

M1if28 – logiciels éducatifs – projet

Thème choisi		
Contraintes	Proposer des activités pratiques interactives riches Adopter une approche originale si possible ludique	
Ressources externes utilisées		
Composition de l'équipe (nom des étudiants)		Équipe n°
1 :	2 :	
Fiche d'identité de votre application (3)		
Nom	Écran significatif (dessin)	
Description		
Spécificités/ originalité		
Public cible précis		
Type de logiciel éducatif		
Dispositif technique justifié (web, smartphone...)	Environnement de développement prévu	

Description détaillée des fonctionnalités / modules (dont personnalisation) (7)

Fonctionnalités : point de vue utilisateurs

Modules : point de vue concepteur EIAH & IA



Méthodes de conception idéales et leurs caractéristiques (justifiez)

(2)

Processus idéal d'évaluation du logiciel (quand, par qui, comment ? justifiez)

(5)

Planning / indications pour les rendus

Planning :

- TD : rendre cette fiche décrivant les spécifications de votre logiciel
- TP1 : mise en place de la structure générale du logiciel
- TP2, TP3 et TP4 : activités interactives avancées (activités riches / simulateur / *learning game*)
- TP5 : finalisation & évaluation croisée des logiciels produits
- rendu du projet et de la vidéo de démonstration

Rendus :

- **fiche conception**
- **archive** contenant le **projet**
 - l'exécutable /le code source
 - et l'URL en cas d'appli web
- **vidéo de démonstration**
 - 4 min maximum
 - 100 Mo maximum
 - nom : 42_video_nom du projet.extension (42 = n° de l'équipe)
 - sera publiée sur la chaîne YouTube du département informatique
 - conseils : <https://perso.liris.cnrs.fr/stephanie.jean-daubias/enseignement/IHM/> section vidéos
- **description** de la vidéo
 - courte description textuelle
 - format txt
 - nom : 42_video_nom du projet.txt