

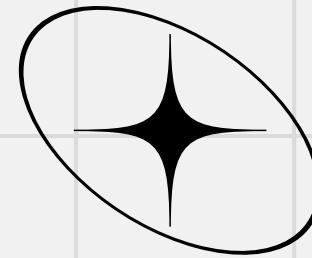


RONAN HOUÉE



SAAD MOUSSTAID

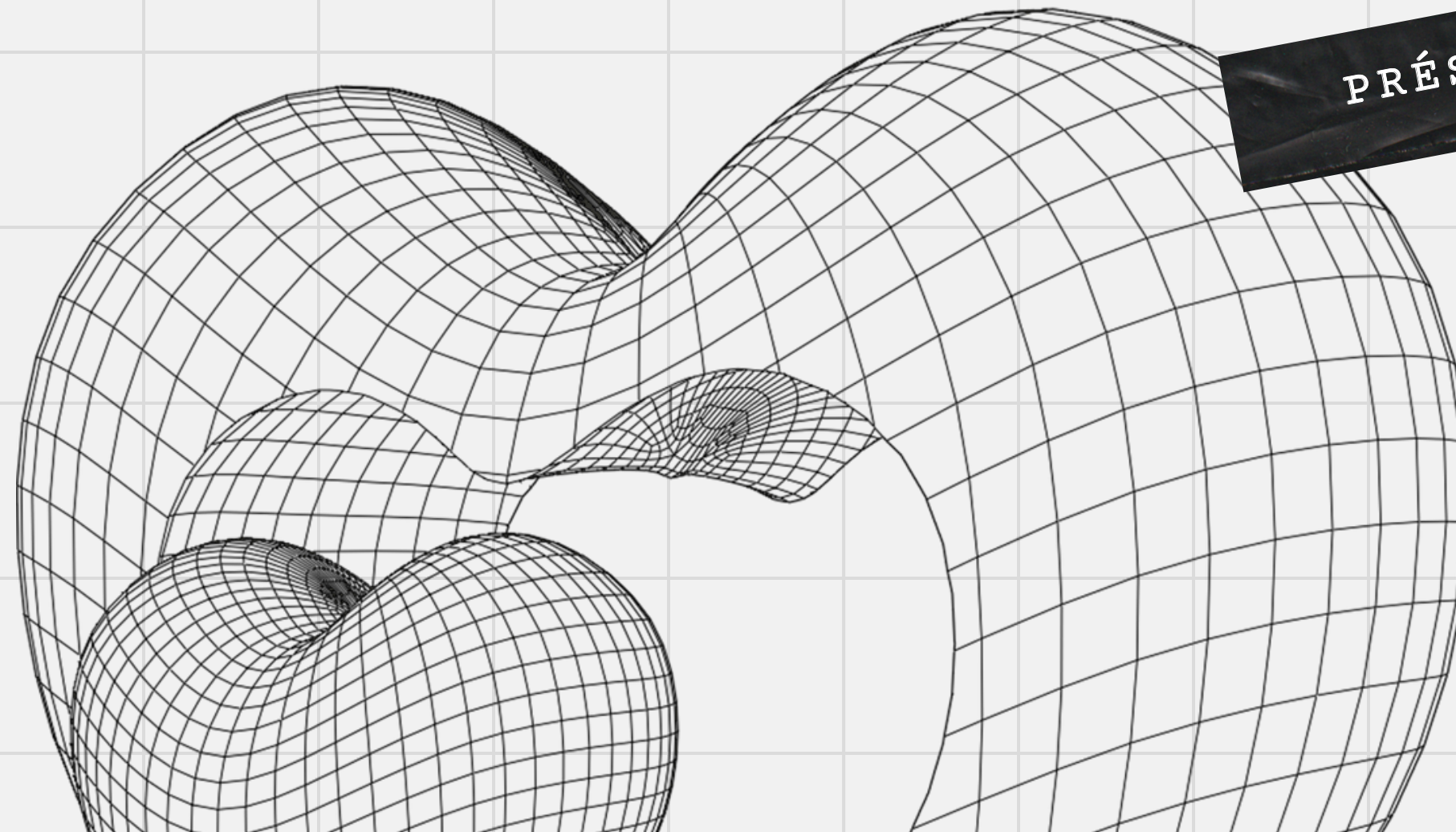
22/05/2024



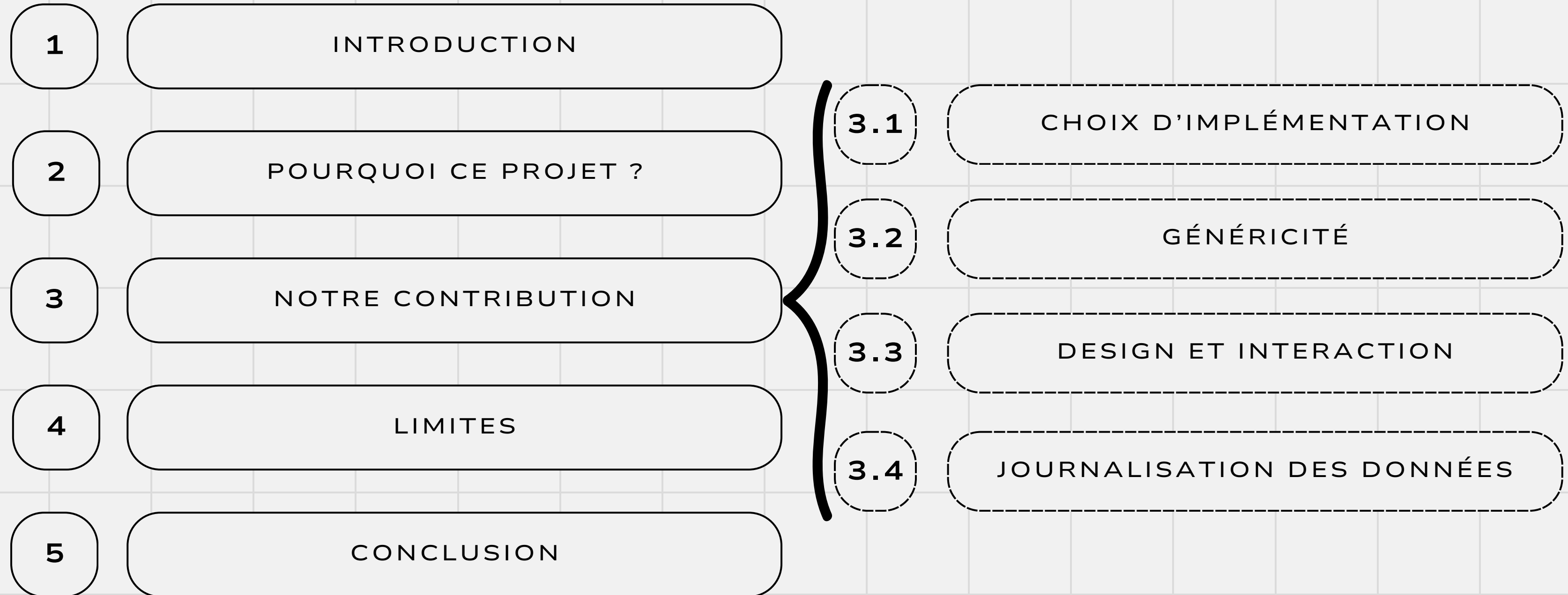
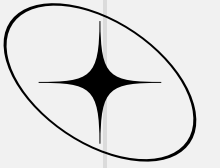
# Estimer L'ADVERSITÉ aux recommandations



PRÉSENTATION



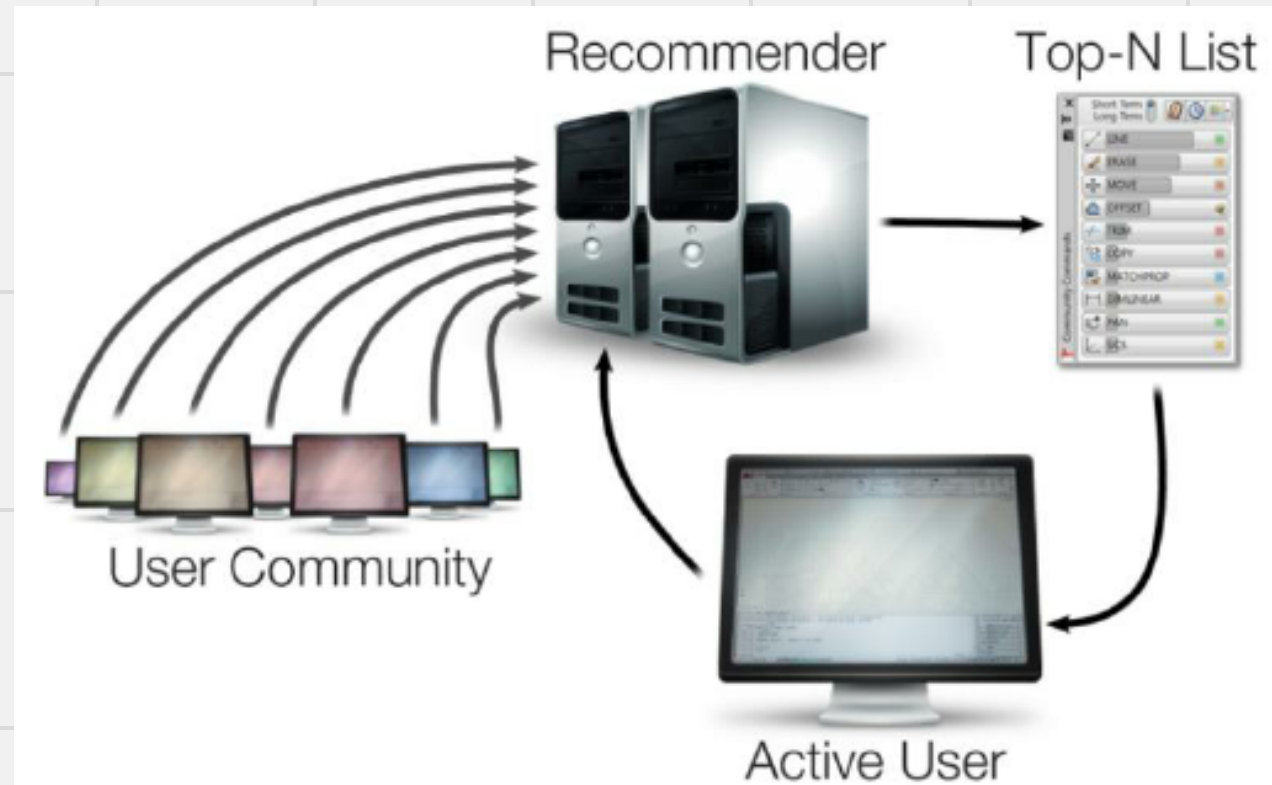
# SOMMAIRE



# Introduction



# Pourquoi ce projet ?

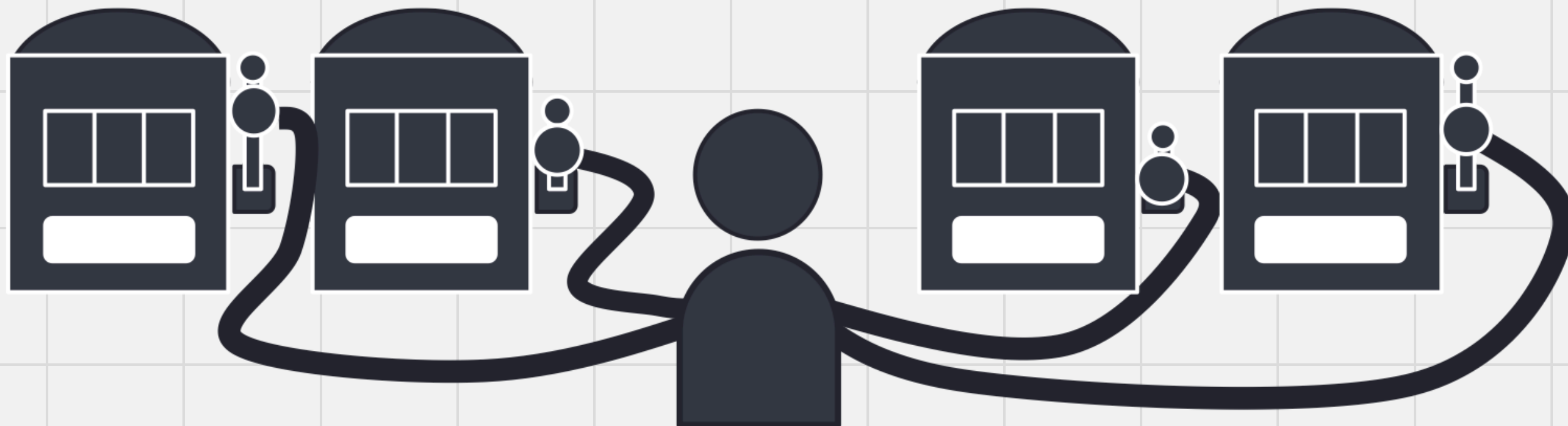


Systèmes de Recommandation en IHM



Adversité

Multi-Armed Bandit



# Notre contribution

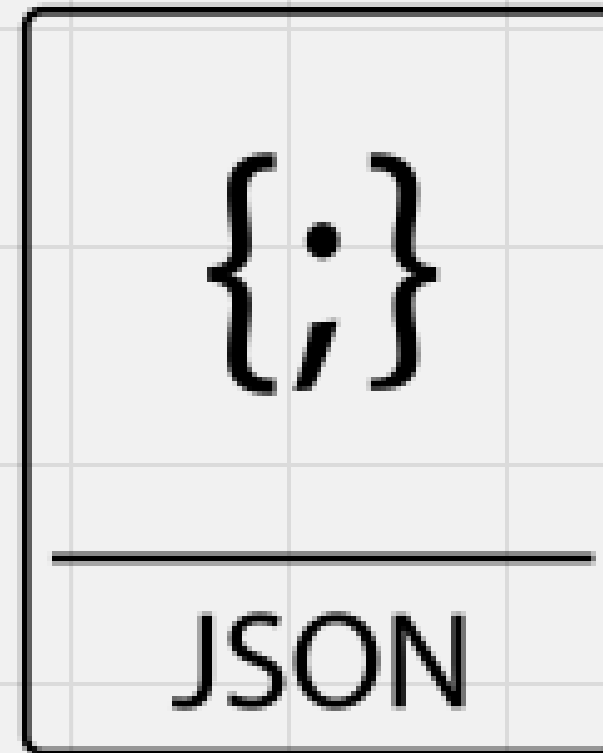
# Choix d'implémentation



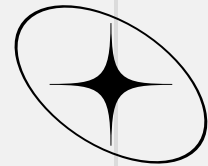
**Python**



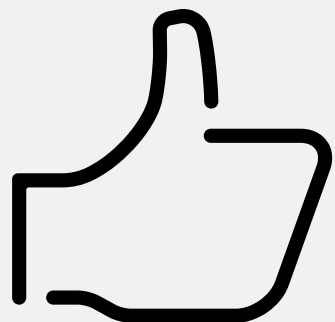
**PyQt**



**Unix**

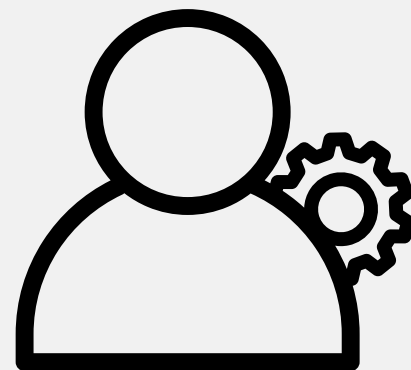


# GÉNÉRCITÉ



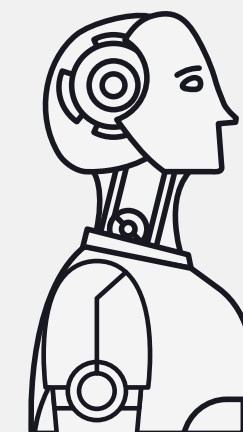
## LES RECOMMANDATIONS

Les différents paramètres des recommandations peuvent être modifiés sans toucher au code grâce aux fichiers json.



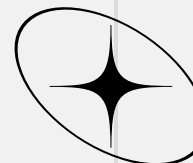
## LES EXPÉRIENCES

Les différents types de blocs peuvent être enchaînés au cours d'une expérience, peu importe leurs types,



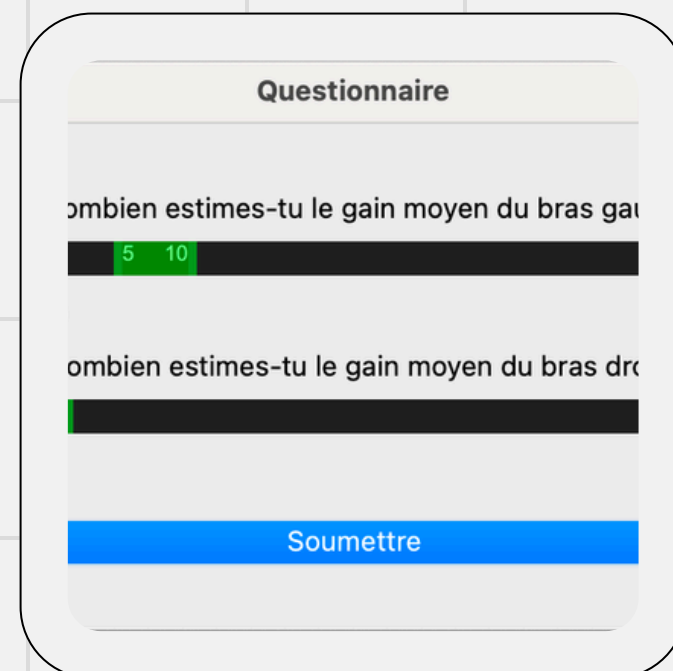
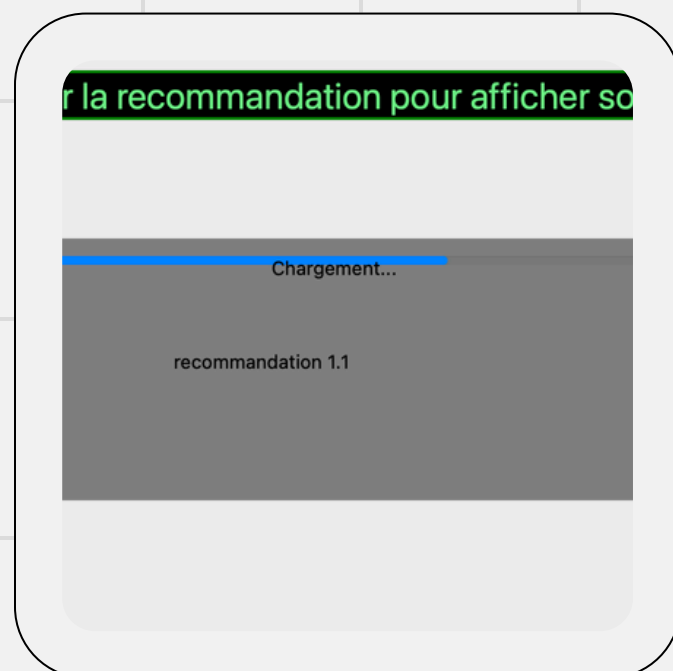
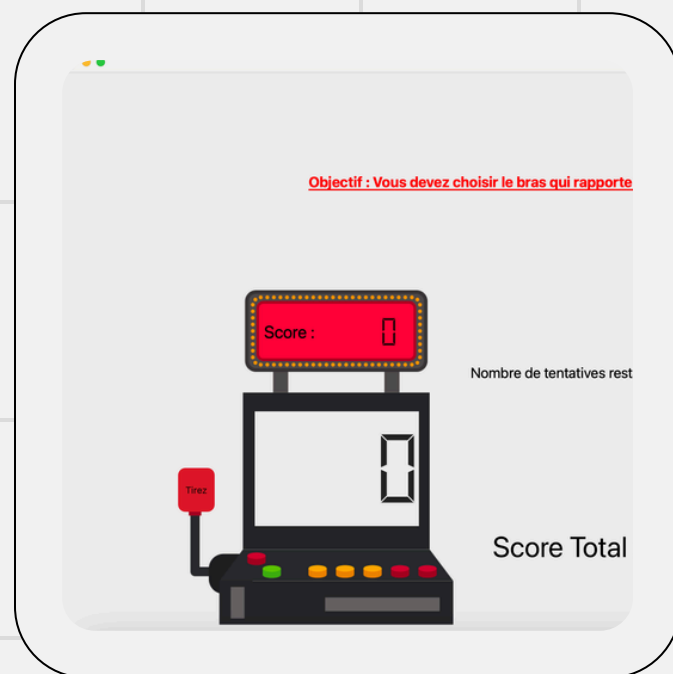
## FUTUR

De nouveaux types de blocs peuvent être ajoutés pour enrichir les expériences sans difficulté.



# DESIGN ET INTERACTION

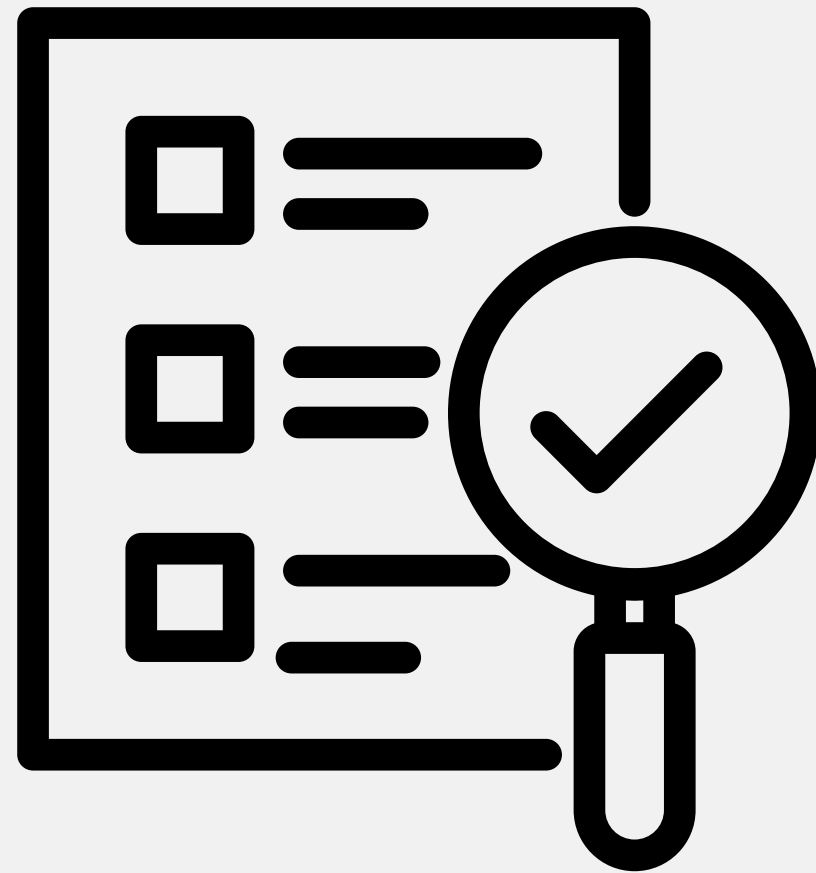
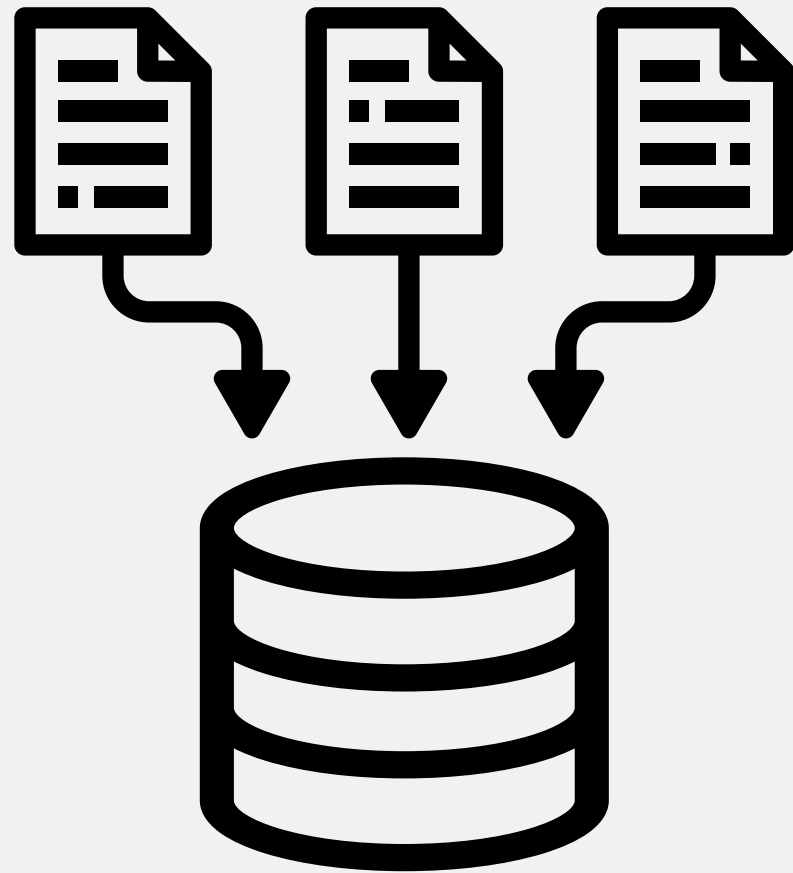
Une interface épurée, simple à prendre en main et fonctionnelle.

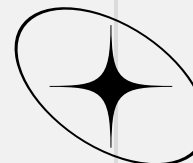




# JOURNALISATION DES DONNÉES

Récolter des données pour évaluer l'adversité des utilisateurs





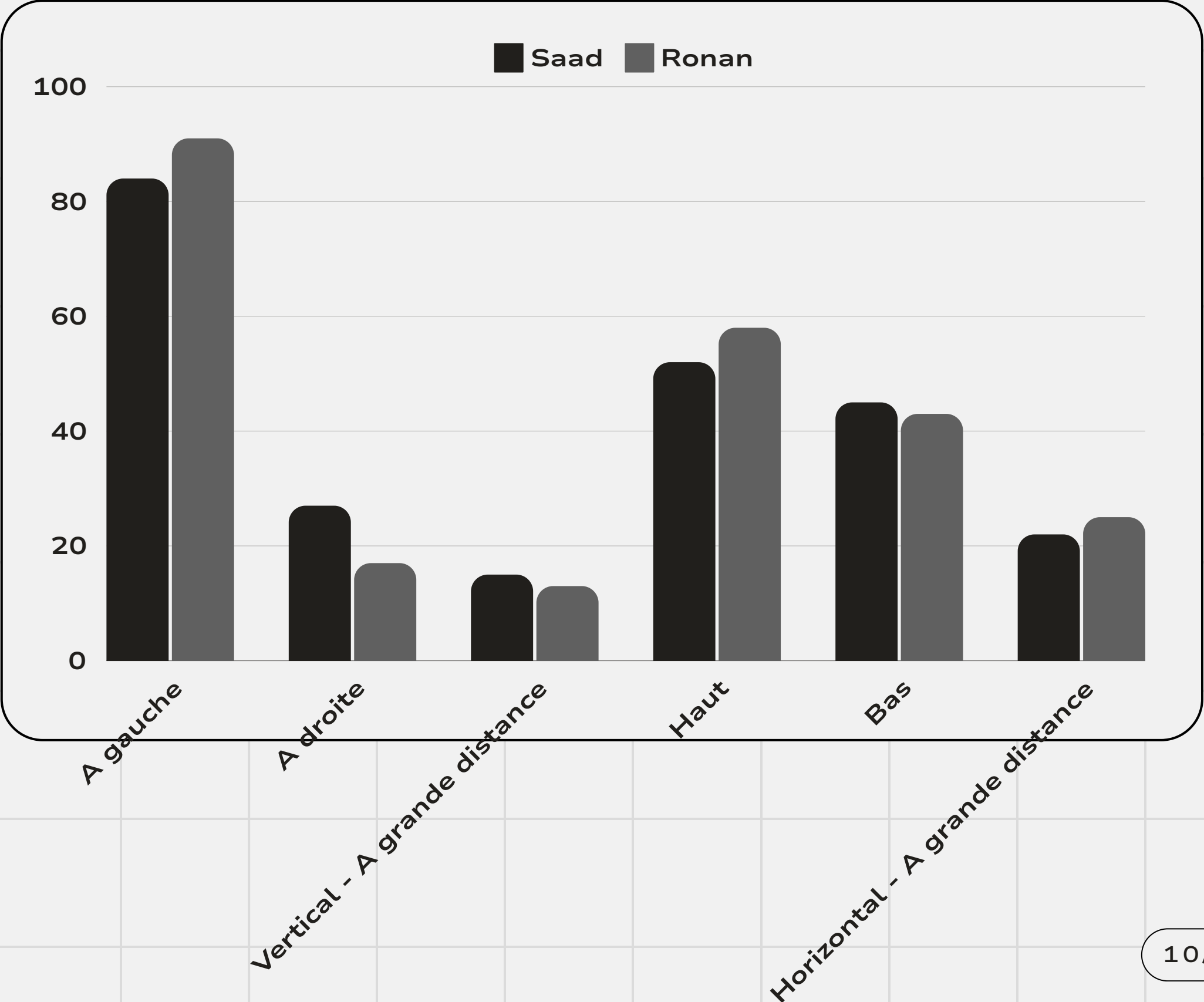
# LES LIMITES

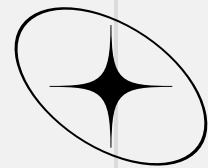
## 1 - L'eye Tracking

PROBLEME DE LA BIBLIOTHEQUE  
GAZE TRACKING - PRÉCISION

PROBLEME DE LA BIBLIOTHEQUE  
OPEN FACE - INCOMPATIBILITÉS

TESTS DE LA BIBLIOTHÈQUE GAZETRACKING



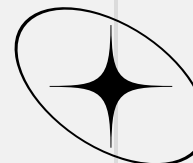


# LES LIMITES

## 2 - Le design

DES DIFFICULTÉES À METTRE EN PLACE LE DESIGN

UN RÉSULTAT FINAL NON-TERMINÉ

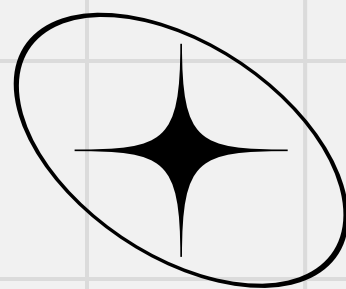


**INTERFACE  
FONCTIONNELLE**

**MAIS PAS  
TERMINÉE**

**DES AMÉLIORATIONS  
POSSIBLES**

**CONCLUSION**



**MERCI**

