

DOLO +
GRAPHIE

DOSSIER DE RECHERCHES

SOMMAIRE

DÉFINIR

3 À 4

dolo-graphie - Introduction
La carte de la douleur

CONCEVOIR

5 À 13

Exploration formelle
Langage graphique
Conception interface

DOLO-GRAPHIE

MIEUX COMMUNIQUER LA DOULEUR

LA DOULEUR

La douleur a pour particularité de ne pas pouvoir être mesurée objectivement (comme peut l'être la température) en raison de sa part de subjectivité et de sa grande variabilité selon les individus. Une personne souffrant de douleur, est souvent incapable de la décrire avec des mots. Une situation qui rend le traitement de la douleur difficile, ce dernier reposant pour une grande partie sur les descriptions verbales de la personne affectée.

ÉVALUER LA DOULEUR

Les solutions actuelles reposent donc sur l'auto-évaluation et l'expression verbale. Ces conditions mènent à certaines problématiques à la fois liées à la subjectivité de la douleur mais aussi à la capacité d'expression de chaque personnes. En effet, un enfant n'aura pas le même vocabulaire à sa disposition, une personne non-verbale ne pourra pas s'exprimer aussi facilement dans ce cadre. On doit alors concevoir de nouveaux outils pour répondre à ces problématiques.

LA DEMANDE

Même si un certain nombre d'outils (principalement au format papier) ont été développés pour tenter d'évaluer l'intensité de la douleur et de suivre son évolution, des solutions plus singulières et innovantes peinent à émerger. On nous sollicite en tant que graphiste et concepteur de parcours utilisateur pour répondre à ces besoins :

- Quel langage graphique peut permettre aux patients de s'exprimer visuellement avec plus d'efficacité ?
- Comment obtenir des images satisfaisantes et significatives permettant d'identifier le mécanisme de la douleur propre à chaque patient ?
- De quelles manières, l'interface peut-elle offrir des solutions de suivi interactif et continu pour faciliter les échanges patients/professionnels ?

Au fil de ce dossier, c'est à ces questions que nous tenterons de répondre.

CARTE DE LA DOULEUR

LES MOTS DES MAUX

Cette première étape explore tout le vocabulaire de la douleur. On cherche à constituer une sélection pour donner un cadre à cette interface et une direction à la recherche. Très vite, dans ce vocabulaire, il me semble voir se dégager trois catégories se rapportant à ces mots.

TECHNIQUE RESENTI IMPACT

Dans la catégorie Technique, on retrouve les mots qui sont retrouvés dans le domaine médical, des adjectifs qualifiants la douleur de manière spécialisée.

Dans la catégorie Ressenti, les mots qualifient le ressenti avant tout physique de la douleur mais aussi en partie psychologique.

Dans la catégorie Impact, ces mots tentent de concilier et communiquer les conséquences de cette douleur sur le souffrant.

Grâce à cette catégorisation, une piste se dégage pour la recherche formelle.

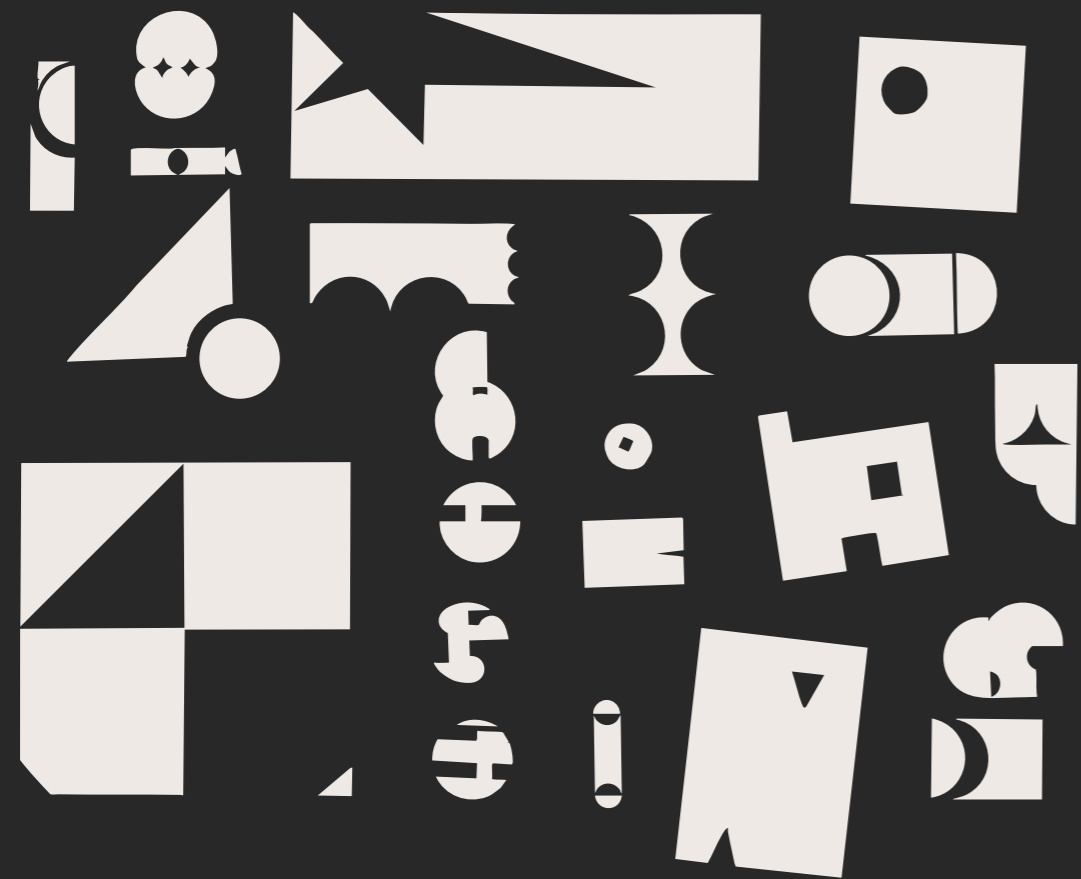


EXPLORATIONS FORMELLES

DU GESTE À LA FORME

Pour la constitution de ces formes, un développement en plusieurs étapes a été nécessaire.

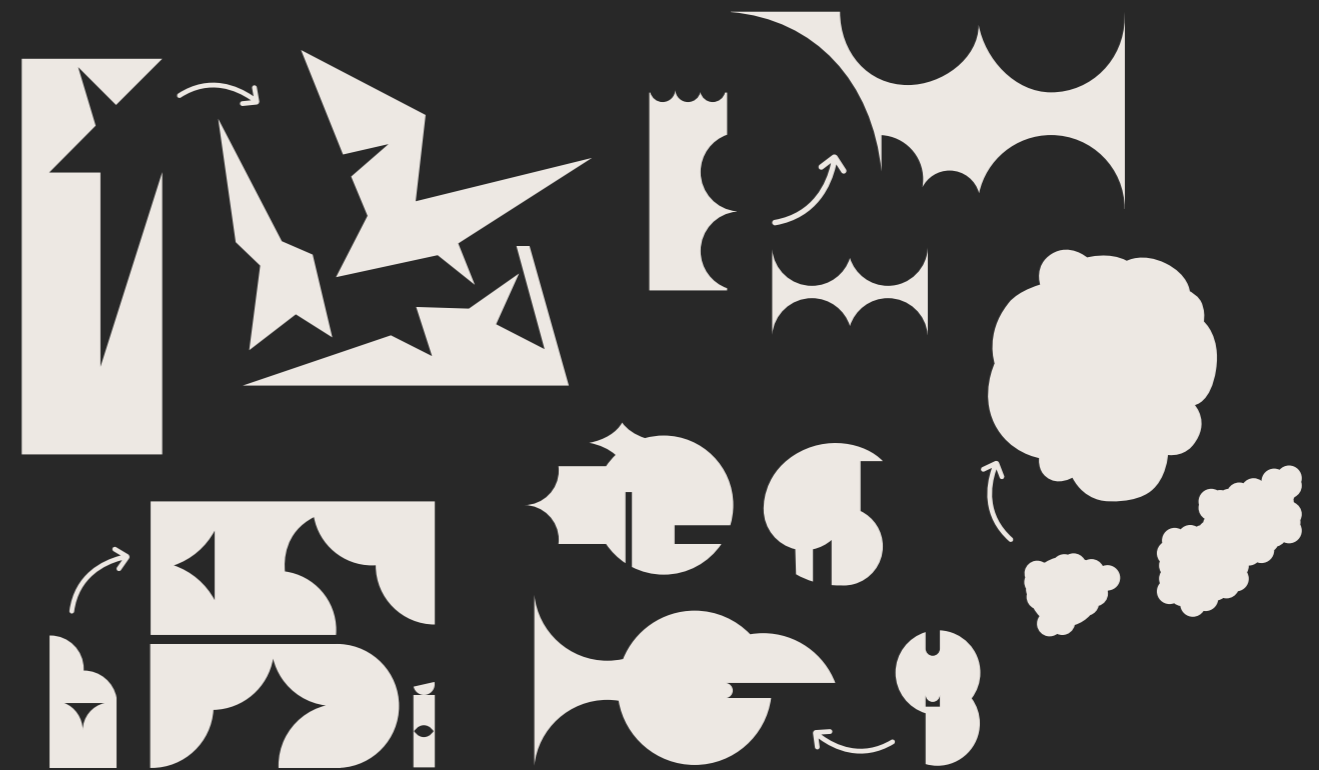
La première étape visait à l'application d'une règle de composition pour tomber une multitudes de formes. Une fois ces formes constituées, il s'agissait de retenir et développer un vocabulaire autour des variations possibles et intéressantes.



PREMIÈRE SÉRIE DE FORMES

La deuxième étape consistait donc en le choix de formes présentant un caractère unique ou un potentiel expressif et leur développement.

Grâce à ce procédé, des topologies de formes se sont dégagés et ont pu être travaillées pour représenter d'avantage un aspect de la douleur défini dans la carte de la douleur établie.



DÉVELOPPEMENT DE FAMILLES

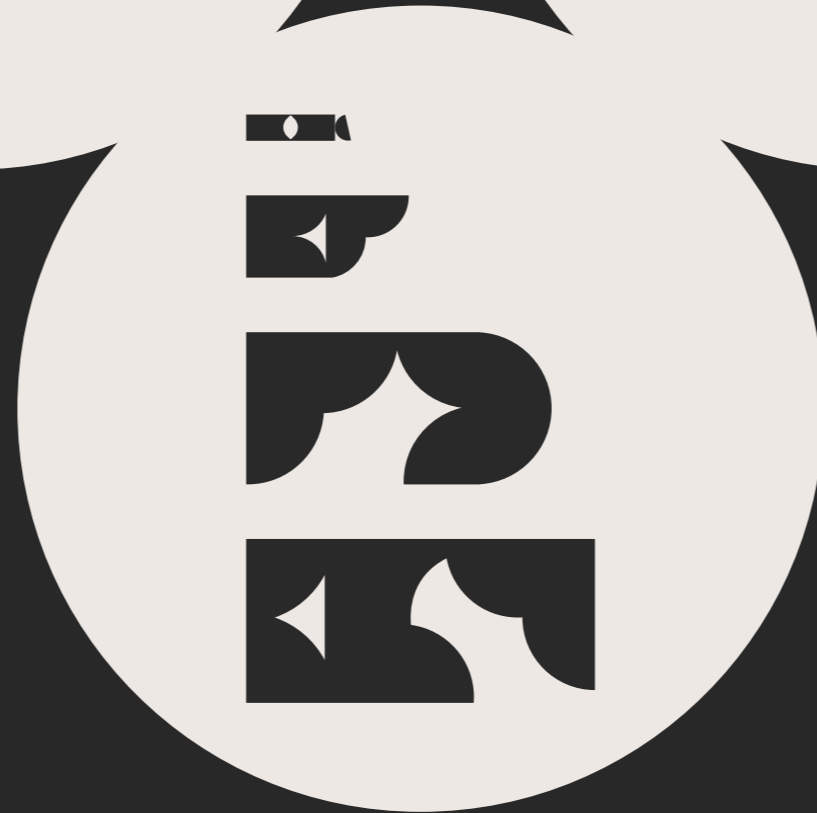
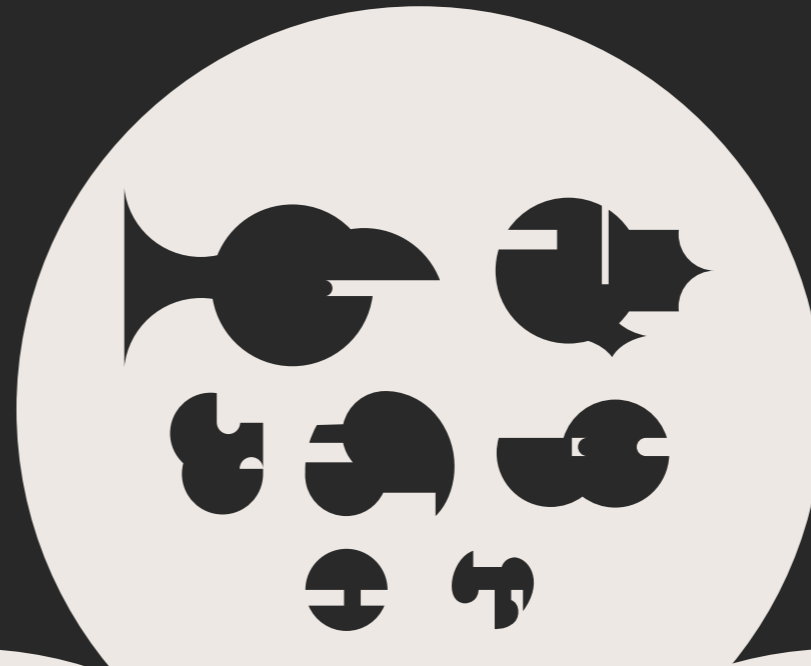
LE LANGAGE FORMEL

LES FAMILLES

LES POINÇONNANTES



LES ÉCORCHANTES



LES POIGNARDANTES

LES LACÉRANTES

LES FLOUES

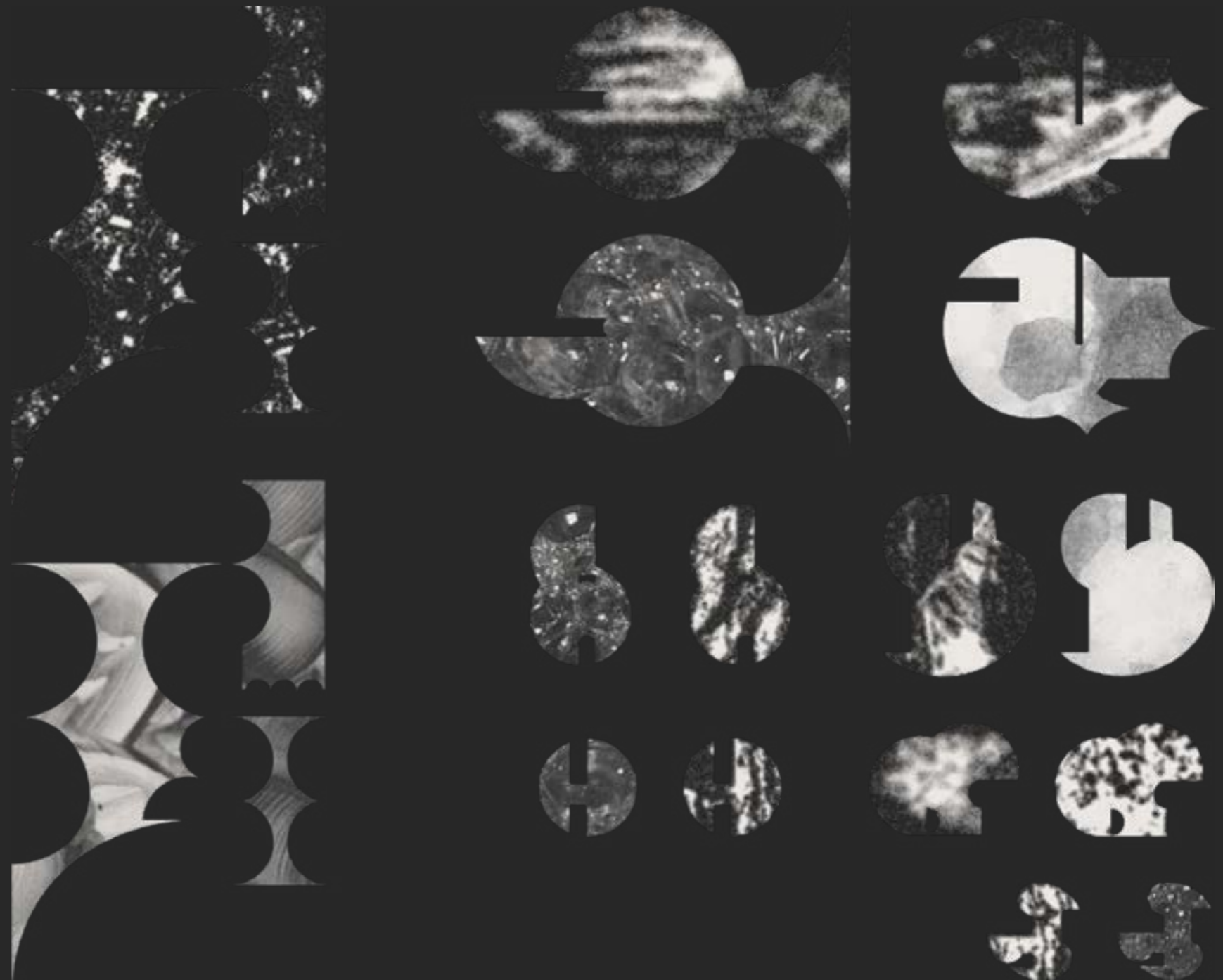
TEXTURES ET MATIÈRES

LA MATIÈRE DU RESENTI

La dernière étape de la conception des formes se situe dans la matérialité de ces dernières. On pense la texture comme extension de la forme permettant de renforcer et continuer son expression de la douleur.

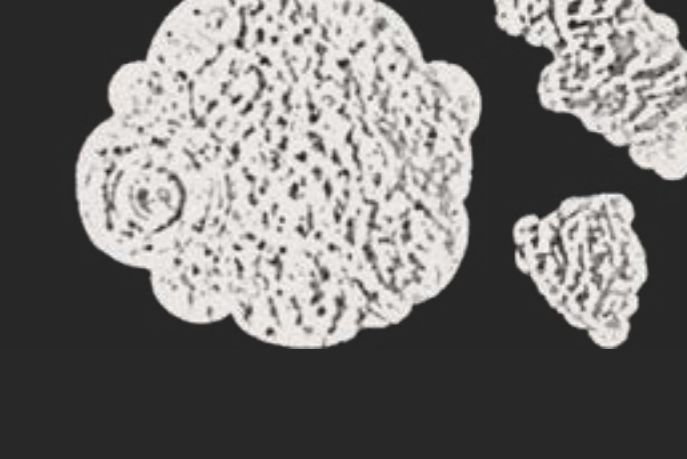
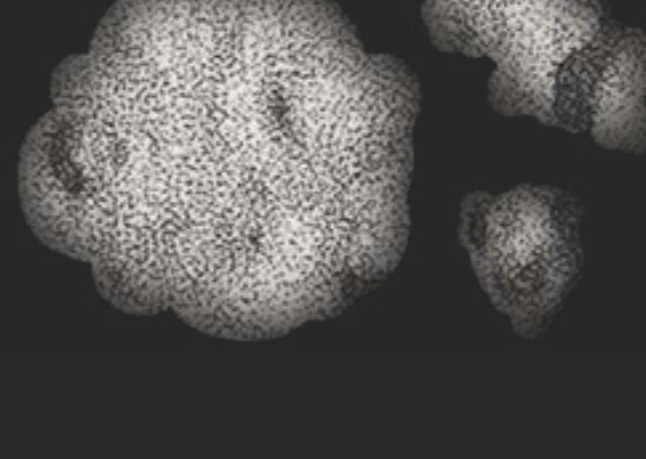
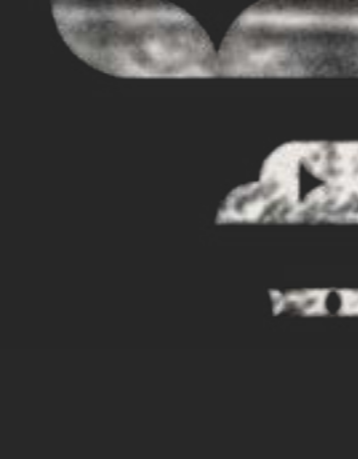
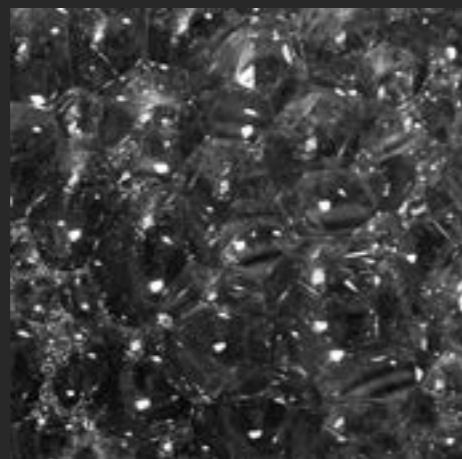
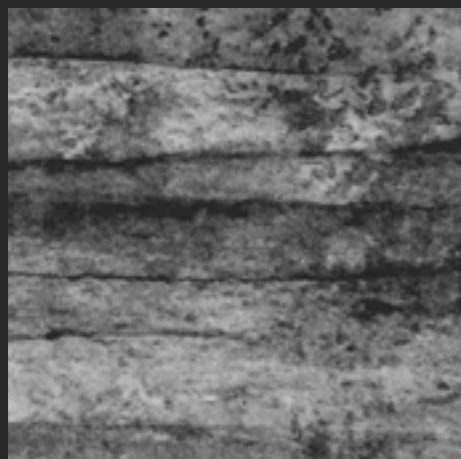
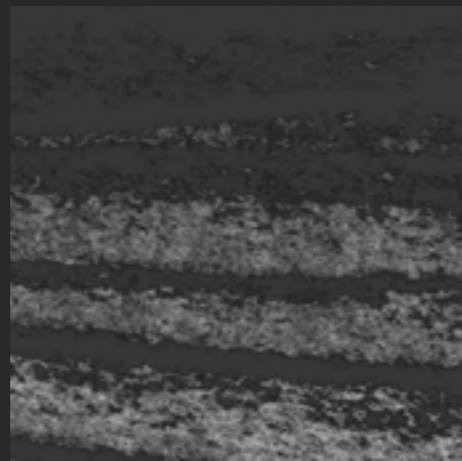
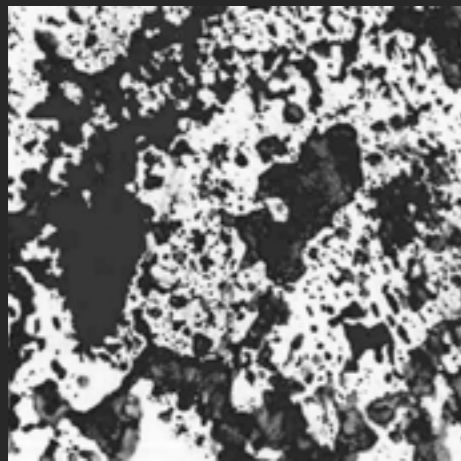
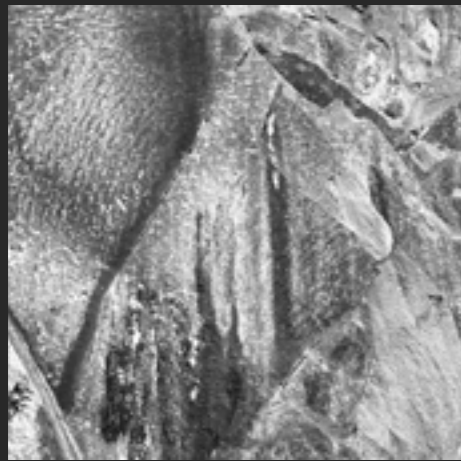
Les textures retenues sont un mélange de prises de vues photographiques réalisées à Lyon et d'expérimentations de matières diverses permettant d'obtenir des rendus prenant base sur les propriétés des matières.

Je recherchais une forme de cellularité dans certaines textures mais aussi un rappel de la fibre musculaire. L'interaction entre les limites de la formes et ces textures à donc pu permettre l'expressions de sentiments de chair arrachée ou tailladée par exemple grâce à une continuité ou discontinuité entre ces deux.



TEXTURES ET MATIÈRES

LA MATIÈRE DU RESENTI

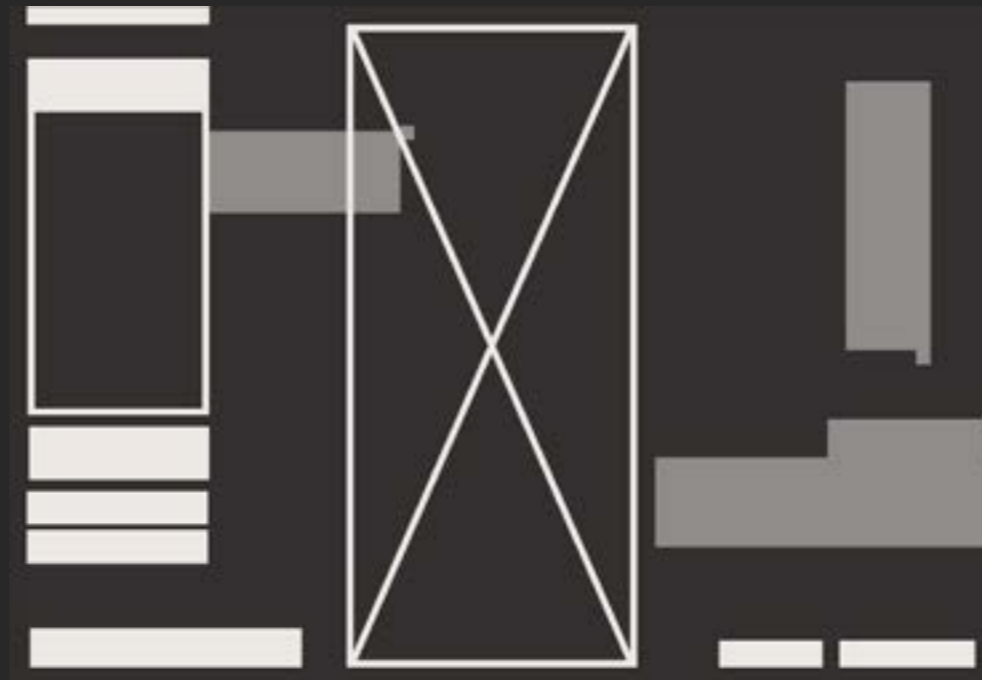


MOODBOARD MEP

LA MISE EN PAGE AU SERVICE DE L'EXPÉRIENCE



VISION GET WILD 3D FLOWER EDITOR



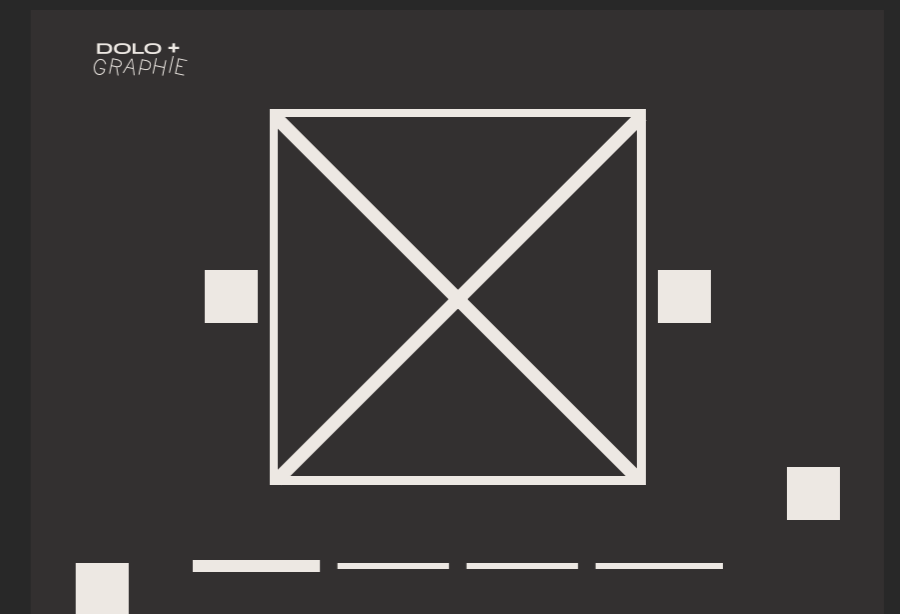
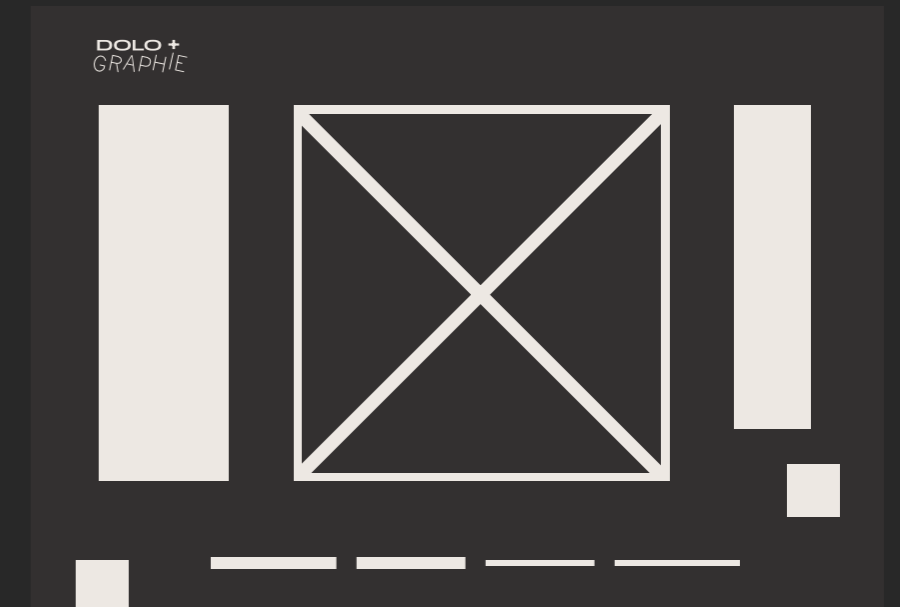
LA MISE EN PAGE MODULAIRE



QODE INTERACTIVE CATALOG



LA MISE EN PAGE CENTRALE

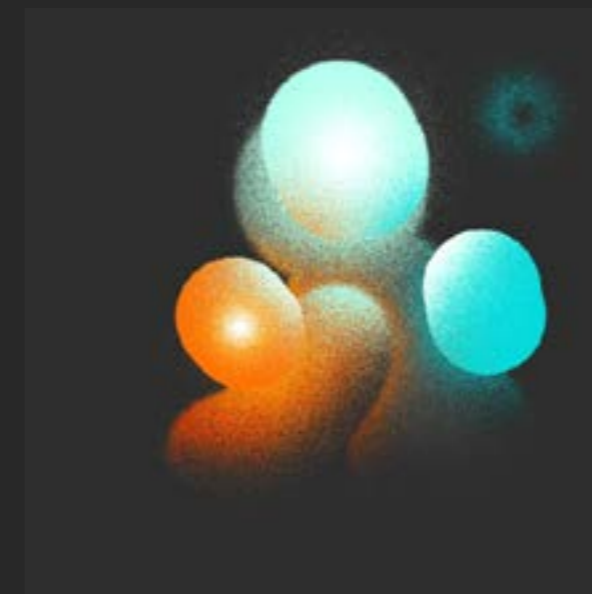
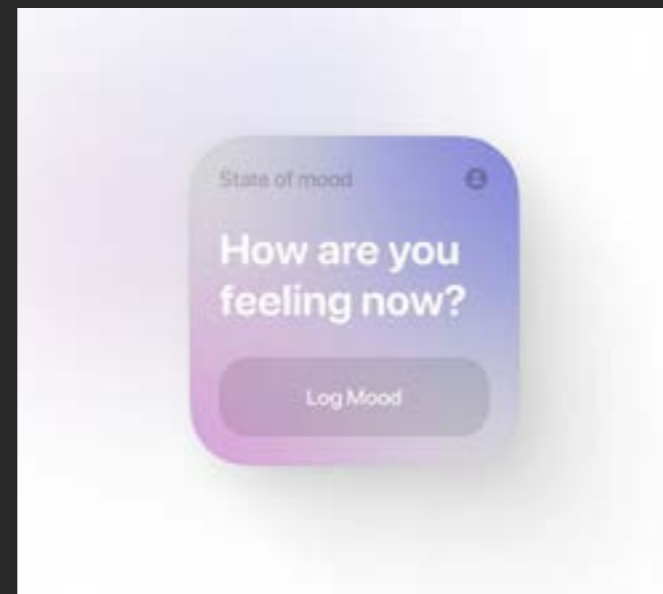
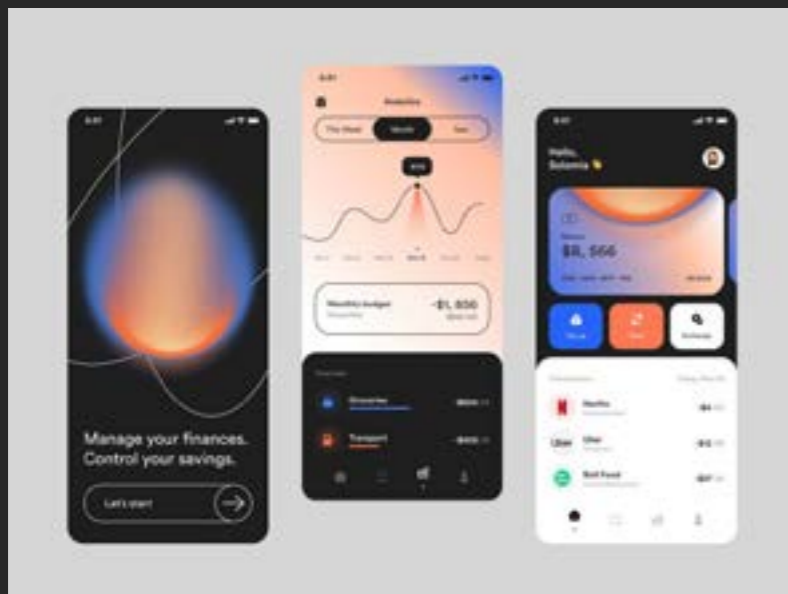


WIREFRAME MEP DE L'INTERFACE

Des mises en pages récoltées, ces deux, une centrale et une davantage modulaire, ont formé une combinaison optimale pour l'objectif de cette interface. En effet, la composition centrale met en valeur l'image créée par l'utilisateur tout en offrant des options de navigation uniques et la flexibilité du module permet un placement intentionnel de chaque élément d'interaction.

MOODBOARD UI

CONCEVOIR LE RESSENTI UTILISATEUR



INSPIRATIONS COLORÉES

La conception de l'ambiance visuelle de ce projet était une étape très importante pour soutenir et renforcer la mission de cette interface. Le sujet traité étant sensible et émotionnellement chargé, le ton se devait d'intégrer une dimension rassurante et apaisante dans son ensemble.

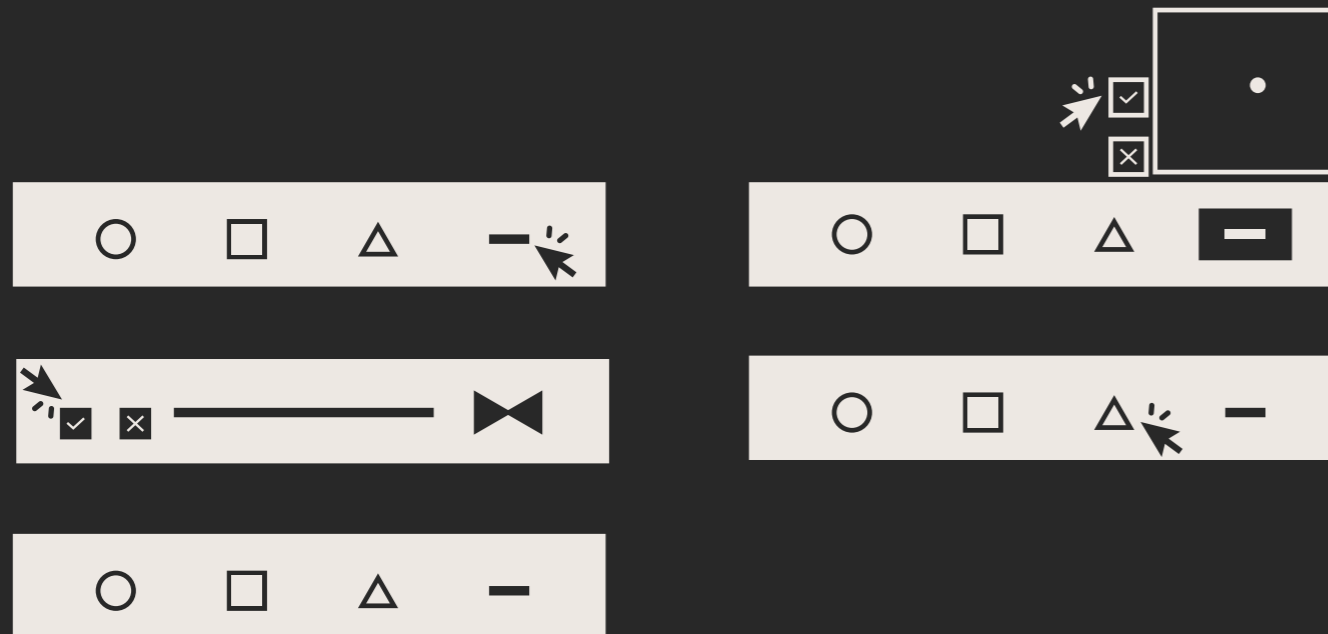
Mes inspirations visuelles ont dégagé un traitement coloré dégradé, apportant des couleurs douces et rassurantes, dynamiques et évitant cette impression médicale, stérile et aseptisée. Les contrôleurs UI traités avec un effet de verre liquide et des bords arrondis continuent cette douceur et apportent un sentiment flottant léger.



INTENTIONS VISUELLES UI

CONTRÔLEURS UI

ANALYSE ET MISE EN ŒUVRE



FOULARD CREATION - AWWWARDS



LIVINGWITHOCD.INFO



QODEINTERACTIVE.COM/KALEIDOSCOPE

Cette sélection a servi de base à l'élaboration des contrôleurs UI de l'interface finale.

On retient la navigation unique du kaleidoscope qui permet de mettre en évidence les caractéristiques des familles de formes.

La barre de modification a été adoptée mais modifiée pour permettre un nombre d'interactions plus limitées mais ne nécessitant pas beaucoup de dextérité à effectuer (particulièrement pour des utilisateurs souffrants de douleurs affectant leur mobilité).

La barre de progression elle aussi a été intégrée mais de manière à pouvoir fournir des rappels d'informations nécessaires à l'utilisateur. Si il ne sait plus comment utiliser l'interface ou bien à quoi correspondent certaines fonctionnalités, il peut se référer à ces instructions disponibles à tout moment de l'expérience.

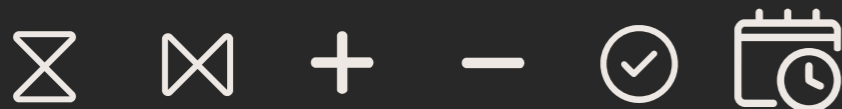
IDENTITÉ GRAPHIQUE

DESIGN VISUEL DE L'INTERFACE

ICONS - ARROWS



ICONS - MODIFICATIONS



ICONS - LOGOTYPE

DOLO +
GRAPHIE

BUTTON - STYLING



COLORS - GREYS



#ede8e4

#282828

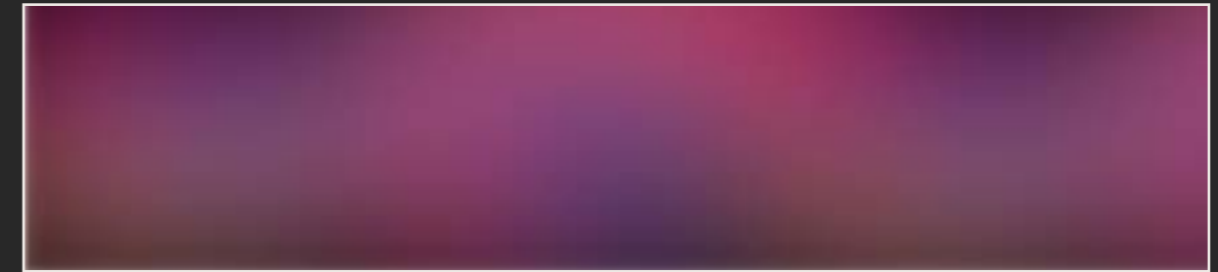
FONT - HEADER

LEMON MILK

FONT - BODY TEXT

Noto Sans

COLORS - BRAND COLOR HARMONY



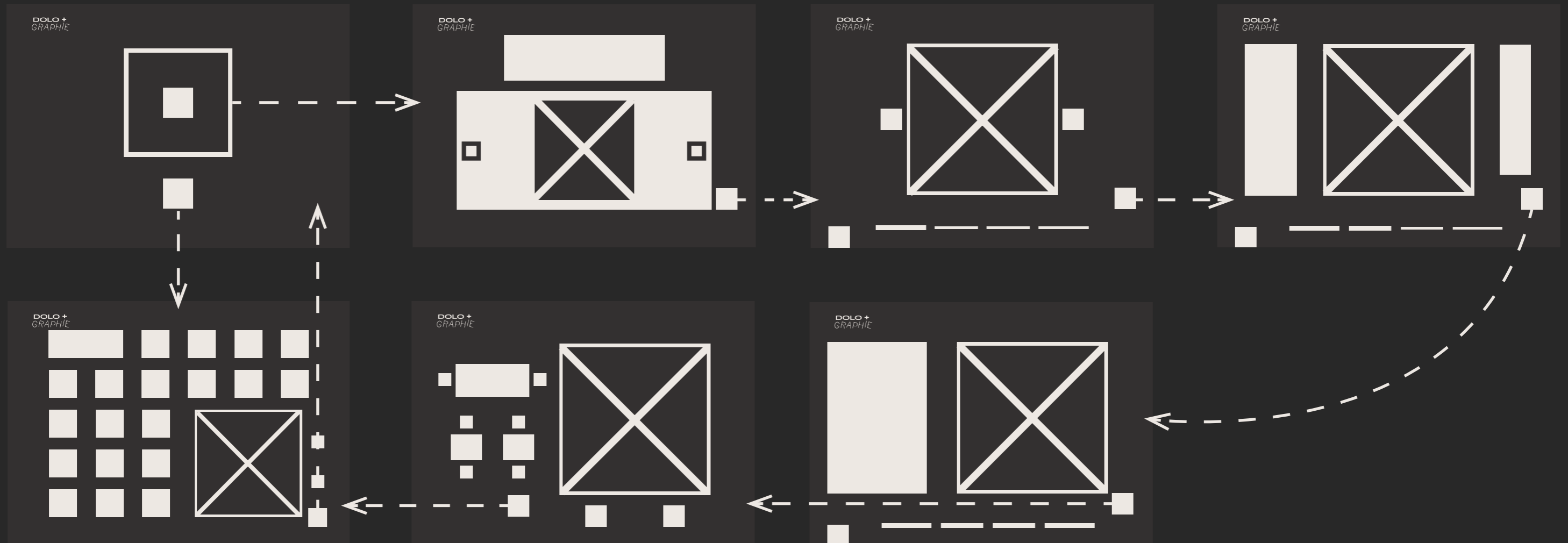
Cette identité s'est donc constituée sur l'idée de simplicité épurée mais réconfortante.

Le fond de l'interface est un dégradé de couleurs douces et en mouvement afin de dynamiser l'expérience en conservant un aspect flottant et chaleureux. Il était primordial de ne pas créer une expérience stérile et d'un blanc aseptisé qui ne ferait que rappeler la nature parfois sensible du contexte médical.

Les formes ont donc aussi subi un traitement similaire à celui des boutons pour obtenir une impression de volume en plus de leur matérialité. La nature polysémique du verre, à la fois coupant, lisse et fragile m'a semblée se prêter à cette expression et ce contexte, la douleur elle-même ayant des facettes multiples.

WIREFRAMES

LE PARCOURS UTILISATEUR



Le parcours utilisateur conçu se devait d'accompagner au mieux l'expérience. C'est dans cette optique que j'ai décidé de choisir un parcours assez linéaire afin de ne pas compliquer l'expression de la douleur, déjà assez sensible. Le cercle principal permet d'ancrer les écrans et de conserver la familiarité entre chaque étape de l'interface tout en faisant avancer l'expérience.