

## M2 IA – UE EIAH – Examen

*Janvier 2020 - Durée : 1h30  
Aucun document autorisé*

### Partie 1 – 7 pts

---

En quoi l'étude de la réussite des étudiants dans un parcours universitaire a sa place dans les recherches en EIAH ?

Quelles méthodes permettent de prévoir cette réussite ?

Comment et à destination de qui peut-on exploiter ces prévisions de façon utile ?

### Partie 2 – 7 pts

---

Comment peut-on collecter des données sur les émotions des apprenants pendant des sessions d'apprentissage en ligne ?

A destination de qui, pourquoi et comment proposez-vous de représenter les données sur les émotions des apprenants ?

### Partie 3 - 6 pts

---

Pourquoi un modèle de l'apprenant « classique » est-il insuffisant dans le cadre de l'apprentissage basé sur le jeu ? (<3 lignes)

Donner des exemples d'items à ajouter dans le modèle de l'apprenant joueur. (<3 lignes)

Comment est gérée la vérification des prérequis à une activité dans le jeu ? (<3 lignes)

Quel est l'avantage principal d'une scénarisation d'une activité pédagogique en réalité alternée (virtuel – réel – virtuel) ? (<4lignes)

Quelles précautions faut-il prendre dans une telle scénarisation ? (<4lignes)