



Université de Neuchâtel

Master BeNeFri

Multimodal interfaces
HelpCopter

Professeurs : Omar Abou Khaled, Jacques Bapst, Denis Lalanne, Elena Mugellini

Patrick Brunner, Simon Brunner, Mahamat Abakoura

Table de matières

- Introduction
- Description du projet
- Déroulement du jeu
- Technologies
- Modalités
- Architecture
- Evaluation
- Conclusion

Introduction

- HelpCopter, jeu utilisant 2 modalités :
 - Les gestes : déplacement
 - La voix : commande
- Objectif : porter secours aux sinistrés
 - Vivres
 - Médicaments

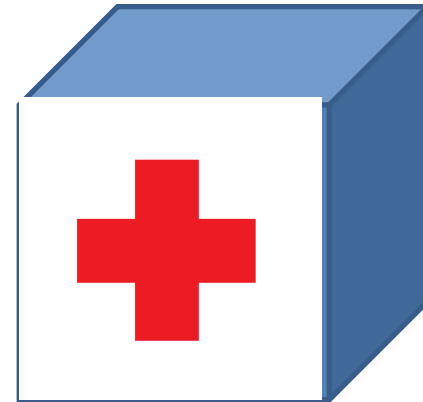
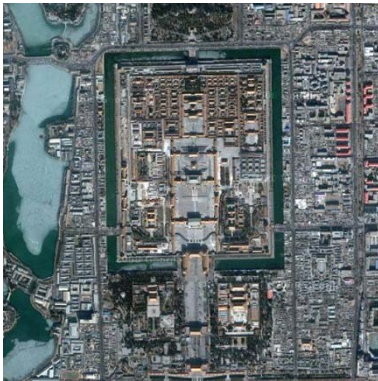
Description du projet

- Modalité gestuelle : wiimote => déplacement en haut, en bas, à gauche, à droite, accélérer, ralentir, déplacement latéral, ouvrir la soute.
- Reconnaissance vocale : Speech SDK => larguer des caisses sur des villes
commandes (Ex: soin, vivres)
- But : Sauver le plus possible les sinistrés avant que la ville ne soit détruite.

Déroulement du jeu



Largages de caisses



Technologies

- XNA 4.0 en .NET
- Nintendo Wiimote avec WiimoteLib.
- Reconnaissance vocale avec Microsoft Speech.
- Outils de développement Visual Studio 2010.



Modalités : CASE

- Concurrent : L'utilisateur a la possibilité de faire de tâches distinctes en parallèle.
- Synergique : Les deux modalités doivent être utilisées ensemble pour déclencher une action.

Modalités : CARE

- Complémentarité : Utilisation de plusieurs modalités afin d'atteindre un état.
- Equivalence : L'utilisateur a la possibilité d'utiliser le clavier à la place de la Wiimote.

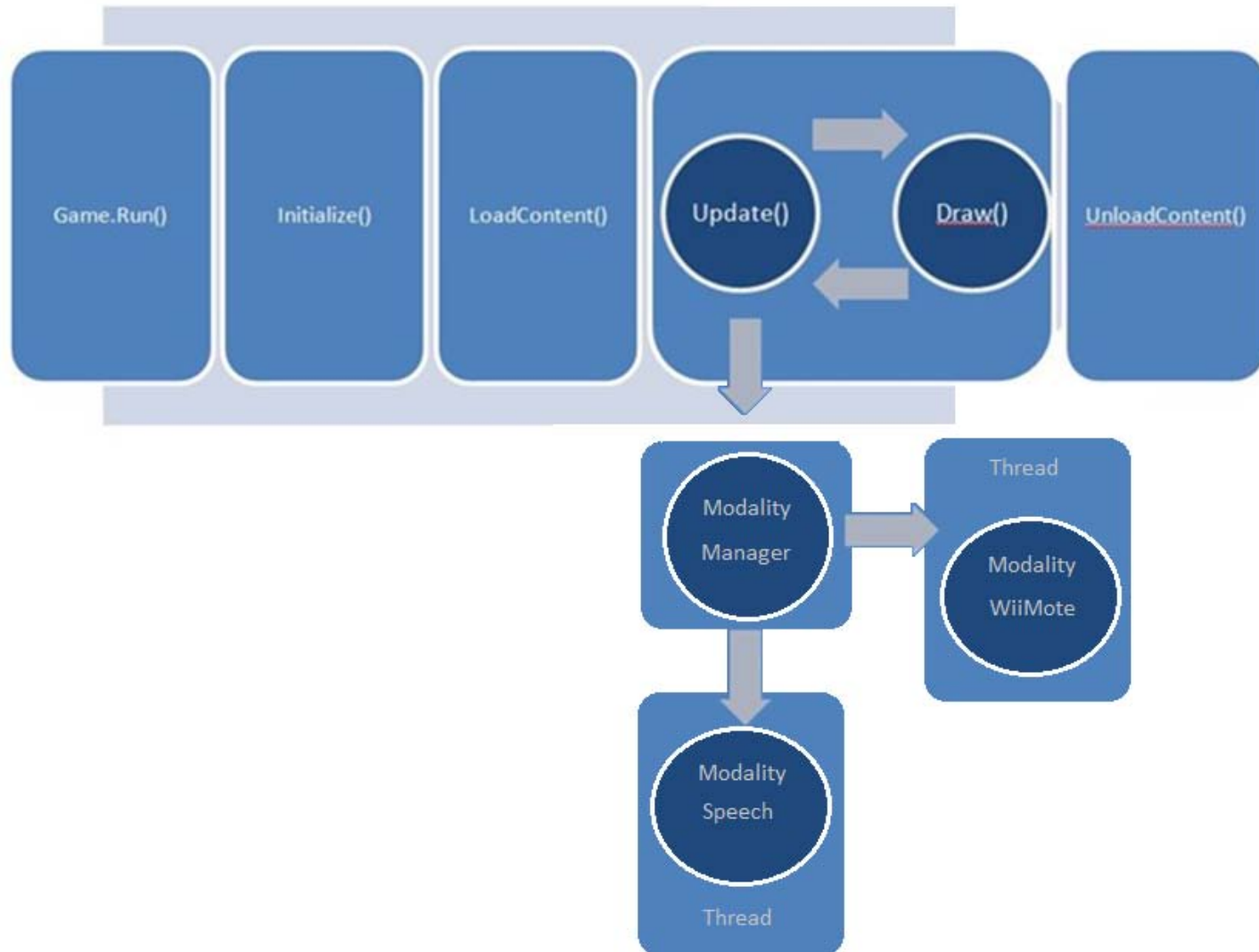
Modalités : Fusion

- Les gestes et la voix agissent toutes deux au niveau décisionnel, celles-ci sont transmises au moteur de fusion.
- Les 2 modalités peuvent agir en même temps ou indépendamment.

Modalités : Fission

- Plusieurs Feedback sont disponible:
 - Le score actuel du joueur
 - Déplacement du joueur
 - Soute pour larguer caisses ouverte ou non
 - Nombre de personnes décédés
 - Erreur de reconnaissance vocale
 - Fin de partie
 - Limitation de l'espace de jeu

Architecture logicielle



Evaluation

MULTIMODAL INTERFACES | UNIVERSITE DE FRIBOURG



UNIVERSITAS
FRIBURGENSIS

HelpCopter:

Ce formulaire est destiné à évaluer le projet HelpCopter d'un point de vue d'utilisateurs provenant de différents environnements. Ce document reste anonyme afin de préserver la vie privée des testeurs. Il est dûment rempli après la

Date : 24.05.2011 Candidat :

Age :

Sexe :

Occupation :

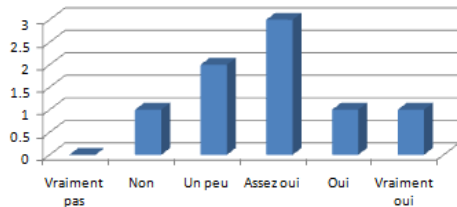
Attitude de joueur :

Connaissances en jeux-vidéos :

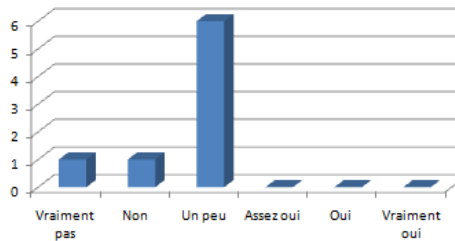
Questions	QUALITE					
	Vraiment pas	Non	Un peu	Assez oui	Oui	Vraiment oui
ASPECT GENERAL						
Le jeu est-il esthétiquement joli à vos yeux ?						
Le jeu vous procure-t-il du plaisir ?						
Rejoueriez-vous à ce jeu ?						
Seriez-vous prêt à acheter ce jeu ?						
Trouvez-vous un certain intérêt à ce jeu ?						
Est-ce que le fait que le jeu soit plutôt humanitaire vous plaît ?						
Trouvez-vous le jeu original ?						
Y-a-t-il à votre avis assez de contenu ?						
COMMANDES						
Aimez-vous la jouabilité en général ?						
L'utilisation de la <u>Wimote</u> est correctement utilisée et exploitée ?						
Commentaires :						
L'utilisation de la reconnaissance vocale est-elle efficace ?						
Commentaires :						
Préférez-vous l'utilisation du clavier plutôt que de la Wimote ?						
Préférez-vous l'utilisation d'un Game pad plutôt que de la Wimote ?						
COMMENTAIRES						
Scores: Session 1: Session 2: Session 3: Temps passé sur la démo : Choix de la modalité à la 3 ^{ème} session :						

Evaluation

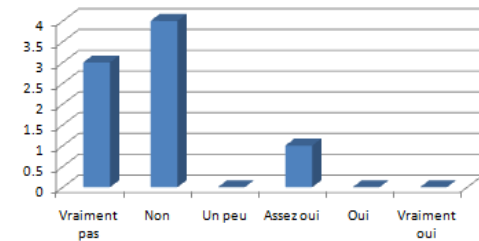
Le jeu est-il esthétiquement joli à vos yeux ?



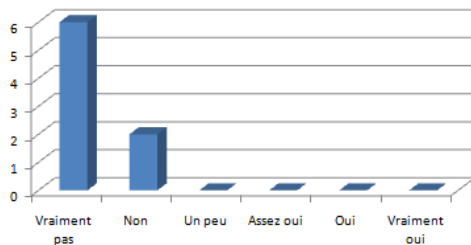
Le jeu vous procure-t-il du plaisir ?



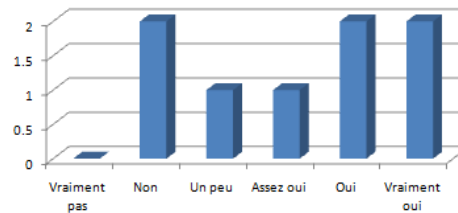
Rejoueriez-vous à ce jeu ?



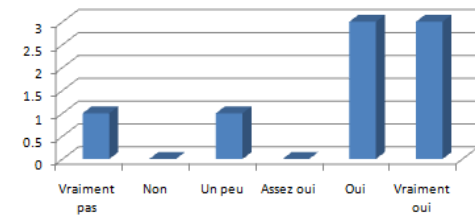
Seriez-vous prêt à acheter ce jeu ?



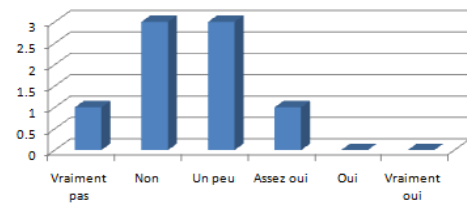
Trouvez-vous un certain intérêt à ce jeu ?



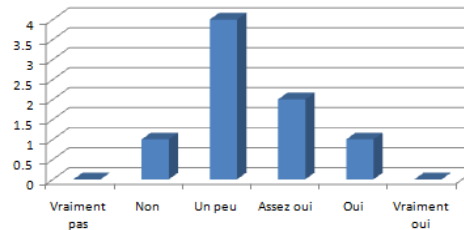
Est-ce que le fait que le jeu soit plutôt humanitaire vous plait ?



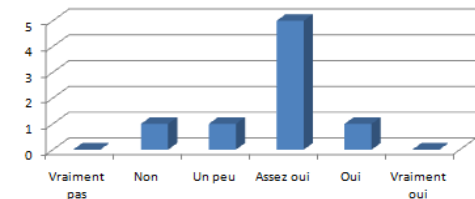
Y-a-t-il à votre avis assez de contenu ?



Aimez-vous la jouabilité en général ?



L'utilisation de la Wiimote est correctement utilisée et exploitée ?



Conclusion

- Complexité d'utilisation de modalités
- Problème de reconnaissance vocale
- Complexité de développement avec XNA
- Trouver des personnes pour faire l'évaluation

!! Merci !!

