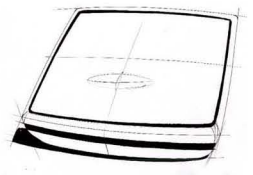




Asus : design mode d'emploi

«La technologie se démode plus vite que le design. Nous essayons de prévoir ce qui sera moderne sans être dépendant de la mode.»



Le design a conduit à l'intégration d'une nouvelle matière plus valorisante et moins chère à intégrer.



Entretien avec Markus Wierzoch, Designer en charge des portables

A l'heure de l'uniformisation et des prix serrés, il reste toujours un moyen de se distinguer : le design ! Appliqué à l'ordinateur portable, ce n'est pas seulement une question de look mais tout autant d'ergonomie et de désir.

Q Asus a choisi de se lancer dans le portable grand public par le haut et par le design. Pourquoi ce choix difficile face à des acteurs implantés depuis longtemps ?

R Asus a constaté que les seuls revenus de la fabrication de

composants n'étaient plus suffisants. Il s'agit donc de commercialiser des produits retail à forte valeur ajoutée. Le portable est un choix logique car Asus est un fabricant leader du domaine. Et pour se différencier, une solution consiste à s'ap-

puyer sur le design qui englobe aussi les fonctionnalités. **Pourquoi pensez-vous que le design soit si important pour un portable ?** A la base, la marge de manoeuvre pour se différencier est faible. Le fabricant peut choisir des composants plus performants et encore cela détermine le niveau de gamme. Pour sortir du lot des portables qui ont toutes les mêmes caractéristiques, le design est un moyen efficace. D'autant que le portable devient de plus en plus un symbole de statut social.

Quelle est la valeur ajoutée qu'apporte le design à l'objet portable ? Un designer peut jouer avec les matériaux, les couleurs et les formes. Adapter ces critères aux tendances garantit un pouvoir de séduction. En tant qu'objet nomade, des notions comme le toucher et la manipulation entrent en ligne de compte. Le design débouche également sur des fonctions car nous abordons la conception par l'usage. On peut ainsi citer le modèle W1 qui inclut une petite télécommande multimédia dont le récepteur et le logement sont une carte PCMCIA.

Nous avons également introduit la fonction jukebox. Ainsi par simple pression sur un bouton, l'utilisateur peut écouter de la musique, regarder des vidéos sans avoir à démarrer Windows.

Le design, c'est le look mais ce sont aussi les matières. Quelle est leur importance sur un portable ?

Le matériau utilisé détermine la valeur accordée à l'objet. Le métal par exemple est plus lourd et plus cher mais il offre une meilleure reconnaissance et un toucher perçu comme plus agréable. Au-delà, de nouveaux matériaux apparaissent en expérimentant. Nous avons développé avec Giant, spécialiste du cadre vélo carbone, des éléments de coque pour une série limitée de portables. Le carbone offre un rendu exceptionnel mais également une résistance accrue aux chocs. Il n'est pas exclu que son usage se généralise.

Expliquez-nous pourquoi ce modèle plutôt que tel autre sera perçu comme luxueux et élégant de prime abord.

Ce sont les détails qui comptent contrairement à ce qu'on pourrait penser. Nous ne sommes pas des créateurs, nous nous plaçons entre l'utilisateur et l'engineering pour offrir le meilleur compromis. Nous essayons de faire valoir nos points de vue pour chaque partie du produit. Cela conduit à ne pas faire un raccord sur la face avant, à conserver une ligne claire, à intégrer ce bouton dans la découpe de la coque, etc. En jouant sur tous ces détails de l'apparence, on obtient finalement un produit qui sera reconnu d'emblée comme étant de valeur et désirable.

Est-ce que dans le style, vous suivez les tendances et les modes ou essayez-vous plutôt d'imposer votre style ?

Notre équipe comporte 41 personnes. Six font de la recherche marketing et rassemblent des informations sur les tendances. Ainsi, nous visitons tous les grands salons, que ce soit pour l'automobile, l'ameublement ou le vêtement de sport. Parallèlement, nous essayons de définir un utilisateur type pour le produit. Quel usage va-t-il faire de son portable, comment s'habille-t-il, quel

est son style de montre, etc. Ensuite, nous intégrons toutes ces données dans le processus de développement. Actuellement, la tendance est au noir blanc et argent. Avec la reprise économique, la valorisation du produit par des matières nobles a été initiée par le secteur de l'ameublement. Le rétro est aussi toujours d'actualité à l'image du secteur automobile. Mais l'informatique n'a pas le recul nécessaire pour surfer sur cette vague. Alors, nous avons décidé de créer un Mini PC, le Spresso, qui reprend les lignes des premiers téléviseurs portables.

Comment réaliser un design qui plaise à une majorité et qui ne se démode pas d'une saison à l'autre ?

Nos produits ne sont pas encore suffisamment marqués par le style pour se démoder rapidement. La technologie se démode plus vite que le design. Nous essayons de prévoir ce qui sera moderne sans être dépendant de la mode. Ainsi, on abandonne la courbe pour la ligne.

Pensez-vous qu'il y a un rapport charnel entre l'utilisateur et son portable ? Et pourquoi ?

Cela dépendra de l'utilisateur mais pour une partie certainement. Les consommateurs férus de technologie qui achètent du haut de gamme et qui vivent avec la technologie, la musique et la vidéo ont certainement un rapport charnel à l'objet. Et puis, le portable c'est l'appareil auquel on confie toute sa vie et toute sa communication avec les autres (mails, photos...).

Est-ce que soigner le design est très onéreux ?

Non pas du tout. Le design peut même aider à économiser. Nous sommes experts en utilisateur et en usages. Nous savons ce qu'il veut et ce dont il a besoin. Parallèlement, nous travaillons sans cesse sur des nouvelles technologies de fabrication. En conjuguant les deux, nous pouvons par exemple faire utiliser une matière plus valorisante et moins chère à intégrer. La nouvelle série A4 en est une illustration. Le prédécesseur était en plastique laqué. Un nouveau procédé permet d'injecter de flocons de métal pour obtenir une surface plaisante à l'œil et au toucher. Nous l'avons utili-



Le Mini PC Spresso s'inspire du design des débuts de l'électronique grand public