

Guidage des étudiants par GPS sur le Campus Triolet, UM2 - Android

PAGÈS Julien SALEIL Baptiste BENGHABRIT Walid

21 décembre 2012

Caractéristiques

- Interface simple, rapide, intuitive
Le but ici est de fournir la meilleure expérience possible à l'utilisateur. Tout doit être accessible rapidement car l'application doit être utilisée souvent, mais rapidement.
- Barre d'outils permettant de rechercher
Lorsque l'application est lancée, l'utilisateur doit pouvoir effectuer une recherche en un clic. L'idéal serait de proposer une autocomplétion sur les résultats connus. La barre d'outils doit également proposer les préférences essentielles comme recentrer la carte sur l'utilisateur, etc...
- Carte affichée au lancement avec focus sur l'UM2
La carte doit être affichée au lancement de l'application de manière à ce que l'utilisateur soit tout de suite informé de sa position au sein de l'université si disponible, ou centré sur l'université sinon.

Fonctionnalités

Ces fonctionnalités seront les premières implémentées car essentielles pour une telle application :

- Carte interactive
- Carte "annotée" avec les bâtiments, routes, etc...
- Liste brute des bâtiments où l'utilisateur peut directement choisir son bâtiment.
- Guidage automatisé de l'utilisateur depuis sa position, vers la position souhaitée.
- Recherche textuelle / vocale permettant de rechercher un lieu le plus rapidement possible.

Fonctionnalités souhaitées

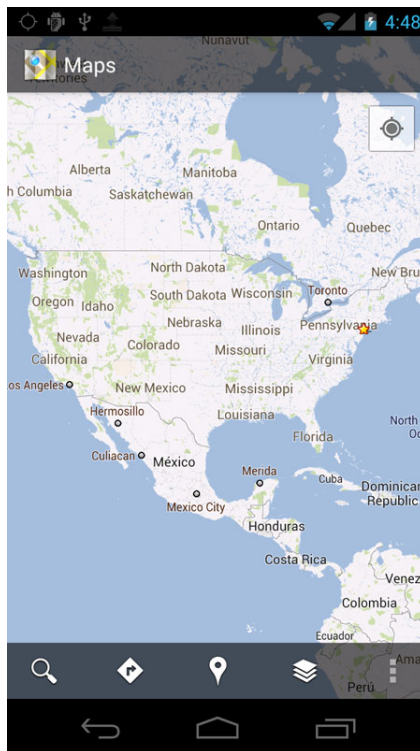
Ces fonctionnalités seront implémentées si le temps nous le permet :

- Points clés (Cafétéria, parkings, ...) répertoriés par l'application pour enrichir son contenu.
- Guidage vocal de l'utilisateur
- Synchronisation avec l'emploi du temps ADE, l'utilisateur sélectionne son cursus et son groupe, et n'a plus qu'à lancer l'application pour connaître sa salle et diriger.
- Mode "plus court" / "plus accessible" notamment pour les personnes handicapées, qui ne peuvent pas forcément emprunter les chemins de terre pour se rendre à un bâtiment.

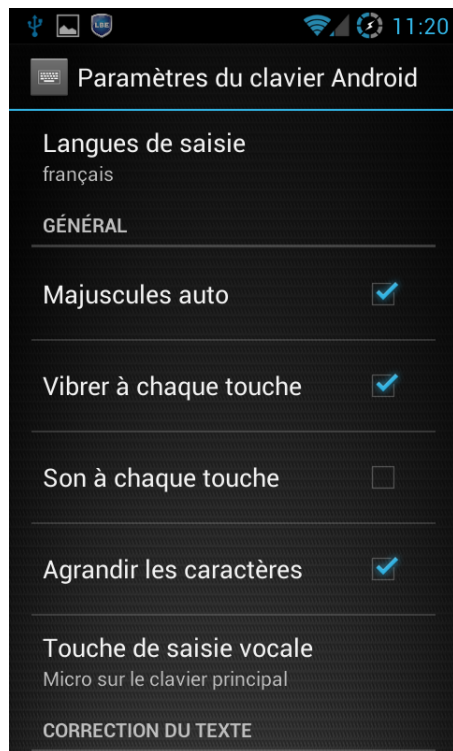
Vues

- **Carte** : Affichage d'une carte en plein écran avec barre de menu pour préférences rapides.

Voici une capture illustrant l'idée de notre application. Lorsque l'utilisateur lance l'application, la carte est l'élément affiché en premier. Une barre permet à l'utilisateur d'accéder aux fonctionnalités principales : Recherche, Centrage, etc...



- **Préférences** : Différents choix modifiant le comportement de l'application. La vue de présentation respectera le design et l'expérience des menu classiques de préférences disponibles sur android avec cases à cocher ou autres widgets :



- **Liste** : Choix lieu répertorié
Cette vue permettra à l'utilisateur de parcourir l'ensemble des lieux répertoriés par l'application et éventuellement en choisir un.