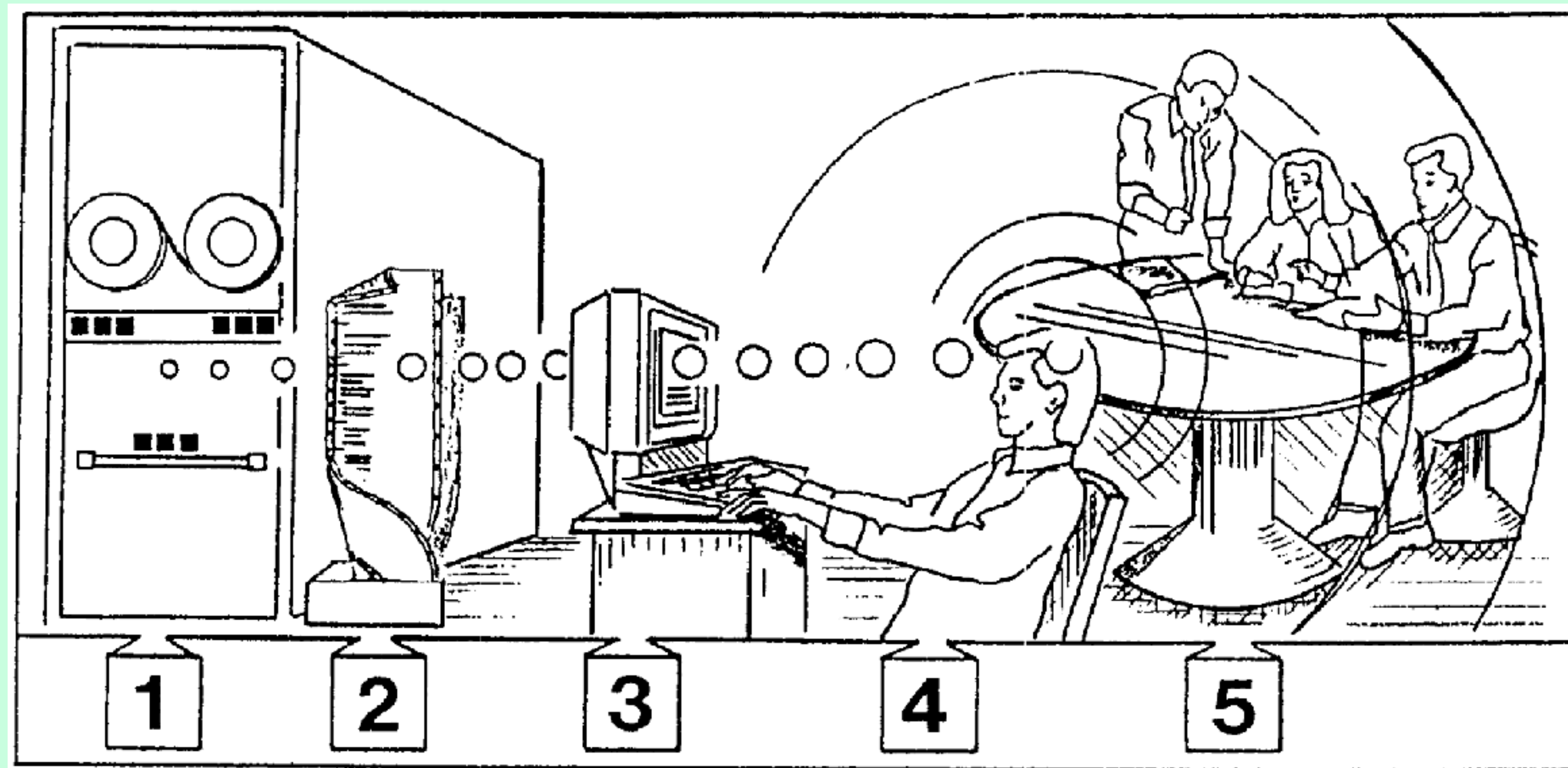
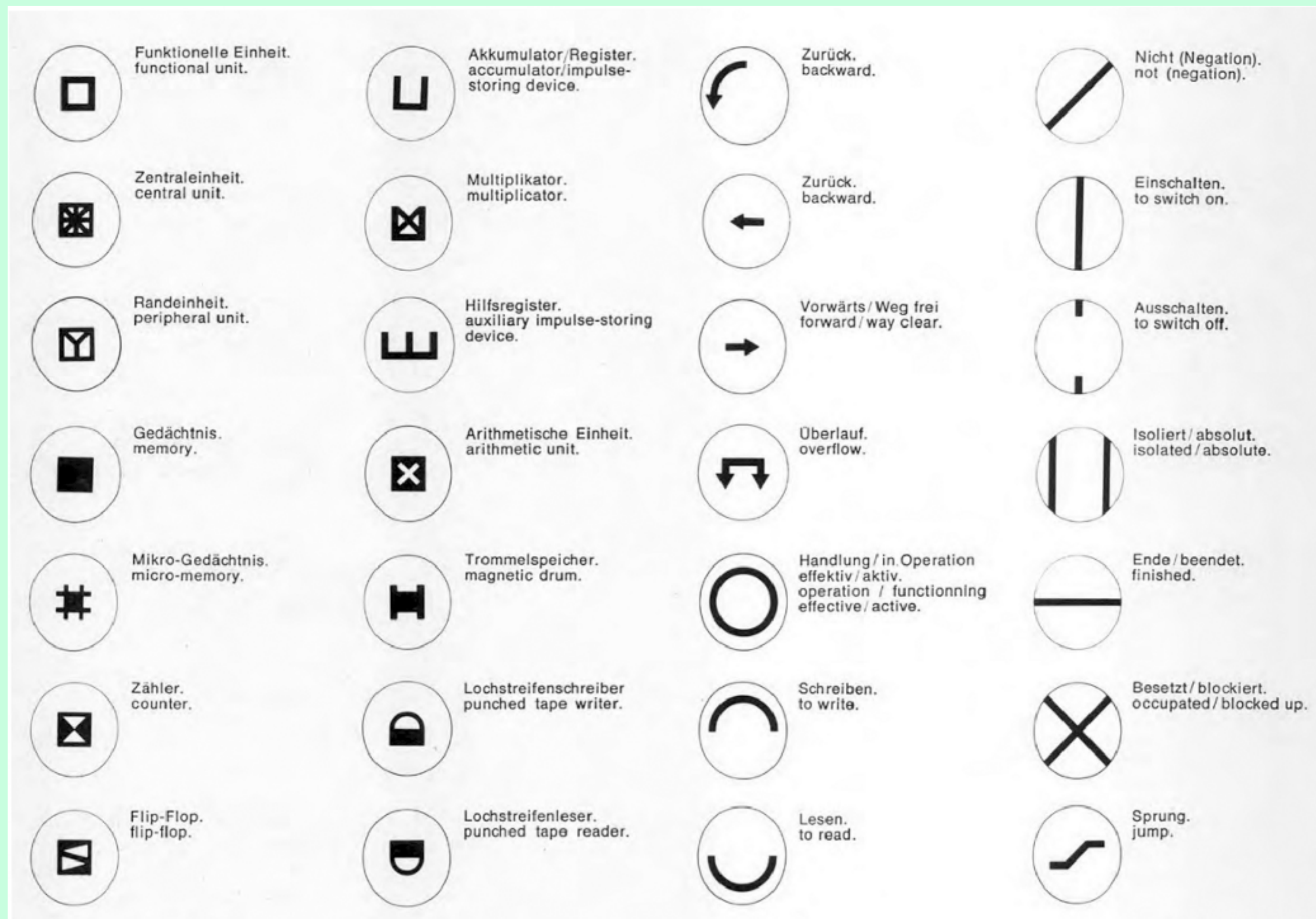


Figure 1. The five foci of interface development.

*Les 5 focales du développement
des interfaces, illustration
extraite de Jonathan Grudin (1990)*

Penser l'interface



Bonsiepe G, Maldonado T (1963)

« *Système de caractères pour des machines de traitement de données* »

Penser l'interaction

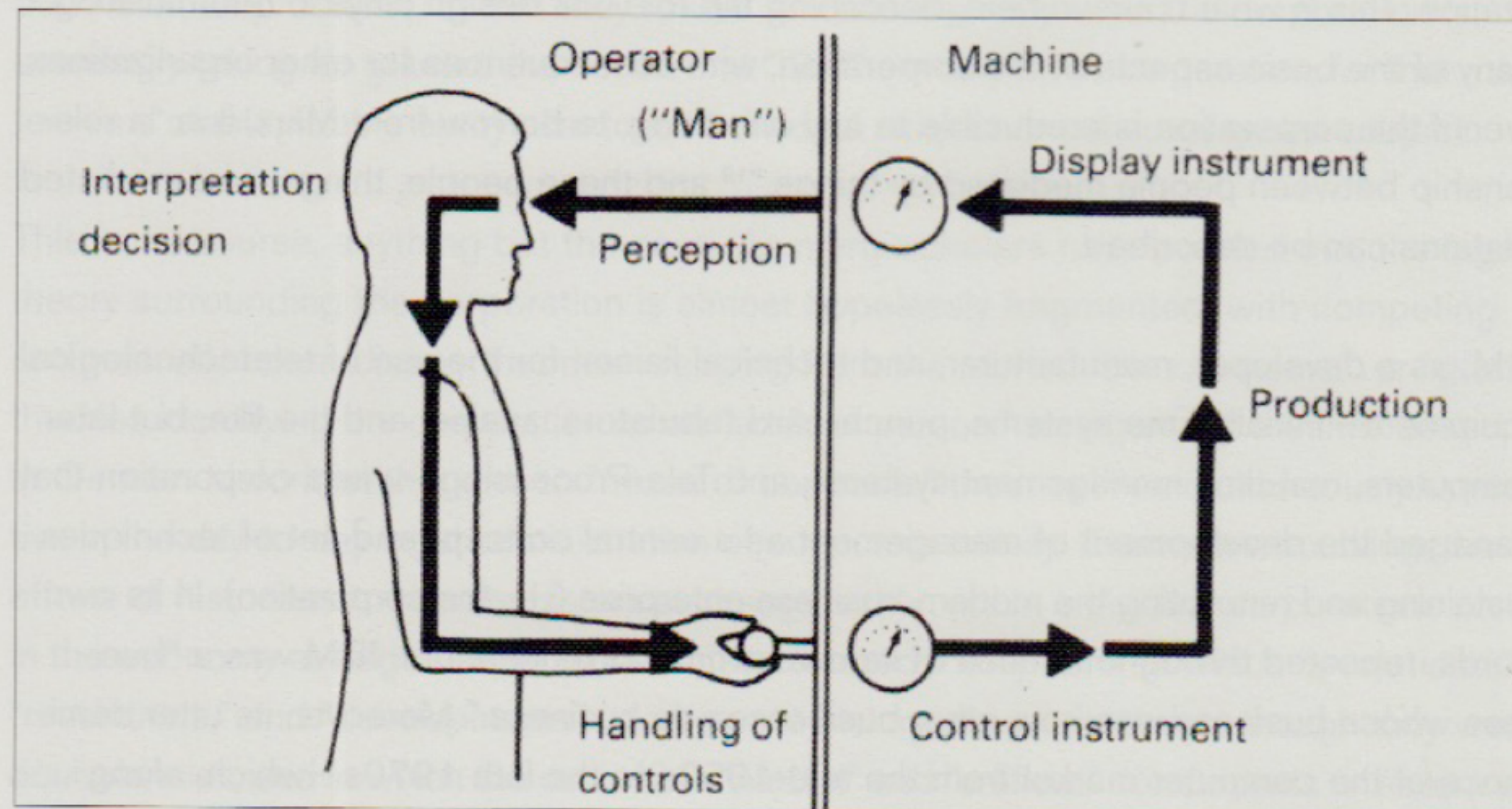


Figure 1.6 Etienne Grandjean, diagram of the "man-machine system," from *Fitting the Task to the Man: An Ergonomic Approach*, trans. Harold Oldroyd, 3rd ed. (London: Taylor and Francis, 1980).

*Diagramme d'un « système
humain-machine,
Etienne Grandjean (1980)*

Penser l'expérience

Donnez-lui votre rythme cardiaque et votre âge, il vous donnera la forme.

Avec Alan, les ordinateurs ont leur entrée à la maison. Un simple branchement sur la prise Péritel de votre téléviseur, et voilà votre ordinateur maison installé. Il vous permet d'utiliser tous les programmes Alan en cartouche ROM. Vous pouvez également choisir les périphériques dont vous avez besoin : unité de disquette (A 810*), lecteur de cassettes (A 410*), ou coupleur acoustique pour l'accès aux bandes de données. L'Atari 800* dispose d'une mémoire vive (RAM) de 16 KO, l'Atari 800** de 48 KO. De plus, deux 3 microprocesseurs spécifiques, vous offrent des possibilités graphiques et sonores exceptionnelles. Les programmes Alan servent à ceux qui veulent s'amuser ou ceux qui veulent apprendre : du jeu vidéo (le célèbre PAC-MAN*), à la gestion familiale, en passant par l'éducation (orthographe, langues, maths, dessin), la gymnastique, la cuisine et quantité d'autres déjà disponibles, ou à venir. Pour la culture physique par exemple, il vous guidera dans les exercices à faire selon votre poids et votre âge en tenant compte de votre évolution jour après jour : de véritables exercices "à la carte".

* Prix de vente documentaire : environ 11 500 F. 0-11 rue Georges Frenay 14000 Créteil Cedex ou COMA RUMEX, 71, avenue de Cortenberg 1140 Bruxelles.

WWW.ATARI-MANIA.FR.ST

Référence 105 du service-lecteurs (page 69)

ATARI. L'ORDINATEUR-MAISON.

ATARI

Publicités pour l'ATARI 800 (1979),
qui propose notamment des programmes
éducatifs ou d'exercices physiques

Un design invisibilisé

**Quand l'objectif
c'est de disparaître**

« C'est pour cela que le design d'interfaces a progressivement été rebaptisé design d'expériences – expression dont l'objectif premier est de faire oublier l'existence des ordinateurs et des interfaces auprès des utilisateurs. Le design d'expériences vous laisse seul avec vos émotions à ressentir, vos objectifs à atteindre et vos tâches à effectuer »

– Lialina, O. (2013). L'utilisateur Turing-complet. Dans *Considering your tools*. <http://reader.lgru.net/texts/lutilisateur-turing-complet/>

Le terme d'invisibilisation est à entendre dans deux sens complémentaires.

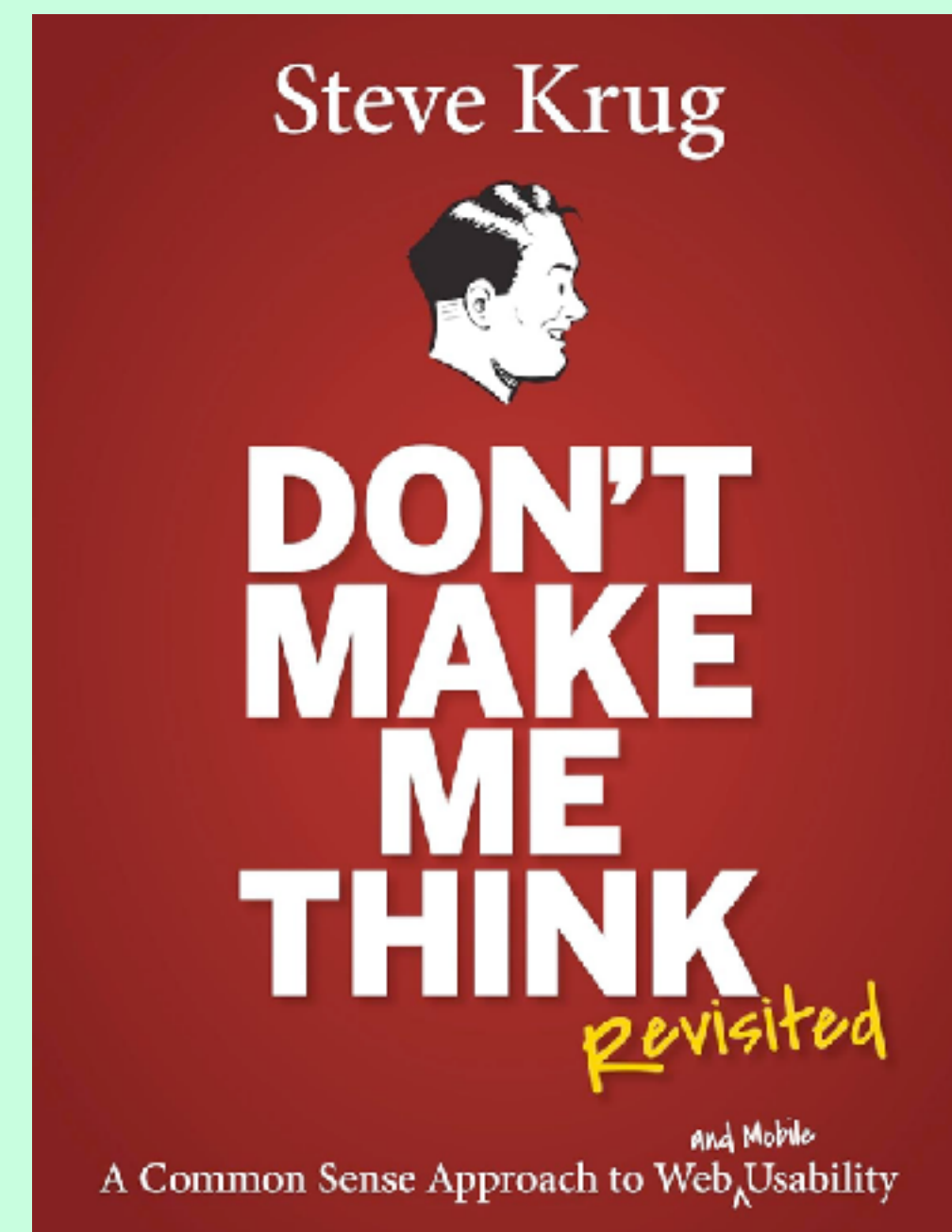
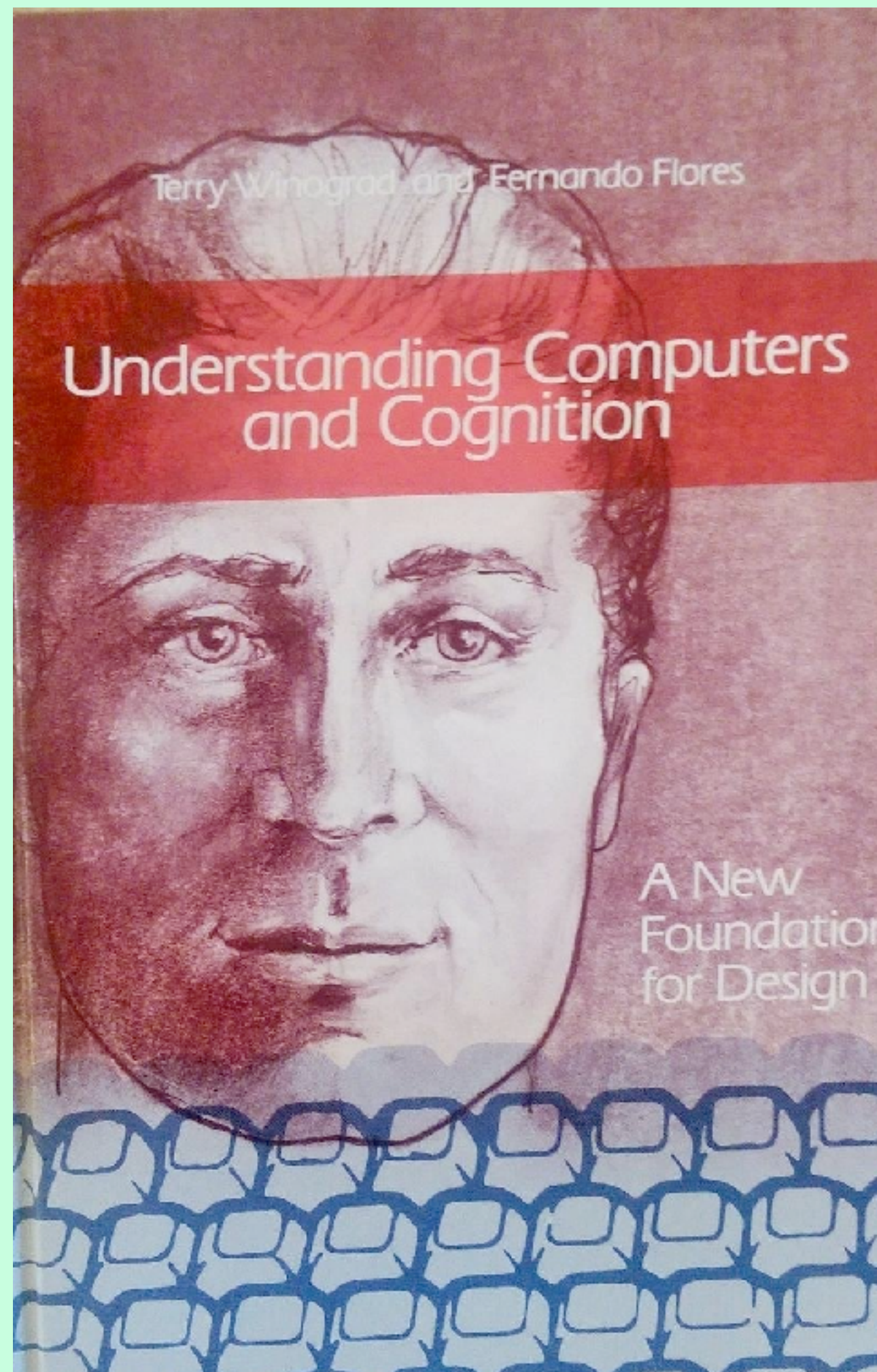
- Une **invisibilité matérielle et visuelle**, car l'ordinateur est sommé de sortir du champ de vision en se fondant dans l'environnement ;
- Une **invisibilisation métaphorique**, car l'ordinateur doit passer au second plan, son usage devenant inconscient, comme un simple outil au service d'une tâche.

Pucheu, David. 2018. « Effacer l'interface : Une trajectoire du design de l'interaction homme-machine ». *Interfaces numériques* 5 (2): 276-276.

Petrack, E. R. (2020). A Historiography of Human–Computer Interaction. *IEEE Annals of the History of Computing*, 42(4), 8-23.



WEISER, Mark. (1991). The Computer for the 21st Century. Scientific American, v.265 n°3.



Krug, S. (2006). *Don't make me think ! A common sense approach to Web usability*. Berkeley, Calif: New Riders Pub.

WINOGRAD, Terry et Fernando FLORES. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intellect Books.

Invisibilisation de l'ordinateur
au sens d'une disparition de la conscience

Ready-to-hand

La technologie disparaît dans la main comme
l'utilisateur se concentre sur l'usage immédiat
de l'outil.

Present-at-hand

Pour retrouver une présence de l'outil en tant
qu'objet et le rendre présent à la conscience, sa
fonctionnalité doit être endommagée.

Cas d'étude – le pouvoir invisibilisé du design

**comment le design numérique
nous force à utiliser l'IA**