

Emolyse

Une application pour évaluer les émotions
suscitées par des produits innovants (v3)

Manuel d'utilisation

ARNAUD Alizée - DAITA Jordan - DROUET Rémy



Ce manuel a pour intérêt de faciliter l'utilisation de l'application Emolyse créée par trois étudiants en Master Web, Informatique et Connaissance à l'UPMF de Grenoble.

Il présentera toutes les manipulations possibles ainsi que les recommandations techniques nécessaires au bon fonctionnement de l'application.

Emolyse est une application web. Pour son installation il est primordiale d'avoir sur votre ordinateur un serveur web local ainsi que la base de données fournie dans le dossier /BDD de l'application.

L'application fonctionne dans un environnement Windows 7 et 8.1. Pour lancer l'application dans les meilleures conditions possibles il est préférable d'utiliser une tablette possédant ce système d'exploitation ainsi qu'une des dernières versions de Google Chrome. Pour savoir si votre carte graphique est compatible avec l'application vous pouvez vous rendre sur [cette page](#).

Contact :

Alizée ARNAUD (arn.alizee@gmail.com)

Jordan DAITA (jordandaita@gmail.com)

Rémy DROUET (drouet.remy@gmail.com)

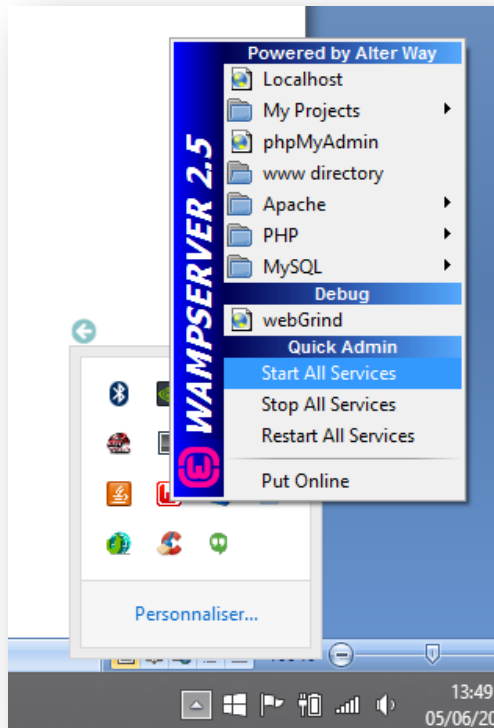
Partie 1 : Les outils nécessaires

Installation du serveur web (WampServer)

Télécharger WampServer [ici](http://www.wampserver.com) (<http://www.wampserver.com>).

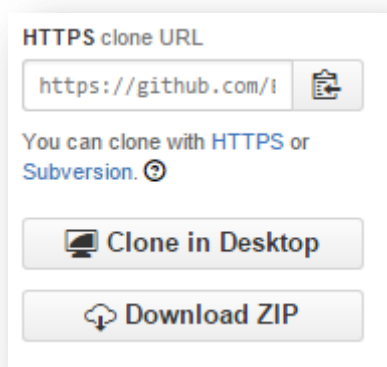
Suivez les indications d'installation.

Lancer et démarrer WampServer.



Récupération du projet

Téléchargez et décompressez le dossier zip récupéré sur [Github](https://github.com/Emolyse/Emolyse) (<https://github.com/Emolyse/Emolyse>)



Placez le contenu du dossier dans wamp (C:\wamp\www\Emolyse)

Installation de la base de données

Nous allons maintenant installer la base de données.

Récupérez le fichier .sql présent dans le dossier du projet (C:\wamp\www\Emolyse\BDD)

Rendez-vous sur la page <http://localhost/phpmyadmin>, nous allons ajouter la base de données.

Pour importer le fichier .sql précédemment récupéré, cliquez sur « Nouvelle base de données » dans phpMyAdmin puis nommez la base « emolyse » avec un interclassement utf8_unicode_ci.

Cliquez sur "Créer" pour valider la création.

Votre nouvelle base de données est créée. Vous pouvez la voir sur la gauche de l'interface. Cliquez dessus. Dans le menu du haut sélectionnez "Importer".

Seigneur: mysql wampserver » Base de données: emolyse

Structure SQL Rechercher Requête Exporter Importer Opérations Privilèges plus

Importation dans la base de données «emolyse»

Fichier à importer :

Le fichier peut être comprimé (gzip, bzip2, zip) ou non.
Le nom du fichier comprimé doit se terminer par `.[format].[compression]`. Exemple: `.sql.zip`

Parcourir : Aucun fichier choisi (Taille maximum: 128Mio)

Jeu de caractères du fichier :

Importation partielle :

☒ Permettre l'interruption de l'importation si la limite de temps configurée dans PHP est sur le point d'être atteinte. (Ceci pourrait aider à importer des fichiers volumineux, au détriment du respect des transactions.)

Ignorer ce nombre de requêtes (pour SQL) ou de lignes (autres formats), à partir du début :

Format :

Options spécifiques au format :

Mode de compatibilité SQL :

☒ Ne pas utiliser AUTO_INCREMENT pour la valeur zéro

Importer maintenant votre fichier « emolyse.sql » via le bouton « Parcourir », laissez toutes les options en l'état, puis cliquez sur "Exécuter".

La base de données est bien importée.

Seigneur: mysql wampserver » Base de données: emolyse

Table	Action	Lignes	Type	Interclassement	Taille	Perte
<input type="checkbox"/> environnement		~2	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 Kio	-
<input type="checkbox"/> experience		~2	InnoDB	utf8_unicode_ci	48 Kio	-
<input type="checkbox"/> identifiant		~76	InnoDB	utf8_unicode_ci	32 Kio	-
<input type="checkbox"/> langue		~2	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 Kio	-
<input type="checkbox"/> participant		~8	InnoDB	utf8_unicode_ci	16 Kio	-
<input type="checkbox"/> produit		~3	InnoDB	utf8_unicode_ci	32 Kio	-
<input type="checkbox"/> resultat		~0	InnoDB	utf8_unicode_ci	64 Kio	-
<input type="checkbox"/> traduction		~152	InnoDB	utf8_unicode_ci	32 Kio	-
8 tables	Somme	245	InnoDB	utf8_unicode_ci	256 Kio	0 0

Partie 2 : L'application

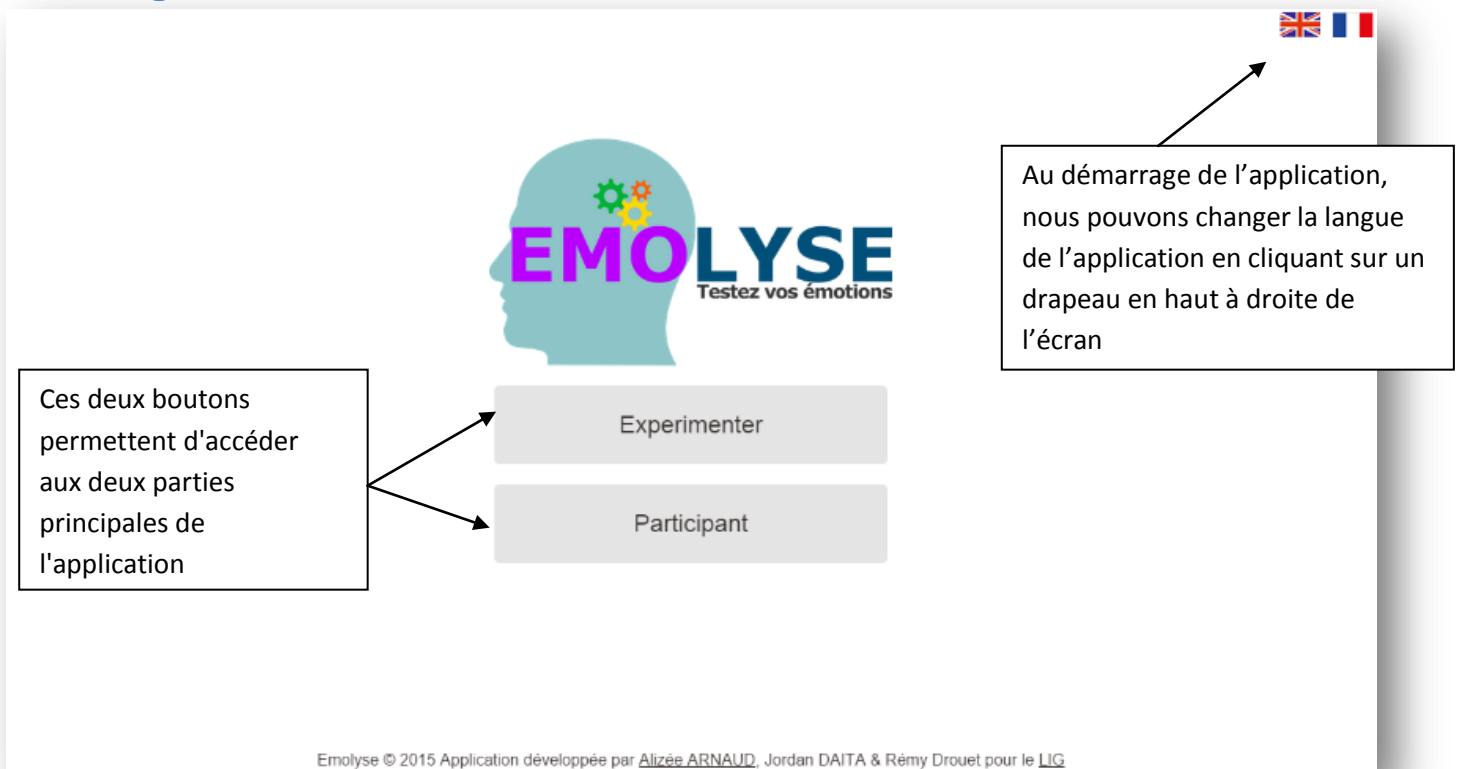
Rendez-vous enfin dans notre navigateur web à l'adresse suivante : <http://localhost/Emolyse>

Appuyez sur F11 pour mettre l'application en plein écran.

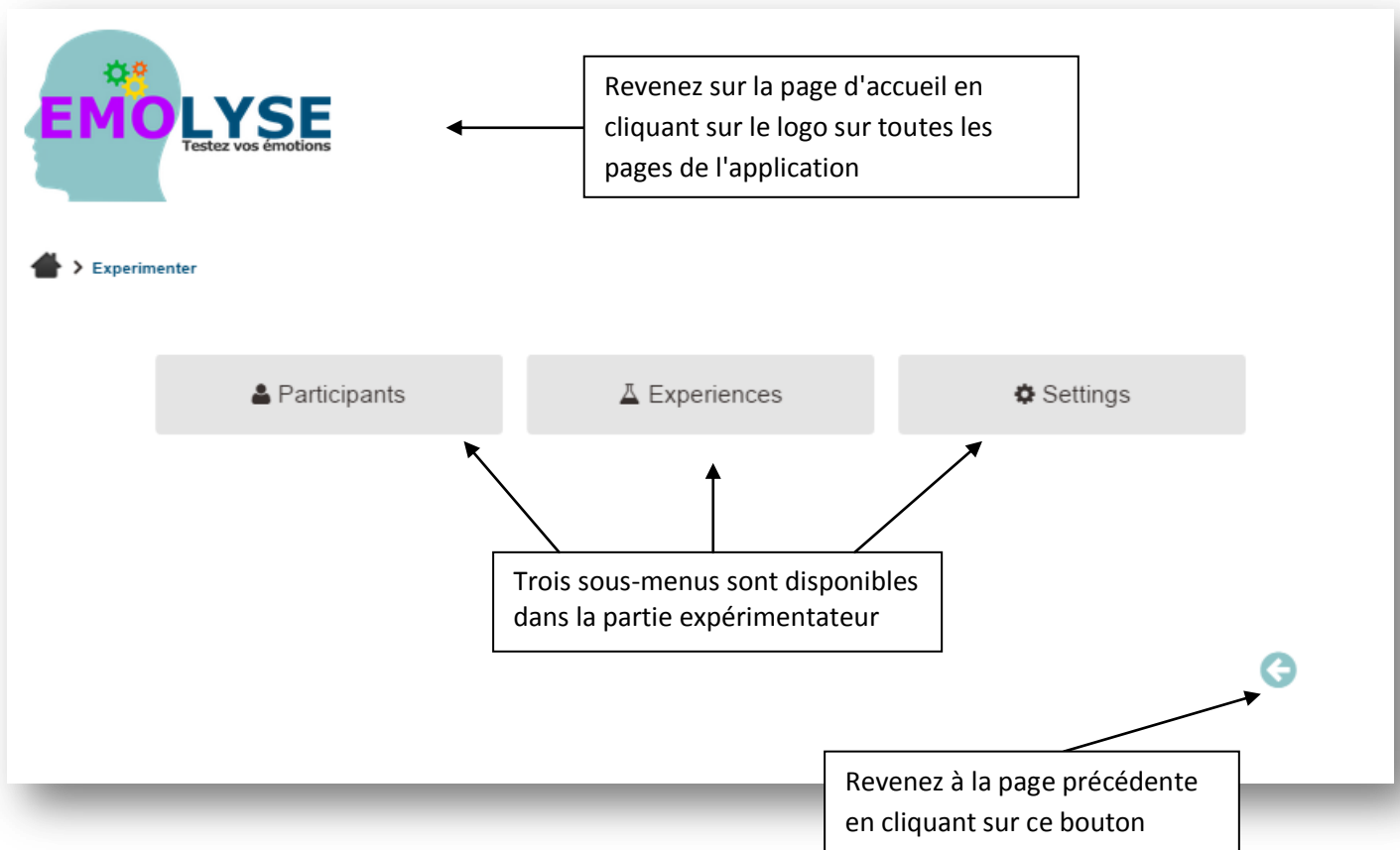


Si vous utilisez le script Emolyse.bat pour lancer l'application il se peut que vous rencontriez une erreur en vous rendant sur la page de l'application. Cette erreur est sûrement due au fait que le serveur n'a pas eu le temps de finir de démarrer. Attendez quelques secondes que l'icône de wamp soit verte et rafraîchissez la page à l'aide de la touche F5.

Page d'accueil



Menu expérimentateur



Page participants

Nous retrouvons un tableau récapitulatif de tous les participants. Il est possible de les trier en cliquant sur le nom des colonnes (flèches)

EMOLYSE
Testez vos émotions

Expérimenter > Participants

Sex	Name	Firstname	Age
ARNAUD	Alizee		22 ans
ARNAUD	Alizée		22 ans
DAITA			
DROUET			
Julie			
sujet-17			2 ans

Page expériences

Revenez en arrière à tout moment grâce au fil d'ariane (chemin de navigation)

Cliquez ici pour ajouter une nouvelle expérience

Cliquez ici pour télécharger une archive zip de tous les fichiers .CSV des expériences

Supprimer une expérience

Cliquez sur le nom d'une expérience pour la modifier (gérer les objets, gérer la langue...)

Télécharger les données de l'expérience en .CSV

EMOLYSE
Testez vos émotions

Expérimenter > Expériences

Expérience en italien

test

Ajout/Modification d'une expérience

EMOLYSE
Testez vos émotions

Champ contenant le nom de l'expérience

Dans cet encadré vous pouvez glisser-déposer directement des images, elles seront automatiquement enregistrées.

test

FR Edit the instruction

Objects ☒ Random ☒ Synchro

Ajout manuel

Environment

L'ajout manuel est également disponible, cliquez ici pour le déclencher

Pour sélectionner un environnement, cliquez simplement dessus. La sélection est symbolisée par un encadré bleu.

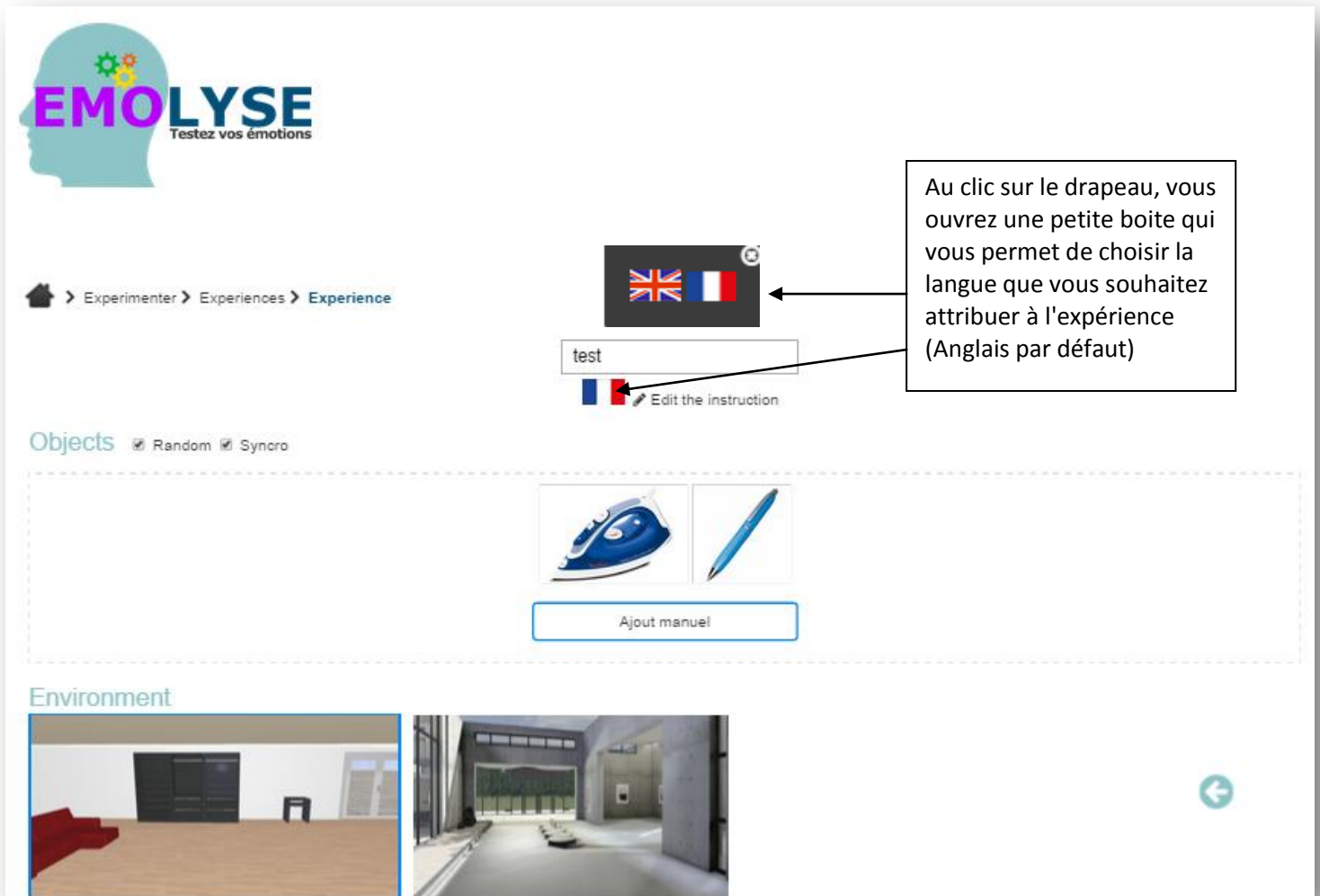
Ici nous retrouvons deux options :

- L'affichage dans un ordre aléatoire des objets au lancement de l'expérience
- La possibilité de dissocier le mouvement des bras de l'avatar pour cette expérience

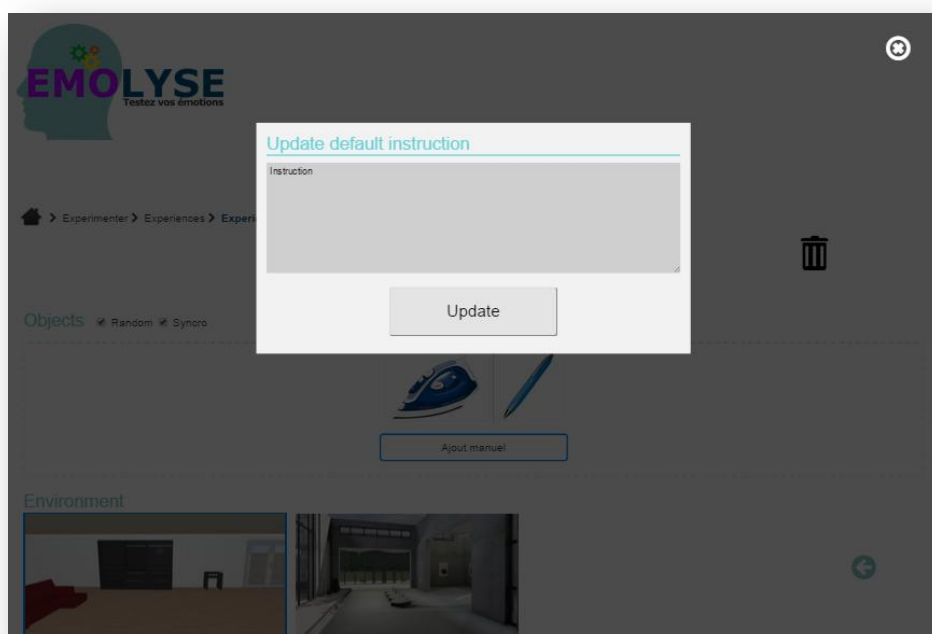
NB: Idéalement, les photos des produits doivent avoir un format carré et être sur fond transparent.

Pour modifier l'ordre des produits, attrapez son image puis placez là où vous le souhaitez. L'ordre est sauvegardé.

Afin de supprimer une image, attrapez-la avec votre souris puis glissez-la sur la poubelle entre-ouverte sur la droite. Lâchez-la, le capot de la poubelle se referme, le produit est bien supprimé.



Au clic sur le lien d'édition de la consigne, vous pouvez modifier la consigne par défaut déjà présente dans l'application grâce à la fenêtre qui surgit. Vous ne modifierez pas la consigne par défaut de l'application mais vous attribuerez une nouvelle consigne spécifique à l'expérience en cours de modification.

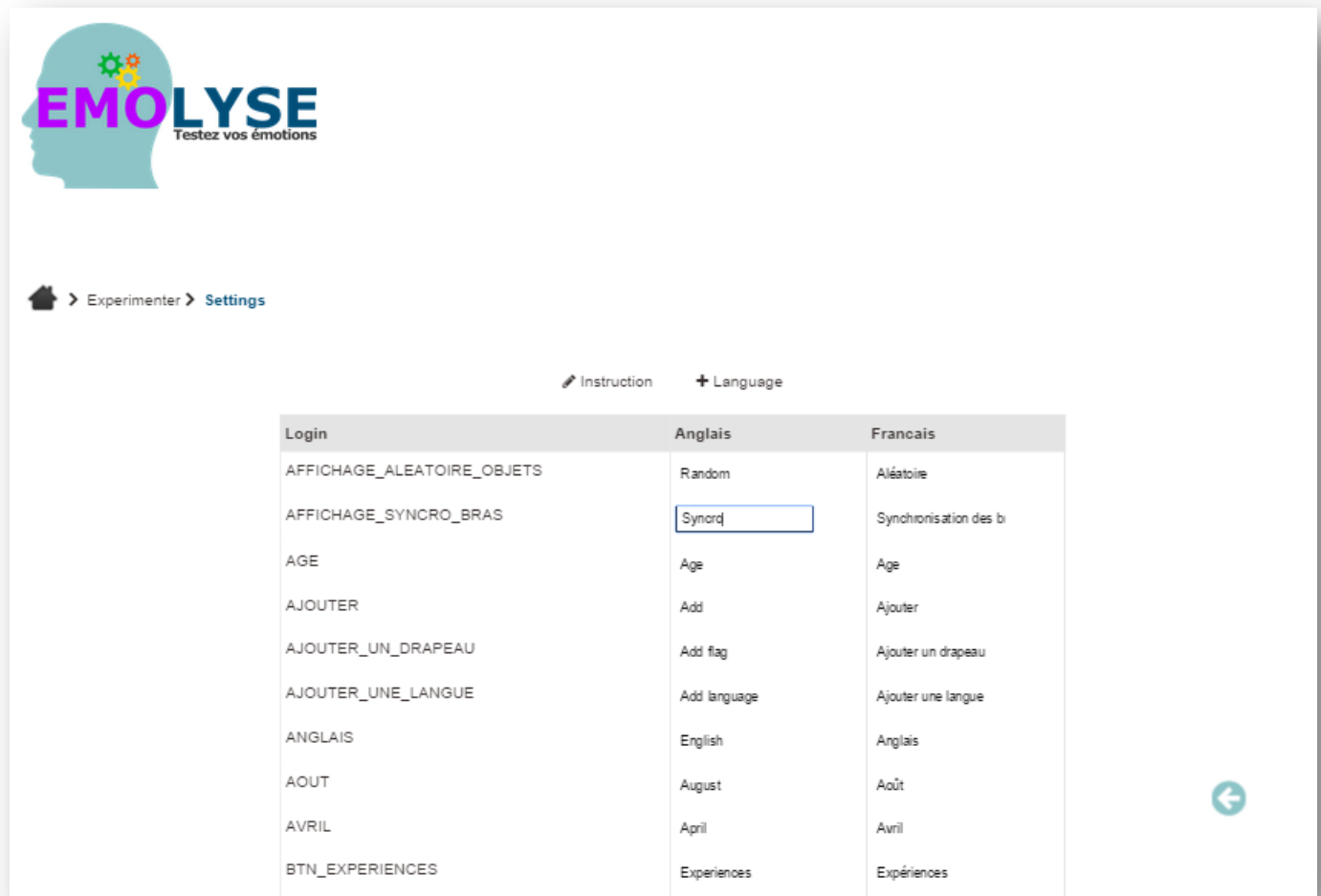


Il n'y a pas de bouton de validation, chaque action sera automatiquement enregistrée.

Page paramètres

Cette page est la page de gestion multilingue d'Emolyse.

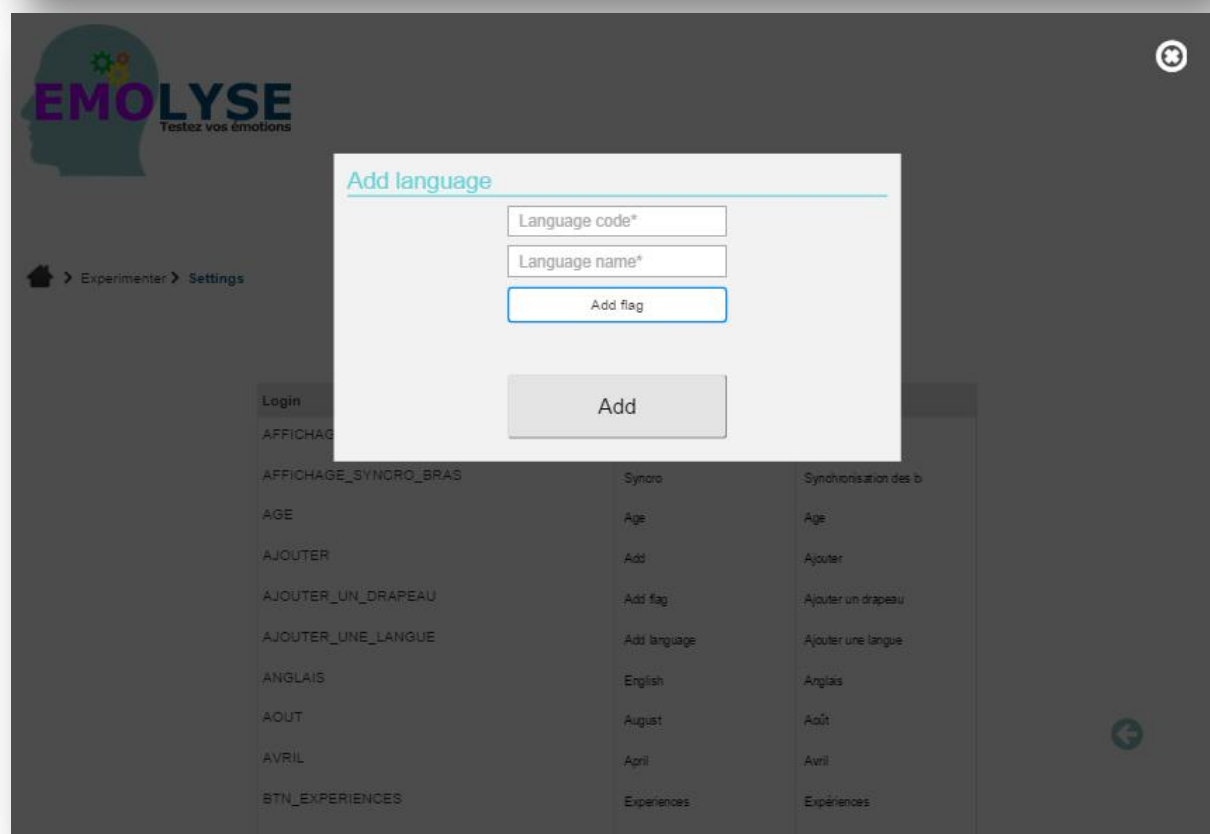
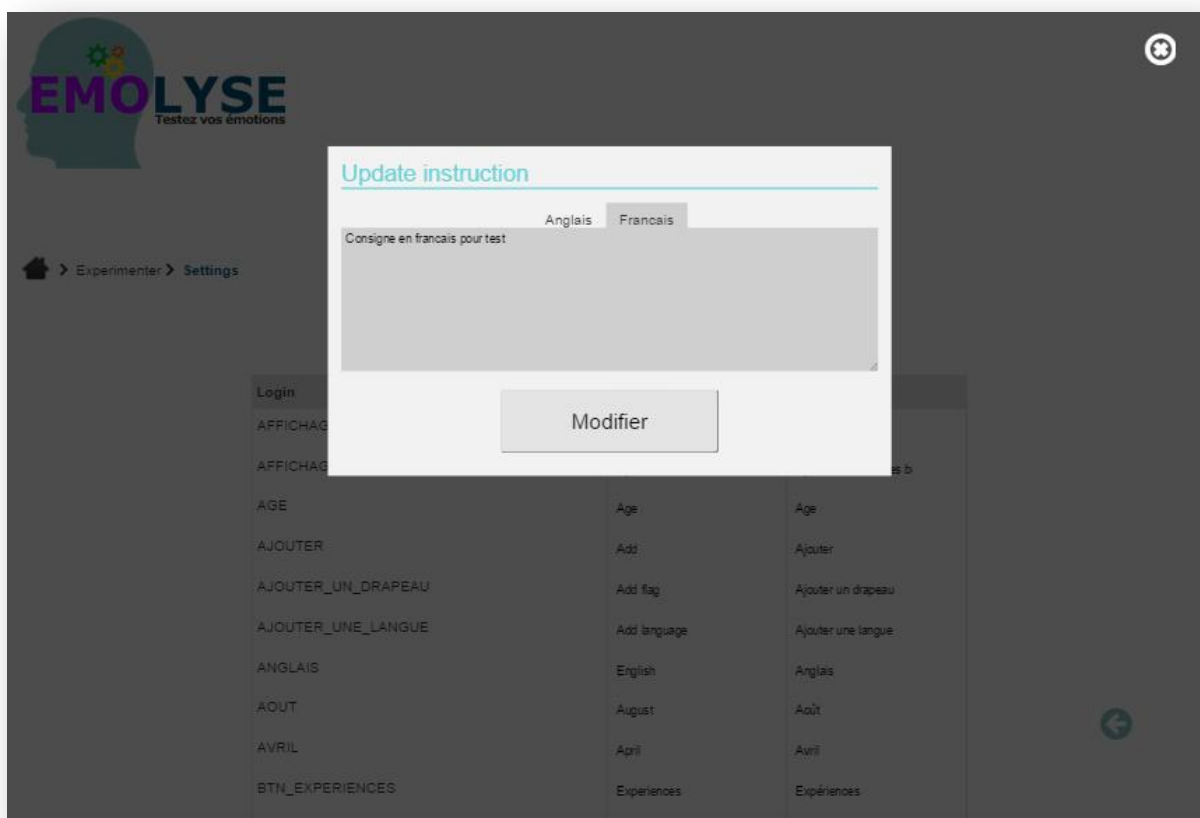
Nous retrouvons un tableau récapitulatif de tous les textes ou mots présents dans l'application. La première colonne correspond aux identifiants de chacun des textes. Afin de modifier une traduction existante, vous n'avez qu'à appuyer sur le mot et effectuer le changement. L'enregistrement s'effectue en direct, il n'y a pas de validation.



Login	Anglais	Français
AFFICHAGE_ALEATOIRE_OBJETS	Random	Aléatoire
AFFICHAGE_SYNCRO_BRAS	<input type="text" value="Synord"/>	Synchronisation des b
AGE	Age	Age
AJOUTER	Add	Ajouter
AJOUTER_UN_DRAPEAU	Add flag	Ajouter un drapeau
AJOUTER_UNE_LANGUE	Add language	Ajouter une langue
ANGLAIS	English	Anglais
AOÛT	August	Août
AVRIL	April	Avril
BTN_EXPERIENCES	Experiences	Expériences

Lorsque l'on clique sur « Consigne » une fenêtre apparaît en plein écran. Nous avons la possibilité de modifier une consigne par défaut pour chacune des langues de l'application grâce à un système d'onglet.

Si l'on souhaite ajouter une nouvelle langue il faut cliquer sur « +Langue ». Comme pour la consigne par défaut une fenêtre apparaît. Il faut compléter le formulaire avec un code langue (ex: FR), le nom de la langue (qui apparaîtra dans le tableau des traductions) et une image pour le drapeau.



Attention ! Vous ne pouvez pas supprimer une langue.

NB : Pour l'ajout d'une image pour le drapeau, préférez une image au format 40x25px.

Démarrer une expérience

Cette page est accessible via le lien « Participant » de la page d'accueil de l'application. L'expérimentateur signalera au participant le nom de l'expérience et ce dernier la sélectionnera dans la liste déroulante (seules les expériences ayant au moins un produit intégré sont disponibles). Il devra aussi sélectionner un avatar. L'avatar lèvera le bras pour symboliser sa sélection. S'il ne sélectionne pas d'avatar l'expérience démarrera quand même avec un avatar par défaut. Cliquez sur « Démarrer » pour commencer l'expérience.

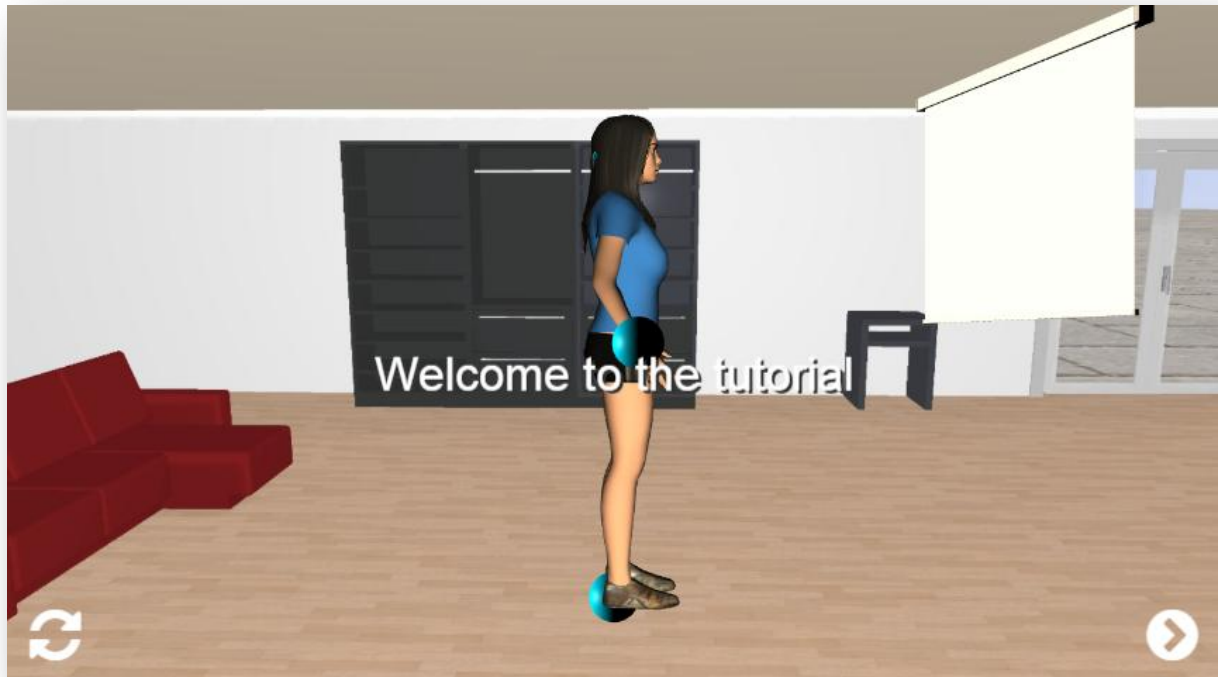


Une fois l'application chargée, la consigne apparaît et le choix est laissé au participant d'effectuer une prise en main de l'avatar grâce à un tutoriel d'aide à la manipulation.



Le tutoriel

Au début du tutoriel, l'avatar et les deux boutons en bas de l'écran sont désactivés. Des instructions défilent jusqu'à la première des cinq étapes du tutoriel.



Le participant doit saisir les sphères présentes sur le corps de l'avatar pour le manipuler comme indiqué dans les instructions. Il ne pourra effectuer dans un premier temps que les mouvements demandés.



L'expérience

Une fois les cinq étapes passées et avant de commencer l'expérience, le participant peut utiliser le mode libre pour se familiariser avec l'avatar.

L'expérience démarre, le participant manipule l'avatar et passe aux suivants quand il pense avoir fini. Il ne pourra pas revenir en arrière une fois qu'il cliquera sur la flèche verte.

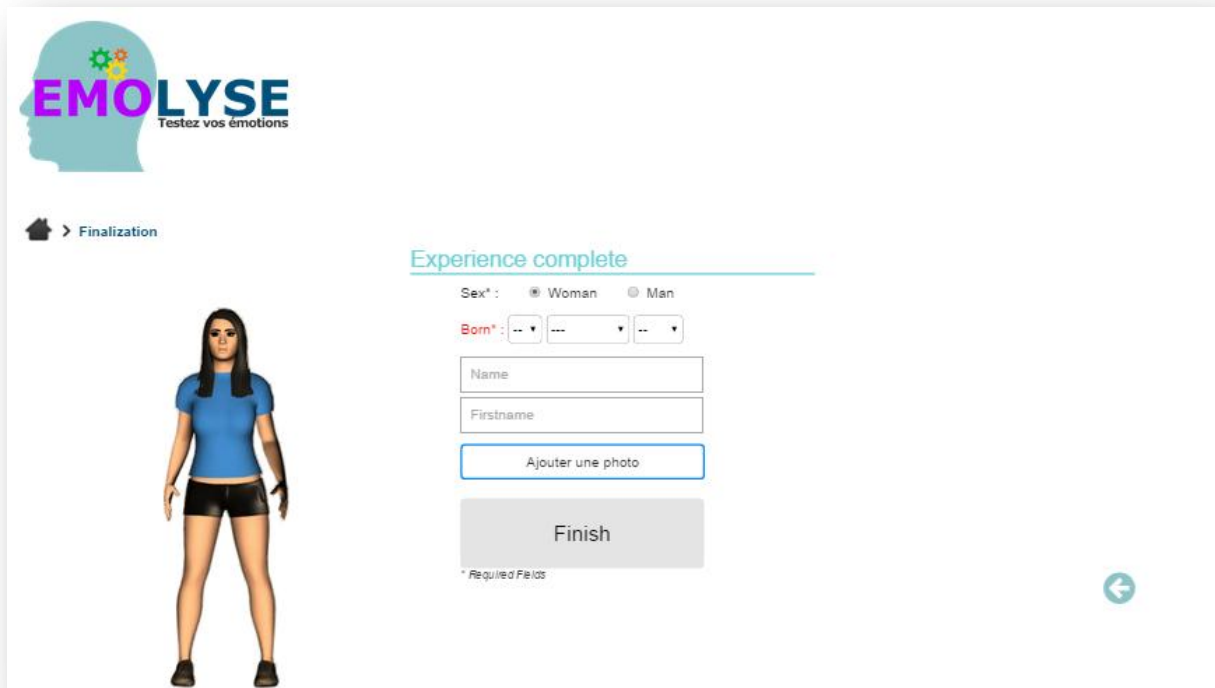


Une fois le dernier produit validé, un message de fin est affiché. Le participant doit cliquer sur la flèche verte pour terminer et accéder à l'écran suivant.



Finalisation de l'expérience

Le participant doit maintenant compléter sa participation grâce à un formulaire d'enregistrement. Les champs « Sexe » et « Date de naissance » sont obligatoires, il ne pourra pas valider sans ces informations. Si le nom n'est pas complété, il y en aura un qui sera mis par défaut sous le format : sujet-identifiantParticipant (ex : sujet-24). Une fois le formulaire validé, nous sommes redirigé sur la page d'accueil de l'application.



The screenshot shows the 'Experience complete' page of the Emolyse application. On the left, there is a 3D avatar of a woman with long dark hair, wearing a blue t-shirt and black shorts. Above the avatar, the Emolyse logo is displayed with the tagline 'Testez vos émotions'. Below the logo, a breadcrumb trail shows a home icon followed by 'Finalization'. To the right of the avatar, the title 'Experience complete' is underlined. Below the title, there is a 'Sex*' field with radio buttons for 'Woman' (selected) and 'Man'. Below that is a 'Born*' field with three dropdown menus for day, month, and year. Further down are input fields for 'Name' and 'Firstname'. Below these is a button labeled 'Ajouter une photo'. At the bottom of the form is a large grey button labeled 'Finish'. A small asterisk and the text '* Required Fields' are located below the 'Finish' button. In the bottom right corner of the page, there is a green circular button with a white left-pointing arrow.

Partie 3 : Les fichiers CSV

Formater les données pour Excel

Les données ont pour séparateur la virgule « , » mais Excel utilise par défaut le point-virgule pour les fichiers CSV. Il faut donc effectuer la manipulation suivante pour formater nos données.

Sélection de la première colonne

On clique d'abord sur l'onglet « données »

Puis sur « Convertir »

On choisit ensuite les configurations suivantes :

1

Assistant Conversion - Étape 1 sur 3

L'Assistant Texte a déterminé que vos données sont de type Délimité.

Si ce choix vous convient, choisissez Suivant, sinon choisissez le type de données qui décrit le mieux vos données.

Type de données d'origine

Choisissez le type de fichier qui décrit le mieux vos données :

☒ Délimité - Des caractères tels que des virgules ou des tabulations séparent chaque champ.

☐ Largeur fixe - Les champs sont alignés en colonnes et séparés par des espaces.

Aperçu des données sélectionnées :

1	ID_PARTICIPANT,NOM_PARTICIPANT,PRENOM_PARTICIPANT,DATE_NAISSANCE,GENRE_PAR
2	17,sujet-17,,2013-03-03,H,F,2015-06-04,217,pad-ps3-rendu,0,0,0,0,0,170
3	18,sujet-18,,2013-03-02,F,F,2015-06-08,217,pad-ps3-rendu,0,0,0,35.2669,0,0
4	
5	
6	

Annuler < Précédent Suivant > Terminer

2

Assistant Conversion - Étape 2 sur 3

Cette étape vous permet de choisir les séparateurs contenus dans vos données. Vous pouvez voir les changements sur votre texte dans l'aperçu ci-dessous.

Séparateurs

☒ Tabulation
☐ Point-virgule
☒ Virgule
☐ Espace
☐ Autre :

☐ Interpréter des séparateurs identiques consécutifs comme uniques

Identificateur de texte :

Aperçu de données

ID_PARTICIPANT	NOM_PARTICIPANT	PRENOM_PARTICIPANT	DATE_NAISSANCE	GENRE_PARTI
17	sujet-17		2013-03-03	H
18	sujet-18		2013-03-02	F

Annuler < Précédent **Suivant >** Terminer

3

Assistant Conversion - Étape 3 sur 3

Cette étape vous permet de sélectionner chaque colonne et de définir le format des données.

Format des données en colonne

☒ Standard
☐ Texte
☐ Date :
☐ Colonne non distribuée

L'option Standard convertit les valeurs numériques en nombres, les dates en dates et les autres valeurs en texte.

Avancé...

Destination :

Aperçu de données

Standard	Standard	Standard	Standard	Standard
ID_PARTICIPANT	NOM_PARTICIPANT	PRENOM_PARTICIPANT	DATE_NAISSANCE	GENRE_PARTI
17	sujet-17		2013-03-03	H
18	sujet-18		2013-03-02	F

Annuler < Précédent Suivant > **Terminer**

Le fichier est alors correctement formaté.

Explication des colonnes du CSV

Les fichiers CSV sont composés de $7 + (9 * \text{nombre produits})$ colonnes. Nous allons expliquer chacune de ces colonnes.

PARTICIPANT_ID : L'identifiant du participant créé automatiquement lors de la finalisation d'une expérience.

PARTICIPANT_SURNAME : Le nom de famille du participant si indiqué, sinon sujet-PARTICIPANT_ID

PARTICIPANT_NAME : Le prénom du participant si indiqué, sinon vide.

DATE_OF_BIRTH : Date de naissance du participant.

PARTICIPANT_GENDER : Sexe du participant, « F » pour les femmes et « M » pour les Hommes

AVATAR_GENDER : Genre de l'avatar choisit, « F » pour les femmes et « M » pour les Hommes

DATE_OF_PARTICIPATION : Date de participation à l'expérience

Pour les prochaines colonnes, le dernier chiffre correspond au numéro du produit dans l'expérience. Ces colonnes seront donc répétées en fonction du nombre de produits.

PRODUCT_ID_1 : Identifiant du produit créé au moment de l'ajout du produit dans une expérience.

PRODUCT_NAME_1 : Nom du produit qui correspond au nom du fichier (sans l'extension) au moment de l'ajout dans une expérience.

AVATAR_ROTATION_1 : (voir Figure 1 : Avatar Rotation)

Correspond à l'angle de rotation de l'avatar en degrés compris entre -180° et 180°

- 0 correspond à l'avatar de profil et face à l'objet
- -90° l'avatar est de face
- 90° l'avatar est de dos
- 180° l'avatar est de profil et dos à l'objet

LEFT_ARM_ANGLE_X_AXIS_1 : (voir Figure 3 : Profile arm rotation)

Correspond à l'angle de rotation du bras gauche sur l'axe z (quand l'avatar est plutôt profil) compris entre -55° et 135° .

LEFT_ARM_ANGLE_Z_AXIS_1 : (voir Figure 2 : face arm rotation)

Correspond à l'angle de rotation du bras gauche sur l'axe z (quand l'avatar est plutôt de face ou de dos) compris entre 0° et 100° .

RIGHT_ARM_ANGLE_X_AXIS_1 : idem que LEFT_ARM_ANGLE_X_AXIS_1 mais pour le bras droit.

RIGHT_ARM_ANGLE_Z_AXIS_1 : idem que LEFT_ARM_ANGLE_Z_AXIS_1 mais pour le bras droit.

BODY_ROTATION_1 : (voir Figure 1 : Body Rotation)

Correspond à l'angle de rotation de du buste en degrés compris entre -30° et 90° .

DISTANCE_1 : (voir Figure 3 : Profile arm rotation)

Correspond au déplacement de l'avatar compris entre -140 cm et 30 cm

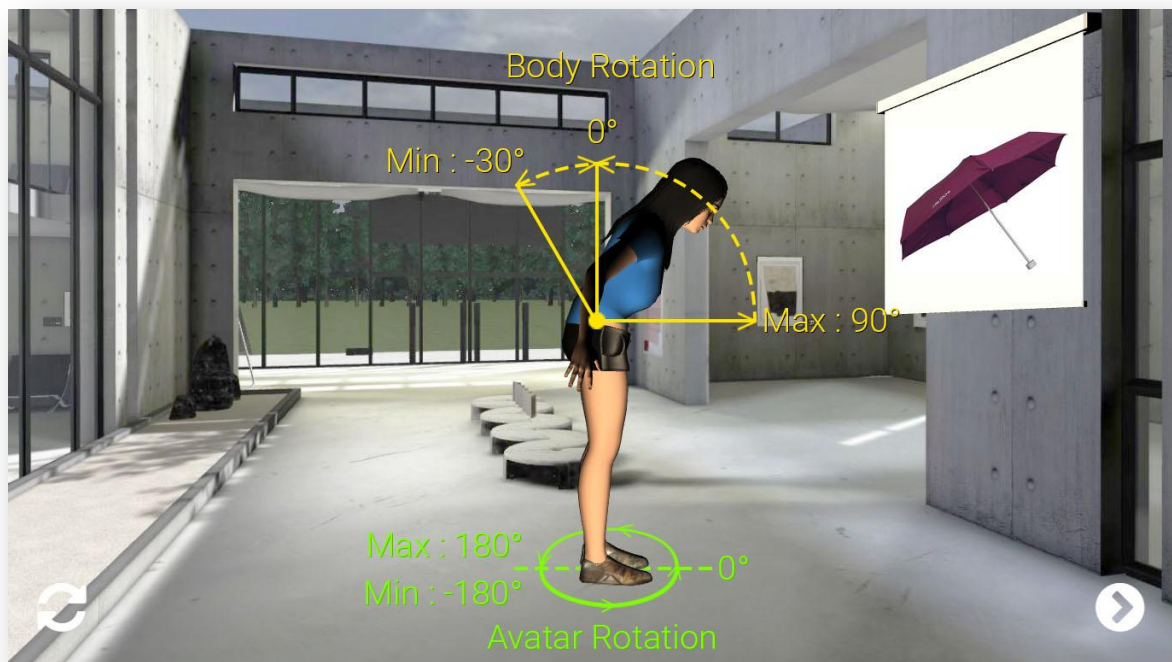


Figure 1 : Body and avatar rotation

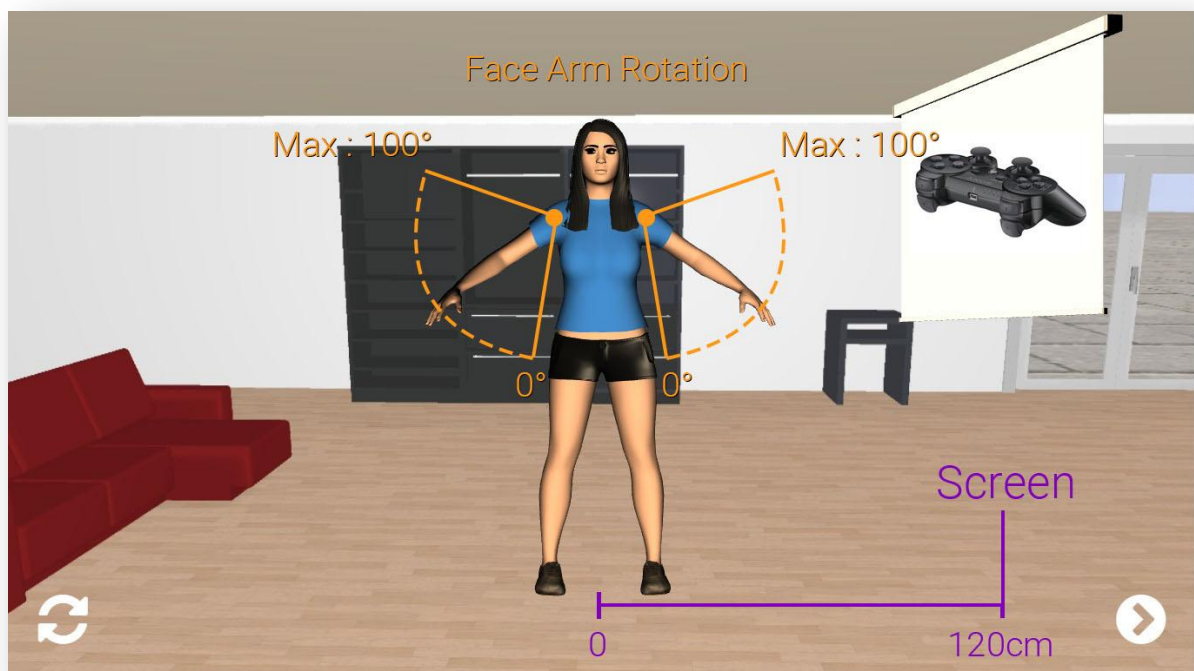


Figure 2 : Face arm rotation (z axes)

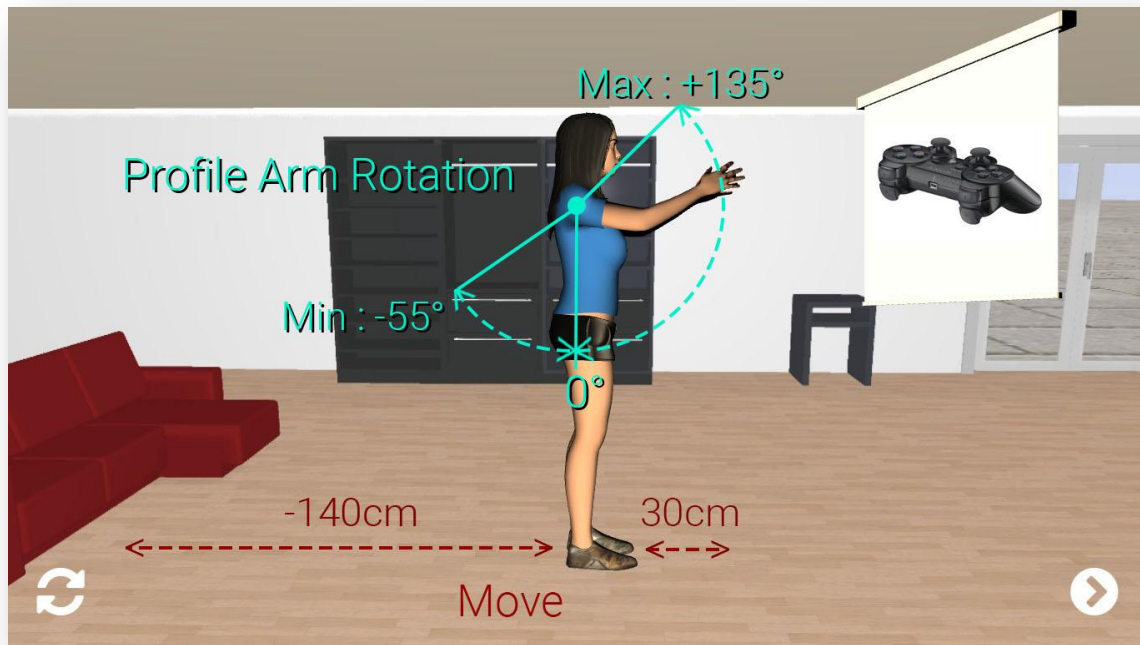


Figure 3 : Profile arm rotation & movement