

Ceci est le compte rendu élaboré suite au projet d'IHM, dont le but était d'apporter une innovation quelconque dans le domaine des transports.

IHM

Rapport de projet

Benjamin Lefebvre
Guillaume Tartara
Damien Toulouse
Dorian Ongenae
Romain Hembert
Tony Mercier

Introduction



L'objectif de ce projet est de fournir une application pouvant s'incruster dans le domaine des transports. Qu'elle soit informative, publicitaire ou même ludique, cette dernière se doit d'apporter quelque chose de nouveau aux utilisateurs des bus, métros, trains, etc...

Nous avons choisi de nous pencher sur le cas des trains. Notre objectif est donc d'apporter une nouveauté aux usagers de la SNCF.

Etude du besoin

Elaboration d'un questionnaire de sondage

Afin de trouver une idée d'application pertinente, nous devons sonder un ensemble de personnes afin de comprendre ce qui, pour elles, manquait dans leur quotidien concernant les transports en commun.

Pour se faire, nous avons élaboré un questionnaire portant sur plusieurs aspects :

- Les détails de la personne interrogée ;
- Les retards des trains ;
- Le voyage ;
- La communication des informations ;
- Les gares ;
- Sans oublier de demander à la personne, les points qu'elle voudrait voir s'améliorer en priorité.

Analyse des réponses

En réponse à notre questionnaire, 2 grandes lignes directrices se dessinent :

- les gens veulent être prévenus plus tôt des retards ;
- les gens s'ennuient en attendant le train.

Brainstorming

Les idées évoquées

Suite à l'étude de marché menée, nous avons tous donné des idées en lien avec l'objectif du projet. Ensuite, chaque membre de l'équipe a voté pour les idées émises qu'il trouvait plus convaincantes.

Voici les idées ayant eu le plus de succès :

- Déclencher le réveil du portable à l'approche de la destination : *Permet au voyageur de ne pas s'inquiéter de l'endroit où se trouve le train. Il peut se détendre, voire même s'assoupir, et*

ce sans risque de manquer l'information indiquant que le train va bientôt arriver. Idée qui apporte plus de confort à l'utilisateur.

- Pouvoir informer les agents SNCF : Ajoute une notion de sécurité supplémentaire pour les passagers du train. Permet d'alerter rapidement un agent lors d'un conflit, ou d'un autre problème éventuel. Permet aussi d'avoir rapidement des informations concernant des incompréhensions du voyageur concernant son trajet, ou son train.
- Donner aux gens des moyens de divertissement : Apporte une nouvelle dimension aux services déjà existants de la SNCF. Permet de créer une atmosphère plus décontractée dans les gares.

Une première appli... puis FindMe !



Au début nous avons une idée d'application qui centralise l'information des trajets / retards / problèmes de circulations / lieux d'intérêt / hôtels restaurant : un assistant de voyage.

Mais nous avons très vite pensé que l'intérêt était très limité, du fait des nombreuses applications rendant déjà ces services (Voyages SNCF, TER, etc...). De ce fait, nous nous sommes penchés sur la deuxième ligne directrice évoquée précédemment, à savoir l'ennui lors de l'attente d'un train. Pour lutter contre ce dernier, nous avons voulu produire un logiciel :

- Divertissant ;
- Atypique ;
- Permettant de créer des liens sociaux entre les personnes présentes dans la gare.


C'est ainsi que le concept de **FindMe** est né.

Conception

Protocole d'utilisation

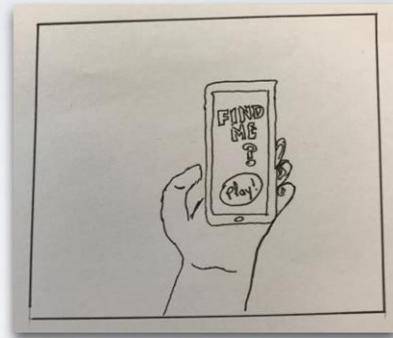
Le protocole d'utilisation de **FindMe** est le suivant :

1. L'utilisateur ouvre l'application.
2. Il indique son sexe, puis choisi un avatar parmi ceux qui sont proposés (qui sont en adéquation avec la réponse qu'il a donnée juste avant).
3. L'application présente à l'utilisateur l'avatar d'une personne à trouver au sein de la gare ainsi que son prénom et un première indice (tel que « lunettes », « barbe », etc...).
 - a. Un nouvel indice apparaîtra toutes les 30 secondes (il sera signalé par le symbole d'une loupe rouge en haut à gauche de l'écran).

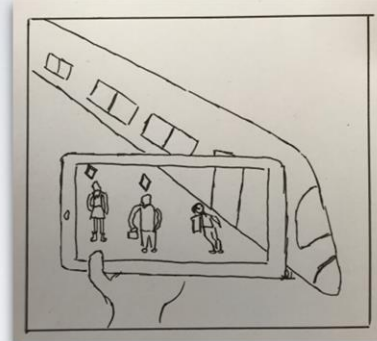
4. L'application affiche l'appareil photo du téléphone, puis via le procédé de la réalité augmentée, indique à l'utilisateur les autres joueurs en ajoutant un petit diamant  au-dessus de leur tête.
5. Une fois que l'utilisateur pense avoir trouvé la bonne personne, il la scanne avec son appareil photo.
 - a. S'il s'agit de la bonne personne, l'application lui indique avec un message de félicitations, et les deux personnes sont dès lors reliées via le système de messagerie intégré.
 - b. S'il s'agit d'une autre personne, l'application le lui indique via un message d'erreur. Retour au point 4.

Story-board

STORYBOARD



Alice s'ennuie elle décide donc de jouer à son nouveau jeu favori FindMe !



Alice doit donc trouver Bob, elle scanne les gens autour d'elle pour trouver les joueurs potentiels



Réalisation du prototype



Le prototype de **FindMe** a été réalisé pour la plateforme Android.

Niveau *design*, nous souhaitons partir sur un *look* moderne, dans l'air du temps. Nous avons donc choisi de donner à l'application une interface type *Flat Design*.

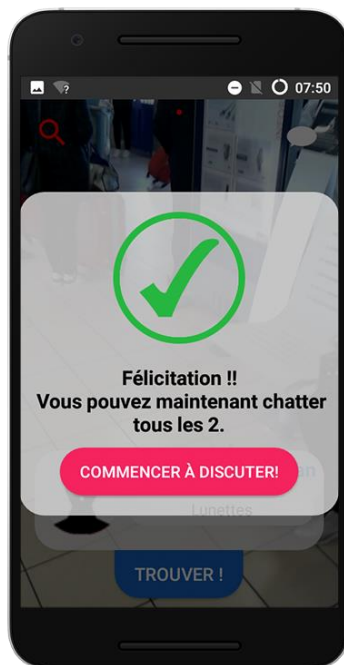
Cette dernière a été pensée pour être des plus faciles d'utilisation, ergonomique et épurée (nous avons pris garde à ne pas surcharger les vues avec des informations superflues). Elle suit les standards actuels dans le mobile définis pour iOS7, Android Lolipop et Windows 8).



Page d'accueil de l'application



Ecran de jeu : indique la personne à trouver dans la gare



Ecran de victoire : la bonne personne a été trouvée



Messagerie : liste des personnes trouvées dans le jeu

Conclusion

Nous avons trouvé à l'unanimité le projet intéressant. Nous avons voulu créer une application innovante, dans l'air du temps, dont l'apport technologique principal est la réalité augmentée.

Nous sommes d'autant plus satisfaits d'avoir créé une application intervenant dans le domaine du social, dont le but premier est de connecter les gens entre eux, ainsi que d'aider les personnes les plus timides à aller vers les autres.

En somme, il s'agit d'une application dont le but, est de quitter son téléphone et réussir à garder contact avec le reste de la société et du monde qui nous entoure.

Enfin, nous voulions produire une maquette au *front end* 100 % fonctionnel (sans le *backoffice*), ceci pour pouvoir présenter un projet à la fois viable et crédible.