

M1if28 – logiciels éducatifs – projet

Thème	Rappelez ici le thème donné
Contraintes	Rappelez ici les contraintes imposées
Ressources externes utilisées	Des sites Web, des pages Wikipédia, un livre, une BD, un morceau de code, etc.
Planning	<ul style="list-style-type: none"> - 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 (simulateur / learning game) - TP5 : finalisation & évaluation croisée des logiciels produits - rendu du projet et de la vidéo de démonstration / soutenance

Composition de l'équipe (nom des étudiants)		Équipe n°
1 :	2 :	

Fiche d'identité de votre application (3)

Nom Le nom que vous donnez à votre application	Écran significatif (dessin) L'écran doit être représentatif de votre appli et doit permettre de vous distinguer des autres groupes. Ce n'est pas forcément l'écran d'accueil le meilleur choix ici.
Description Cette fiche d'identité doit donner envie de choisir votre appli plutôt qu'une autre (par exemple dans un « store »). La description, sous forme d'1 ou 2 phrases, doit mettre en avant les spécificités et les caractéristiques phare de votre appli et donner envie d'en savoir plus.	

Spécificités/ originalité
 Qu'est-ce qui caractérise votre projet ? En quoi votre projet est différent de celui des autres ?

Public cible précis
 Précisez le public cible : grand public ? élève de CE2 ? étudiants ? Justifiez.

Type de logiciel éducatif
 EAO (vous êtes sûrs que c'est la meilleure idée ?) ? EIAO ? EIAH ? Serious game (plutôt EAO ou EIAH) ?

Dispositif technique justifié (web, smartphone...) Client lourd ? Web ? Progressive Web App ? Appli iOS ? Appli Android ? Multi-dispositif ? Optimisé pour smartphone ? Pour tablette ? Pour ordi ? Justifiez.	Environnement de dev. prévu Quelles techno allez-vous utiliser pour le développement ? L'idée pour moi est d'être sûre que les membres de l'équipe sont d'accord sur ce choix.
--	---

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

Fonctionnalités

point de vue utilisateurs

C'est là que vous décrivez en détail votre application et ses différentes fonctionnalités proposées aux utilisateurs (généralement les apprenants, mais ça peut-être aussi les enseignants).

Modules

point de vue concepteur EIAH & IA

Ici, vous expliquez les différents modules d'un EIAH présents dans votre application.

Est-ce qu'il y a un module du domaine ? Un résolveur ? Un profil de l'apprenant ? etc.

Que permettent-il ?

Enchaînement et détail des écrans

(3)

Ensemble des maquettes (gros grain) des différents écrans de votre application, avec des liens entre les écrans. On doit comprendre à quoi sert l'écran et avoir une idée de son contenu (en termes de composants)

Il peut y avoir uniquement des écrans à destination de l'utilisateur final (l'apprenant), mais dans certains cas, il peut y avoir aussi des écrans pour la partie admin.

Il est de bon ton de faire les maquettes avec un [outil dédié](#).

Méthodes de conception idéales et leurs caractéristiques (justifiez)

(2)

À faire seulement APRÈS le cours sur la **conception** des logiciels éducatifs.

Vous imaginez que vous êtes dans un monde idéal où sans contrainte de temps, de personnel ou d'argent ;-)

Choisissez des méthodes de conception particulièrement adaptées à votre projet.

Insistez sur les caractéristiques importantes de ces méthodes.

Justifiez bien vos choix.

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

(5)

À faire seulement APRÈS le cours sur l'**évaluation** des logiciels éducatifs.

Vous imaginez que vous êtes dans un monde idéal où sans contrainte de temps, de personnel ou d'argent ;-)

Justifiez bien vos choix.

Décrivez précisément votre protocole d'évaluation (il semble très pertinent d'associer méthodes quantitatives et qualitatives, et de schématiser l'enchaînement des évaluations).

Indications pour la rédaction de la fiche

Attention : vos idées doivent être compréhensibles à la seule lecture de la fiche, on ne peut pas deviner ce que vous avez en tête... même si vos idées sont géniales ;-)