

PROTOCOLE PRISES DE VUES

Prise de décision chez les chercheurs et les novices

But de l'expérience

Discerner si la prise de décision se fait de la même manière chez un sujet expert et novice. Cela se traduit par la rapidité de la prise de décision, les patterns visuels.

Hypothèses

- Les joueurs experts devraient reconnaître plus facilement les services présentés.
- Différence de prise de l'information entre novice et expert (plus efficace pour experts)
- Prise de décision plus rapide pour les experts
- Les novices ont besoin de plus d'information
- Occultation spatiale: Réduction des performances pour les deux groupes quand l'information importante est occultée
- Occultation temporelle: Réduction des performances pour les deux groupes (moins il y a d'information plus les performances diminuent (plus rapide pour les novices)

Prise de vue

Matériel utilisé :

- camera (marque : xxx)
- trepied
- metre deroulant

Lieu :

Court de tennis, Le bouscat

Personnes présentes :

Joueur de tennis professionnel

Marie

Raphael

Tallulah

Margot

Mise en oeuvre :

Placer le trépied à environ 130 cm du couloir et entre 1 et 2 metres de la ligne du "fond".

Ne pas faire de zoom.

Il faut voir le "carré d'atterrissage" de la balle en entier.

Il faut voir la balle meme lorsqu'elle est lancée en l'air avant la frappe du service (+ un peu de marge)

Faire une mesure à 80cm de l'oeil/de la camera du joueur (grace à une règle - pas très précis -)

NOTES JOUR J

Mesure prises : 1m70 du couloir / 2m

Ordre :

- Femme : regarder la vidéo
- Homme : A plat (sur le T) / A plat au centre / slice extérieur / à plat extérieur / lift sur le T

Montage vidéo

La taille du joueur sur l'écran utilisé (22 pouces) doit être équivalente à celle observée sur le terrain. Elle est environ entre 5 et 10cm.

Les traitements d'image de type zoom peuvent être effectués à ce stade si nécessaire.

Réaliser des occultations grâce au logiciel de traitement d'images xxxxx

Occultations spatiales :

- raquette
- bras
- tronc
- hanches

Occultations temporelles :

- 1ère: service en entier
- 2ème: 1ère étape du service (bras en l'air)
- 3ème: 2ème étape du service (tête de raquette relâchée derrière)
- 4ème: 3ème étape du service (raquette à mis parcours du point d'impact)
- 5ème: 4ème étape du service (point d'impact)

Passations des sujets

Pour la réalisation de l'expérience mais plus particulièrement pour la phase test, nous avons fait passer les sujets un par un en commençant par le groupe novice.

Les entre le caméscope et le jsujets sont placés face à un ordinateur de taille 22 pouces à une distance de.... Cette distance à été calculée en prenant le rapport entre la taille réelle du joueur et celle sur l'écran multiplier par la distance oueur filmé.

Un eyetracker de type "eyetribes" enregistre les données "position du regard", " dilatation de la pupille", "temps".

On présente d'abord aux sujet un exemple qui ne sera pas enregistré pour leur expliquer le principe et ce qu'ils doivent faire. Ils passent ensuite les différents tests d'occultations. Chaque sujet recevra une présentation de ... films dont ... avec effet, ... sans effet, ... avec occultation temporelle et ... occultation spatiale . Pour chaque test, ils doivent indiquer où va tomber la balle et si elle a un effet ou non.

Pour cela, ils cliquent sur l'écran/appuient une touche du clavier (?)

Analyse des données

Les données de l'eyetribes sont affichées de manière organisée grâce au logiciel Ogama. On effectue ensuite les opérations, tris et analyse sur ces données grâce au logiciel R ou Matlab.