



 intactile[®]
DESIGN

Création d'interfaces + subtiles

SECTION I

Présentation Intactile DESIGN



Création industrielle en interface homme machine [I.H.M.]

Le métier d'Intactile consiste à designer des produits et à élaborer des interfaces en prenant en compte la position de l'utilisateur. À travers ses méthodes de conception participative, Intactile DESIGN propose de réfléchir à de nouveaux usages, d'interroger les technologies, d'optimiser le rapport forme/fonction des IHM et par là même, de faire naître des objets innovants.

Design de rupture, l'idée est d'apporter le même soin à concevoir ces objets dits numériques que les objets usuels.

Design d'interfaces numériques

Design d'interaction, Design d'animation, Design du son, Design 3d, GUI - interface graphique, HMI - interfaces homme machine / interaction homme machine, les interfaces sont nomades, autonomes, discrètes, collaboratives, plastiques, naturelles, tangibles, tactiles, multi-user, multi-modales...

Cartographie de l'information, gestion de production, visualisation Big Data, aide à la décision, supervision, sur-interface, les usages sont multiples.

Ces nouvelles interfaces convoquent différentes modalités, elles nécessitent donc un processus propre de conception. Mais au delà de toute maîtrise technique, nous avons la volonté d'inscrire notre expérience de ces interfaces dans ces médias.

Nos interfaces sont remarquées pour leur esthétique, leur finition, et leur simplicité naturelle d'usage.

Créée en 2000,

La société c'est d'abord développée dans le domaine du contrôle aérien (ATC) et a étendu son champ d'action dans les domaines de l'aéronautique, de la défense, des énergies, de la santé et de la recherche.

Lauréat de l'Observateur du design à la Cité des Sciences

En 2012 pour l'interface du FibroScan 502 Touch d'Echosens — FibroScan 502 Touch est un appareil médical de diagnostic non invasif, simple et rapide, qui mesure l'état de santé du foie.

En 2006 Mæstro D-MAN de Sofréavia — logiciel de contrôle aérien d'aide à la décision. Doté d'une interface tactile, D-MAN permet au contrôleur de gérer avec fluidité et simplicité des flux de départs d'avions «en bout de piste».

Notre valeur ajoutée :

Fournisseur de créativité ad hoc, accélérateur d'innovation, nous proposons :

- de passer d'un niveau de maturité technologique faible (TRL1-2) au test d'un dispositif ou prototype en environnement significatif (TRL6)
- d'améliorer ou de faire évoluer une offre logiciel, un dispositif métier
- d'élaborer des produits numériques

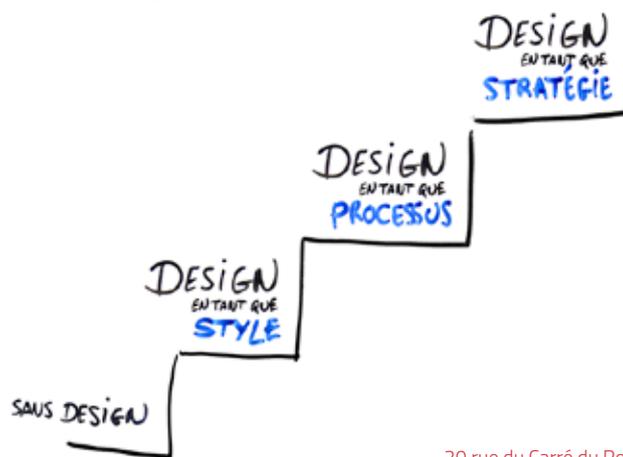
Atouts majeurs :

- Une expérience confirmée dans la capacité à s'intégrer dans des consortiums et à collaborer avec des équipes multi-disciplinaires (chercheurs, experts métiers, ergonomes, ingénieurs informatiques etc.)
- Une créativité et une grande efficacité dans le processus d'invention en intelligence collective
- Des résultats qui donnent lieu à des publications scientifiques, des brevets, et bien sûr des IHM innovantes

Airbus a par exemple déposé plusieurs brevets suite aux études sur des interfaces embarquées (cockpit) réalisées avec Intactile DESIGN.

Niveaux de prestations :

- **Design de système** : cycle de conception complet, de l'idée jusqu'à la réalisation complète des IHM en déroulant de la méthodologie Intactile DESIGN qui commence par une observation d'usage (importante en milieu stressé comme par exemple : salle de contrôle aérien, bloc opératoire, simulateur de vol).
- **Conception participative** : intervention en cours de projet à travers des ateliers de co-conception avec les différents acteurs, définition des usages et des interactions des futurs IHM
- **Design graphique, design de données** : phase de design graphique, elle est destinée à structurer, à mettre en forme, à optimiser le rendu final afin de fournir à l'utilisateur un contexte et un sens à l'information et par la même d'en réduire la complexité.



Méthodologie

Étapes méthodologiques & outils supports de créativité d'une conception participative centrée utilisateur

Nous avons mis en pratique une méthode agile de conception participative centrée utilisateur et avons développé des outils spécifiques au partage de l'idée dont le détail est exposé dans la publication :

« *La conception numérique, entre espace intime et monstration* » [Emmanuelle Jacques, Yves Rinato, Claire Ollagnon, Sandra Solinski] Université Montpellier III / Intactile Design, RIC 2006 « *Intelligences collectives* », Nîmes — téléchargeable sur notre site web.

Étapes méthodologiques :

1. **L'analyse d'usage** permet d'approcher la complexité et les enjeux du métier, du groupe social d'utilisateurs concernés. Gerner les caractéristiques culturelles, interroger la problématique métier pour en tirer les usages explicites et implicites. Ces méthodes consistent à enrichir la conception de dispositifs socio-techniques collaboratifs grâce à l'observation et l'interview in situ des acteurs.
2. **L'analyse systémique de l'activité** consiste à extraire les noeuds durs de conception. Par exemple : quel est le rapport entre un dispositif informatique semi automatique d'analyse ou de construction collective, et la conscience de cette situation par l'utilisateur ? Quels sont les espaces de travail, les flux de données ? Quelles sont les spécificités culturelles des usagers concernés ?
3. **État de l'art des interfaces existantes** sur des problématiques ayant des similitudes.
4. **Découpage en niveaux de conception**, définition de leurs périmètres à évaluer régulièrement.
5. **Conception agile**, brainstorming, recherches d'idées et ouverture des possibles.
6. **Maquettes**. Communication claire des idées auprès de l'ensemble des membres du groupe grâce à des outils facilitateurs de communication comme le croquis, le schéma synoptique, le **storyboard d'usage**, le prototype papier, la vidéo. Itérations et interaction avec l'équipe.
7. Évaluation des idées sur des cas concrets dans de petits **scénarios d'usage**, tests qualitatifs d'usage sur utilisateurs cibles. Itérations, retour conception agile.
8. Réalisation du **design** du **prototype**. Parti pris esthétique, réalisation de charte graphique, objets, interactions, transitions, comportements.
9. **Suivi d'intégration** avec les équipes informatiques.



SECTION II

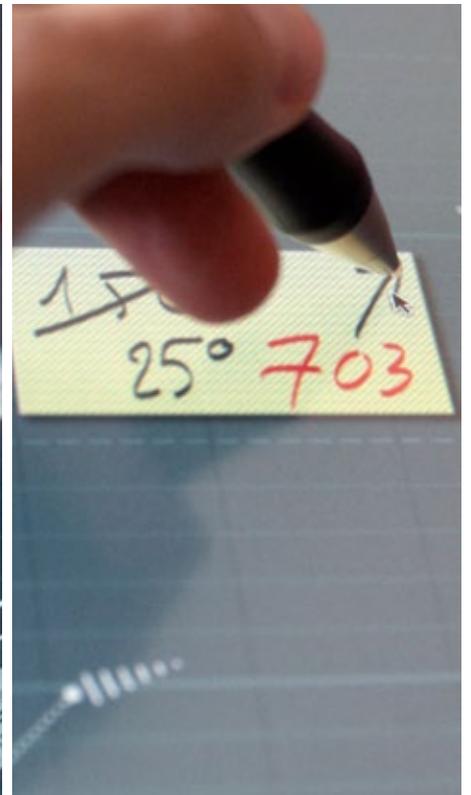
Références





Projet de recherche ASTER

Design d'interface | Contrôle aérien en phase d'approche | DGAC - DTI - IntuiLab



Projet de recherche ASTER

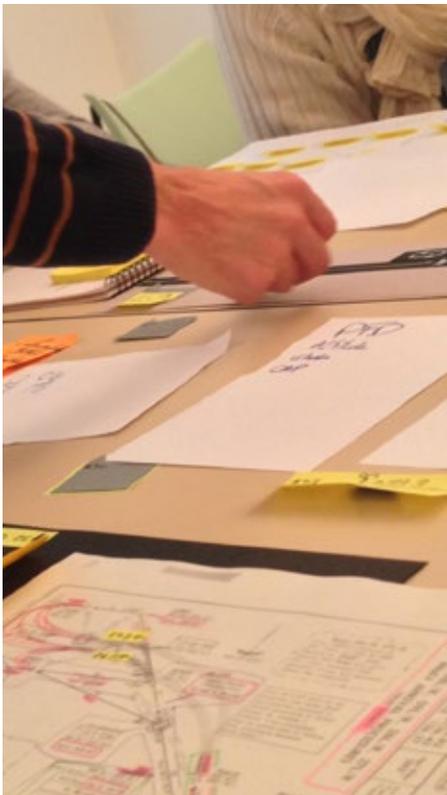
Design d'interface | Contrôle aérien en phase d'approche | DGAC - DTI - IntuiLab





Projet Fondements pour l'Etude de Nouvelles Interactions pour les futurs Cockpits (FENICS)

Conception & design d'interface multimodale | DGA - CORAC (Comité Stratégique pour la Recherche Aéronautique Française)



Projet Fondements pour l'Etude de Nouvelles Interactions pour les futurs Cockpits (FENICS)

Conception & design d'interface multimodale | DGA - CORAC (Comité Stratégique pour la Recherche Aéronautique Française)



Projet TopSky

Conception & design d'interface | Contrôle aérien d'approche sur tablette tactile | Thalès



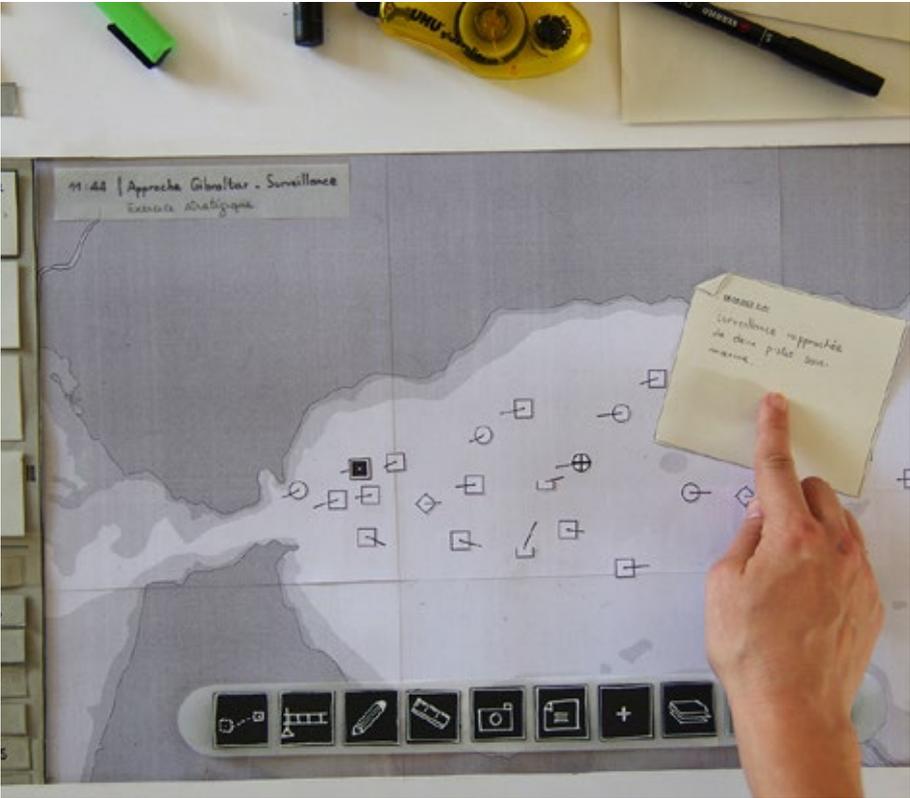
Projet TopSky

Conception & design d'interface | Contrôle aérien d'approche sur tablette tactile | Thalès





Projet i2MAP
Conception & design d'interface | Outil de gestion tactique embarqué | DCNS



Projet i2MAP
Conception & design d'interface | Outil de gestion tactique embarqué | DCNS

Créé en 2000, Intactile DESIGN est une des premières agences de design numérique françaises

Nos références dans le domaine public



Nos clients dans le secteur privé



Nos partenaires institutionnels



Intactile DESIGN est agréé Crédit Impôts Innovation.

