



## DESCRIPTION DES TRAITEMENTS

La fiche suivante décrit tous les traitements possibles que l'application propose. Ceux-ci sont présentés dans un ordre d'importance décroissant, du plus important au moins important.

### I - Système de compte, inscription et connexion

Le système d'inscription et connexion est la fonctionnalité à mettre en place en priorité. Il y a trois types de compte:

#### **Utilisateur déficient**

Il s'agit du compte "principal" pour lequel l'application est principalement développée. Le compte sera mis en place par un accompagnateur (inscription), et aura accès aux fonctionnalités suivantes:

- [Gestion de l'emploi du temps](#)
- Utilisation des timers
- Personnalisation de la bibliothèque des pictogrammes
- La visualisation des contrats

#### **Utilisateur accompagnateur**

L'accompagnateur sera associé au déficient par l'administrateur. Il aura accès aux mêmes modules que l'utilisateur déficient. Il pourra aussi consulter la grille d'observation et gérer des contrats.

#### **Administrateur**

Les administrateurs pourront gérer l'association entre le compte d'un accompagnateur et le compte d'un utilisateur déficient.

### Mise en place technique

Une page d'inscription et de connexion seront présentés lors de la première ouverture de l'application.

## II - Création et gestion de l'emploi du temps

L'emploi du temps est la fonctionnalité phare de l'application. Il sera créé en suivant la méthode PECS par l'utilisateur déficient. Il aura la possibilité d'ajouter un timer pour chaque tâche, ainsi que de déplacer les tâches accomplies dans une corbeille.

Les pictogrammes définissant les différentes tâches disponibles, pourront être personnalisés via la bibliothèque.

### Mise en place technique

L'emploi du temps ne pourra pas être fait à l'avance, il sera créé chaque jour par l'utilisateur déficient. L'interface sera divisé en deux parties (mode paysage).

La partie de droite affichera la bibliothèque des pictogrammes disponible.

La partie de gauche affichera l'emploi du temps de la journée.

La personne pourra alors drag and drop les actions de la bibliothèque vers l'emploi du temps. Une fois l'action ajouté, il peut cliquer sur cette action pour ajuster le temps de l'action ainsi que l'heure de début et de fin (à voir si trop compliqué).

Une fois l'action terminée, l'utilisateur pourra déplacer cet action dans une boîte "Terminé". L'action sera alors enlevée de l'emploi du temps.

L'accompagnateur aura la possibilité de voir et modifier cet EDT.

## III - Ajout des timers

Les timers permettront à l'utilisateur de suivre le temps restant sur les tâches de l'emploi du temps.

### Mise en place technique

Un timer sera mis en place sur les différentes tâches disponibles dans la bibliothèque des actions. Chaque action aura une durée prédéfinie.

Les timers seront configurable depuis l'emploi du temps en cliquant sur une action.

Un menu à part entière affichera le timer de l'action en cours.

## IV - Bibliothèque des pictogrammes

La bibliothèque des pictogrammes regroupe toutes les actions de l'emploi du temps sous forme d'images. Les pictogrammes pourront être modifiés par des photos prises par l'utilisateur.

### Mise en place technique

La bibliothèque des pictogrammes sera affichée sous forme de grille. Au clic sur un pictogramme une fenêtre pop-up s'ouvrira, affichant un bouton appareil photo. L'utilisateur pourra alors prendre la photo et remplacer le pictogramme.

Les pictogrammes seront gardés en mémoire, au cas où l'utilisateur souhaiterait revenir à l'ancienne illustration.

## V - Mise en place des contrats

Les contrats seront mis en place par l'accompagnateur, ils seront construits avec les différents pictogrammes.

### Mise en place technique

L'accompagnateur choisira les différentes actions nécessaires au contrat, ainsi que la récompense associée (optionnel).

Il pourra alors choisir de l'envoyer sur l'application, qui sera alors affichée pour le déficient (utilisation d'un WebSocket ?).

## VI - Grille d'observation

La grille d'observation permettra à l'accompagnateur de garder une trace des comportements du déficient durant la semaine.

### Mise en place technique

La grille sera affichée dans un espace dédié à l'accompagnateur accessible via un bouton, sous forme de tableau d'une durée d'une semaine. Cet espace ne sera visible que par celui-ci. Il pourra rentrer tous les comportements de la journée en cours et aura aussi accès à un historique des grilles précédentes.

## Technologies

Firebase & React Native

