

## Rapport d'intégration

DROUET Dimitri, CASALE Kevin, ASTIER Remi, KERBRAT Sébastien

### Méthodes de recherche

Nous avons concentrés nos recherches pendant le premier mois du semestre, en effet le résultat de celles-ci devait nous aider à concevoir une application ludo-éducative. Ne connaissant pas vraiment les bonnes pratiques de recherche à ce moment-là, nous avons lus les articles proposés par notre encadrant puis nous avons utilisé Google Scholar pour en trouver d'autres. Il est apparu assez vite que « The Art Of Game Design » nous apporterait beaucoup d'informations pour les recommandations de conception. Un membre du groupe s'est donc concentré sur la lecture de ce livre pendant que les autres se concentraient sur la lecture d'articles.

Une bonne partie de la recherche consistait à observer les applications existant déjà, nous avons donc testé les applications dans la catégorie « Education » de Google Play, Windows Store et Steam. Nous avons aussi trouvé certaines applications, notamment celles sur navigateur en cherchant directement sur Google. Nous produisons ensuite une description des applications pertinentes en nous basant sur notre expérience et les revues trouvées sur les stores. Cela nous a permis d'avoir une bonne idée du marché des applications ludo-éducatives et de pouvoir présenter des exemples d'applications sur notre TER.

Au terme de ce mois, nous avons fait la conception de notre application en utilisant les recommandations trouvées. Nous avons fourni à notre encadrant un document montrant comment notre produit appliquait les recommandations trouvées ainsi qu'une première version du TER.

Nous avons repris le TER deux semaines avant la soutenance et revu ce que nous allions y mettre. Cette expérience de conception nous a appris beaucoup et certaines idées ont pu murir pendant cette période. Nous avons donc gardé la partie état de l'art et les recommandations mais nous avons complètement changé les critères de classification. En effet, sur cette partie la grille que nous avons produit était une grille d'évaluation des applications pas une grille de classification.

Après la soutenance nous avons fini la mise en page du TER, refait complètement l'abstract qui ressemblait plus à une introduction et rédigé le présent document.

### Problèmes rencontrés

Pour accéder à certaines publications nous avons besoin de travailler à la bibliothèque universitaire ce qui ennuyait certains membres qui n'habitaient pas très près de l'université et préféraient travailler chez eux.

Nous avons rarement pu accéder aux jeux éducatifs créés par des chercheurs, ceux-ci étaient décrits dans les articles mais les noms n'étaient pas toujours donnés et même si c'était le cas il n'a jamais été possible d'en télécharger. Ce point était un problème important, la description d'un jeu ne suffit pas à comprendre pourquoi il est bien et comment reproduire le même résultat.

Les TD à la bibliothèque universitaire sont arrivés après que nous ayons terminée la plus grosse partie de notre travail de recherche. Nous avons donc très peu profité des techniques apprises dans ceux-ci.

Le nombre de documents est très important et les fonctions de recherche des différents sites parviennent rarement à un résultat satisfaisant.

La lecture d'un livre tel que « The Art of Game Design » n'était pas forcément un bon choix au niveau du TER. Ce livre nous a beaucoup appris sur la conception de jeux et nous a bien servi ensuite pour la conception de notre propre jeu. Par contre une bonne partie de notre recherche a été passée sur ce livre et une bonne partie du résultat est aussi basée dessus. Nous n'avons donc trouvé que peu de recommandations pour les applications ludo-éducatives seulement.

### Impressions de membres.

La lecture d'un article est une longue tâche, il est donc important de s'assurer qu'un article est pertinent avant de le lire et de ne pas hésiter à s'arrêter en plein milieu si l'on se rend compte qu'il ne nous servira pas. Nous avons mis un peu de temps à apprendre cette leçon et il était souvent difficile de juger si un article était pertinent juste par son titre. Donner des méthodes pour bien choisir et lire un article serait une bonne idée.

Le travail du TER a été une expérience enrichissante pour nous tous, elle nous a introduits à un domaine et des concepts nouveaux comme la « Gamification ». Nous avons pu nous rendre compte que de nombreuses personnes travaillent dans ce domaine.

Même avec les droits de la bibliothèque, le fait que l'accès aux publications soit payant et que les jeux produits par des chercheurs ne soient pas accessibles a été frustrant. Même si le premier point est peut-être nécessaire, le second ralentit certainement la recherche dans le domaine de la Gamification et pourrait surement être corrigé.

Deux des membres hésitent à continuer dans la recherche et un stage en laboratoire cette année devrait les faire pencher d'un côté ou de l'autre.