

Groupe 7 | L’espace Public | January 1, 2016

Watt the park

Présentation

# Présentation du projet

Le but de ce projet est de répondre à la problématique suivante : Quelles nouvelles fonctions peut offrir le numérique au mobilier urbain ? Nous avons donc eu l’idée de développer un parc qui est alimenté en électricité grâce aux usagers par le biais d’équipement sportif tels que des vélos ou encore des vélos elliptiques.

Le but de ce projet est de rendre la production électrique ludique et de sensibiliser l’utilisateur à l’énergie nécessaire à l’alimentation d’une ville.

# L’interface

Nous avons choisi de développer une interface simple et épurée afin de faciliter la compréhension de tous. Les couleurs choisies sont en raccord avec celles que nous avons définies pour le logo.

## Utilisation

L’interface ci-dessous sera celle qui sera affichée sur les bornes en l’absence d’activité sur les équipements sportifs.



Ecran 1 : La page d'accueil

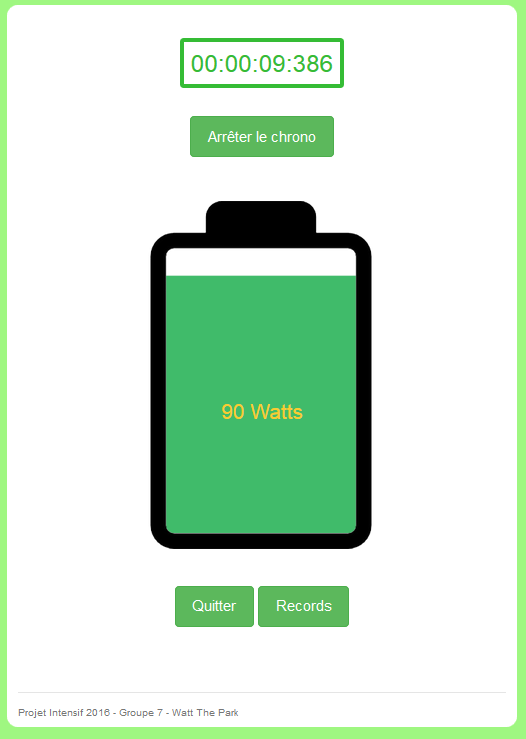
Pour commencer à générer de l’énergie, l’utilisateur devra simplement cliquer sur « Commencer ! » et il sera redirigé vers l’écran suivant.



Ecran 2 : Chargement

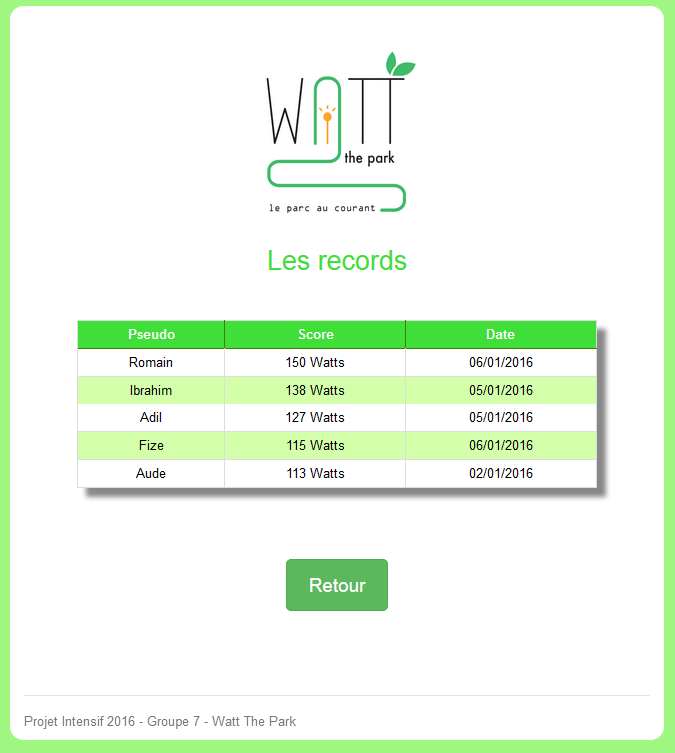
Ici, l’utilisateur aura trois choix possibles :

1. Il pourra lancer le chronomètre et commencer à faire du vélo par exemple. La pile se remplira alors en fonction de l’effort de l’usager (voir image suivante). A partir de ce moment-là, l’électricité sera stockée.



Ecran 3 : Chargement de la pile

1. Il peut choisir de quitter. Il sera alors rediriger vers l’écran d’accueil et son score ne sera pas sauvegardé.
2. Il peut consulter les 5 records déjà réalisés sur la machine. Et sera alors rediriger vers l’écran ci-dessous.



Ecran 4 : Ecran des records

L’utilisateur pourra arrêter à tout moment d’utiliser sa machine et sera alors redirigé vers la page suivante :



Ecran 5 : Résultat

Il aura alors deux choix :

1. Consulter à nouveau les records. Il sera alors rediriger vers l’écran 4.
2. Il pourra rentrer son pseudo. Pour cela, il sera redirigé vers l’écran ci-dessous.



Ecran 6 : Ecran de saisie du pseudo

Pour valider la saisie de son pseudo, l’utilisateur devra juste appuyer sur le bouton « Entrée ». Il sera alors enregistré dans la base de données ainsi que son score. L’utilisateur sera alors redirigé vers l’écran 7 (voir ci-dessous).



Ecran 7 : Saisie d'un mot

Sur l’écran 7, l’utilisateur peut choisir de revenir directement à l’accueil sans laisser de mot. Il peut également saisir un message via le clavier virtuel et l’enregistrer en cliquant sur « Entrée ». Il sera alors redirigé vers la page d’accueil.