

Consignes pour les projets

Les projets énoncés proposés ont pour même principe de réaliser un mode **exploratoire** et un mode **évaluation**.

A) Le mode exploratoire (apprentissage) :

C'est le module où l'utilisateur découvre un contenu informatif.

Recommandations :

- Cibler le public avant de commencer la conception
- La découverte doit se présenter de façon **graduelle (découpage pédagogique)**
- Utiliser des effets d'animations et une sémantique de couleurs pour améliorer les effets de mémoire.
- Utiliser les critères de qualité de l'interface cités en cours
- La description du menu doit être facilement extensible (menu décrit dans un xml par exemple)
- L'utilisation de sons (voix, effets sonores...) est fortement conseillée

B) Le mode évaluation (test) :

C'est le module où l'utilisateur est testé sur l'apprentissage du contenu informatif. Des tests sous forme d'exercices ou de jeux seront à réaliser.

Recommandations :

1°) Utiliser des jeux graphiques où l'utilisateur peut interagir selon des **événements** tel que le :

- **Déplacer/déposer** (exemple dans le cas d'un puzzle).
- **Associations d'images** par la technique d'utilisation de flèches de liaison (le but est que lors d'un clic sur une image avec la souris on voit dessiner une flèche en se déplaçant vers une image jusqu'à relâchement de la souris).
- **Libre à vous** d'utiliser d'autres événements attractifs.

p.s : un événement parmi ces trois suffit

2°) Utiliser un QCM (lire les questions depuis un fichier xml, ou texte)

3°) Créer un exercice pédagogique de votre part (en plus du drag and drop et du qcm)

Pour ce trois types d'exercices :

- Utiliser un compteur (compte à rebours) pour prendre en compte les temps de réponses des utilisateurs.
- Utiliser un système de score pour évaluer l'apprenant en fin de session.

Remarques.

- Il ne sera pas tenu compte de la non complétude du contenu informatif dans le cas d'une application dont la masse documentaire serait massive. Par exemple, dans le cadre de

l'apprentissage de la carte géographique mondiale, il suffit de prendre une masse informative juste nécessaire pour éclairer et pouvoir tester tout votre produit.

- Les projets sont à réaliser en **Flash** ou **Director**