

JADE

Jeu d'Apprentissage De l'Ergonomie

Stéphanie JEAN-DAUBIAS
Fabien DUCHATEAU



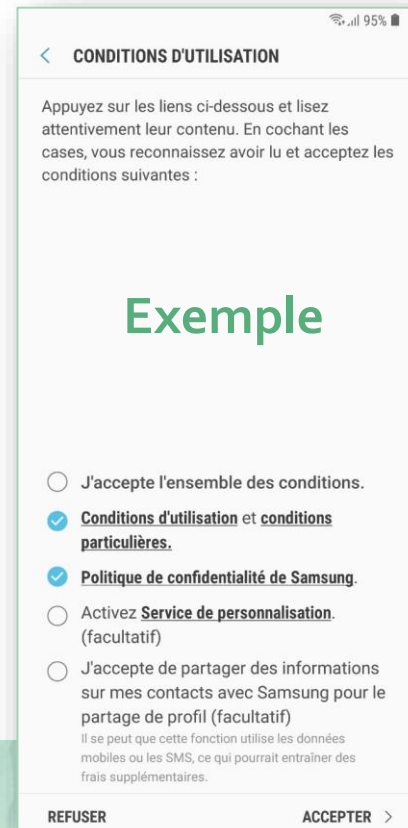
Appel à projets
Pratiques Pédagogiques Innovantes
2018-2019



Université Claude Bernard  Lyon 1

Contexte

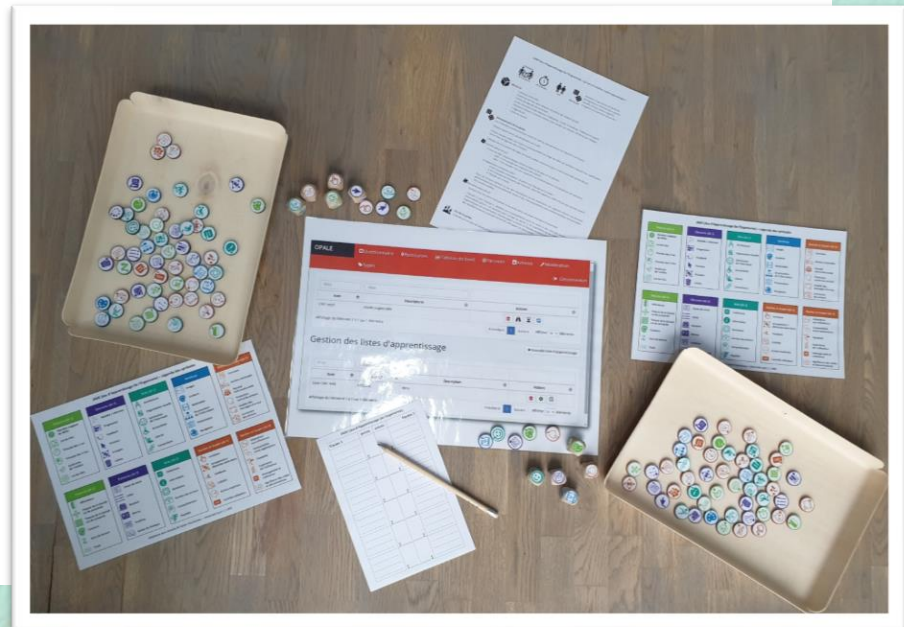
- LifiHM : Interactions Homme-Machine et ergonomie des logiciels
 - UE d'informatique de L2 (+L3 + L1)
 - sans beaucoup de prérequis
 - approche atypique (exemples/contre-exemples, vidéos...)
- Problématique
 - les étudiants acquièrent de bonnes compétences
 - qu'ils ont du mal
 - à combiner
 - à mettre en œuvre en dehors des TP



- Théories
 - **organisation de l'écran** atypique
 - **lecture en Z** respectée
 - **loi de Fitts** mise à mal
- Éléments / guides de style
 - utilisation de **boutons radio** avec un fonctionnement de **cases à cocher** pour des alternatives non exclusives
- Critères de Bastien & Scapin
 - le **texte du haut** manque de **concision**
- Compromis
 - **grande distance** entre le titre et la validation, avec un **espace vide**
 - mais **boutons facilement accessibles** car disposés à une **extrémité de l'écran**

Le jeu

- Fabrication maison
 - 1 plateau réversible
 - 2 plateaux en bois pour déposer les jetons de chaque équipe
 - 1 fiche de légende des concepts
 - 10 dés concepts (2 dés théories, 2 éléments, 2 web, 1 handicap, 3 Bastien & Scapin)
 - 120 jetons bifaces à tranche colorée (une couleur par équipe, 60 jetons par équipe)
 - 1 règle du jeu
 - 1 fiche de scores



JADE : Qui sera le meilleur coach ergonomique ?



Analyser l'ergonomie d'interfaces de logiciels en relevant leurs points positifs et leurs points négatifs... et gagner un maximum de points !



• Déroulement de la partie

- choix du côté du plateau de jeu
- chaque équipe lance simultanément ses 5 dés
- chaque équipe repère les 5 jetons correspondants (fiche de légende)



• Première phase de jeu

- chaque équipe choisit un jeton et le pose sur le plateau :
 - côté + si le concept est respecté à cet endroit
 - côté – si le concept n'est pas respecté à cet endroit (solution)
- La négociation commence alors :
 - si les 2 équipes s'accordent : le point va à l'équipe qui a raison
 - si les 2 équipes ne trouvent pas d'accord : elles font appel au maître du jeu qui octroie 2 points à l'équipe qui a raison

JADE : Qui sera le meilleur coach ergonomique ?



Analyser l'ergonomie d'interfaces de logiciels en relevant leurs points positifs et leurs points négatifs... et gagner un maximum de points !



• Deuxième phase de jeu

- analyse transversale
- chaque équipe identifie une incompatibilité entre au moins 2 des concepts parmi tous les jetons placés (jetons + et solutions pour corriger les jetons -).
 - si l'explication de ce conflit entre critères ergonomiques est convaincante, l'équipe gagne un point
 - si l'équipe propose une solution qui permet un bon équilibre entre les concepts concernés, elle gagne un autre point



• Fin de la partie

- l'équipe qui a le plus de points remporte la partie

Utilisation en TD en fin d'UE

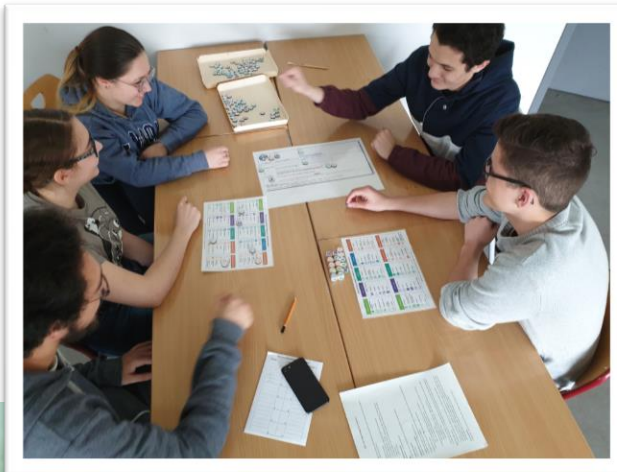
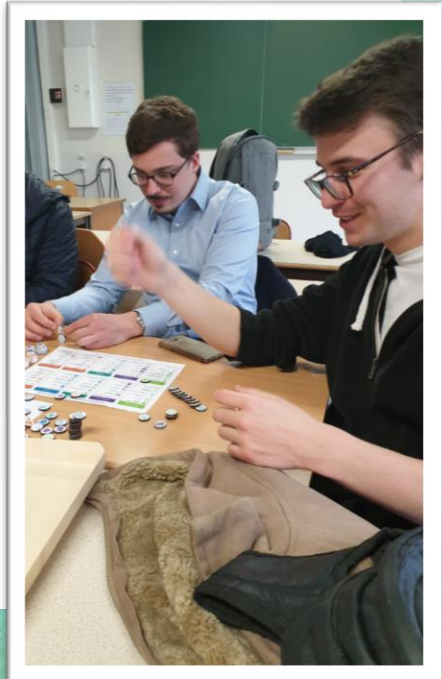


Tests

- TD2 automne 2018
 - 2 jeux v1.0
 - 73 étudiants
- TD2 printemps 2019 vendredi
 - 4 jeux v1.1
 - 67 étudiants
- TD2 printemps 2019 jeudi
 - 4 jeux v1.2 : règles adaptées
 - 39 étudiants
 - 2 vidéos réalisées : règles du jeu, « spot publicitaire »
- Formation ENVOL CNRS
 - 24 stagiaires v1.2
- Soutien pré-examen 2018-2019
 - quelques étudiants ?

Retours

- Points négatifs
 - frustration de ne pas assez utiliser les dés
 - pas assez ludique
 - pas assez de travail sur la combinaison de critères
- Points positifs
 - ludique
 - changement de cadre, esprit de groupe
 - travail sur les concepts, argumentation
 - identification des lacunes avant l'examen



Perspectives

- Compléments et évolutions : JADE v2
 - ajouter des cartes-concepts pour apprendre/réviser
 - ajouter un plateau de type jeu de l'oie/trivial pursuit pour rendre le jeu plus ludique
 - Utilisation en amphi lors du dernier cours ?
 - Utilisation en médiation
 - fête de la science
 - Application à d'autres UE
 - option Logiciels éducatifs en M1
 - comprendre et situer l'apport de l'IA dans les logiciels
 - ...
 - Autres applications
 - identifier des figures de style dans un texte
 - ...
- } version agrandie
- sur table tactile ?
- sur écran projeté ?

JADE

Jeu d'Apprentissage De l'Ergonomie

Stéphanie JEAN-DAUBIAS
Fabien DUCHATEAU



Appel à projets
Pratiques Pédagogiques Innovantes
2018-2019



Université Claude Bernard  Lyon 1