

Rapport de laboratoire 3: Prototype statique

Tourney App

Cours	GTI350	
Session	Été 2019	
Groupe	01	
Numéro équipe	04	
Chargé(e) de laboratoire	Bilal Alchalabi	
Étudiant(s)	Sheremetov George	SHEG20079008
	Adrien Champagne de Médeiros	CHAA21029708
	Alexandre D'Amata	DAMA11069705
	Olivier Côté	COTO23079508
	Samuel	BERS18059304
Date	Juin 2019	

GRILLE DE CORRECTION DU RAPPORT

Description de l'application	/0.25
Planification du travail	/0.25
Analyse de tâches	/2.5
Esquisses d'interface	/2
Réalisation du prototype statique	/2.5
Réactions des utilisateurs et changements au prototype	/1.5
Discussion et conclusion	/1
Total partiel	/10
<i>Références (-10% max)</i>	
<i>Orthographe et grammaire (-10% max)</i>	
<i>Présentation (-10% max)</i>	
<i>Retard (-10% par jour)</i>	
Note du rapport / 10	/10

1. Introduction

L'application explorée dans ce prototype statique est une application compagnon pour tournois d'eSport. Son but est de faciliter la gestion d'un tournoi d'eSport pour le « Tournament Organizer (TO) » et faciliter la participation des joueurs en simplifiant les communications entre le TO et les joueurs. De plus, l'application bonifie l'expérience des participants en permettant l'accès facile à de l'information portant sur les autres joueurs et sur le tournoi lui-même.

Ce document couvrira le processus de création du prototype statique donc l'analyse des tâches liées à la création du prototype, les différentes esquisses créées ainsi que le fonctionnement du prototype statique et les réactions et changements en réponse à la présentation aux utilisateurs.

2. Description de l'application

L'application peut être décrite comme une application facilitant le déroulement de compétitions de jeux vidéo. Elle est utilisée par le TO d'une compétition et les joueurs présents. Dû au nombre élevé de joueurs, la gestion du déroulement d'une compétition peut rapidement devenir très complexe. L'application permet donc d'offrir de l'information aux participants et au TO et facilite la communication entre les deux partis, particulièrement dans le domaine des informations se relatant aux matchs.

Pour répondre au besoin, l'application permettra aux joueurs de visualiser des prévisions du tournoi dans lequel ils participent ainsi que les profils des autres joueurs et leur historique de participation. Avec ces informations, les joueurs seront dans une meilleure position pour se préparer à leurs matchs. Les participants à un match pourront indiquer leur présence à un match et diffuser une confirmation de leurs résultats après le match, ce qui permettra de réduire la charge de travail sur le TO et réduire le temps de transmission et les erreurs de communications. Les erreurs de communications, lorsqu'elles arrivent, peuvent causer des problèmes complexes qui demandent l'attention prolongée du TO. L'application permettra également au TO de lier des événements du tournoi à l'application et de gérer les ressources du tournoi. Celles-ci incluent les stations de jeux à assigner, les numéros d'identification et l'équipement des joueurs.

3. Analyse de tâches

Dans cette section, nous allons maintenant définir l'analyse de tâche de l'application. L'analyse de tâche est particulièrement importante comme elle nous permettras de

bien définir chaque fonctionnalité ainsi que nous donneras une base solide afin de concevoir nos premières esquisses de prototype.

Contexte actuel

Actuellement, notre interface n'existe pas encore dans le domaine des tournois de jeux vidéo compétitifs. En effet, notre interface servirait principalement à alléger la gestion d'un tournoi pour un TO ainsi que d'accélérer le déroulement du tournoi pour les joueurs.

Sans notre interface, à chaque fois qu'un match se termine, les joueurs doivent aller rapporter leur score au TO afin qu'il ou elle mette à jour les résultats du *bracket*. Ce processus peut rapidement devenir très chaotique, comme un grand nombre de joueurs vont rapidement se regrouper au même endroit autour du TO qui doit aussi s'occuper d'assigner chaque joueur à son prochain adversaire et s'assurer que les joueurs jouent vraiment leur match, comme en principe, le tournoi doit se dérouler selon un horaire fixe ([Voir Annexe I](#)).

Méthodologie

Afin d'effectuer notre collecte de données nous nous sommes fiés principalement à Adrien et Samuel, comme ils sont tous deux des compétiteurs fréquents dans les communautés de jeux vidéo compétitives à Montréal et ont de l'expérience directe avec le domaine. Ainsi, Adrien et Samuel ont également discutés de notre interface et des problèmes courants du domaine avec quelques amis (joueurs et TO) provenant de ces mêmes communautés afin d'avoir leur opinion sur le sujet.

Comme nous avons accès directement à la communauté de Montréal ainsi qu'à leur groupe officiel sur Facebook, il sera très facile de montrer notre interface à un très grand nombre d'utilisateurs cible.

Décrivons maintenant le déroulement typique d'un match dans un tournoi hebdomadaire d'environ 50 à 80 participants:

1. Le joueur A arrive sur les lieux du tournoi (étant inscrit au tournoi à priori).
2. Le joueur A se présente au TO afin de connaître son prochain adversaire (B).
 - *Cette étape serait remplacée par la fonction « visualiser les prévisions du tournoi » dans l'interface.*
3. Le joueur A trouve le joueur B parmi la foule de participants.
4. Les joueurs A et B trouvent un poste de jeu inoccupé.
 - *Trouver un poste inoccupé peut parfois prendre un certain temps, comme certains joueurs vont souvent utiliser un poste pour jouer des matchs ne faisant pas partie du bracket.*

- *L'interface pourrait potentiellement fusionner les étapes 3 et 4 comme l'application pourrait suggérer chaque joueur à un poste inoccupé.*
5. Les joueurs entament leur match.
 - *Il n'est pas toujours clair pour le TO si un match donné a été entamé ou non, donc la fonction « se présenter à un match » est également importante pour simplifier la vie du TO.*
 6. Lorsque le match est terminé, l'un des deux joueurs va rapporter le score au TO.
 - *Cette étape en particulier est la source d'inspiration principale pour le développement de cette interface, comme beaucoup de joueurs peuvent se présenter au TO simultanément et retarder le déroulement du tournoi.*
 7. Le TO confirme le score et met à jour le bracket.
 8. Retour à l'étape 2.

Description du public cible et des types d'intervenants

L'application servant à faciliter le déroulement d'une compétition de jeux vidéos, le public cibles et les intervenants sont assez similaires. Le public cible est composé de joueurs participant aux compétitions, ils sont majoritairement des hommes âgés entre 15 à 45 ans. Ils ont beaucoup d'expérience avec les jeux vidéos alors possède généralement un bon niveau d'expérience avec la technologie et les interfaces graphiques. Leurs connaissances du domaine de compétition de jeux vidéos sont variables mais généralement élevé puisque la majorité sont des joueurs ayant précédemment participé à une telle compétition. Les intervenants sont les TO, ce groupe est généralement plus âgé que les joueurs (20-45 ans) mais ne sont pas si distincts des joueurs. Les deux ont normalement plusieurs années d'expérience avec les jeu vidéos et les interfaces graphiques. La différence principale est que les TO gèrent le tournoi alors ils doivent être très confortable avec ce domaine. L'application sera utilisé par les deux groupes durant la compétition et ceci peut être un environnement très chaotique.

Description des tâches

Confirmation des résultats après un match (reporting) - Les participants rapportent les résultats au TO en personne. Ceci résulte dans des entassements de joueurs devant le kiosque du TO et crée un environnement bruyant et chaotique.

Visualisation des prévisions du tournoi - Les participants défilent les *brackets* du tournoi pour voir leurs adversaires, un processus imprécis et désagréable.

Visualisation du profil d'un autre joueur - Actuellement impossible sans demander les informations directement au parti en question.

Visualisation de l'historique de participation du joueur (stats) - Actuellement impossible sans demander les informations directement au parti en question.

Se présenter à un match - S'installer avec l'adversaire à un des postes libres du tournoi et entamer le ou les rounds du match.

Lier des événements du tournoi à l'application - Actuellement non-disponible.

Gérer les ressources du tournoi - Assigner des stations, des numéros d'identification et de l'équipement aux joueurs. Fait à la main par le TO (sur papier ou un fichier Excel) et ajoute la possibilité d'erreurs.

Matrice intervenant-tâche

Tâche\Intervenant	Joueur	TO
Confirmation des résultats après un match	1 fois par match ~ 1 minute peu d'erreurs facile	
Visualisation des prévisions du tournoi	1 fois par match < 30 secondes peu d'erreurs très facile	
Visualisation du profil d'un autre joueur	Quelques fois par tournoi ~ 30 secondes peu d'erreurs facile	
Visualisation de l'historique de	Quelques fois par tournoi ~ 5 minute	

participation du joueur	peu d'erreurs facile	
Se présenter à un match	1 fois par tournoi ~ 30 secondes quelques erreurs difficile	
Lier des évènements du tournoi à l'application		1 fois par tournoi ~ 5 minute quelques erreurs moyennement difficile
Gérer les ressources du tournoi		1 fois par tournoi ~ 10 minute quelques erreurs difficile

Glossaire du domaine

«TO» :

De l'anglais “*Tournament Organizer*”; fait référence à l'individu responsable d'organiser et gérer le déroulement du tournoi.

«Bracket» («arbre de tournoi») :

Dans le domaine de compétitions de jeux vidéo (ou de compétitions sportives en général) le terme “*bracket*” fait allusion au format de tournoi de type “fourchette”, où l'ensemble des joueurs sont distribués dans un graphique sous forme d'arbre culminant à la racine, où aboutit le vainqueur. (Voir Annexe II)

«Match» («partie»):

Affrontement entre deux joueurs. Habituellement, lors d'un match, les joueurs s'affronte sur plusieurs manches; les formats les plus fréquents sont les deux-de-trois (“*best of 3*”, premier joueur à gagner deux parties) et les trois-de-cinq (“*best of 5*”, premier à gagner 3 parties).

«Rounds» («Manches»):

Une partie est séparée en plusieurs manches, selon le format (voir «*partie*»). Une manche est un affrontement dans le jeu en question. Autrement dit, une partie est séparée en plusieurs manches consécutives jouées par les joueurs jusqu'à déclaration d'un vainqueur, dont le nombre varie selon le format.

«Tournoi»:

Forme organisée de compétition entre plusieurs individus ou groupes (compétiteurs), mettant habituellement en jeu une forme de prix quelconque (argent, trophé... voir "*price pool*"). Dans le domaine de la compétition de jeux vidéo, fait référence à une compétition organisée où plusieurs joueurs ou équipes s'affrontent, suivant l'organisation d'un "*bracket*". Pour les tournois avec un très grand nombre de participants, il est commun de d'abord pré-filtrer d'abord les participants via des "*pools*" (voir "*pools*").

«eSport» :

De l'anglais "*electronic sport*"; fait référence au domaine des compétitions de jeux vidéos. Les participants, seuls ou en équipe, s'affrontent en utilisant un jeu vidéo comme plateforme. Ce type de compétition suit souvent des règles spécifiques afin de souligner les aspects complexes du jeu choisi.

«Pools» :

Sous-tournoi habituellement effectué dans les tournois avec un grand nombre de participants afin de pré-filtrer le nombre de joueurs entrant dans le "*bracket*" final du tournoi. Les "*pools*" sont habituellement effectués sous le format de "*Round-Robin*" (voir "*Round-Robin*").

«Round-Robin» :

Type d'arbre de tournoi où chaque joueurs joue un match contre chacun des autres joueurs.

«Prize pool» («cagnotte») :

L'ensemble des prix distribués à l'issue d'un tournoi. Peut être un mélange de prix en argent et/ou autres biens. Est habituellement distribuée auprès des n premiers joueurs.

Par exemple, un tournoi pourrait avoir une cagnotte de 15 000\$ dont 50% iraient au grand gagnant, 35% au deuxième et 15% au troisième.

«Entrants» («participants») :

Représente les joueurs participant à un tournoi ou à un "*bracket*".

«Entrants» («participants») :

Synonyme de compétiteurs

«Dequeue» («DQ») :

Acte d'être retiré d'un "*bracket*", habituellement dû à un retard ou de ne s'être tout simplement pas présenté.

Discussion

Le premier élément d'interface qui sera rencontré par un utilisateur sera un écran de connexion. Les utilisateurs devront se connecter afin que l'on puisse conserver des informations de profil, lier des joueurs à un tournoi et restreindre l'accès aux fonctions du TO.

Puisque l'application a deux groupes d'utilisateurs principaux, les joueurs et le TO, une séparation entre les éléments utilisés par chacun est à planifier. Un défi particulier se présente dans le balancement entre la facilitation de l'accès et la séparation claire des fonctions des deux groupes d'usagers.

Les tâches qui apportent le plus de valeur à l'application sont la transmission d'informations de présence au match et de résultats de match ainsi que le visionnement de ces informations par le TO. Ces deux fonctions doivent être les éléments centraux de l'interface. Ils doivent être impossibles à manquer, accessibles rapidement et faciles à utiliser.

La transmission utilisera une connexion sans fil courte portée pour que les résultats transmis d'un match soient les mêmes pour tous les participants. Cette connexion nécessite que deux appareils connectés sur l'application soient physiquement approchés l'un de l'autre. L'utilisation de cette fonction de confirmation nécessite des éléments d'interface spécifique comme un écran d'attente de connexion. Ces éléments doivent communiquer clairement aux joueurs le fonctionnement du système. Le TO doit être en mesure de consulter les dernières informations reçues rapidement et sans recherche complexe. Une réception rapide lui permet de faire procéder les matchs suivant sans tarder.

Pour les joueurs, il est important de faciliter un accès rapide aux informations se rapportant aux matchs impactant le joueur comme les informations sur ses prochains adversaires ainsi que les résultats des matchs dans des "Brackets" rapprochés. Ces informations forment les requêtes les plus fréquentes des joueurs. Faciliter leur accès est clé pour augmenter l'efficacité de l'interface. De plus, la création d'un flux d'utilisation qui reflète le déroulement d'un match et puis d'un tournoi est à considérer lors du prototypage. La mise en place d'un flux cohérent facilite l'adoption et accélère l'utilisation en réduisant le nombre d'étapes pour accomplir les tâches les plus communes.

Pour le TO, il est important d'assurer une meilleure gestion des ressources grâce à un système de suivi des états (actif, réservé, non opérationnel). Un tel système permet d'éliminer l'encombrement d'un système papier et faciliter l'assignation de ces ressources. Un second système permet de gérer l'assignation de postes en réservant

des postes libres pour les prochains matchs tout en évitant les conflits. Ces deux systèmes contiennent beaucoup d'informations pour être contenus sur un écran d'appareil mobile. Il y a donc un risque de surcharge de l'interface. Il se peut donc que la décision soit prise de limiter les informations disponibles directement dans l'application suivant les résultats des esquisses.

4. Esquisses d'interface

Méthodologie

Pour la production des esquisses d'interfaces, nous avons décidé de chacun faire une version d'une interface la plus complète possible pour l'application. De plus, chaque personne a fait son interface séparément des autres, afin de ne pas être influencé par les idées de conception d'un autre membre de l'équipe.

Cependant, nous avons probablement pris trop de temps pour produire les esquisses, comme chaque personne a passé entre 30 minutes et 1 heure à travailler sur son esquisse. Comme chacun a produit une esquisse complète avec toutes les fenêtres, ces longues durées à esquisser semblent plus raisonnable.

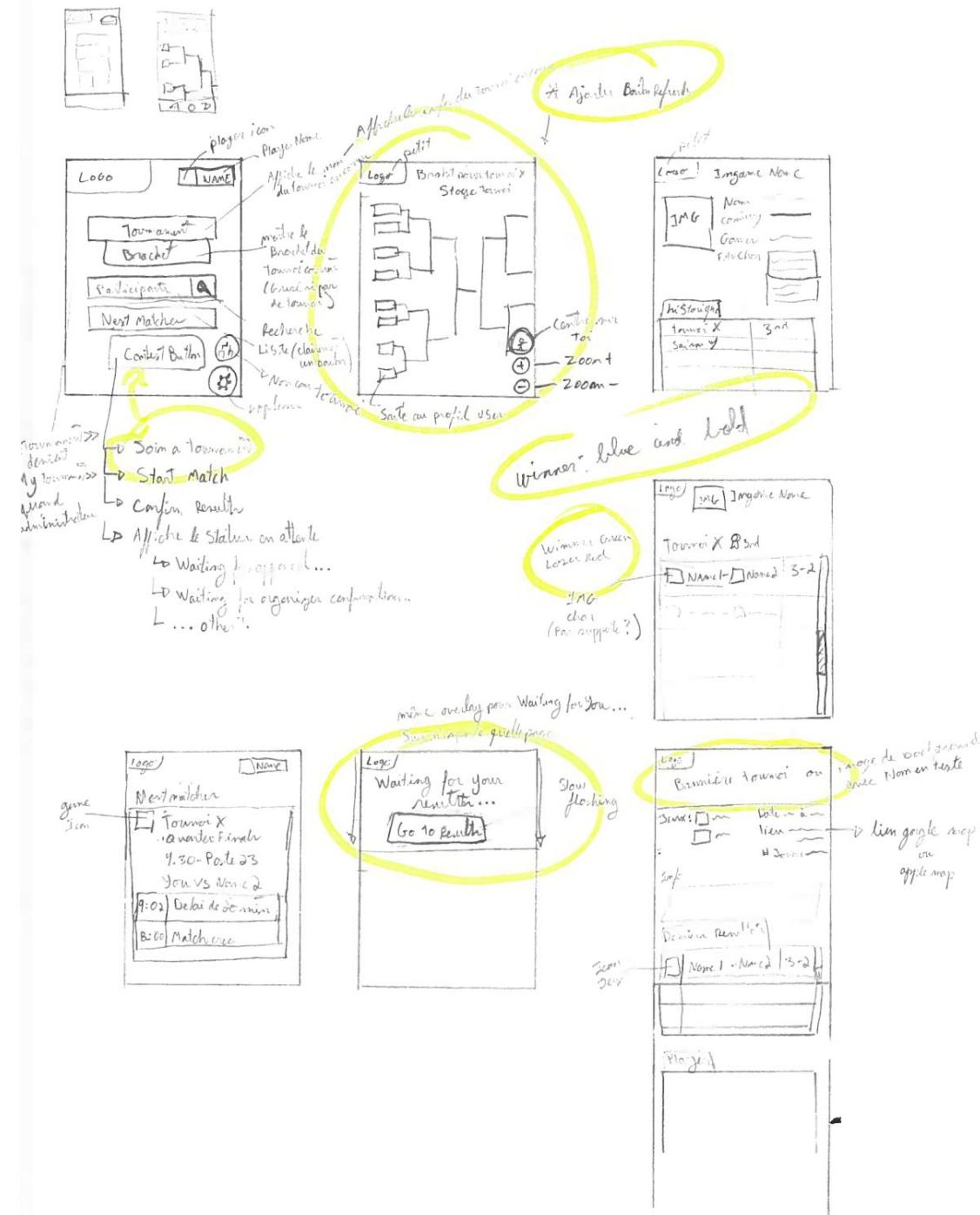
Lorsque toutes les esquisses furent produites, nous nous sommes rassemblés et chaque membre de l'équipe a présenté son esquisse aux autres à tour de rôle, et avons relevés les points les plus intéressants de chaque esquisse dans le but de pouvoir plus tard combiner toutes les meilleures idées ensemble dans le prototype final.

Voici donc ci-dessous nos esquisses produites (les parties encerclées en jaune sont les idées qui nous sont parues les meilleures):

Les esquisses

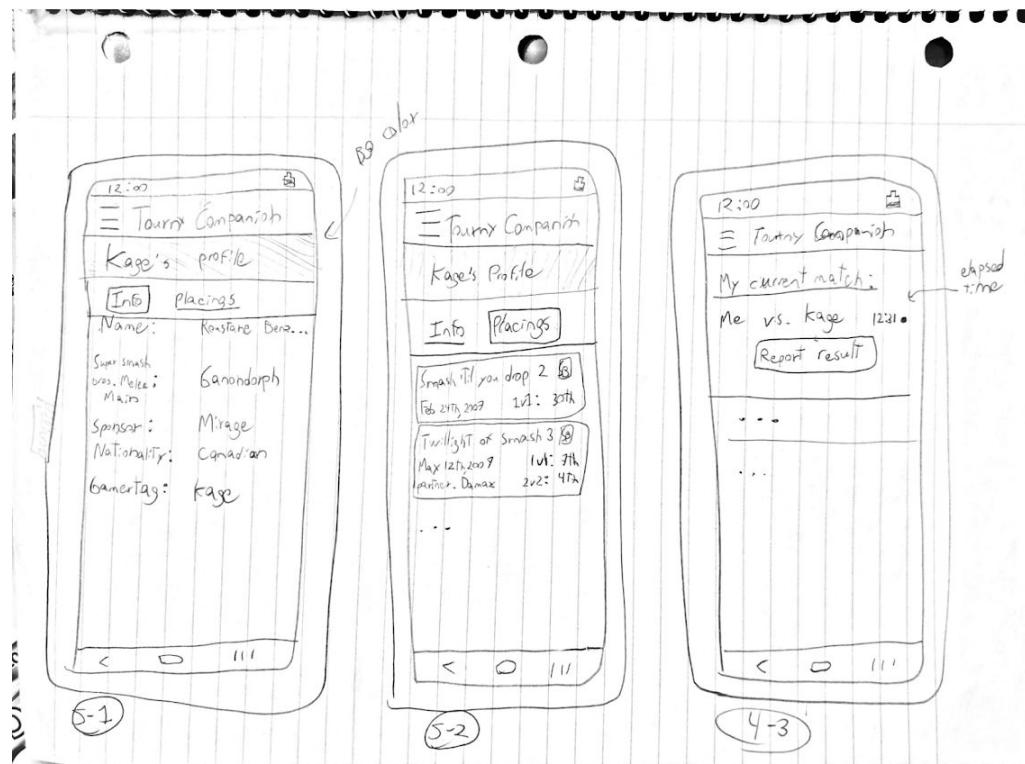
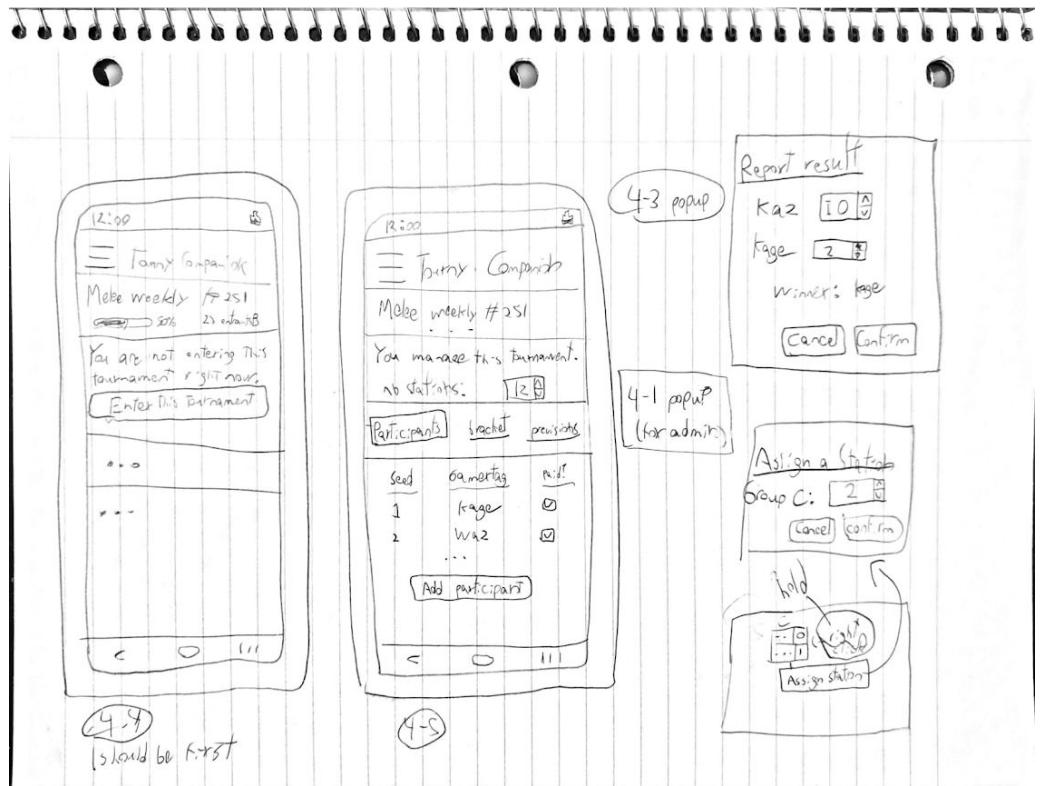
Les esquisses sous formes d'images et associé à chacune le lien vers les fichiers pdf sur Google Drive (si applicable):

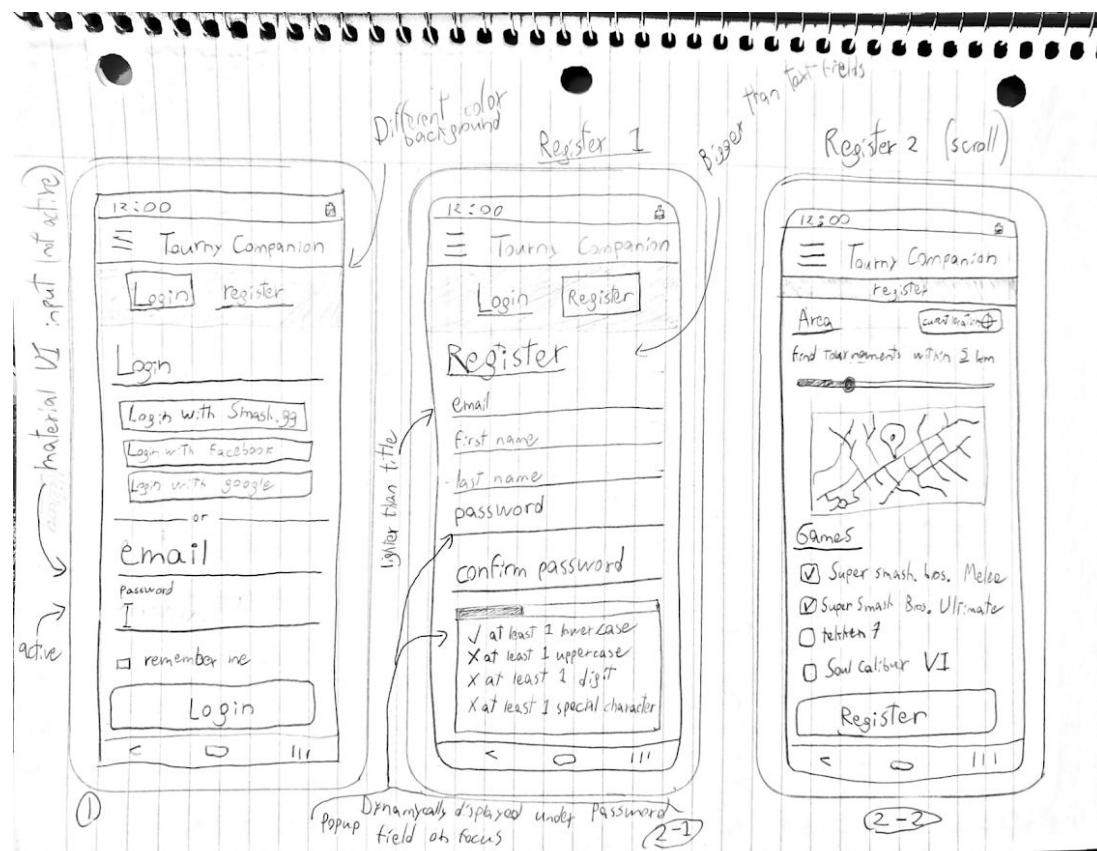
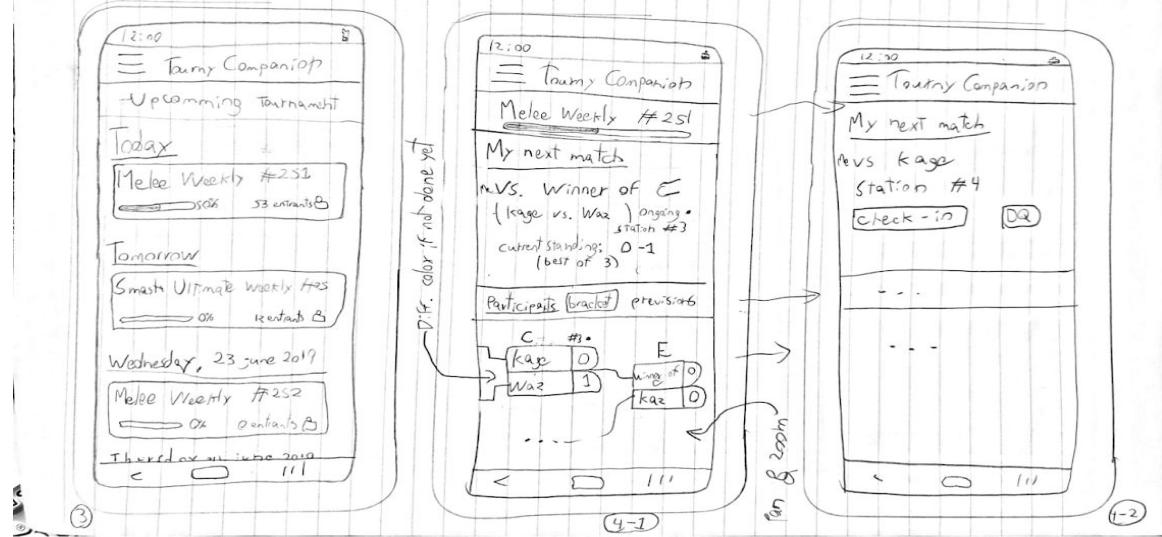
Esquisse 1 (Olivier):



<https://drive.google.com/open?id=1GDTLA009wd3q10og0mlM30xANjCna6Zf>

Esquisse 2 (Samuel):





<https://drive.google.com/open?id=11BZR3cB7D4eVV6zwAKJUKdpPg9uKX4d0>

Esquisse 3 (Alexandre):

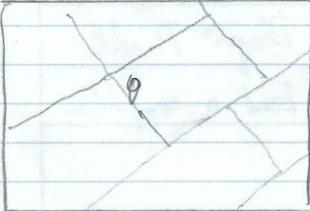
The image contains four hand-drawn wireframe sketches of mobile application screens:

- Next Challenger**: A screen with a large placeholder for a user profile picture. Below it is a yellow circle containing the text "Station #1". Underneath is a button labeled "Start Match". To the left of this screen, handwritten text says "turns into Report Results".
- Player Profile**: A screen showing a user profile picture and statistics: "Total Wins: 52", "Total Losses: 16", and "Win Rate: 2". Below this is a section titled "Match History" with three entries:
 - ▲ Competition A 2016: Won 2-1 vs Player B
 - ▼ Competition B 2017: Won 3-0 vs Player C
 - ▼ Competition C 2017: Lost 3-0 vs Player D
- Match Results**: A screen showing results for three rounds:
 - 1st round: [won | lost]
 - 2nd round: [won | lost]
 - 3rd round: [won | lost]
 At the bottom is a button labeled "Confirm".
- Sidebar Menu**: A vertical list of menu items: "Next Challenges", "Competition Info", "Leaderboards", "Player Profile", and "Find a competition".

≡ Tournament Info ≡

Competition A 2019

Date 1st January 2019
 Time _____
 Address _____



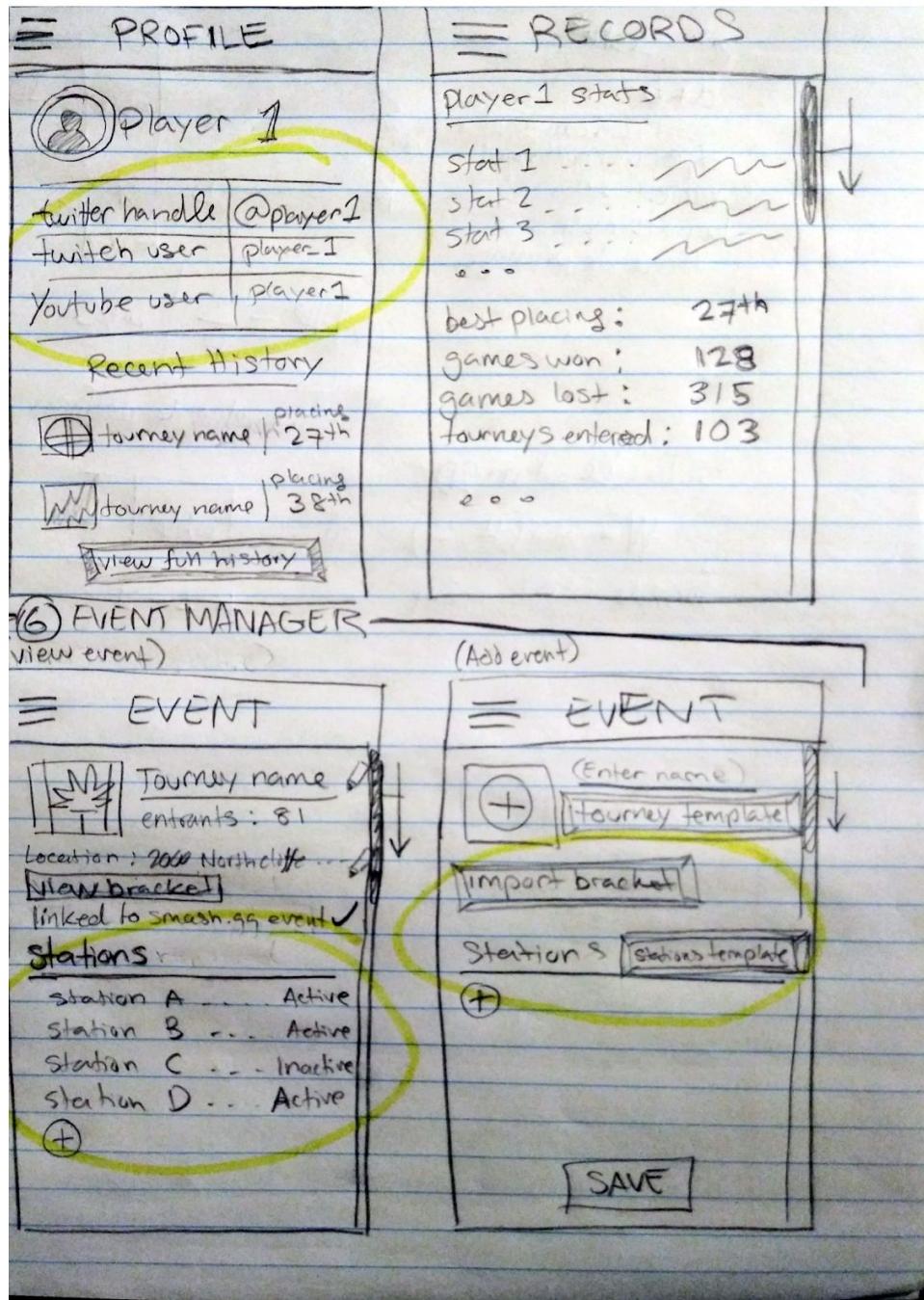
TO Person A: email
 Person B: email

Player List

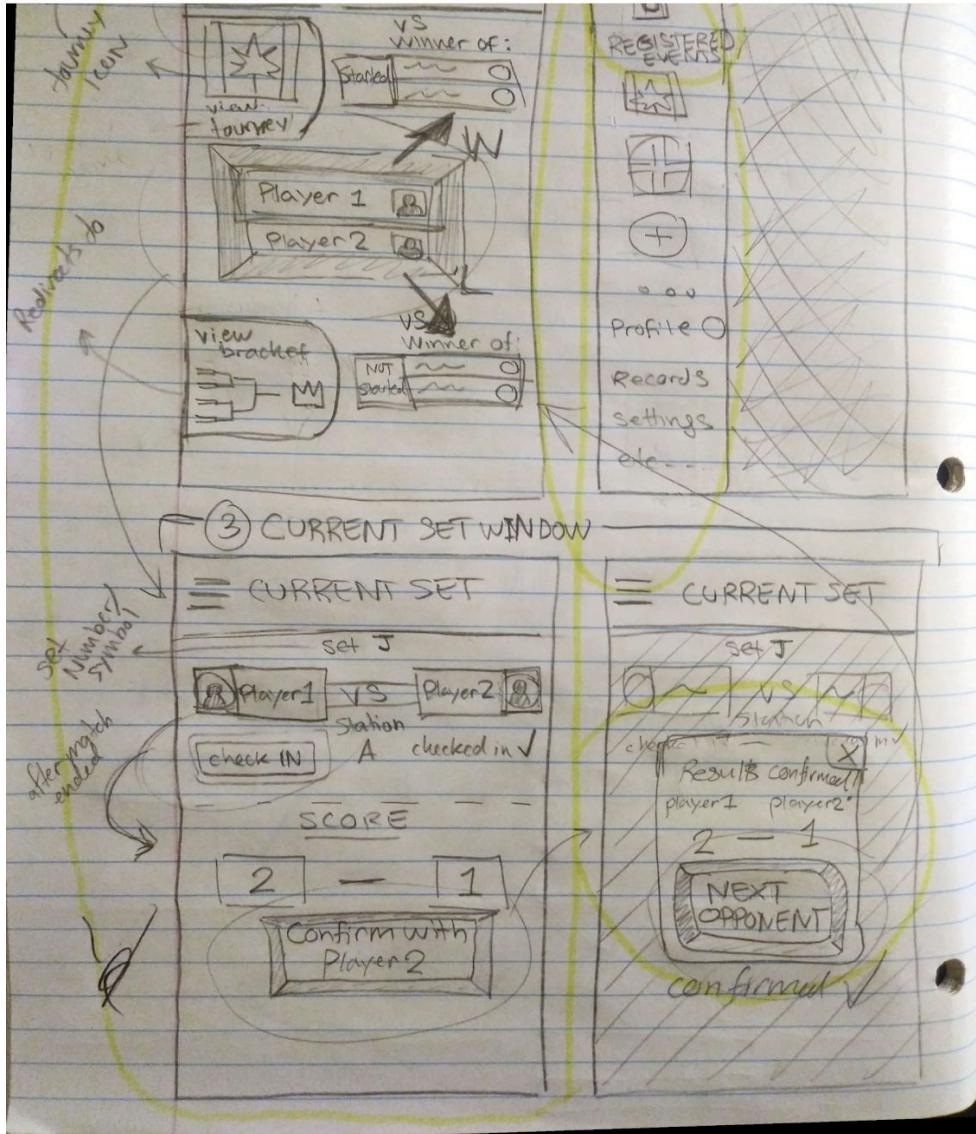
Player A	>
Player B	>
	>
	>
	>
	>
<< < 1 2 3 > >>	

→ to their profile page

Esquisse 4 (Adrien):

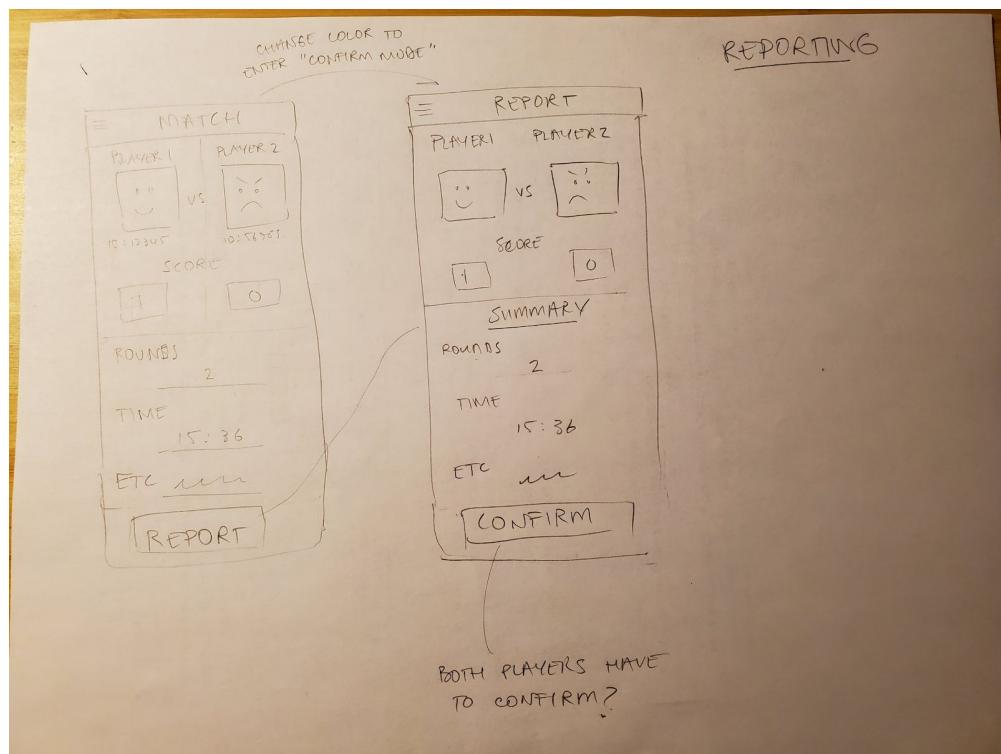
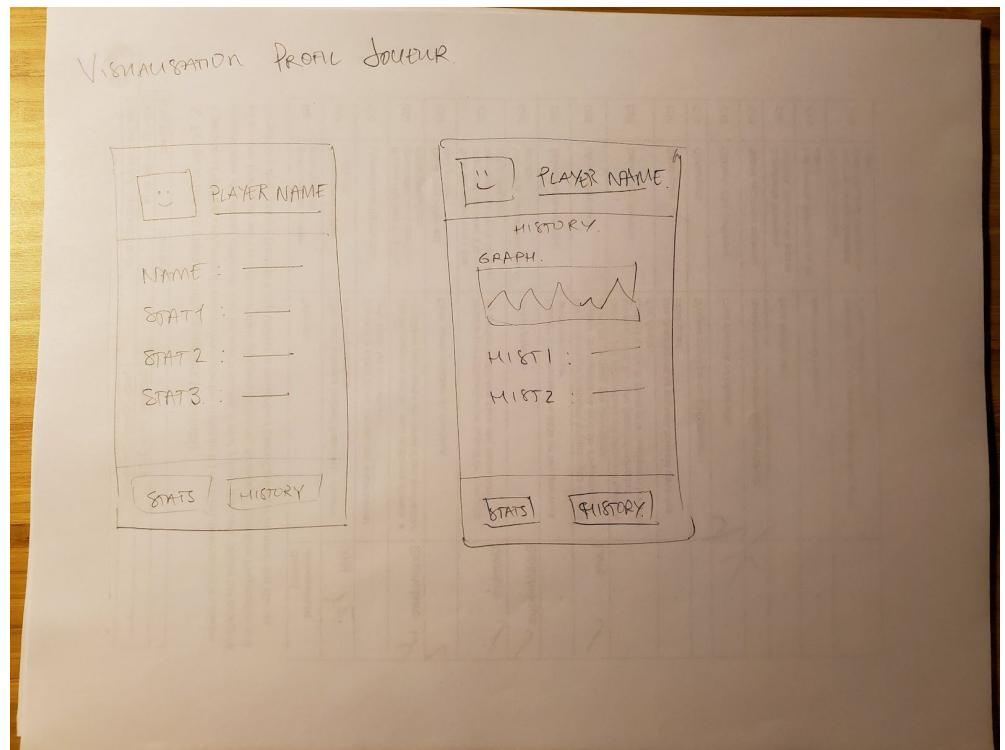


<https://drive.google.com/open?id=1XLlOoR67e1-ysroxGsB2wQKgI4gMOEZN>



<https://drive.google.com/open?id=1-EZviRBXrTs9YhtNNVKcB7TtN3DK1cm3>

Esquisse 5 (George):



REGISTER FOR A TOURNAMENT (MAP)

REGISTER

TOURNAMENT.

LIST

MAP

CITY

ID

SEARCH

REGISTER

TOURNAMENT NAME

INFO

CONFIRM

REGISTER

TOURNAMENT NAME

LOGIN

USERNAME

PASSWORD

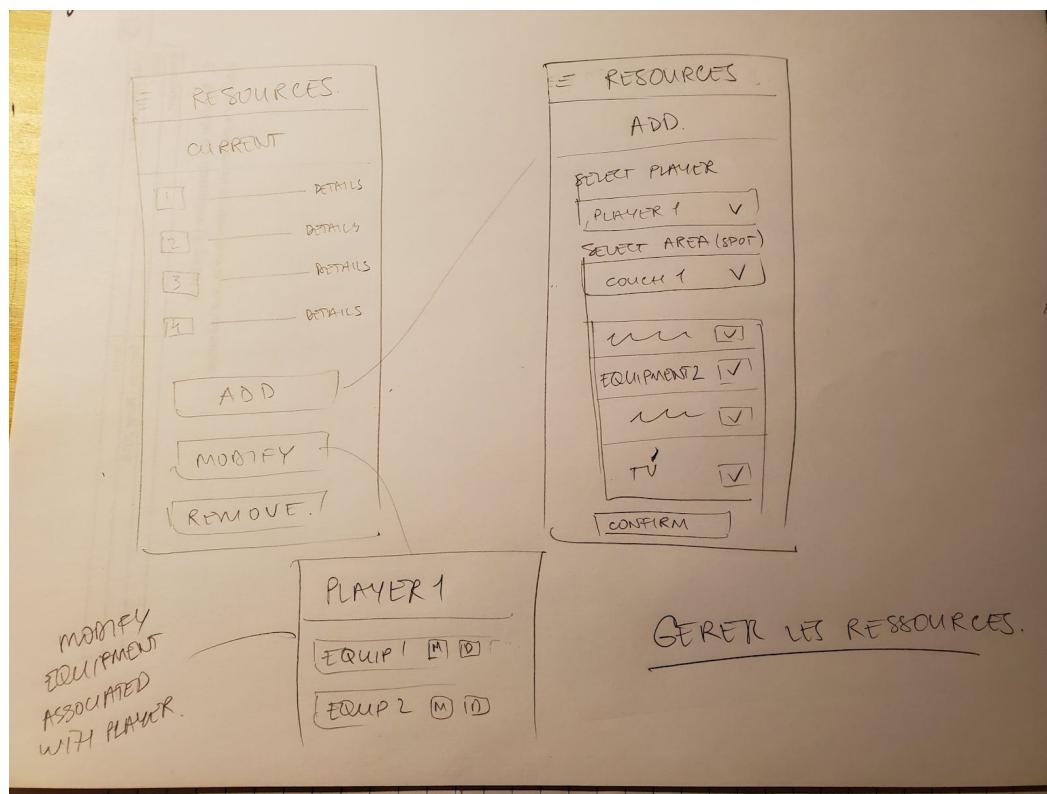
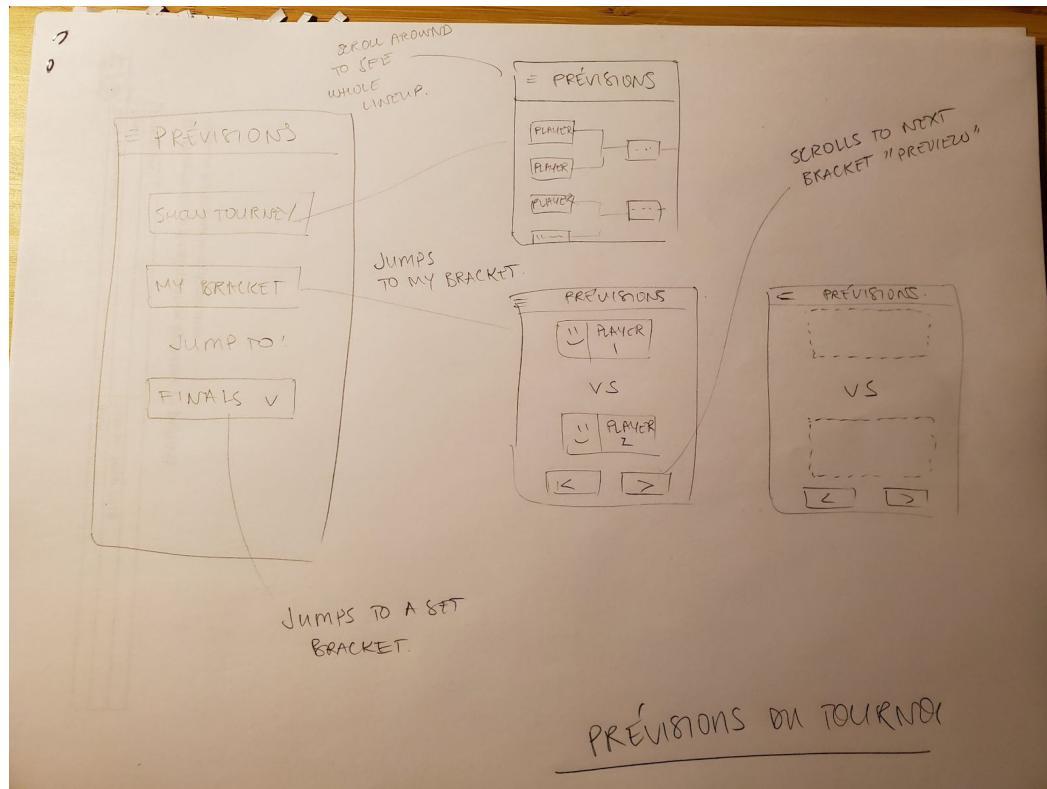
FORGOT PASSWORD?

SIGN UP

SUBMIT

GEOLOCATION BASED,
ID SEARCH FOR SEARCHING
SPECIFIC TOURNAMENT.

REQUIRES TOURNAMENT
APP LOGIN?



Discussion

L'esquisse d'Olivier utilise la page principale pour donner accès aux fonctions principales. La page principale contient un bouton multi-fonction permettant de joindre un tournoi, valider la présence au match et confirmer les résultats. Le bouton permet également d'afficher le statut du match courant et ainsi avertir le joueur si il est attendu. Cette fonction pourrait être utile mais serait plus approprié dans une application avec un flot d'utilisation plus simple.

Une page complète est utilisé pour afficher l'ensemble des "brackets" de manière semi-dynamique. Les "brackets" peuvent ainsi être navigués de façon naturelle en utilisant les mouvement tactiles . On peut s'y retrouver avec un bouton raccourci qui permet de centrer l'écran sur la position actuelle du joueur. Cette idée à été retenu pour le prototype statique.

D'autres éléments retenus ou important sont une bannière pour représenter un tournoi sur sa page de profil, des couleurs différentes pour les perdants et les gagnants d'un match et une manière d'alerter un joueur qu'il son entré de donnée est attendu.

L'esquisse de Samuel utilise une interface de match courrant qui supporte plusieurs matchs. Toutefois, cela limite l'information disponible pour un match et ne sera pas si utile dans la plupart des cas.

Nous avons retenus certains éléments de la page de connexion comme la connexion aux sites tiers et le format général de la page. De plus, nous avons souligné plusieurs informations qui n'étaient pas disponibles dans d'autres esquisses comme la progression d'un tournoi, la durée d'un match et les placements.

L'esquisse d'Alexandre utilise une page de présentation de match accompagné d'un grande image de l'adversaire en plus du nom de l'adversaire, le numéro de station et l'heure d'un match. Ces informations servent à aider le joueur à trouver son adversaire et se rendre à son match. Lorsque cela est fait, il peut utiliser le bouton "Start Match" pour annoncer qu'il est prêt. L'affichage du numéro de station et de l'heure ont été conservé mais la grande image à été jugée trop imposante et limitant l'information disponible.

L'historique des derniers matchs, visible dans le profil d'un usager, utilise un menu accordéon afin d'optimiser l'utilisation de l'espace tout en évitant de surcharger l'utilisateur avec trop d'information. Cette élément à été retenu pour être utilisé non seulement dans le profil d'un joueur mais aussi dans l'historique complet d'un joueur.

La page d'information du tournoi du prototype va suivre le modèle en ruban de cette esquisse, car il permet de diriger l'ordre de lecture de l'information et de présenter l'information plus importante en premier.

L'esquisse d'Adrien utilise une barre latérale pour permettre le changement de tournoi actif et l'accès rapide aux différentes sections de l'application. L'avantage principale de la barre latérale est quelle est accessible de n'importe quel page. Cette élément a été retenu pour le prototype.

Cette esquisse est la seule qui supporte les "Set" de manière détaillé. L'information prioritaire est claire et évidente. L'utilisation de boutons larges assure une facilité de manipulation. Un tableau de bord sert de page principale pour cette esquisse. Celle-ci utilise l'information des "Sets" et de la barre latérale. Le tableau de bord permet donc d'accéder à de l'information critique sans avoir à naviguer dans l'application. Les "Sets" et le tableau de bord ont été retenus pour le prototype.

Nous avons également retenu l'ajout des information de médias sociaux dans la page de profil utilisateur et certains éléments du gestionnaire d'événement comme la liste des stations avec leur statut.

L'esquisse de George utilise une page de match claire et très espacé. Elle offre une bonne lisibilité mais elle limite également l'information disponible.

Une page de connexion est inclus dans l'esquisse. Celle-ci est très réminiscente d'autres applications et répond bien à nos besoins. Elle manque toutefois le support pour la connexion à des sites de tier parties comme Smash.gg et Challonge. Cette page a été retenue pour le prototype mais certains changement devront être apportés.

Nous avons décidé d'inclure des graphes de performance dans la page de profil d'utilisateur afin d'aider à la visualisation des informations disponibles.

5. Réalisation du prototype statique

Méthodologie

Notre équipe a optée d'utiliser un logiciel à fenêtres statiques (i.e. Balsamiq mockups ou Lucidchart) car notre application requiert la navigation d'une grande quantité de différents interfaces qui sont souvent dynamiques. Le fait d'utiliser un prototype fait à partir d'un logiciel facilite le liage des différentes tâches et la navigation entre les interfaces.

Nous avons analysé les tâches (voir tableau ci-dessous) et les données strictement associés à chacune d'elles. Nous avons consulté des logiciels et des sites web existants pour découvrir les types de données recherchées par les utilisateurs et nous aider d'établir une meilleure connaissance des associations tâche/donnée. Ensuite nous avons raffiné la liste pour n'avoir que l'essentiel nécessaire pour réaliser les fonctions dont nous avons défini dans la matrice *intervenant-tâche*.

Pour faciliter le développement de notre esquisse, nous avons établi un ordre logique des tâches accomplies par un utilisateur. Ceci fait nous avons pu établir un hiérarchie globale des interfaces nécessaires et ensuite populer les segments avec les éléments essentiels à la gestion des données associées aux tâches.

Un autre avantage d'un logiciel tel que Balsamiq mockups est le concept des 'Wireframes'. Les liens dynamiques entre les fenêtres, boutons et menus nous donnent la possibilité de faire tester notre prototype à distance à travers une copie numérique de notre prototype, hébergée en ligne. L'utilisateur n'a qu'à ouvrir un lien, naviguer le prototype et nous envoyer un rétroaction.

Liste des tâches et données

# de	Nom de la tâche	Données requises	Groupe cible
1	Se connecter à un compte utilisateur	Adresse courriel Mot de passe	Joueurs TO
2	Configurer un profil utilisateur	Nom de comptes sur des services externes (Twitch, Youtube, Twitter) Jeux joués Image de profil Ville Personnages Favoris Alias Description en texte libre	Joueurs TO
3	Visualiser les tournois où l'utilisateur s'est inscrit	Position actuel de l'utilisateur Nom de chaque tournoi Nombre de joueurs dans chaque tournoi Lieu de chaque tournoi Progression du tournoi Nombre de joueurs restant	Joueurs TO
4	Visualiser les informations d'un tournoi	Identifiant de tournoi Bannière du tournoi Nom du tournoi Lieu du tournoi Nom des participants Jeux joué au tournoi Progression du tournoi Description en texte libre	Joueurs TO
5	Visualiser le "Bracket" d'un tournoi	État des matchs (En cours, etc) Résultats des matchs Positions des joueurs dans le "bracket" Nombre de joueur Heure de la dernière mise à jour du "bracket" Progression du tournoi Nom du tournoi	Joueurs TO
6	Visualiser le profil de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur	Nom de l'utilisateur à visualiser Informations de profil (voir tâche #3)	Joueurs TO

7	Visualiser l'historique abrégé de participation de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur	Nom de l'utilisateur à visualiser Nom des tournois participés Identifiant des tournois participés Résultats des matchs participés Position des matchs dans le tournoi (Finale, Demi-finale)	Joueurs
8	Visualiser les prochains matchs de l'utilisateur	Nom de l'utilisateur Nom des l'adversaires Heures des matchs Stations assignés aux matchs Position du match dans le tournoi (Finale, Demi-finale)	Joueurs
9	Confirmer la présence avant un match	Envoie de confirmation de présence	Joueurs
10	Confirmer les résultats après un match	Résultats du match entré par le joueur 1 Résultats du match entré par le joueur 2 Envoie de confirmation des résultats validé par les deux joueurs	Joueurs
11	Visualiser l'historique de participation de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur	Nom des tournois participés Identifiant des tournois participés Résultats des matchs participés	Joueurs
12	Visualiser l'historique des résultats de matchs d'un tournoi courant ou récent	Liste des matchs Noms des participants des matchs Résultats des matchs Position des matchs dans le tournoi (Finale, Demi-finale)	Joueurs
13	Changer le tournoi actif de l'utilisateur (Support pour l'inscription à plusieurs tournoi)	Tournoi actif Tournoi à activer	Joueurs
14	Créer un nouveau tournoi/associer à smash.gg ou challonge (TO only)	Nom du tournoi Identifiant du tournoi Lieu du tournoi Jeux joués Nom d'autre utilisateurs à accorder les permissions de TO	TO
15	Configurer les informations d'un tournoi (TO only)	Informations de tournoi(voir tâche #6)	TO
16	Importer les événements d'un tournoi à l'application	Informations d'événements	TO

17	Visualiser le status des stations de jeu	Statut des stations de jeu Identifiant des stations de jeu Nom des joueurs assignés Information descriptive supplémentaire des stations	TO
18	Assigner des stations de jeu à un match	Statut des stations de jeu Identifiant des stations de jeu Nom des joueurs assignés Information descriptive supplémentaire des stations	TO
19	Gérer les ressources d'un tournoi	Statut des ressources Identifiant des ressources Information descriptive supplémentaire des ressources	TO

Le prototype statique

Prototype	Liste des tâches
Dashboard	<ul style="list-style-type: none"> • Se connecter à un compte utilisateur (1) • Visualiser les prochains matchs de l'utilisateur (8)
Current match	<ul style="list-style-type: none"> • Confirmer la présence avant un match (9) • Confirmer les résultats après un match (10)
Visualise bracket	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser le "Bracket" d'un tournoi (5)
User profile (self)	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser le profil de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur (6) • Visualiser l'historique abrégée de participation de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur (7) • Configurer un profil utilisateur (2)
User profile (other)	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser le profil de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur (6) • Visualiser l'historique abrégée de participation de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur (7)
Historique de participation	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser l'historique de participation de l'utilisateur ou d'un autre utilisateur (11)
Tournament info	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser les informations d'un tournoi courant ou récent (12) • Créer un nouveau tournoi/associer à smash.gg ou challonge (TO only) (14) • Configurer les information d'un tournoi (TO only) (15)

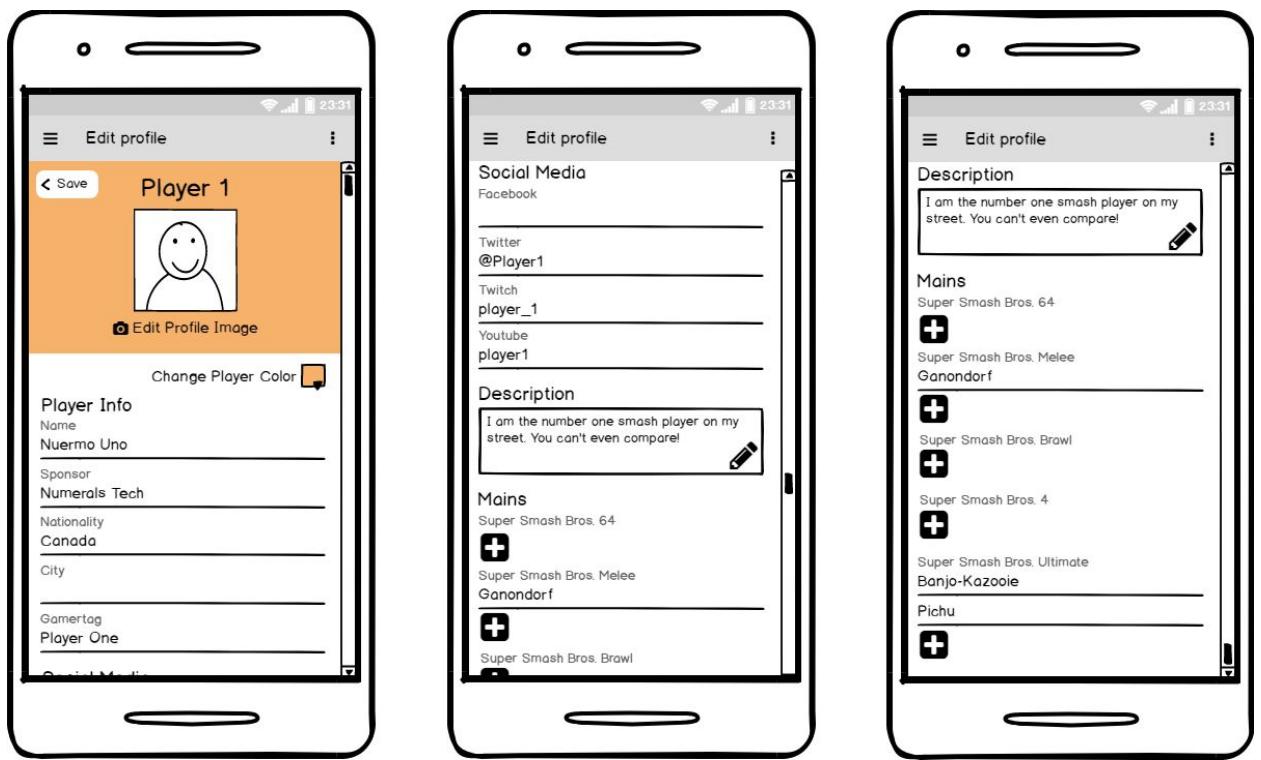
	<ul style="list-style-type: none"> • Importer les événements d'un tournoi à l'application (16)
Side Menu	<ul style="list-style-type: none"> • Visualiser les tournois où l'utilisateur s'est inscrit (3) • Changer le tournoi actif de l'utilisateur (Support pour l'inscription à plusieurs tournoi) (13)
Resource management	<ul style="list-style-type: none"> • Gérer les ressources d'un tournoi (19) • Assigner des stations de jeu à un match (18) • Visualiser le status des stations de jeu (17)

Fenêtre Player Profile & Stats



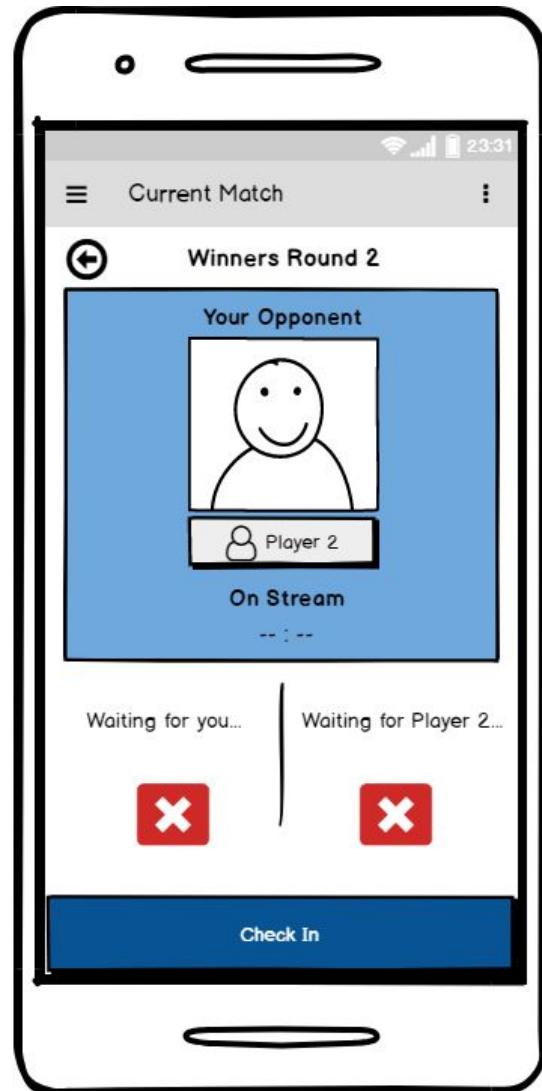
Nous voulons que les utilisateurs ont une façon simple de s'informer sur les autres joueurs, ou de réviser leurs propres informations. Une page de profil permet d'accomplir ces deux tâches. La page, qui peut être défilée, affiche une multitude de différentes informations reliées au joueurs et ses compétitions. En effet, il y a un historique des compétitions où chaque élément peut être étendu pour afficher une vue contenant des détails. Cet historique est limité mais un lien redirige l'utilisateur vers un historique complet du joueur. Cette page peut être modifiée en tout temps par le joueur à qui la page appartient.

Fenêtre Player Edit Player Profile



La page profil peut être modifiée en tout temps. Quand un joueur veut modifier son profil, il est redirigé à cette page. L'utilisateur peut modifier toute les champs présent, incluant la couleur de l'encadré principal. Certains des entrées permettent d'inclure plusieurs champs en pesant sur le bouton "+".

Fenêtre Current match P1 Winners



Nous voulons une fenêtre affichant l'information importante à l'utilisateur. Ici, le joueur peut voir la photo et le nom de son adversaire et s'il a confirmé sa présence au match. En appuyant sur le nom de son adversaire, le joueur est dirigé vers la page de profil de son adversaire. Cette page permet aussi au joueur de confirmer sa présence au match en pesant sur le bouton "Check In".

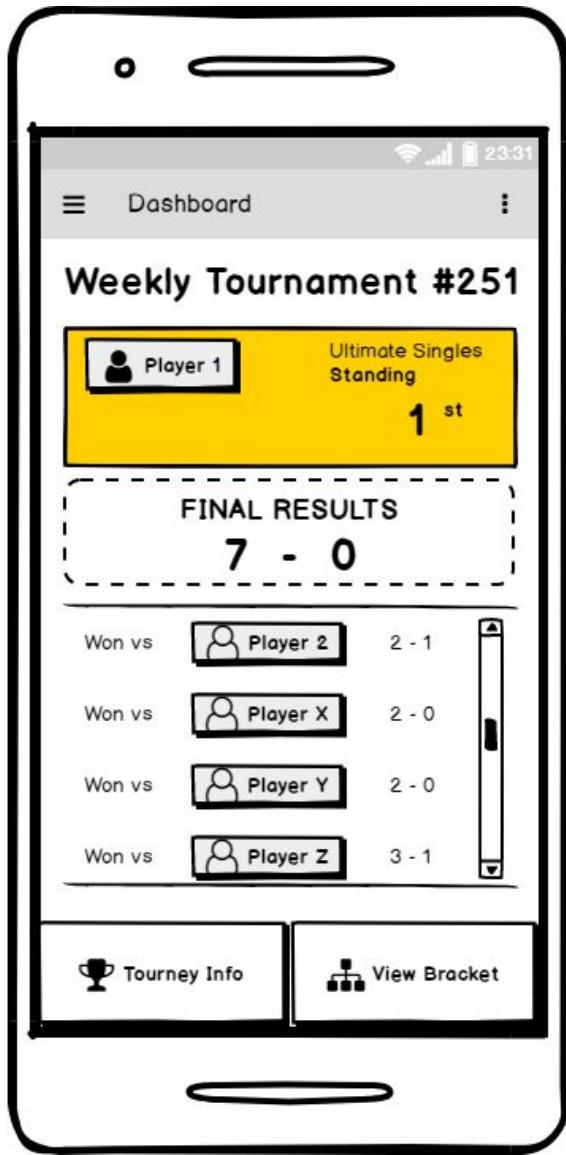
Fenêtre Current match P1 Winners



Nous voulons assurer que l'utilisateur peut rapidement comprendre que sa situation a changée. Si le joueur risque d'être en retard à un match, la couleur du cadre principal change pour un orange. Nous affichons aussi le temps restant pour se présenter avant que des conséquences soient appliquées et la station où le match prend place.

Ici, l'adversaire a confirmé sa présence à la station quand le joueur est encore absent.

Fenêtre Dashboard P1 Champion



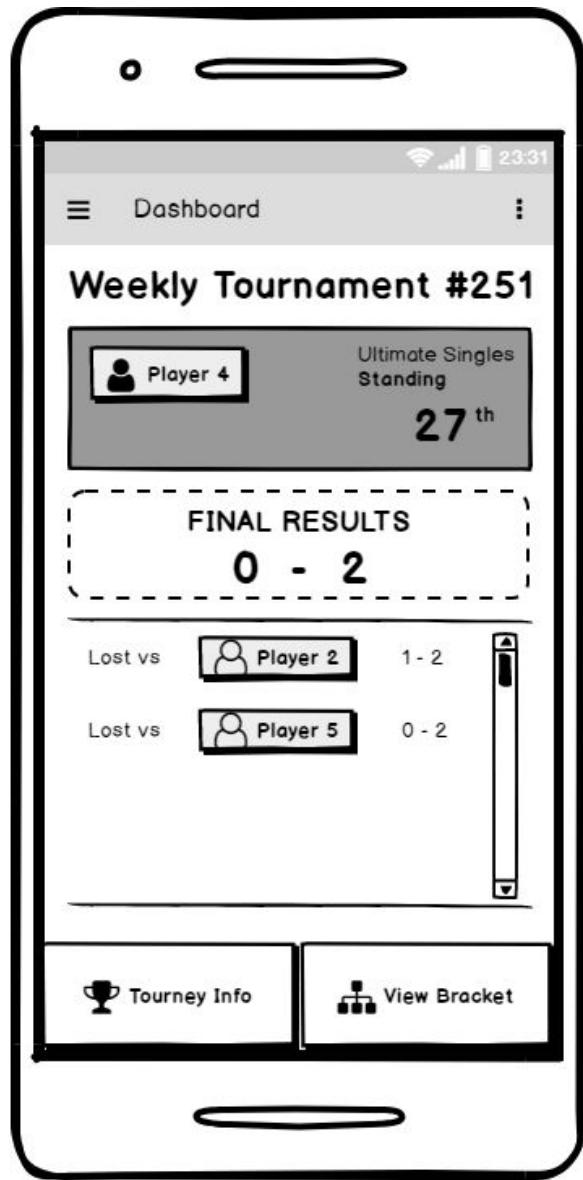
Dashboard as Player 1

After tourney ended

Voici le tableau de bord du point de vue d'un joueur qui a gagné la compétition. L'encadré bleu devient une couleur jaune, affichant la position du joueur. Ceci est supposé être associé à la couleur d'or pour avoir gagné.

Le résultat final est affiché au dessus d'un court historique des matchs joués dans la compétition.

Fenêtre Dashboard P4 DQ

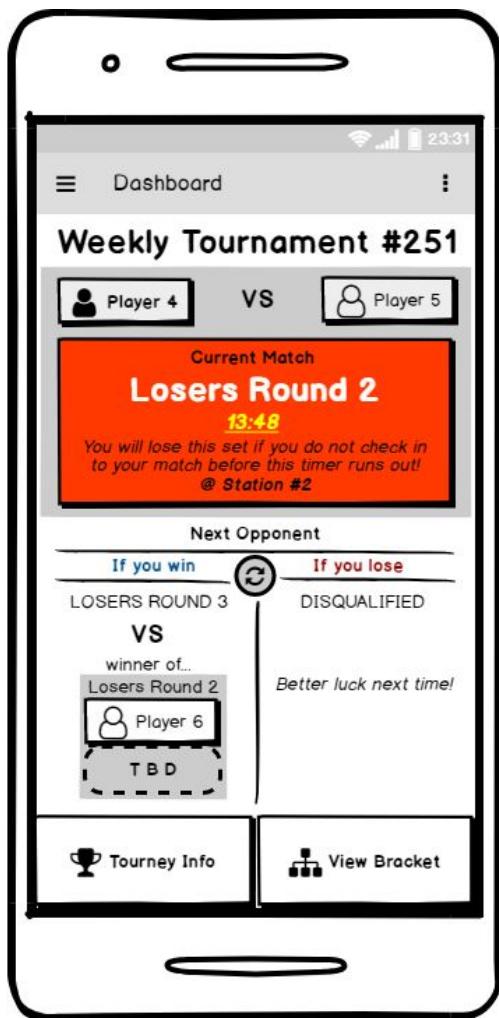


Dashboard as Player 4

After tourney ended

Voici le tableau de bord d'un point de vue d'un joueur ayant été éliminé. Similairement au joueur en première place, l'encadré bleu devient gris et la position finale est affichée.

Fenêtre Dashboard P4 Timer



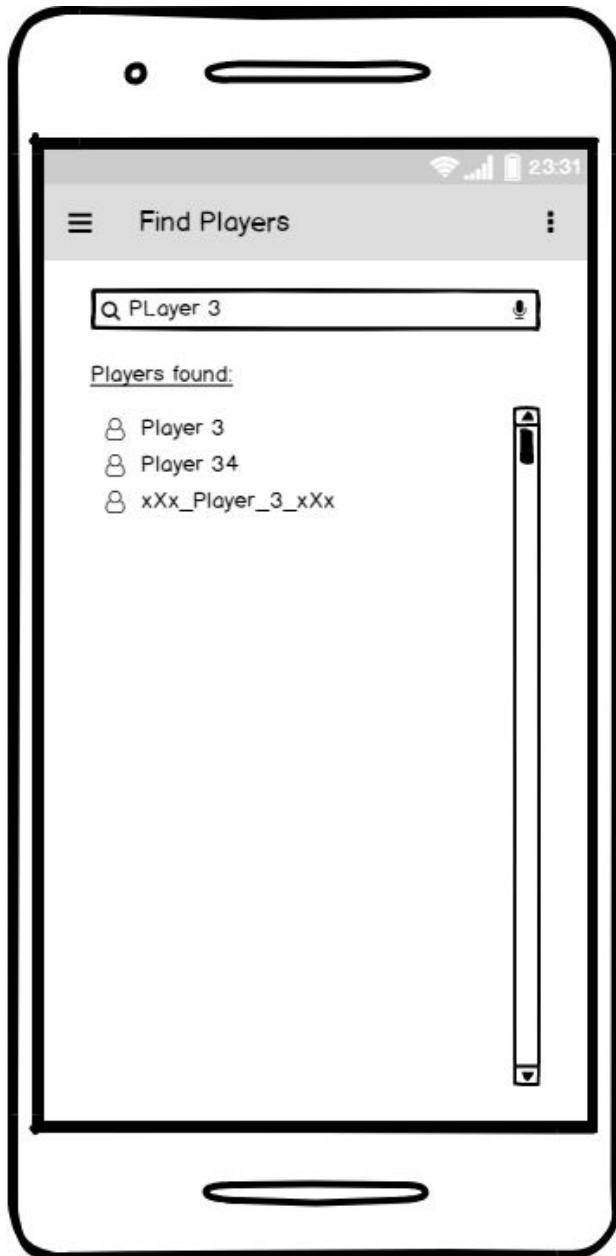
Dashboard as Player 4

On tardiness timer

Voici le tableau de bord du point de vue d'un joueur qui est à risque de perdre son match en raison d'un retard. L'encadré devient orange et une minuterie apparaît, ainsi qu'un message expliquant les conséquences. Ceci est supposé informer l'utilisateur qu'il doit se dépêcher.

Au dessous, le joueur est éliminé s'il perd alors aucun prochain match est affiché à la droite. Quant à la droite, certains matchs en retard font en sorte que le prochain adversaire n'est pas connu encore, le plus d'information possible est tout de même affichée.

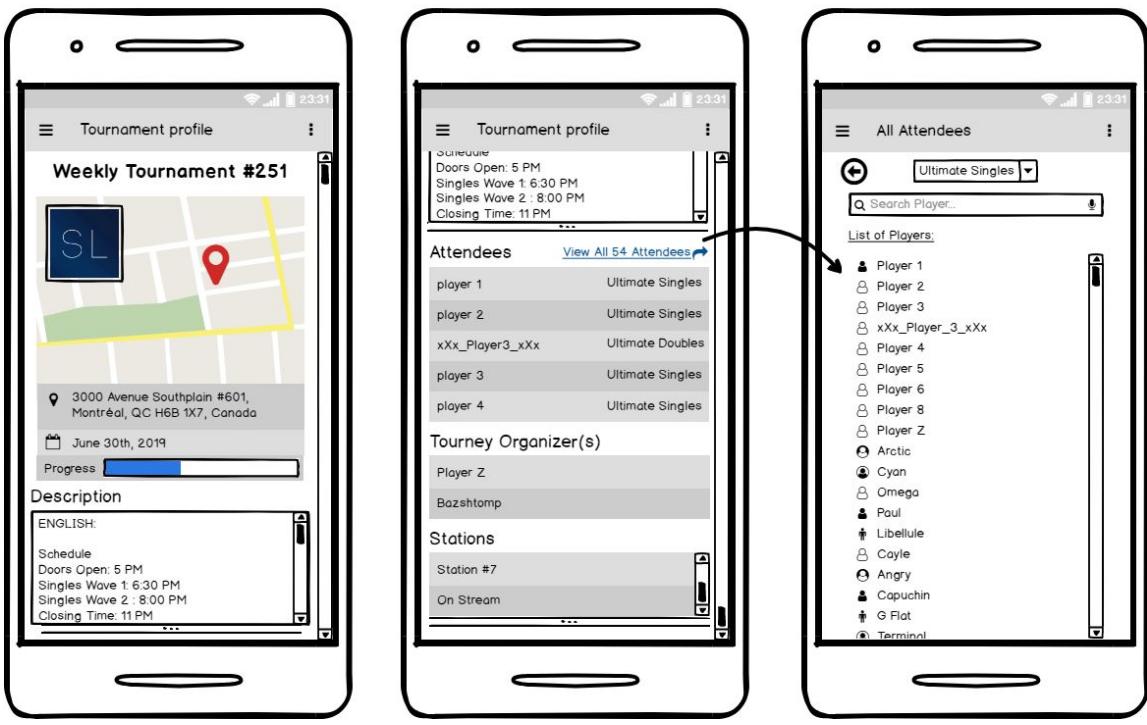
Fenêtre Find players



Certains utilisateurs veulent s'informer sur d'autres joueurs, plusieurs liens existent pour se rendre à leur page de profil mais un utilisateur peut rechercher un joueur spécifique dans cette fenêtre. La fonction de recherche n'est pas sensible aux majuscules et minuscules et permet aussi plusieurs imperfections dans le nom.

Fenêtre Tourney Profile Player

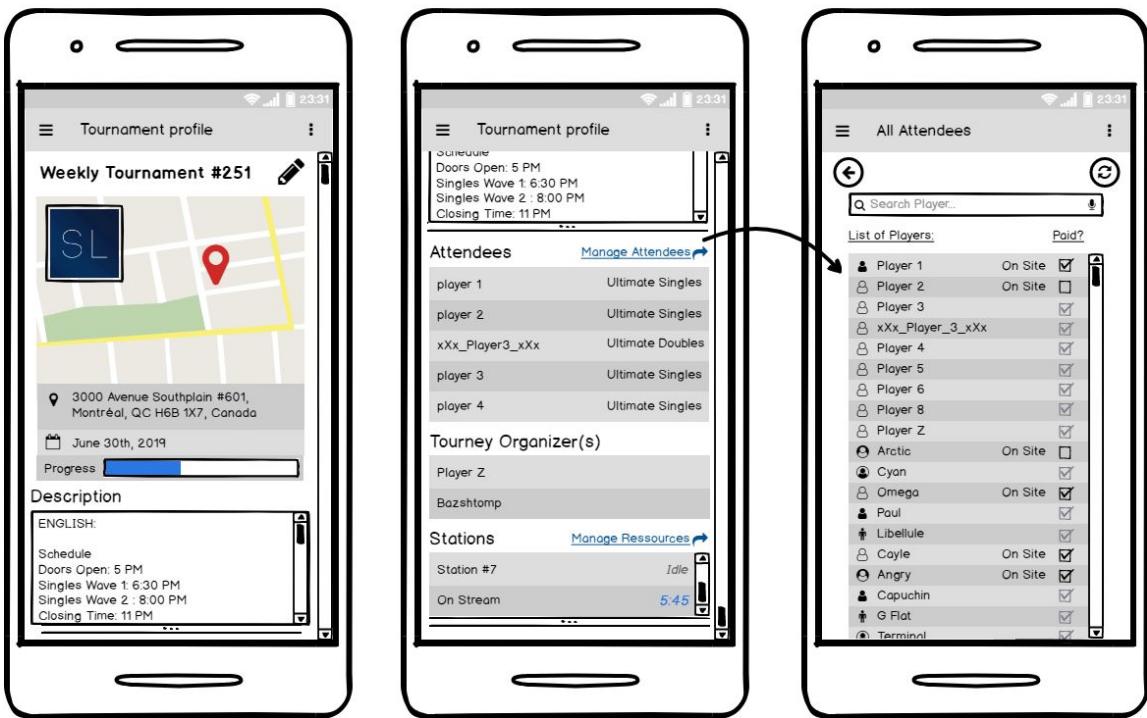
From a Player's Perspective



Voici la page de profil d'une compétition visible aux joueurs. Cette page inclut toute l'information qu'un joueur devrait savoir pour le jour de la compétition, incluant l'adresse, la date, les joueurs, etc. Il y a aussi un champ description pour que le TO décrit des détails spécifiques. La vue des joueurs est limitée mais donne l'option de visualiser la liste complète dans une fenêtre différente.

Fenêtre Tourney Profile (TO)

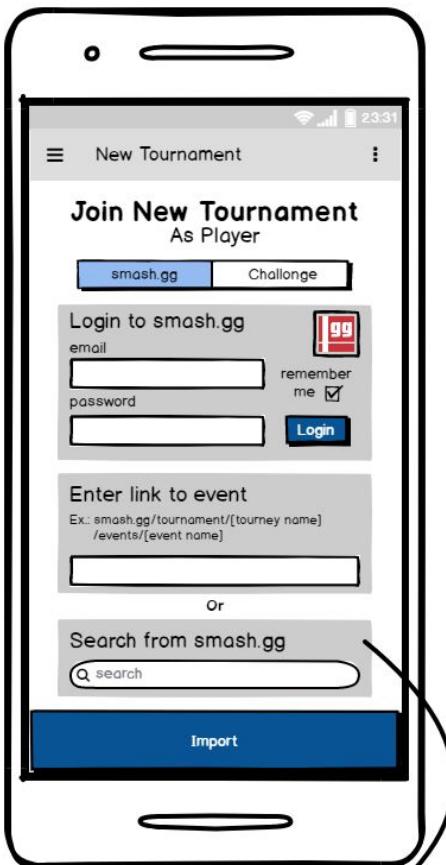
From a TO's Perspective



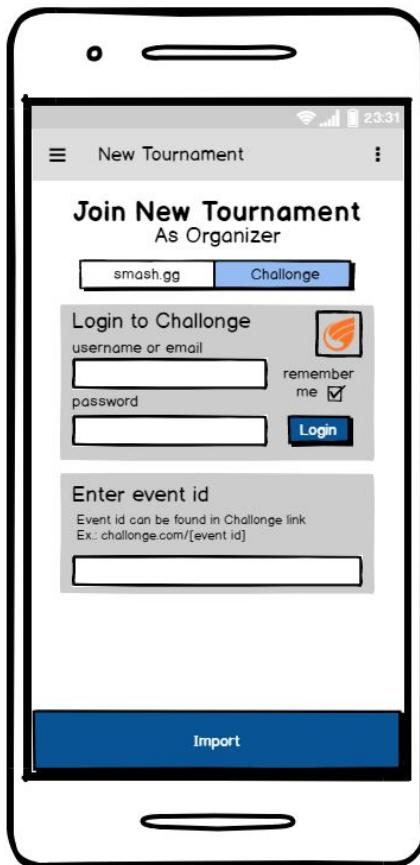
Voici la page de profil de la compétition du point de vue du TO qui l'organise. Il permet de modifier différents champs comme le titre et la description. Il peut aussi modifier les joueurs qui sont inscrits et modifier les stations disponibles pour la compétition, ceci se fait dans une nouvelle fenêtre.

Fenêtre Join/Create selon l'utilisateur

Join a new tourney as a player



Join a new tourney as a TO



External link to search directly from smash.gg

When logging in to Challonge as organizer, a login will be prompted.

Otherwise, the players can simply identify themselves from the pool of players in a subsequent screen.

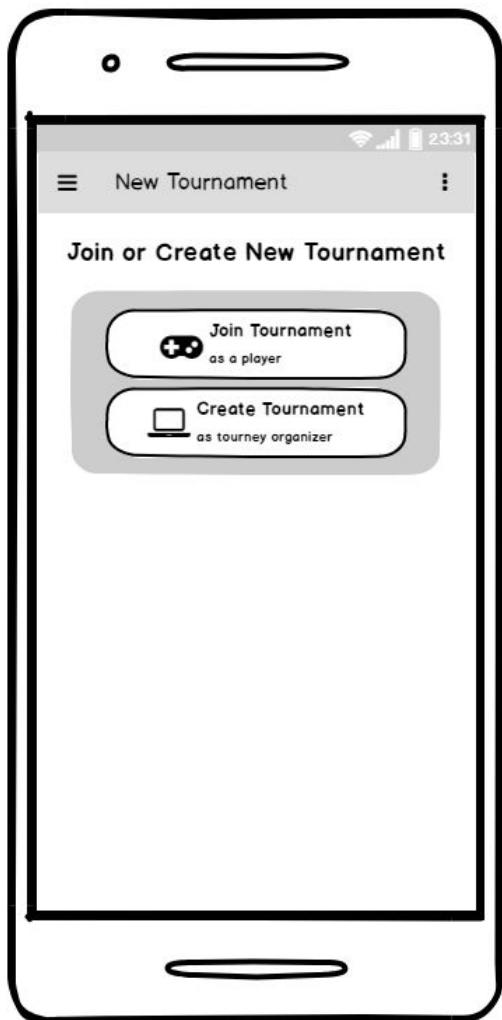
Voici la page permettant d'importer les informations d'un tournoi et de s'authentifier selon l'application de gestion de tournoi choisie (smash.gg ou Challonge).

Dans le cas de smash.gg, les joueurs et les TO doivent s'authentifier et auront leurs accès ajustés selon leur rôle importé depuis smash.gg.

Dans le cas de Challonge, seul les TO doivent s'authentifier, les joueurs ont simplement à choisir leur noms parmi la liste des participants importée depuis le bracket Challonge.

Fenêtre Join/Create de base

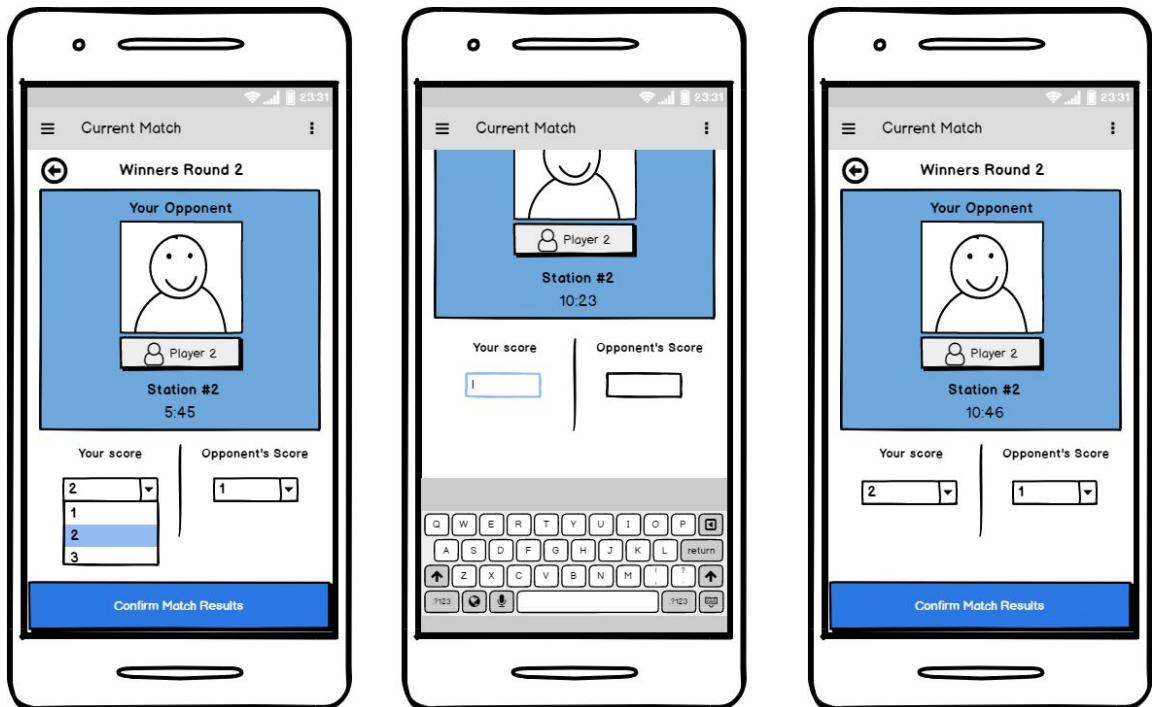
Join/Create a new tourney



Both options link to the same page from the App, granting different accesses upon a successful login.

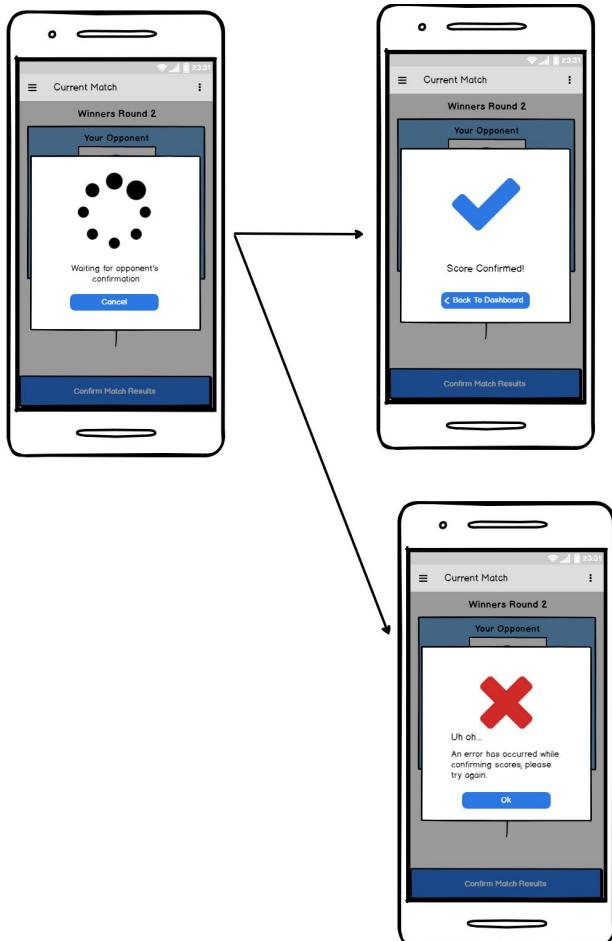
Voici une simple fenêtre permettant, dépendamment des intentions de l'utilisateur, de se joindre à une compétition existante ou d'en créer une nouvelle. Ces deux options envoient l'utilisateur vers la même page mais avec des droits d'accès différents.

Fenêtre Current match - confirmation de score



Pour faciliter la collecte de résultat des matchs, cette fenêtre permet aux joueurs de confirmer le résultat final. Étant une application mobile, nous avons éviter les zones d'édition de texte, nous avons opté pour l'utilisation de menus déroulant pour la sélection de scores.

Current match - extra v2



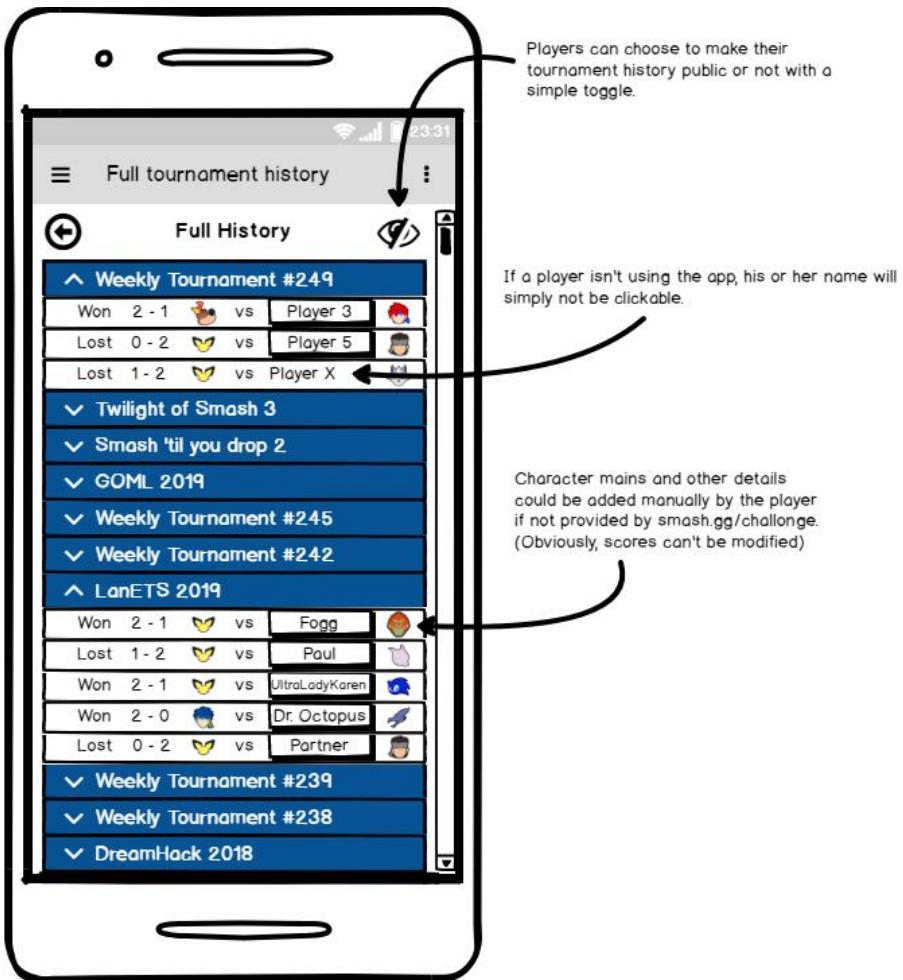
Puisque le score est maintenant confirmé à distance, les deux joueurs doivent envoyer leur score à l'intérieur d'un court délai et les données envoyées doivent être équivalent. Pour ce faire, Quand un joueur confirme son score, une fenêtre pop-up apparaît indiquant que l'application attend pour les données correspondantes de son adversaire. Le joueur peut annuler son entrée s'il a fait une erreur. Quand les deux confirmations sont envoyées, les données sont confirmées. S'il y a eu un problème, La fenêtre informe l'utilisateur du problème et incite l'utilisateur de réessayer. Sinon, la fenêtre indique que c'étais un succès et redirige le joueur au menu "dashboard" pour qu'il s'informe sur son prochain match.

Fenêtre Menu latéral



Voici le menu latéral, accédé en tout temps en pesant sur le bouton en haut à gauche, Chacune des fenêtres principales peuvent être accédées par ce menu.

Fenêtre Historique complet

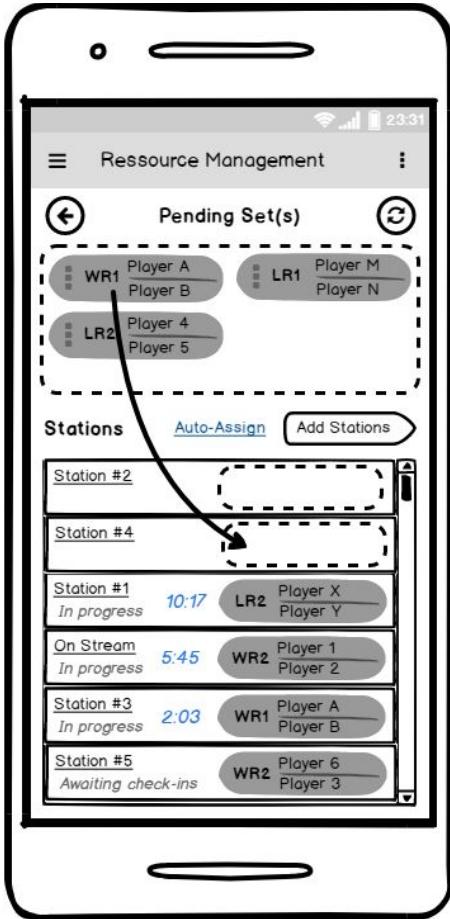


Voici la page affichant l'historique complet du joueur puisqu'il serait encombrant de l'afficher dans la page de profil. Chaque compétition que le joueur participe ajoute une entrée dans ce tableau.

Chaque élément peut être tapée dessus pour afficher tous les matchs que le joueur a participé et leur résultats. Le nom des adversaires peuvent être cliqués pour visiter leur page profil. Dans le cas où l'adversaire n'utilise pas l'application, cette fonctionnalité n'est pas disponible.

Cette page (et la vue résumé présent dans la page profil) peut être visible seulement au joueur à qui elle appartient si ce joueur décide rendre son historique invisible au public grâce au bouton en haut à droite. Finalement, certains détails peuvent être affichés dépendamment s'il sont fournis par le service gérant la compétition, ou s'il sont insérés par l'utilisateur.

Fenêtre de gestion des ressources



TOs can assign sets by dragging and dropping or by letting the app auto-assign giving priority to earlier sets in the tourney.

Certain stations can be set to not be auto-filled.
(Ex: TO not wanting to randomly assign players On Stream)

Stations can also be added from a template, if the same tournament with the same resources is run periodically.

The "pending set(s)" section sorts the sets by their priority to be played next:

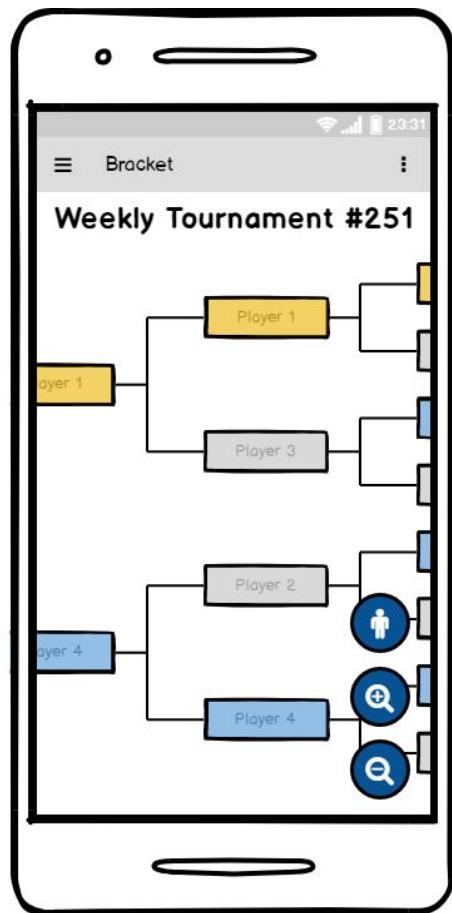
- Matches in the winners bracket (WRX) have priority over matches in the losers bracket (LRX).
- Matches in earlier rounds have priority over matches in later rounds (Ex.: LR1 has priority over LR2)

On-going sets are sorted by elapsed time and idle stations are listed first.

Les matchs seront assignés à des postes spécifiques pour faciliter la rencontre des joueurs. Pour ce faire, le TO possède ces fenêtres. Les matchs à jouer se retrouvent dans la zone en haut, quand la liste des stations se retrouve en dessous. Le TO peut ajouter une station en pesant sur le bouton "Add Stations".

Chaque match doit être assignée à une station. Le TO peut simplement placer son doigt sur un match et le glisser vers la station sur laquelle il veut que le match prend place. Le TO peut aussi choisir l'option d'assigner les matchs automatiquement.

Fenêtre de visualisation du bracket



Ici se trouve la fenêtre de visualisation des "brackets". Ceci permet à un utilisateur à facilement observer la structure de la compétition et de se retrouver en utilisant le premier bouton bleu.

6. Réaction d'un utilisateur et ajustements

Afin d'obtenir des réactions des utilisateurs cibles, nous avons publiés le prototype statique sous forme de PDF sur le groupe Facebook de la communauté compétitive de Super Smash Bros de Montréal (auquel Adrien est membre actif) ([Voir Annexe III](#)). Malgré le grand nombre de membres dans le groupe Facebook, nous avons eu très peu de réponses, probablement dû au manque d'intérêt de la majorité des membres de feuilleter un document pdf pendant leurs temps d'utilisation de Facebook...

Cependant, nous avons eu deux commentaires constructifs suggérant certaines améliorations:



This could be neat. Do you plan on using alarms when your opponent is waiting for you at station "X"?

It would require a bit of setup every tournament (number of players, number of stations, etc.) But it could work wonders in the end.

Keep going!

J'aime · Répondre · 2 j



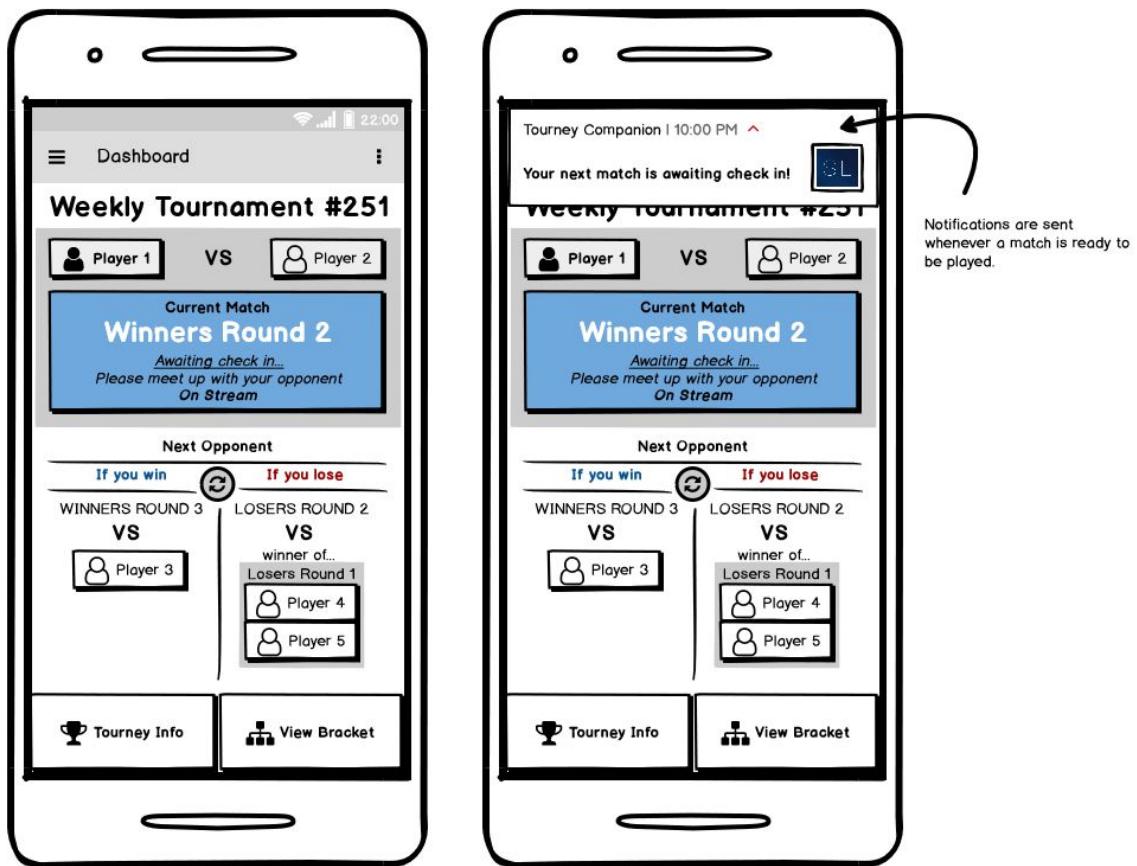
rajouter une option pour
sort les on going set
par ordre de temps
écoulé ou par numero
ca pourrait etre
interessant

Voici donc les changements que nous avons appliqués sur les fenêtres concernées:

Ajout des notifications

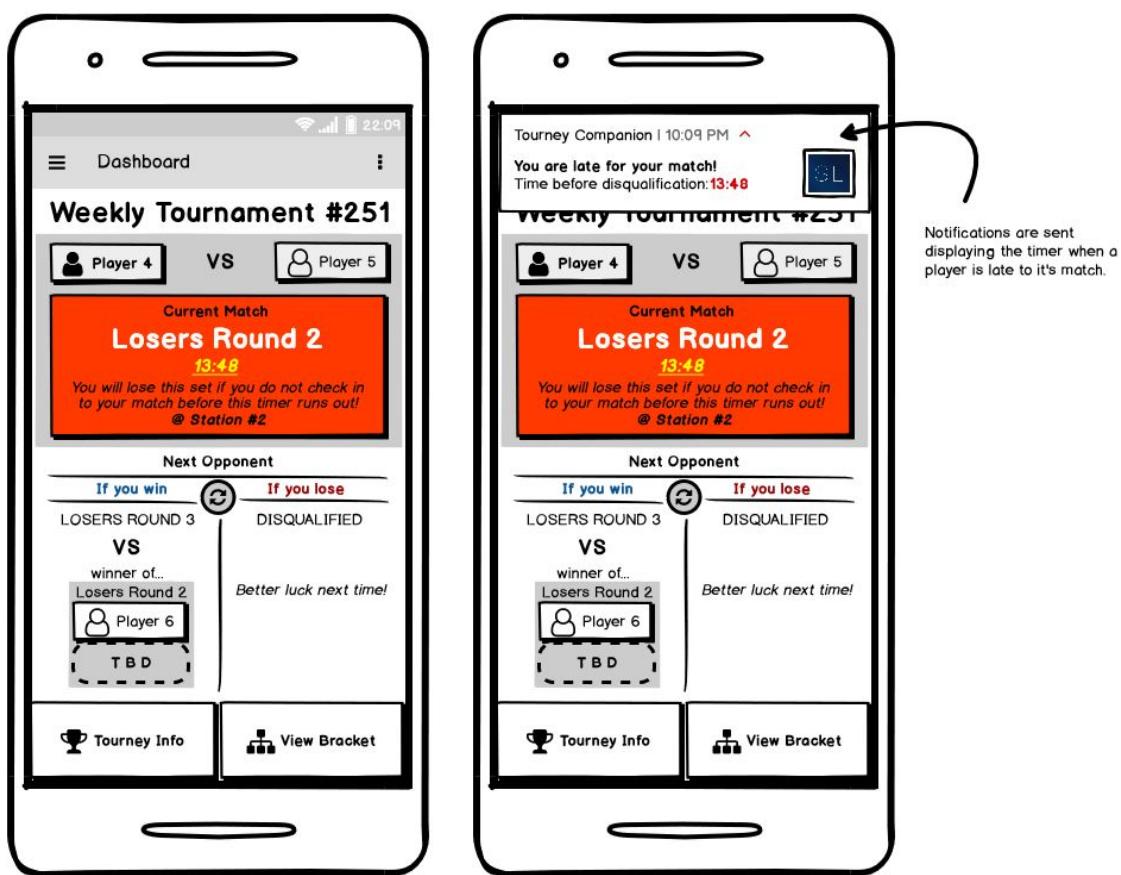
Dashboard as Player 1

During active tourney

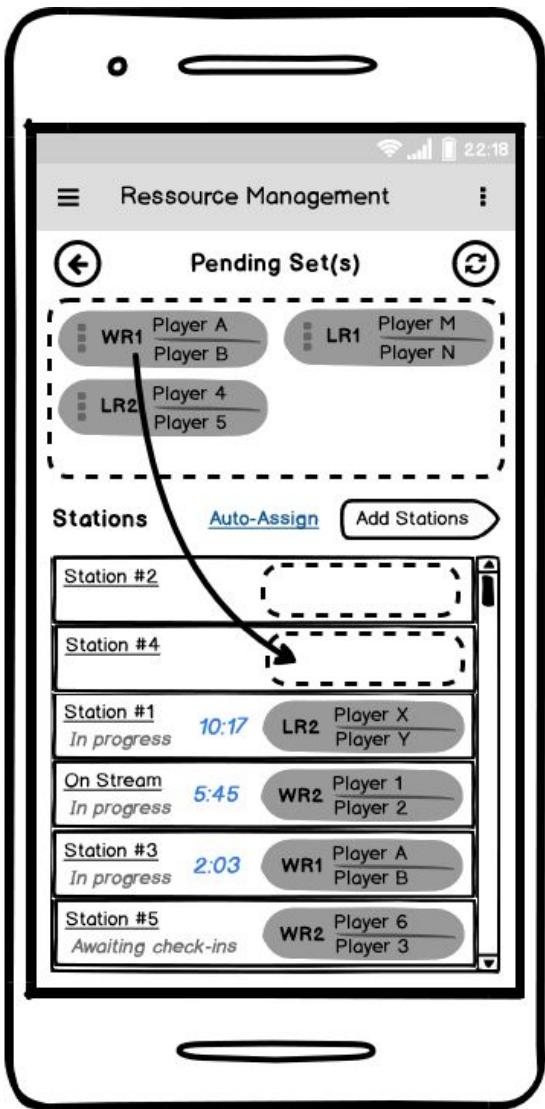


Dashboard as Player 4

On tardiness timer



Ajout du tri des on-going sets:



TOs can assign sets by dragging and dropping or by letting the app auto-assign giving priority to earlier sets in the tourney.

Certain stations can be set to not be auto-filled.
(Ex: TO not wanting to randomly assign players On Stream)

Stations can also be added from a template, if the same tournament with the same resources is run periodically.

The "pending set(s)" section sorts the sets by their priority to be played next:

- Matches in the winners bracket (WRX) have priority over matches in the losers bracket (LRX).
- Matches in earlier rounds have priority over matches in later rounds (Ex.: LR1 has priority over LR2)

On-going sets are sorted by elapsed time and idle stations are listed first.

7. Discussion et conclusion

Les différentes étapes nous a permis d'être beaucoup mieux informés sur les différentes exigences entourant les tâches et les demandes pour l'application. Le fait d'avoir dessiner multiples esquisses nous a permis d'avoir plusieurs idées dans la conception du prototype. La recherche du domaine a permis de bien établir les parties de l'application où une attention plus importante était requise. Plusieurs idées ont été lancées et l'analyse qui a suivi nous a permis de choisir les meilleurs éléments.

Le résultat final nous semble bien prometteur. Le design est relativement attrayant et permet d'accomplir différentes tâches dans un nombre limité d'actions. La rétroaction était majoritairement positive mais a pointé vers plusieurs problèmes relativement mineurs que nous avons maintenant corrigés.

Le développement du prototype dynamique devrait être plutôt fluide compte tenu le niveau de détails présents dans notre prototype statique. Nous pensons également utiliser un logiciel de prototypage permettant d'exécuter les prototypes directement sur mobiles, ce qui nous permettrait d'effectuer de vrais tests utilisateurs.

Comme nous n'avons pas eu beaucoup de rétroaction pour le prototype statique via la publication sur le groupe Facebook, nous pourrons avec un peu d'espoir obtenir beaucoup plus de données avec les tests utilisateurs en personne. Lorsqu'une première version du prototype dynamique sera prête, quelques uns d'entre nous allons nous rendre à l'un des tournois hebdomadaires de Montréal (où Adrien connaît plusieurs compétiteurs) pour effectuer les tests d'utilisateurs.

8. Références

Wikipedia Contributors, “Bracket (tournament),” Wikipedia, 14-Jun-2019. [En ligne]. Disponible sur: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bracket_\(tournament\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Bracket_(tournament)). [Consulté le: 02-Jul-2019].

“Tournament,” Smashpedia, 2019. [En ligne]. Disponible sur: <https://supersmashbros.fandom.com/wiki/Tournament>. [Consulté le: 02-Jul-2019].

9. Annexes

ANNEXE I - Photo d'un tournoi hebdomadaire de Smash Bros à Montréal

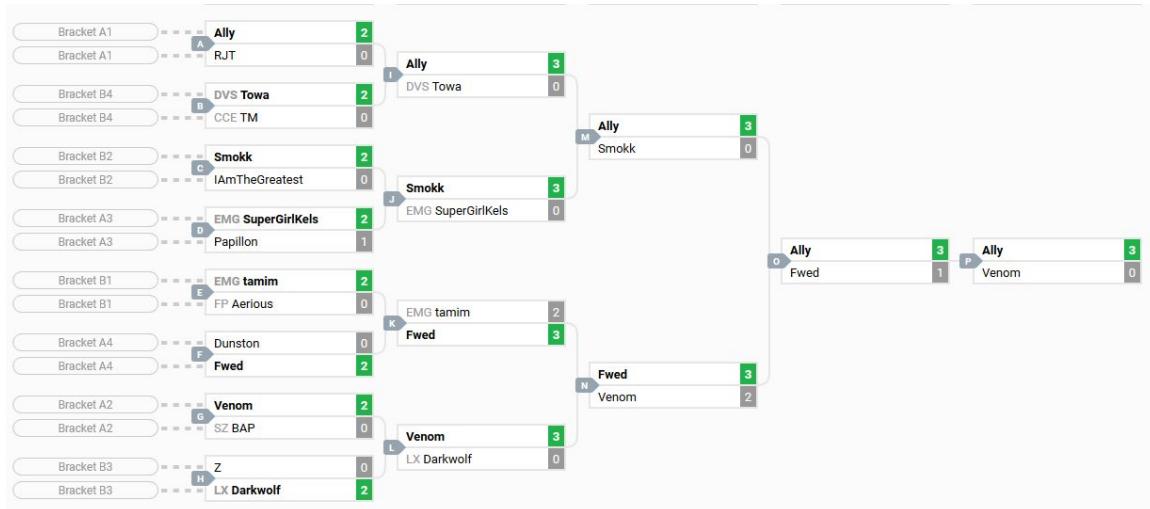
(Le joueur aux bras croisés est Adrien Champagne, membre de l'équipe, tout juste avant sa défaite imminente)



Source image: Groupe Facebook de Smash Smash Bros Ultimate - Montréal

ANNEXE II - Exemple de bracket d'un tournoi typique

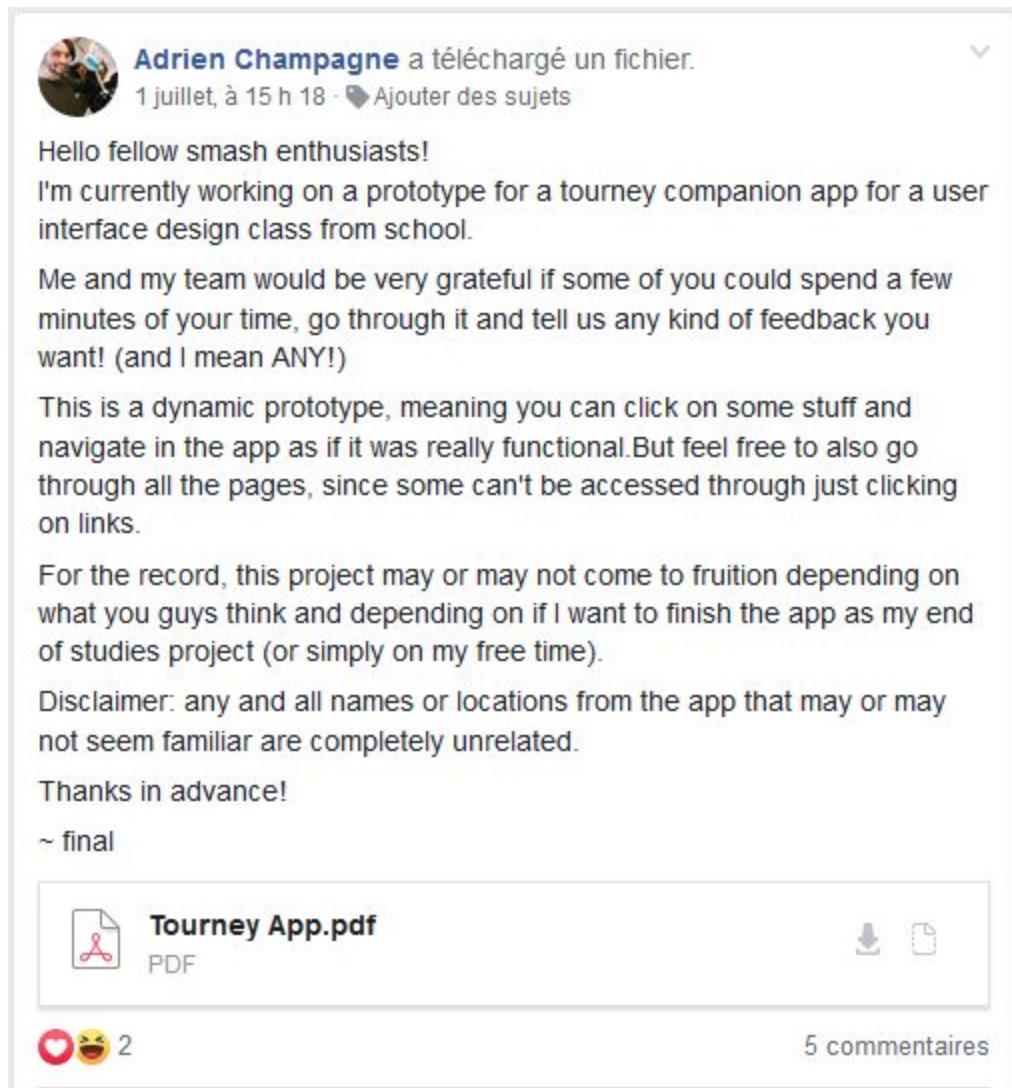
(*Exemple du tournoi LanETS 2019*)



Source image:

<https://smash.gg/tournament/lan-ets-2019/events/ultimate-singles/brackets/533333/905635>

ANNEXE III - Publication du prototype statique sur le groupe Facebook de SSBMontréal



Adrien Champagne a téléchargé un fichier.
1 juillet, à 15 h 18 · Ajouter des sujets

Hello fellow smash enthusiasts!

I'm currently working on a prototype for a tourney companion app for a user interface design class from school.

Me and my team would be very grateful if some of you could spend a few minutes of your time, go through it and tell us any kind of feedback you want! (and I mean ANY!)

This is a dynamic prototype, meaning you can click on some stuff and navigate in the app as if it was really functional. But feel free to also go through all the pages, since some can't be accessed through just clicking on links.

For the record, this project may or may not come to fruition depending on what you guys think and depending on if I want to finish the app as my end of studies project (or simply on my free time).

Disclaimer: any and all names or locations from the app that may or may not seem familiar are completely unrelated.

Thanks in advance!

~ final

Tourney App.pdf
PDF

2 commentaires

5 commentaires

Source image: Groupe Facebook de Smash Smash Bros Ultimate - Montréal