

SmartScreen – Ecran d'affichage ambiant interactif

Réalisé par M. Deillon Matthieu – matthieu.deillon@he-arc.ch

Ce travail a pour but de réaliser des prototypes utilisant des techniques d'interaction modernes telles que le **Kinect**.

Ces dernières sont combinées à des affichages ambiants (écrans de grandes tailles présentant de l'information en continu) afin d'améliorer la pertinence des informations présentées.



Kinect 2.0 Microsoft

Utilisation

Ce type d'écran peut être utilisé dans le hall d'une gare ou d'un aéroport, dans une école, dans des commerces, dans des expositions, dans des stations-services, dans les rues de nos villes, etc.

Problématique

Comment bénéficier des plus-values apportées par ce type de solution? Quel doit être le contenu des différents écrans?

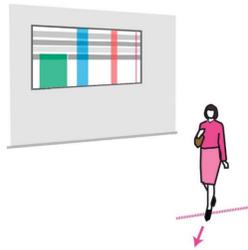
Plus-values

Chaque écran dispense des informations propre au lieu d'utilisation et à l'utilisateur. On arrive ainsi à rendre l'information plus pertinente.

Les 4 phases d'interactions de l'application

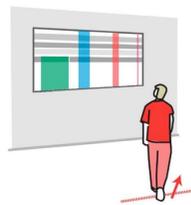
Scénario illustrant l'utilisation d'un écran ambiant interactif par un élève au sein de la He-Arc.

1. Interaction ambiante



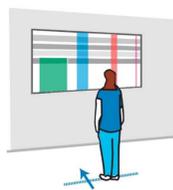
Affichage d'informations destinées aux passants. Aucune interaction durant cette phase.

2. Interaction implicite



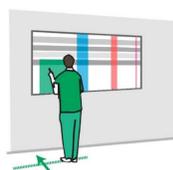
L'écran réagit lorsqu'un passant s'arrête et regarde l'écran

3. Interaction subtile



Affichage d'informations dédiées à l'utilisateur. Ce dernier peut interagir avec l'écran grâce à la gestuelle.

4. Interaction personnelle



Affichage d'informations spécifiques désirées. L'utilisateur peut interagir avec la fonction tactile de l'écran.



Météo, menu de la semaine, actualités, etc...



Identification d'un étudiant



Tableau de bord propre à chaque utilisateur



Horaire de Matthieu