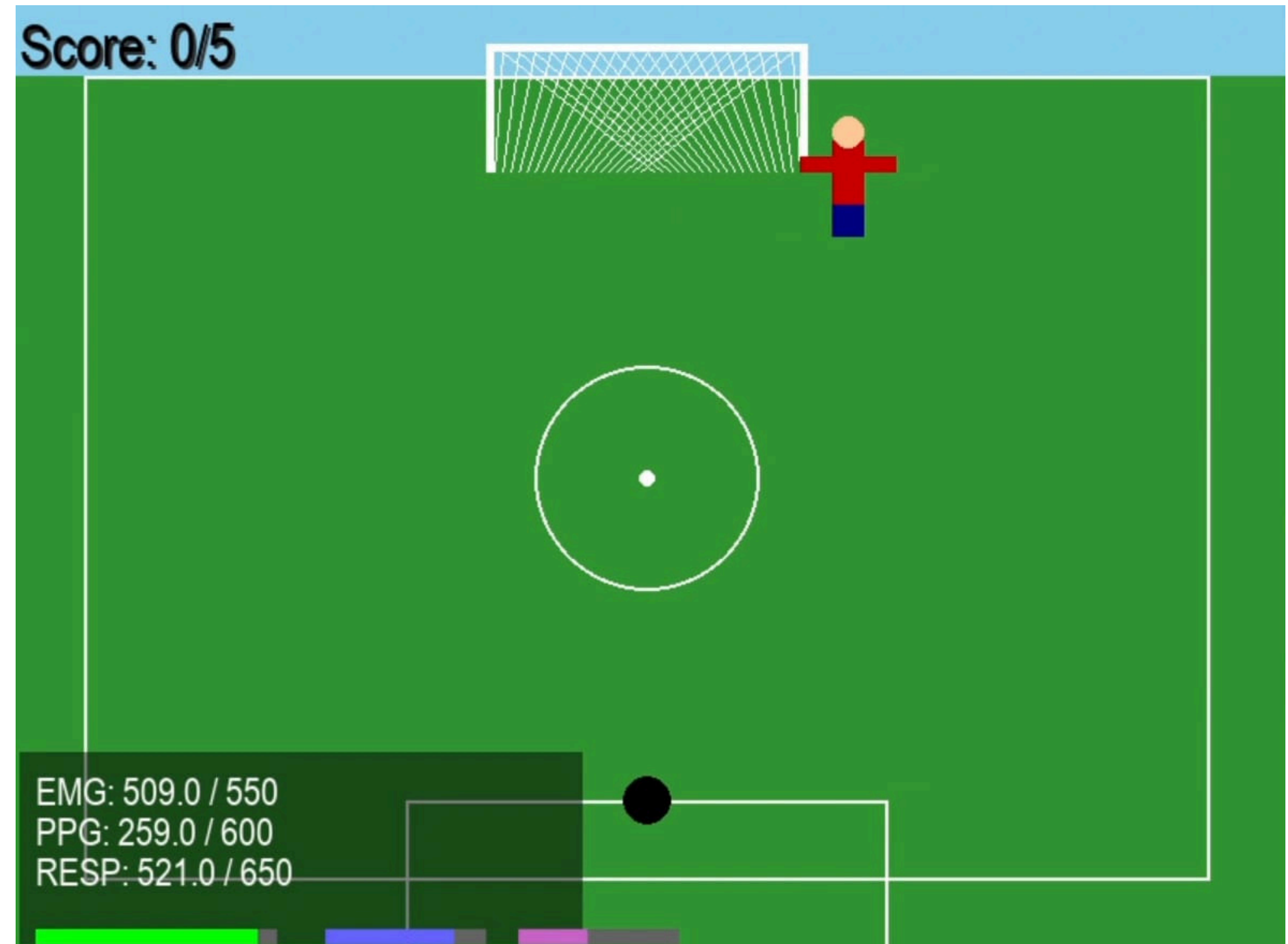


Technologies et Facteurs Humains

JEU DE FOOT



généré par IA



notre interface de jeu

Références théoriques

Référence 1 : mesurer l'efficacité de la rééducation

- La mesure de la contraction musculaire, seuil, nombre de buts à atteindre
- mouvements du quotidien

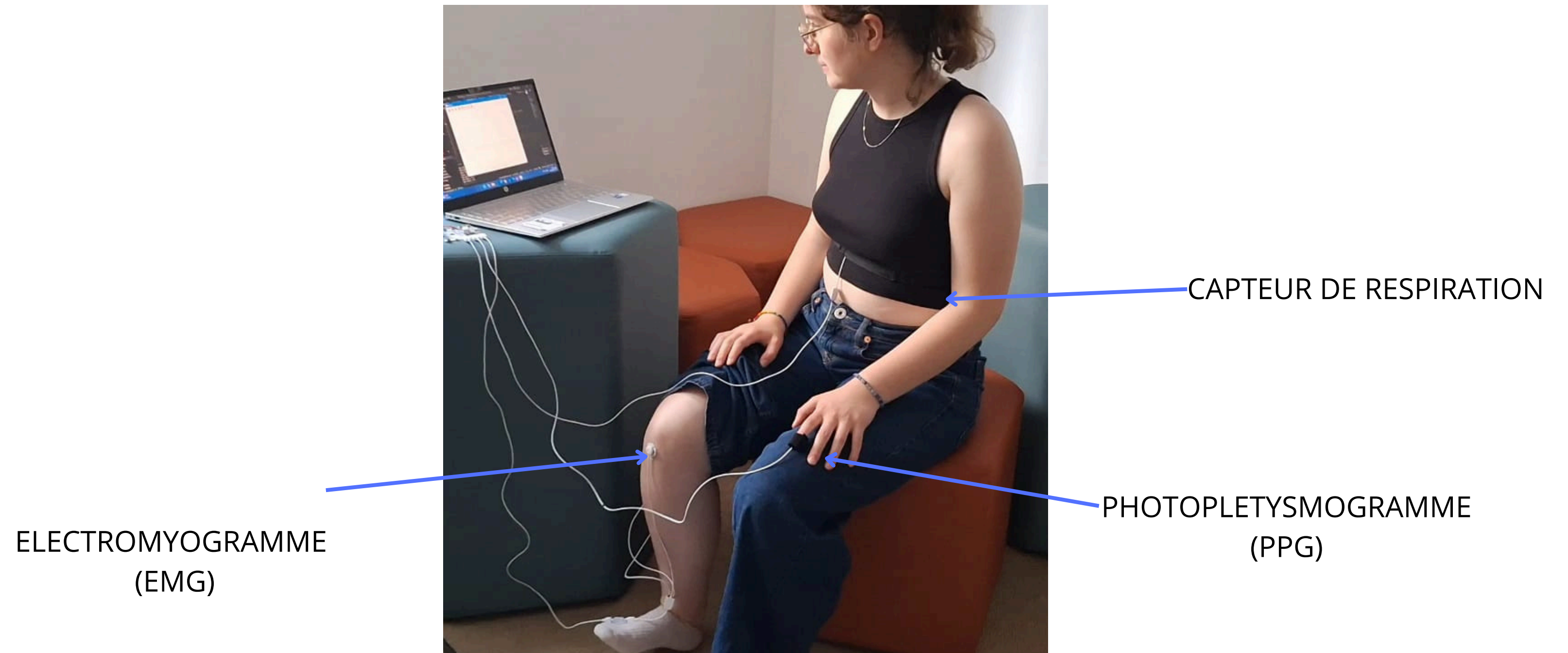
Référence 2 : La mesure du stress

- mesures du PPG et du capteur de respiration combinées, seuil
- un utilisateur moins stressé = une meilleure rééducation

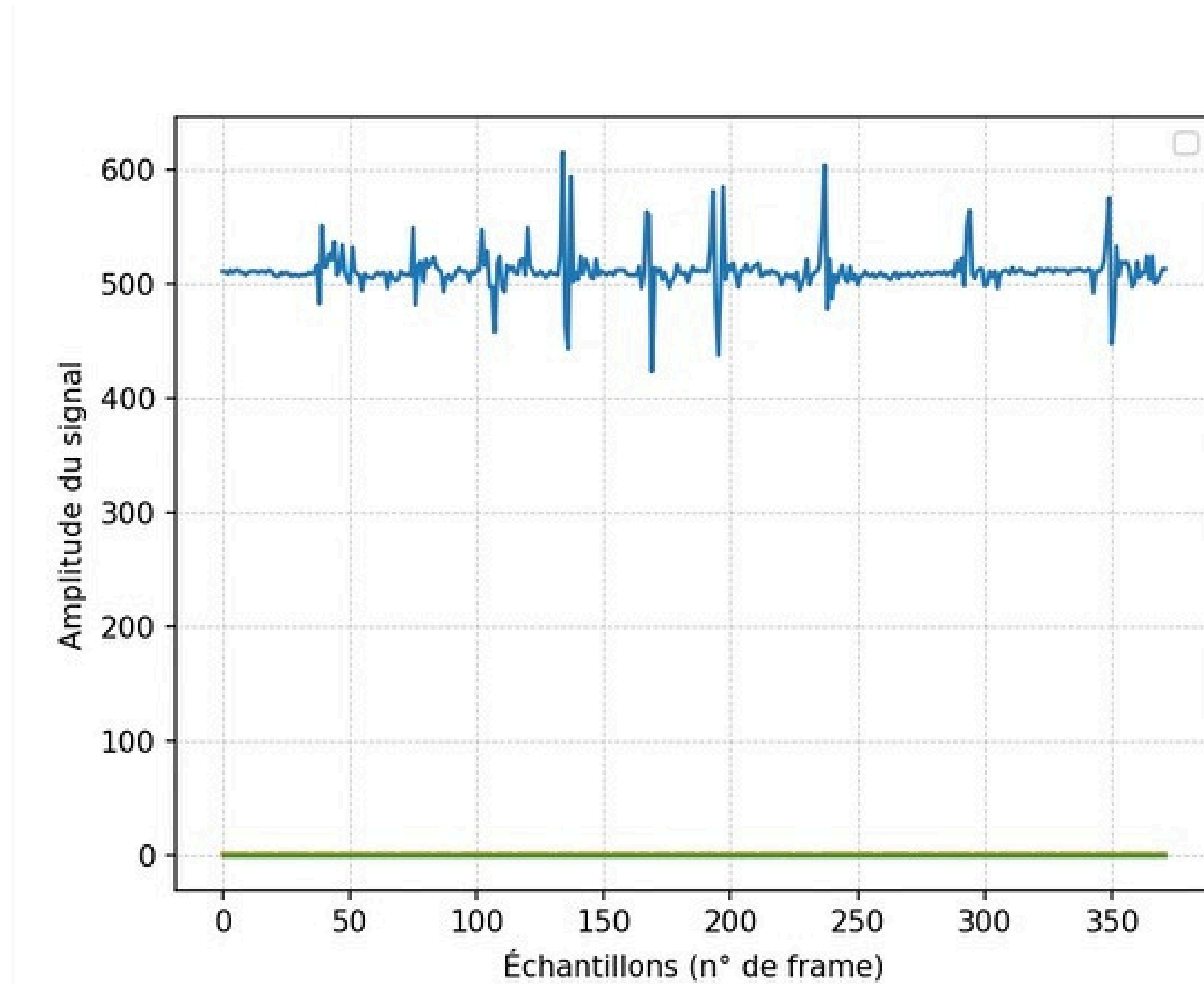
Référence 3 : Le rôle du plaisir et de la motivation dans la rééducation

- un jeu ludique

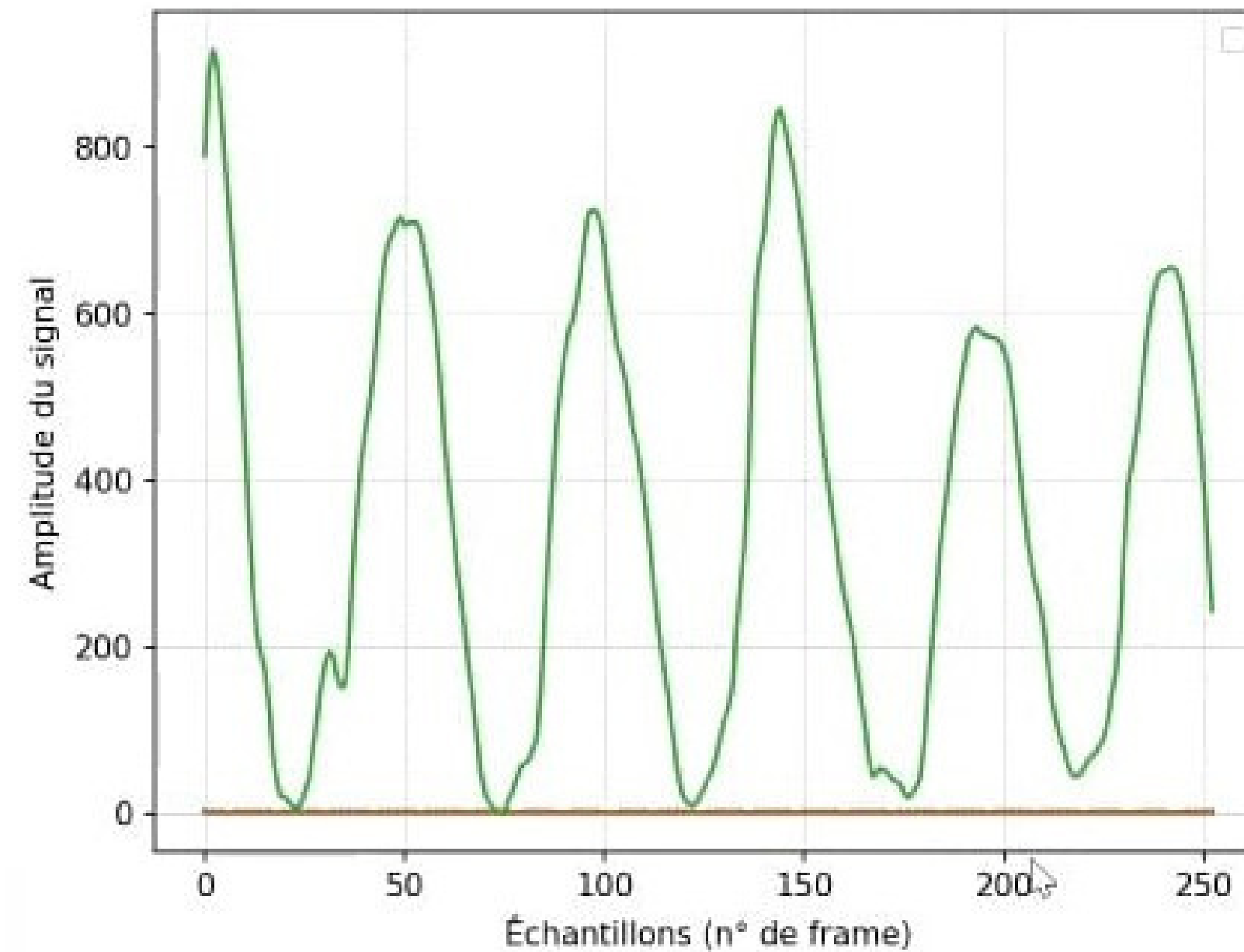
Capteurs



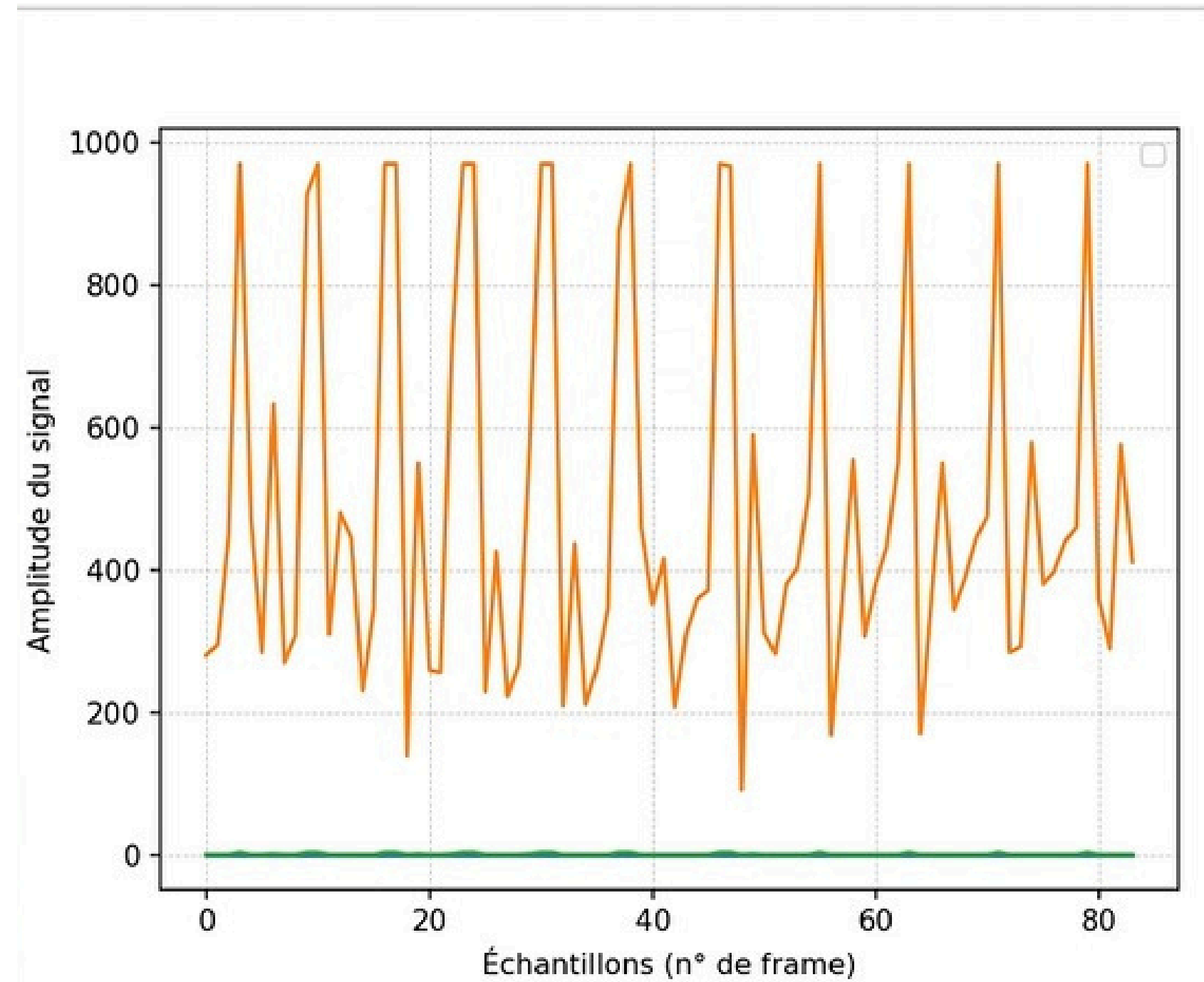
Graphe de l'électromyogramme



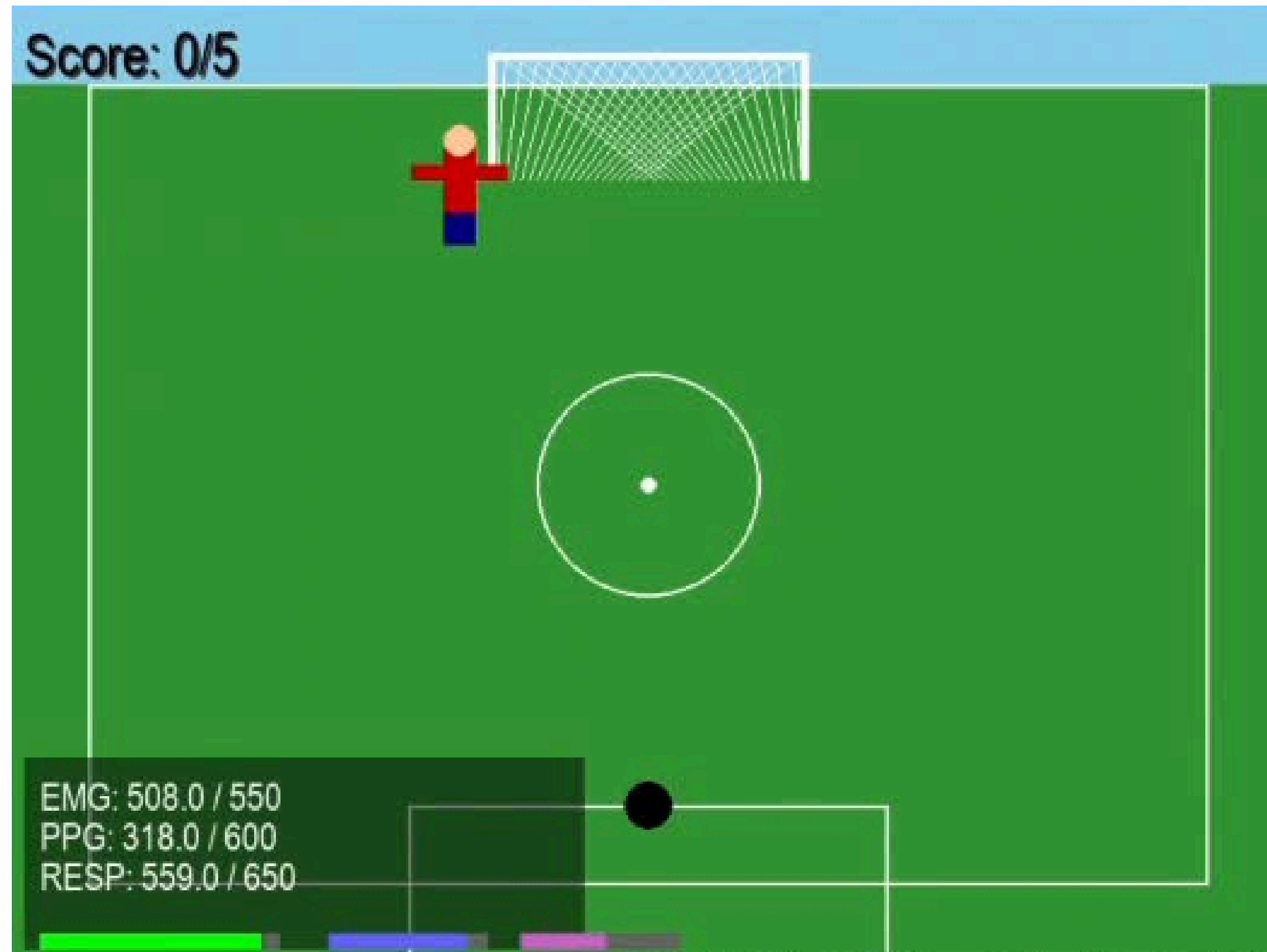
Graphe du capteur de respiration



Graphe du photoplethysmogramme



Jeu





généré par IA

Pistes d'améliorations