

PROTOCOLE PASSATIONS

Fixer des créneaux pour faire passer les sujets. Doodle?

SUJETS :

Lundi 22/02/2016: aller voir au CREPS pour présenter l'expérience et savoir s'ils peuvent nous aider à trouver des sujets. (faire des feuilles pour pré-inscrire les personnes volontaires avec Nom, Prénom, adresse mail et leurs dire qu'on leur enverra un doc pour fixer le rendez-vous).

40 sujets:

- 20 hommes (10 novices / 10 experts)

Les experts ont un classement à partir de seconde série.

Les novices dans la 4 ème série.

PROTOCOLE DE PASSATION

Temps de passation : (chronométrer les séances pour fixer les rdv correctement)

- Temps effectif (durée de l'expérience , temps correspondant à la durée de fonctionnement de l'eyetracker) : (déterminé quand on aura fixé le nombre de vidéos et le montage)
- Temps effectif + d'installation et d'explication des consignes au sujet : n + 15min (arbitraire)
- Temps effectif + d'installation et d'explication des consignes au sujet + accueil et retard du sujet : (n+10)+ 10min (arbitraire)

Démarcher les sujets:

- Contacter les clubs
- Demander adresse mail (et numéro de téléphone) des sujets potentiels
- Envoyer un mail aux sujets potentiels
 - Texte bref expliquant pourquoi nous allons avoir besoin d'eux
 - En expliquant qu'il faut qu'ils regardent le document joint .
 - mettre en pièces jointe le consentement pour qu'ils aient la possibilité de refuser:
 - **formulaire de consentement éclairé.** (cf doc "FicheRenseignement-Consentement")
 - Au fur et à mesure, construire un planning pour les jours de passation et regarder qu'aucun document ne manque. Sinon relancer la personne

Avant arrivée du sujet :

-Préparation salle:

- Brancher écran
- Vérifier que souris et clavier fonctionnent
- Ouvrir les docs et regarder que tout est disponible
- Lancer la vidéo pour tester
- Faire un test du logiciel Tobii Studio
- Prendre une chaise confortable avec dossier (ergonomie)

-Accueil des participants (horaire précis du doodle

<http://doodle.com/poll/prc5v7cwrmdvidne> (pour participants)

<http://doodle.com/poll/prc5v7cwrmdvidne32z6926b/admin>

-Faire venir le sujet 15min avant que l'expérience commence pour que le sujet puisse remplir les documents et signer le consentement éclairé.

Avec le sujet :

-Demander Nom et vérifier que cela corresponde à la personne et noter l'heure

- installation du sujet en face de l'écran

-Consignes

- explication expérience d'après la fiche **"Dialogue sujet"** (cf doc **"FicheRenseignement-Consentement"**)
- "Voulez vous poser des questions ?

-Régler le siège de manière à ce que la tête soit parallèle à l'écran.

-Distance recommandée entre l'eyes tracker et les yeux (60-65cm).

-Positionner le clavier de façon à ce qu'il ait le bras à 90° et pas le poignet cassé

-Lui dire de mettre ses deux pieds au sol parallèles et qu'il soit positionné au fond du siège

-Regarder que la fenêtre "track statut" est composé de deux indicateurs oculaires en position vert

-Ouvrir le logiciel et renseigner ce qui est demandé

-calibration du matériel d'eye tracking

-Annoncer le test à blanc

- Test à blanc (non identique à l'expérimental):
 - Un "film" / une vidéo normale
 - Une vidéo occultation temporelle
 - Un film occultation spatiale
- Si vous avez des problèmes durant l'expérience attendez la fin de la vidéo car vous aurez un délais pour répondre. A ce moment là ne bougez pas appuyez sur et appelez nous.

-Calibration

- croix rouges
- Combien de fois il faut faire la calibration durant l'expérience?

-cliquer sur lancer le test

- Rappeler "Veuillez bouger le moins possible pendant l'expérience"
- Cliquer sur Run

Phase de recalibration de l'eye tracker durant le test (utile?) :

- Attendre que le sujet nous appelle
- Quitter le programme
- Lancer le logiciel de calibration
- relancer le programme

Fin de l'expérience :

- Une personne accueille l'autre sujet qui arrive en avance et lui fait remplir la fiche et le consentement éclairé
- Arrêter le record d'OGAMA et eye-tribe
- Demander au sujet si il a des remarques de toutes sortes à fournir
- Demander si il voudra avoir les résultats?

FILMS

Création des films:

Utilisation du logiciel After effect:

1. Découper les vidéos et les classées en fonction du type de service
 - a. à plat sur le T
 - b. à plat au centre
 - c. à plat extérieur
 - d. slice extérieur
 - e. lift sur le T
 - f. Toutes les vidéos seront coupée avant que la balle atteigne le filet
2. Déterminer celles qui sont utilisables
3. Création des occultations temporelles et spatiales

Utilisation du logiciel python* : (*python 2.7 / pygame / bibliotheque pygame.movie)

1. Créer un programme qui puisse générer un film composé de n vidéos prises aléatoirement
 - a. On créé une liste composé des vidéos sans occultation
 - b. On créé une liste composé des vidéos avec occultation temporelle
 - c. On créé une liste composé des vidéos avec occultation spatiale
 - d. On créé une liste qui prend plusieurs vidéos aléatoirement dans chaque liste
 - e. On l'enregistre dans une matrice

- f. Stopper le programme au bout de n vidéos pour la recalibration et afficher un texte "veuillez appeler les expérimentateurs"
 - g. faire un menu avec deux boutons pour "femme" et "homme" afin que le programme sélectionne la liste des vidéos pour femme ou homme. (Et un endroit où le sujet insère son nom).
 - h. faire un bouton "phase test" après avoir sélectionner femme ou homme.
 - i. A la fin de la phase test, faire un bouton commencer phase expérimentale
 - j. Une fois que le joueur à appuyer sur une touche la vidéo suivante se lance
2. Créer une interface graphique pour afficher les vidéos issues des listes aléatoirement (random.shuffle) puis après chaque vidéo afficher 4 boutons cliquables A, B, C, D (A,B,C = endroits dans le carré // D= la balle ne tombe pas dans le carré) correspondant aux réponses possibles pour le sujet

Lors de la phase de test: - 1°sans occultation

- 1 film
- fin du film: annonce visuelle: "vous devez maintenant répondre à la question présentée sur le document qui vous a été fournis correspondant à la vidéo"
- "Une fois répondu, appuyez sur suivant"

-2° occultation temporelle

- 1 film
- fin du film: annonce visuelle: "vous devez maintenant répondre à la question présentée sur le document qui vous a été fournis correspondant à la vidéo"
- "Une fois répondu, appuyez sur suivant"

-3° occultation spatiale

- 1 film
- Idem

Lors de la phase expérimentale:

1. 5 films sans occultation
 2. 15 films d'occultation temporelle
- Les films présentés se feront par étapes.
1. 1ère étape du service (arrêt juste avant que la balle ait quitté la main du joueur)
 2. 2ième étape du service (tête de raquette relâchée derrière)
 3. 3ième étape du service (point d'impact)

3. 20 films d'occultation spatiale

-Les films présentés se feront par étapes.

4. occultation raquette
5. occultation des épaules
6. occultation des hanches
7. occultation du visage

Il n'y aura pas de feedback après les réponses.

On a 43 films au total de maximum 5s max ce qui fait à peu près 5minutes de vidéos.

Le sujet aura 5 sec pour répondre ce qui rajoute à peu près 4min sinon dès qu'il a appuyé sur une touche.

Il faut rajouter le temps pour calibrer l'eye tracker et relancer le programme "10min", si fais une fois durant l'expérience.

On a donc à peu près min de 20min

Le questionnement :

-Le sujet doit appuyer sur une des trois touches proposées. Chaque touche correspond à une couleur et chaque couleur correspond à une zone où la balle peut atterrir sur le carré de réception à la fin de chaque vidéos.

Biais:

=====

Texte

Ceci peut être présenter au sujet sur l'écran car il comprendra peut mieux si cela est écrit plutôt que parler.

(brouillon)

-Explication donnée aux sujets lors de l'accompagnement:

Nous allons vous présenter aléatoirement une série de 43 vidéos d'un joueur qui réalise différent type de service (il y a des services a plat, lifté, slicé, attention pas de feintes) et vous devrez indiquer où la balle atterrie dans le carré de réception. Pour cela, le carré est divisé en trois zones de couleurs (vert, bleu, rouge). Vous serez dans la situation où votre adversaire est sur la partie gauche du terrain, vous serez donc sur la partie de droite du court de tennis. Il y aura des vidéos dites normales, avec occultation temporelle et d'autres avec occultation spatiale. Celles normales représentent un service dans les conditions réelles (sans occultation), celles avec occultation temporelle représentent un service que l'on aura coupé à différentes phases du service (donné les 3 phases) et celles avec occultation spatiale représentent un service où l'on aura flouté des parties du corps du joueur (visage, épaules, hanches, raquette). De plus, nous allons à l'aide d'un dispositif de captation analyser les points de fixations oculaires sur l'écran. Avant la présentation de la série de 40 séquences, nous allons devoir réaliser une calibration.

Tout d'abord, une phase test sera composée de 1 vidéo avec un service normal. Puis une phase expérimentale sera composée de 5 vidéos normales, 15 avec occultation spatiale et 20 avec occultation temporelle. Après chaque vidéo, un questionnaire va apparaître à l'écran et vous devrez répondre à la question suivante "Dans quelle zone atterrie la balle" en cochant avec la souris. Il vous faudra répondre le plus vite possible même si vous ne savez pas. Puis vous appuierez sur le bouton "finish" et la vidéo suivante se lancera.

Nous allons réaliser cela 2 fois, il y aura donc deux calibrations et deux présentation de 40 vidéos. Nous faisons cette expérience dans le but de connaître votre prise d'information visuelle. Demande si question.

Questions: