
Projet StudentFollower

Objectifs

- concevoir et mettre en oeuvre une interface
- brainstorming
- définition des tâches et séquences d'interaction
- mise en oeuvre de prototypage rapide

1 Contexte et problématique

Les étudiants de l'IUT ont obligation de présence aux cours, TD et TP. Afin de contrôler les absences, les enseignants sont tenus de compléter à chaque séance les feuilles de présence et de les remettre au secrétariat. L'enseignant doit penser à récupérer au secrétariat les feuilles des groupes qu'il suit, à ne pas oublier les feuilles dans son bureau lors des séances d'enseignement, à compléter les feuilles en prenant garde de remplir les bonnes colonnes et enfin ne pas oublier de les rapporter au secrétariat dans un délai raisonnable. La secrétaire pédagogique saisit alors les absences dans Scodoc. C'est une procédure qui prend du temps et qui peut entraîner des erreurs et des oublis. La lourdeur de la procédure fait qu'il n'est pas envisageable par exemple de noter des étudiants qui arrivent systématiquement en retard. En plus des absences et retards, les enseignants ont également besoin de prendre des notes sur des étudiants pour se souvenir d'une bonne participation ou d'un comportement déplacé. Tous ces éléments sont importants pour prendre des décisions avisées lors des jurys de fin de semestre.

Le département informatique dispose d'un système d'information qui regroupe les noms, prénoms, groupes, emploi du temps de chaque groupe et enseignant. Chaque enseignant dispose d'un emploi du temps qui lui est propre avec les intitulés, groupes et numéros de salles des groupes qu'il suit. Vous pouvez supposer que vous disposez de ces différentes informations pour votre application.

2 Objectifs

L'objectif de ce projet est de réaliser une application pour smart phone qui permette aux enseignants de saisir le plus rapidement possible les informations ci-dessus, tout en minimisant les erreurs (le critère de rapidité est essentiel). La saisie des retards doit être particulièrement rapide pour ne pas perturber les séances de TD ou TP.

L'interface a pour principal objectif de saisir les informations ci-dessus et dans une moindre mesure de les consulter. La consultation détaillée des informations pourrait se faire en utilisant une autre application. Une consultation sommaire d'informations doit cependant être possible (par exemple voir les absences et retards lors des dernières séances de TD ou TP).

3 Utilisateurs

Les utilisateurs de l'application sont les enseignants du département informatique. N'hésitez pas à les interroger sur leurs besoins, façon de gérer les absences etc... Mettez les au coeur de votre conception centrée utilisateurs.

4 Résultats attendus

L'application sera développée en utilisant Java Swing. L'utilisation de GUI builders tels que NetBeans n'est pas autorisée pour le rendu final (un des objectifs du projet est que maîtrisiez les composants, gestionnaires de placement et la gestion des événements). Vous pourrez seulement utiliser des GUI builders

pour réaliser le prototypage haute fidélité de votre interface.

Pour vous rapprocher de la taille d'un écran de smart phone, vous pourrez utiliser une fenêtre de taille 320×480 pixels, en mode portrait ou paysage. On supposera que l'écran est mono-point (ne permet de détecter qu'un seul doigt en contact, représenté par le curseur de la souris).

Les données de l'interface pourront être codées en dur : il n'est pas indispensable de gérer une base de données avec les étudiants, salles, enseignants etc... Vous pouvez supposer que vous avez obtenu des informations d'une base de données et que l'application est dans un certain état suite au traitement de ces informations (à préciser dans le compte rendu). L'application doit contenir suffisamment d'informations pour pouvoir réaliser des évaluations avec des utilisateurs.

L'application devra contenir les noms des étudiants suivants (nécessaire pour les évaluations croisées) : "Paul Durant", "Pierre Dupond", "Claire Martin", "Jacques Richard", "Jeanne Robin".

Vous devrez rendre une archive **ZIP** contenant :

- un répertoire src avec les sources du projet
- un jar exécutable
- un export au format pdf de vos mockups Balsamiq : dans votre pdf, il doit être possible de cliquer sur les éléments de l'interface pour enchaîner les écrans
- un compte rendu **au format pdf** contenant
 - vos noms et prénoms
 - une capture d'écran de l'application finale
 - les séquences d'interaction de l'application
 - une justification de vos choix de conception au regard des critères ergonomiques, guide de conception etc...
 - un "cognitive walkthrough" pour accomplir une tâche non triviale
 - toute autre information utile permettant de mettre en valeur votre travail

Le projet est à réaliser en binômes (pas de trinômes).

Barème indicatif de notation :

Critère	Points
Respect des consignes : archive zip et pas un autre format, capture d'écran, compte rendu au format pdf, rendu code source	1
Le jar exécutable fonctionne	1
Présentation correcte des séquences d'interaction	2
Présentation des mockups Balsamiq avec explications associées	2
Ergonomie de l'interface, justification et pertinence des choix de conception au regard des critères ergonomiques, guide de conception etc...	3,5
Présentation correcte d'un cognitive walkthrough pour accomplir une tâche non triviale	1,5
Qualité des évaluations croisées : critiques argumentées des autres interfaces sur la base de critères ergonomiques ...	2
Utilisation correcte des questionnaires de placement	3
Bonne gestion des événements	3
Qualité du code	1

TABLE 1 – Barème indicatif de notation