|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TP2 IHM : Conception d’une application**  (fiches de travail à rendre à la fin de la séance) | | |
| **Fiche d’identité de l’application** | | **Équipe** |
| Nom**: Mobi-Tabou:** easyto guess. |  | **Rabii Ben Ouirane** |
| **Description:**  **Taboo est un jeu de groupe qui consiste à faire deviner des mots parmi plusieur catégorie** |
| **Mohamed Iyed Ziri** |
| **Wissal Messadi** |
| **le public :** supérieur à 6 ans | **Oussama Saddi** |
| C’est un jeu pour un Smartphone | **Ala Mabrouk** |
| Fonctionnalités de l’application (détailler et expliquer) | | |
| **Côté utilisateur**  -Assure à l'utilisateur la possibilité de choisir une catégorie spécifique parmi plusieurs catégories de mots disponible à deviner .  -L’application fournit a les utilisateurs un manuel simple et facile pour leur faire comprendre comment jouer et comment utiliser l'application  - L' utilisateur peut définir les contraintes de jeux comme la durée, le nombre d'équipes et le nombre de points à achever pour gagner .  -Les utilisateurs peuvent nommer les équipes comme ils le souhaitent :pour ajouter du plaisir et l'ambiance aux jeux  -aux cours du jeux les joueurs ont la possibilité de mettre le jeux en pause pour discuter sur les devines  - Si un mot interdit ou un mot de même racine est prononcé le joueur qui surveille doit buzzé ou bien lorsqu’un joueur fait deviner un mot à son coéquipier on valide la réponse et l'équipe gagne un point | **Côté administrateur**  -Consulter les statistique  -Publicité  -Mise à jour des mots à deviner  -Mise à jour des catégorie  -Collecte d’information pour déterminer le public cible | |
| **Méthode(S) De Conception Et Leurs**  **Caractéristique**  **l’application est construite selon le model en v** qui se caractérise par un flux d'activité descendant qui comprend l'expression des besoins, l'analyse, la conception, puis la mise en œuvre.et un flux ascendant qui comprend principalement une série detests jusqu'à pouvoir valider que le produit répond au besoin et aux exigences.  -> cette méthodologie est plus adaptable pour des applications de ce type :on peut développer et tester en parallèle .  aussi on va utiliser la méthodologie itérative pour la conception IHM, cette méthodologie basée sur une succession de cycles composés des trois phases (analyse, développement, évaluation) :amélioration des interfaces et prise en compte de nouveaux objectifs afin d'atteindre ’une interface satisfaisante | **Techniques De Recueil D’infos Adaptées À La Conception**  Méthode utilisée:Inspections cognitives (évaluer le système en se mettant à la place de l’utilisateur .)  **Moyens**  **série n1:**  **-**tâche n 1: (optionnelle):voire le manuel d’utilisation du l'application  -tâche n 2:choisir catégorie  - tâche n 3: choisir les règle du partie  -tâche n 4 :nommez les équipe  **série n2:**  tâche n 1:commencer le jeu.  tâche n 2:deviner les mots.  tache n 3:mots valide (+1 au score)et passage a la carte suivante.  tâche n 4 : Enfreindre la loi de jeu (buzzer:aucun point ajouter et passage à l'autre équipe).  tâche n 5:mettre la partie en pause . | |
| **Méthode(S) D’évaluation**  ***Evaluation de l’utilité:***  L'utilité est centrée sur les objectifs d’apprentissage  ,communication et divertissement son évaluation  est liée aux critères de conception qui aident  à développer chez l'utilisateur /joueur ses  réactions cognitives et contrôler sa progression .  ***Evaluation de l’Acceptabilité:***  Elle dépend du jugement de l'utilisateur/joueur,  De ce fait, l’évaluation analytique de l’acceptabilité doit être vérifiée dès la phase de conception.  ***L’évaluation empirique:***  doit vérifier la capacité du jeu  à susciter et à maintenir à la fois  l’intérêt et la motivation de joueur pour  l’utilisation du jeu. L’ensemble de ces  considérations vont permettre d’assurer un jeu  dont les activités seront adaptées aux  attentes de l’utilisateur/joueur. | **Techniques De Recueil D’infos Adaptées À L’évaluation**  La méthodologie d’évaluation proposée dans cet application, se situe en contextes de conception et d’expérimentation afin de réduire les risques d’une mauvaise conception de l’application qui doit être à la fois utile d’un point de vue pédagogique, utilisable et acceptable du point de vue de l’apprenant/joueur. Cette méthodologie réunit pour chacune des trois dimensions les différents critères qui sont possibles à évaluer par les méthodes analytiques et empiriques d’évaluation. L’ensemble de ces critères sont réunis à partir d’une sélection non exhaustive de modèles de conception et d’analyse de jeux de “taboo”  pour évaluer comme cette application il faut penser à des ensembles des critères spécifiques pour qu’on peut évaluer correctement l application:  -mode de représentation penser a l’ Appréciations et jugements de l’apprenant/Joueur.  -interaction:Facilité et qualité de l’interaction  -divertissement :mise en oeuvre de mécanismes  indiqués attrayants. | |
| **les pages de bienvenu s’affiche lors la premier utilisation de l’application**      **Interface N°1:**  **Start page:s’affiche chaque fois quand on ouvre notre application**    **Interface N°2**  **Page pour définir les contrainte de partie**  **Interface N°3:**    **Nommez les équipe on tapant sur le pion**    **Interface N°4:**    **Page principal du notre application ou on peut voir le chronomètre,le score de chaque équipe,la carte taboo avec le buzzer,bouton pause et bouton vert pour ajouter un point à l'équipe qui a deviner le mot taboo** | | |