|  |
| --- |
|  |
| Projet IHM-Geo |
|  |

|  |
| --- |
|  |

Erwan MAILHARRO

Arthur LECERT

Table des matières

[Introduction 2](#_Toc23424894)

[I. Description des personas 2](#_Toc23424895)

[a. L’élève 2](#_Toc23424896)

[b. Le professeur d’histoire-géographie 2](#_Toc23424897)

[II. Maquettes papiers 3](#_Toc23424898)

[III. Justification des choix retenus (maquette et rendu) 3](#_Toc23424899)

[IV. Difficultés rencontrées pendant l’implémentation 3](#_Toc23424900)

[Conclusion 3](#_Toc23424901)

# Introduction

Ce rapport se situe dans le contexte du cours « IHM, ergonomie et prototypage ». Il rassemble l’ensemble du travail que nous avons réalisé pour le projet final en Java. Ce dernier prend la forme d’une réponse à un appel d’offres pour la réalisation d’une application dont le sujet est donné ci-dessous :

« Le responsable informatique des lycées d’Annecy vous a demandé de réaliser une application d’aide à l’analyse de données géographiques.

L’idée est de pouvoir offrir un outil aux professeurs (d’histoire géographie plutôt) et aux élèves pour afficher dynamiquement certaines données selon des critères définis par eux.

Les contraintes sont d’avoir un client lourd, de fonctionner sans connexion et de proposer une vue cartographique.

Vous n’avez pas pu obtenir d’accréditation pour rencontrer des professeurs ou des élèves. »

Pour la réalisation de l’application, des jeux de données sont fournis. Le premier prend la forme d’un fichier CSV et contient les indicateurs de développement dans le monde de la Banque Mondiale avec leurs descriptions et leurs valeurs pour chaque pays entre 1960 et 2015. Le second se présente sous la forme d’un fichier JSON qui rassemble les coordonnées géographiques des régions et de tous les pays au format GeoJSON.

De plus, certains scripts sont fournis et permettent de lire et d’écrire les données dans la base de données à l’aide d’un Data Manager.

Afin de développer une interface d’application qui corresponde au mieux au sujet, nous devions récapituler les différents futurs utilisateurs de l’application et leurs besoins à l’aide de personas.

# Description des personas

# L’élève

Il s’appelle Kevin-Paul Martin. Il a 16 ans. Il utilise son ordinateur pour Facebook, Instagram, Youtube et Fortnite principalement.

Aisance numérique : 2/4

Expertise domaine : 0/4

Fréquence d’usage : 1 fois par semaine pour faire ses devoirs

Il travaille le moins possible et à la dernière minute donc il recherche une application épurée et simple d’utilisation pour pouvoir finir rapidement ses devoirs. De plus, il aimerait pouvoir l’utiliser pour des exposés ce qui demande une bonne esthétique.

# Le professeur d’histoire-géographie

Dominique Chenavas est un professeur d’histoire-géographie. Passionné par son travail, il cherche à transmettre son savoir à ses élèves à l’aide d’une application ludique et intéractive.

Aisance numérique : ¼

Expertise domaine : 4/4

Fréquence d’usage : tous les jours

Ce professeur n’est pas très à l’aise avec les technologies. Il faut aussi que l’application lui permette de rentrer dans les détails de la base de données afin de faciliter son cours et s’il veut ajouter des anecdotes.

# Maquettes papiers

# Justification des choix retenus (maquette et rendu)

# Difficultés rencontrées pendant l’implémentation

# Conclusion