



Auteurs : Ellyas DAGO, Léa MIQUEU, Antoine SARIGNAC
Organisation : IMT Atlantique
Statut : élèves ingénieur

Destinataires : Mihaï ANDRIES, Christophe LOHR, Aimee JOHANSEN
Organisation : IMT Atlantique
Statut : Enseignants chercheurs

Projet CODEVSI n°33 : Serious Language Game

Guide d'utilisation



Sommaire

I) Accueil


II) Inscription

III) Connexion

IV) Etudiant

V) Professeur

I) Accueil



Serious Language Game

Welcome to Serious Language Game

Inscription

Connexion

Quitter l'application

© 2023 Serious Language Game. All rights reserved.

Figure 1 : Accueil de l'application

Lorsque vous ouvrirez l'application, une page d'accueil s'ouvrira. Cette dernière vous proposera alors de vous inscrire, vous connecter ou bien quitter l'application. Afin de poursuivre votre activité, sélectionnez votre choix avec la souris.

II) Inscription



Serious Language Game

Êtes-vous un professeur ou un élève ?

Etudiant

Professeur

Retour

© 2023 Serious Language Game. All rights reserved.

Figure 2.1 : Page d'inscription de l'application : choix du statut

Si vous êtes un nouvel utilisateur, vous avez sélectionné le lien d'inscription. Commencez par sélectionner votre statut : professeur ou étudiant. Vous pouvez par ailleurs retourner à la page d'accueil (cf figure 2.1).

Serious Language Game

Inscription

* required field

Last Name:

* First Name:

* Password:

* Native language :

French ☐

French ☐

English ☐

Spanish ☐

Other ☐

* Language in learning process (L1) :

French ☐

English ☐

Spanish ☐

Other ☐

* Language in learning process (L2) :

French ☐

English ☐

Spanish ☐

Other ☐

* Only one language

figure 2.2 : page d'inscription d'un étudiant

Veillez remplir tous les champs étoilés (*) de la page d'inscription, puis sélectionnez le bouton bleu "SEND" (cf figure 2.2). Si l'inscription est valide, alors vous serez redirigés vers le menu des professeurs ou des étudiants en fonction de votre statut. Sinon, vous aurez une autre tentative d'essai avec les messages d'erreur "... is required" sous les champs invalides.

III) Connexion

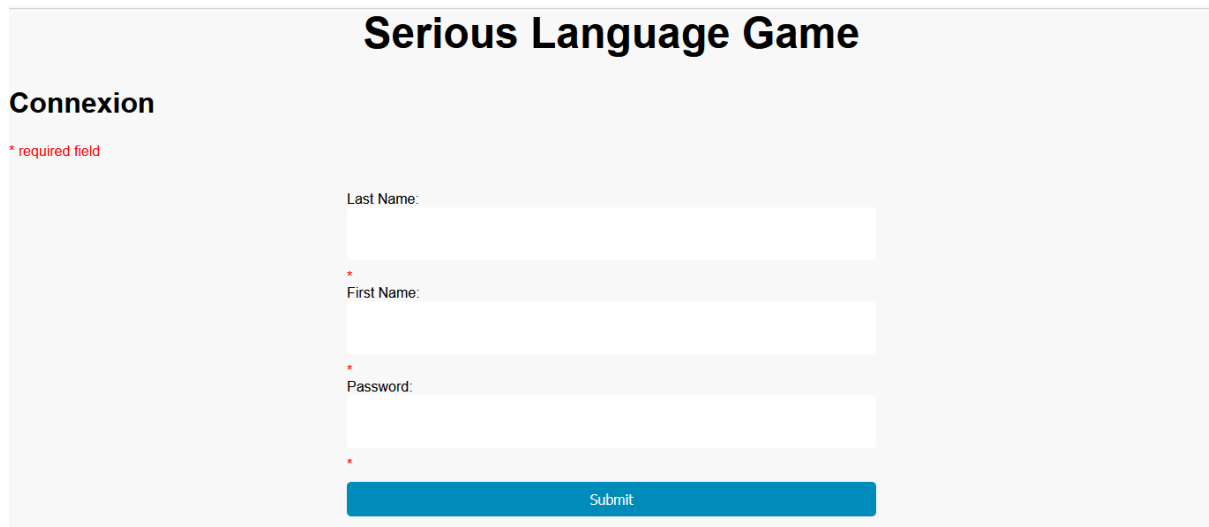


figure 3 : page d'inscription d'un étudiant

Veillez remplir tous les champs étoilés (*) de la page de connexion, puis sélectionnez le bouton bleu “SEND” (cf figure 2.2). Si la connexion est valide, alors vous serez redirigés vers le menu des professeurs ou des étudiants en fonction de votre statut. Sinon, vous aurez une autre tentative d’essai avec les messages d’erreur “... is required” sous les champs invalides.

IV) Etudiant

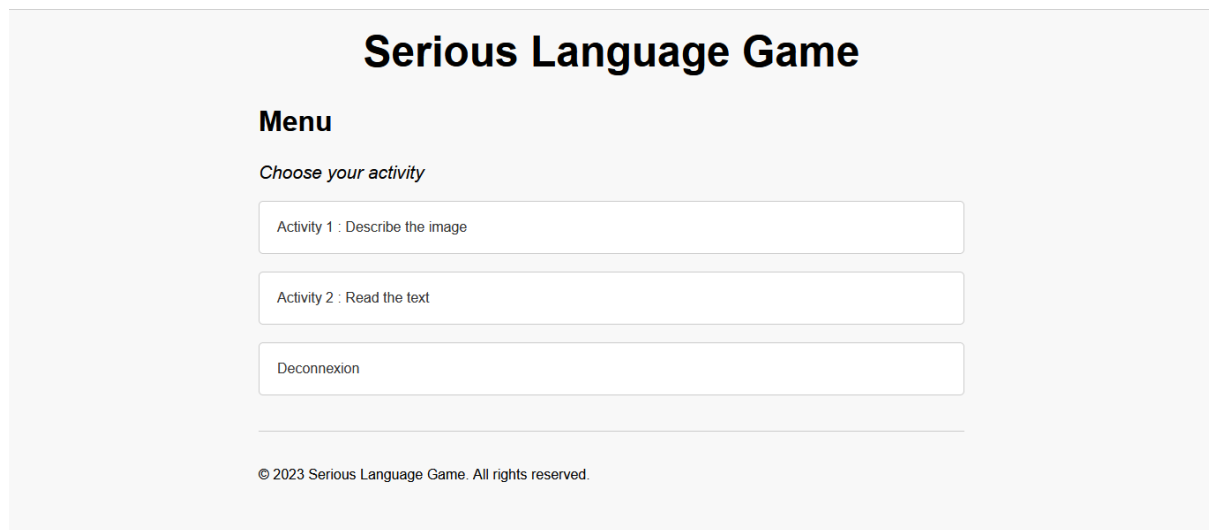


Figure 4.1 : Etudiant - Choix de l'activité

Si vous êtes étudiants, une fois que vous vous êtes connectés ou inscrits, vous pouvez choisir l'activité que vous souhaitez réaliser, ou vous déconnecter. (cf figure 4.1)

Serious Language Game

Activity 1 : Describe the image

Choose the image you would like to describe

Theme 1 : Child Park

Theme 2 : Plage

Theme 3 : Forest

Theme 4 : Camping

Theme 5 : Amusement Park

Figure 4.2 : Etudiant - Choix de l'exercice

Une liste d'exercices dans la catégorie d'activité sélectionnée vous sera alors proposée. (cf figure 4.2)

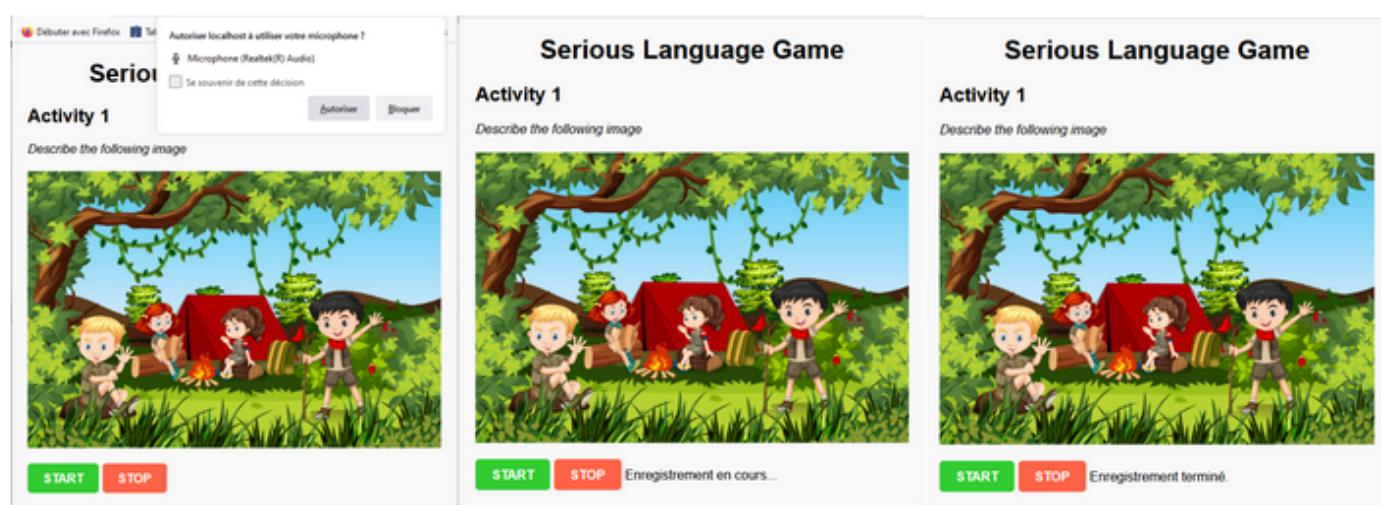


Figure 4.3 : Étudiant - Déroulé du jeu

Dans un premier temps, vous devez donner l'accès au microphone à l'application. Puis, vous avez le temps qui vous est nécessaire avant de lancer l'enregistrement. Ce dernier démarre lorsqu'il sélectionne le bouton "START". Le message "Enregistrement en cours..." indique que vous pouvez alors commencer votre expression orale. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton "STOP". Le message "Enregistrement terminé" devrait alors s'afficher. L'audio s'est enregistré automatiquement. Le bouton "NEXT" vous permet de vous orienter vers la page de menu (cf figure 4.1) et de réaliser une nouvelle activité.

V) Professeur

Figure 5 : Page du professeur

Si vous êtes professeur, une fois que vous vous êtes connectés ou inscrits, vous pouvez avoir accès à la liste des audios réalisés par les étudiants de la plateforme. Une zone de commentaire est associée à chaque audio (cf figure 5).

Une fois votre commentaire terminé, veuillez sélectionner le bouton “Enregistrer”. Le message apparaît alors pour tous les autres professeurs au-dessus de la zone de texte commentaire (cf le message “bien” de la figure 5).

Lorsque vous avez terminé, vous pouvez quitter l’application grâce au bouton situé en bas de page.