

Projet – I.H.M.

Bigot Aymeric & Simon Mélina

Université de Pau et des Pays de l'Adour

14 décembre 2018

- ① Description et justification de l'architecture mise en place
- ② Description des choix ergonomiques et guide d'utilisation
- ③ Pourquoi choisir notre logiciel ?

Architecture du logiciel

- Au lancement du logiciel, la **page d'accueil** s'affiche et propose une description de fonctionnement du logiciel. Elle donne accès la **page de sélection de l'activité**.
- La page de selection présente trois choix :
 - La partie « **Magazines** » : propose de découvrir des documents en langue étrangère l'aide de liens hypertextes permettant d'ouvrir la page des sites hébergeurs dans l'application.
 - La partie « **Ateliers** » : fournit les leçons intégrés dans le logiciel ainsi que des exercices de difficultés adaptées pour l'apprentissage conforme de la langue.
 - La partie « **Outils** » : alimente le logiciel de la liste des verbes irréguliers, des leçons présentes dans la partie atelier ainsi que d'un lexique comprenant la traduction de mots utilisés dans ce logiciel.

Architecture de la partie « magazines »

La partie « **magazines** » permet de découvrir des documents en langue étrangères, triés par domaine.

Depuis cette partie, il est possible d'accéder au lexique.

Architecture de la partie « ateliers »

La partie « **ateliers** » permet d'accéder à la **page de sélection des niveaux** pour apprendre et s'améliorer progressivement.

- Après avoir choisit son niveau, l'utilisateur parvient à la **page de sélection des leçons**
 - Après avoir sélectionné sa leçon, l'utilisateur accède à la **leçon** correspondante et peut choisir :
 - de consulter les **outils** du logiciel ;
 - ou, de parvenir à l'**exercice** correspondant.

Architecture de la partie « outils »

La partie « **outils** » donne accès à trois aides pour accompagner l'utilisateur :

- Le **lexique** présente la traduction des mots utilisés dans ce logiciel, ainsi qu'un exemple d'utilisation.
- La **liste des verbes irréguliers** qui fournit le participe passé, le prétérit ainsi que la traduction pour chaque verbe.
- La **liste des leçons** qui permet de faire correctement les exercices.

Choix de la couleur

La couleur **verte** connote :

- La jeunesse
- La concentration
- L'espoir
- La positivité
- La réussite

Cette couleur permet ainsi de stimuler l'apprentissage de la langue.

Guide d'utilisation

- Au lancement, la **page d'accueil** s'ouvre et affiche la description du logiciel. Pour continuer, il suffit de cliquer sur le bouton « c'est parti » en bas de la page.
- L'utilisateur accède à une **seconde page d'accueil** qui présente une description des trois parties de l'application soit les magazines, l'atelier et les outils. Il peut y accéder en cliquant sur le bouton en-dessous de la description correspondante.
- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux magazines », il arrive sur la **page présentant les articles de magazines** triés par thème. Il peut accéder à l'article voulu en cliquant sur son titre ainsi une pop-up contenant l'article s'ouvre. L'utilisateur peut ensuite retourner à l'accueil ou accéder au lexique en cliquant sur le bouton correspondant en haut à gauche.

Guide d'utilisation

- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux ateliers », il arrive sur **la page pour choisir son niveau**. Il peut alors choisir la difficulté voulue entre débutant, intermédiaire ou avancé en cliquant sur le bouton correspondant placé en-dessous de la description. Ensuite, il arrive sur la **page présentant la liste des différentes leçons** qu'il peut consulter. Il peut alors revenir au choix de la difficulté en cliquant sur le bouton « retour au choix du niveau » placé en bas à gauche ou bien choisir une leçon. Il peut accéder à cette leçon en cliquant sur le bouton « c'est parti » à droite de la description. Après avoir lu la leçon, il peut accéder aux outils ou passer à l'exercice en cliquant sur le bouton correspondant en bas de la page. Arrivé sur la **page de l'exercice**, l'utilisateur peut accéder au lexique à l'aide du bouton « lexique » en haut à gauche, retourner à la leçon grâce au bouton en bas à gauche ou faire l'exercice.

Guide d'utilisation

- Lorsque l'utilisateur clique sur le bouton « accéder aux outils », il arrive sur une **page qui lui présente les outils** auxquels il peut accéder soit un lexique, une liste de verbe irréguliers et une liste de leçon. Pour se faire, il doit cliquer sur le bouton en bas correspondant à l'outil souhaité. S'il clique sur bouton « accéder au lexique », une pop-up contenant le **lexique** apparaît qu'il peut fermer en cliquant sur le bouton « fermer en haut » à gauche. S'il clique sur le bouton « accéder aux verbes irréguliers », l'utilisateur accède à la **liste des verbes irréguliers**. Il peut alors retourner à la page de sélection des outils en cliquant sur le bouton « retour aux outils ». Si l'utilisateur choisit de cliquer sur le bouton « accéder à la liste des leçons », il accède à la **liste des leçons** enregistrées dans le logiciel. Il peut alors retourner à la page de sélection des outils en cliquant sur le bouton « retour aux outils ».
- De plus, depuis n'importe où, où est l'utilisateur il est possible de revenir à la page d'accueil à l'aide du bouton « Accueil » situé en haut à gauche de chaque page.

Pourquoi choisir notre logiciel ?

- ❶ Le logiciel ne prend pas en compte le niveau initial de l'utilisateur : possibilité de choisir entre débutant, intermédiaire ou avancé.
- ❷ Il y a un accompagnement l'utilisateur, les leçons sont construites de façon progressives.
- ❸ L'accès au lexique se fait facilement et de n'importe où dans le logiciel.
- ❹ La lecture des articles se fait dans le logiciel, pas besoin de navigateur web.
- ❺ Le tri des magazines est réalisé par thème pour que chacun trouve un article intéressant à lire.
- ❻ Il y a un accès aux leçons peu importe le niveau.
- ❼ La liste des verbes irréguliers.