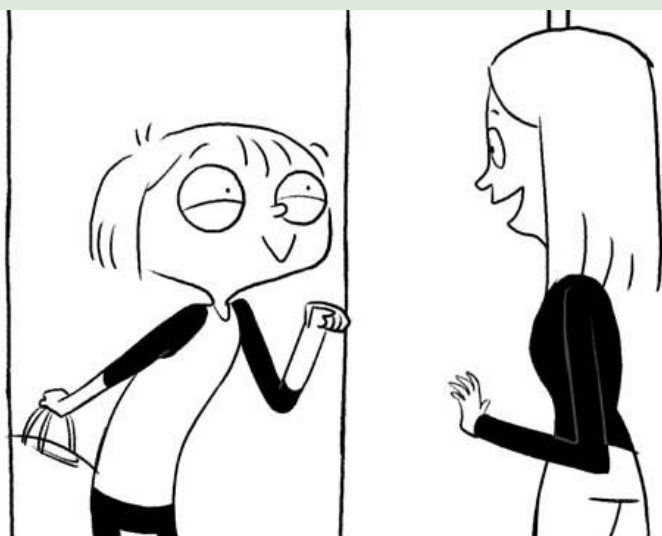


## Smartphone

## Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.

Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.



Sisters © Anchi Shen

Titre

Sisters

Thème

Relation familiale, Communication

Genre et mots-clés

Comique, amitié, soeur, relation parentale, téléphone

Cycle (pour le film)

2, 3

Durée

01 min 32 s

Réalisation

Anchi Shen

Musique

Chi-Hsuan Chia

Production

Calarts (États-Unis, 2014)

## Activités pédagogiques

## Smartphone

Faire une analyse émotionnelle de l'objet smartphone.

L'UX design (de l'anglais User eXperience design) est une notion récente intervenant dans la méthode de conception de produits ou services, qui envisage le rapport de l'utilisateur à l'objet ou le service comme une expérience globale incluant, en plus des rapports instrumentaux (efficacité, ergonomie, satisfaction...), des composantes d'esthétique, de plaisir, d'émotion, etc. Elle fait partie d'un mouvement plus général de réorientation du processus de conception vers les utilisateurs plutôt que vers les commanditaires du produit ou du service.

Parmi ses outils, on trouve des études de cas pratiques d'utilisation ou des analyses des univers d'attente des utilisateurs. On se propose d'appliquer cette démarche au cas du smartphone et en particulier aux situations de captation de l'attention de son utilisateur, sur la base du ressenti exprimé dans le film. Le but est de concevoir une fonction fictive pour un smartphone (sans base technique réelle) qui améliorerait l'ensemble des rapports avec l'objet.

L'activité se déroule en deux phases :

- Une première phase consiste à recenser avec les enfants leurs expériences marquantes en termes d'émotions (plaisir, désir, frustration, etc.) avec les smartphones (ou, si l'on veut, avec les téléphones portables en général – l'important est l'alibi du produit technologique de pointe pour stimuler l'imaginaire). Lors de la mise en commun, le rôle de l'enseignant est d'aider à formuler, avec les enfants, l'émotion ressentie comme produite par une fonction (ou une absence de fonction), et de lister ces fonctions. Les formulations peuvent être très abstraites, comme « devenir rapidement très important ou inversement très insignifiant », « permettre de cuisiner sans couper la conversation », « apprendre une table de multiplication en regardant un clip musical », etc.
- Dans la deuxième phase, chaque enfant choisit une de ces fonctions et élabore par le dessin et le texte (croquis légendé, bande-dessinée) le scénario de mise en œuvre de celle-ci. Il s'agit à la fois d'imaginer une esquisse de forme et une démonstration pratique. Le résultat est ensuite affiché en commun, produisant un aperçu de l'imaginaire fonctionnel d'un smartphone.

## ■ Référence

On peut consulter la [page de Wikipedia](#) consacrée aux enjeux de l'Expérience utilisateur dans le design.



Sisters © Anchi Shen