

Prochaines réunion : faire un Powerpoint
1 diapo ou 2 pour donner les titres des articles qu'on a lus

Thèse Stéphanie Rey

Token : objet
Contraint : emplacement où mettre les objets

Planification qui permet de détecter quel est le meilleur chemin à prendre selon les utilisateurs

Espèces de cercles

Faire résoudre aux utilisateurs un pb de planification grâce à l'interface tangible

D'autres possibles sous certaines précisions
ex : cavalier d'Euler

Statiques : on peut pas varier la taille

Côté statique

Monsieur Ichii

A créé des interfaces dynamiques

Carrés qu'on peut monter et descendre
InForm

Exemple de message vocal
Billes au milieu dans un trou
Message vocal : vente se crée et une bille descendre
Lire message vocal : prend la bille et la met dans un autre trou
Permettre de rendre la chose un peu plus dynamique
Sans intervention humaine

Problème cavalier d'Euler

Même contrainte

Dynamique
Tour d'Honoï
Voir modifications apportées

Possible :
- cavalier d'Euler
- sliding title puzzle
- job shop scheduling
- learning the parity function
- inductive inference

Possible à réfléchir :

- coloration des graphes
- route-finding problem
- traveling salesperson problem
- pandémie

cartographie côté Ichii

exemple interface dynamique

résultats d'expérience en 3D

projecteur

modifie interface graphique en fonction de la courbe voulue

espèce de main

arrive à visualiser ses mains dynamiquement

Continuer à regarder s'il y a d'autres interfaces qui existent

Continuer à regarder les différents types de pb qu'il y a

ambientROOM :

voir si les gens peuvent résoudre des problèmes

selon Adrien, c'est juste l'audio

prendre physiquement bougeable

cartes : choses en 2D

pas mal pour les problèmes de planification

2D

Est-ce que tout problème de contrainte pourrait se modéliser par des problèmes 3D

On s'intéresse à l'idée de résoudre ensemble des problèmes de contrainte (dans la même pièce)

On verra peut-être plus tard pour l'idée d'utiliser l'interface tangible à distance

Est-ce que l'interface tangible sert juste à établir les contraintes, ou bien à voir les étapes de résolution

Interface statique : compliqué de montrer les étapes

Déjà un peu le côté statique : caractérise un certain nombre d'interfaces

Interfaces dynamiques : comme le inFORM

On pourrait caractériser les types d'interface

Pour les dynamiques : voir différentes familles

En parallèle : voir problèmes de contrainte dans la littérature

Majorité des pbs demande beaucoup de contraintes

Besoin de zoomer sur un sous-problème

Côté humain : présenter qu'un certain nombre de variables

Nombre de contraintes : obligés de limiter

En rendant le pb tangible : cacher les contraintes derrière les objets

Dépend si les contraintes sont fixes ou pas

Caractérisation du pb de contraintes

Il faut qu'on réussisse à caractériser les 2 domaines :

- interfaces tangibles : quels sont les différents types d'interface
- pb de contraintes : quels sont les différents types de pb de contrainte

Essayer de structurer

ex : Pb de coloration de graphe est pb d'affectation

Essayer de mettre les pb dans des boîtes

Essayer de lire des bouquins généralistes

Pb planification et spatial : peuvent aller avec

être avant ou être après : proche ou moins

The Big Deal: Applying Constraint Satisfaction Technologies Where It Makes the Difference

Dans cet article, voir quelles sont les pb de grande taille qui existent

Chercher exemples qu'il a pris

Parcourir site d'Ichii

Beaucoup de projets d'interface tangible

Pas forcément beaucoup sur les résolutions de contrainte

Statique : table de la thèse S. Rey, metaDESK

Dynamique : inFORM

Labo Brest : table tangible

Se pencher dessus

Articles sur cette table ?

Sébastien Kubicki : élève d'un des partenaires du projet

Table à Brest et chez notre partenaire du projet

S. Kubicki a écrit une thèse sur cette table

Proposition d'Adrien : faire une sorte de maquette de ce qu'on peut faire avec l'interface tangible, au moins la statique

Savoir quelles sont les actions qu'on peut faire

Pas mal de prendre un exemple et de traduire par les actions qu'on devra faire sur l'interface

Voir tout ce que l'utilisateur a le droit de faire comme action

C'est bien de commencer par prendre un pb et de voir dans quelle interface on pourrait l'exprimer

Choisir un pb et le coder sur une interface tangible

A la fin du mois, faut qu'on ait chacun un pb à coder sur une interface tangible

On doit continuer la catégorisation

Réunion avec les personnes qui ont demandé ce projet
Les contacter pour demander si on va dans le bon sens

Réunion de vendredi prochain

Continuer à catégoriser les interfaces tangibles qui existent
Continuer à catégoriser les problèmes de contraintes

Prochaine réunion : 17 mai 2024

Envoyer :

- slides d'Adrien (avec références à la fin des slides)
- compte-rendu réunion (écrit par Anaïs)
- titres des articles consultés et une petite phrase résumant l'article (dans le mail ça suffit)

A faire :

- continuer à catégoriser les interfaces tangibles
- continuer à catégoriser les problèmes de contrainte

Objectif de l'état de l'art :

- avoir une cartographie des types d'interfaces tangibles et des exemples
- avoir une cartographie des types de problèmes de contrainte et des exemples

Compte-rendu réunion : min 1 page, max 4 pages

Un paragraphe suffit

Slides

Envoyer mail avec compte-rendu réunion et slides d'Adrien en pièces jointes