



## Conception de logiciels Adaptés Travail à Réaliser pour la séquence 4

Sébastien Mosser  
INF600G - E20 - Séquence 4- Partie 5

UQAM | Département d'informatique

Crédit Images: Pixabay & Pexels



## 1 Présentation AGE-WELL

## 2 Rétrospective L3

## 3 Évaluations utilisateur (-COVID19)

## 4 Axes d'extensions

## 5 Travail à faire pour L4

## État des livrables pour INF600G

*Les évaluations de L3 seront disponible la semaine prochaine*

Id	Date(s)	Travail à rendre	Poids	Type	Lien
L1	24/05	Récits Utilisateurs & Maquette	15%	Individuel	<a href="#">url</a>
EQ	24/05	Constitution des équipes		Groupe	<a href="#">url</a>
L2	21/06	Produit minimal et viable	15%	Groupe	<a href="#">url</a>
L3	19/07	Collecte de métadonnées pour l'IA	20%	Groupe	<a href="#">url</a>
AR	19/07	Analyse critique d'article	20%	Individuel	<a href="#">url</a>
L4	16/08	Produit final	30%	Groupe	<a href="#">url</a>

Dernière ligne droite. 30% de l'évaluation en jeu.

## Deux différences fondamentale pour L4

### • Préparer une vidéo de démonstration (3 minutes max)

- Présenter le contexte (vos personas)
- Présenter vos adaptations (faites des choix!)

### • Préparer un entretien technique

- On a fait le bon produit : 7 minutes
- On l'a fait de la bonne manière : 13 minutes

- Ayez du fun !

## Critères d'évaluations

Thème	Critère	Poids
Général	Couverture fonctionnelle du produit	20%
	Suivi du projet (Git, récits, ...)	10%
Vidéo	Mise en contexte / Personnas	10%
	Description des adaptations	20%
Démonstration	Scénarios	15%
	Entretien technique	25%
 MALUS	<i>non respect des consignes de livraison</i>	-100%

## Cheminement Type (comme pour L3)

- Semaine 1 :
  - mardi : leçon introductive
  - jeudi : *backlog* défini pour la séquence, attribution des responsabilités
- Semaine 2 :
  - mardi : première démo à votre auxiliaire
  - jeudi : avancée sur le projet
- Semaine 3 :
  - mardi : Collecte de rétroaction avec votre auxiliaire
  - jeudi : Répétition d'une version minimale de la démo avec l'auxiliaire
- Semaine 4 :
  - mardi ou jeudi : démonstration évaluée
  - Finalisation de la livraison

## Les extensions sont équivalente !

Extension	Difficulté "scientifique"	Difficulté "technique"
Prédiction de comportement	4/5	1/5
Visualisation de données	3/5	2/5
Dégénérescence / Vision	3/5	2/5
Quiz personnalisés	2/5	3/5
Tests de Motricité	1/5	4/5

## Lisez le sujet !!!!

### Tests de Motricité

Le système développé à date propose uniquement un système de quiz, et les potentielles pertes de motricités des résidents sont mesurées via leurs tremblements par les capteurs de la tablette. On souhaite collecter de meilleurs données sur la motricité des résidents, par la collecte de nouvelles métadonnées ainsi que l'aide d'un nouveau type de jeu à intégrer dans l'application. Lorsque le résident utilise l'application, on s'attachera à collecter des données sur sa précision lors de l'utilisation : tape t'il en plein centre de la zone de réponse, ou a coté ? Une seule tentative est suffisante, ou au contraire doit-il s'y reprendre à plusieurs fois pour valider sa réponse ? Pour aller plus loin sur l'entrainement de la motricité, vous proposerez un mini-jeu permettant de déplacer une bille à faire tomber dans un trou, à l'aide des capteurs de la tablette (une sorte de version électronique du *Basculo* par exemple).

**Profil étudiant•e•s type:** Vous n'avez pas peur d'écrire du code pour enrichir votre application avec un nouveau type de jeu différent des précédents. Vous souhaitez aller plus loin dans l'utilisation des capteurs de la tablette pour proposer une nouvelles activité à vos utilisateurs.

### Travail à réaliser

- Identifier comment collecter les méta-données de précision lors de la réponse aux questions du quiz (sans aucune adaptations dans une version minimale)
- Expérimentez avec les capteurs pour voir comment développer une nouvelle activité disponible pour contrôler une bille à l'aide des capteurs
- Enrichissez votre visualisation pour que les aidants suivent l'évolution des résidents avec les informations nouvellement collectées.

### Ressources disponibles

- [Sensor game tutorial](#) (date de 2016)
- [Android motion sensors](#) (pour aller plus loin que juste l'accéléromètre si vous voulez expérimenter des trucs exotiques)

Répondez aux  
questionnaires  
d'évaluation des  
enseignements

