

Dartois Juliette

Henni Mansour Abdel Nacer

Plan de développement

# Développement d'un logiciel pour réaliser des études sur les effets des différents types de feed-back numériques

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
Objectifs et méthodes	3
Documents de référence	3
<b>Concepts de base</b>	<b>3</b>
<b>Organisation</b>	<b>3</b>
Planification	4
<b>Qualité</b>	<b>5</b>
<b>Annexes</b>	<b>5</b>

# Introduction

Dans le contexte de notre projet, le plan de développement va nous permettre d'apporter plus de précision sur les moyens mis en œuvre pour réaliser notre projet. Il détaille comment le site web va être codé et par quelles étapes nous allons passer. Dans ce document nous spécifions l'ordre dans lequel nous allons procéder et le détail des choses que nous allons faire.

## Objectifs et méthodes

Dans le cadre du projet TER nous devons créer une solution permettant de tester les différents types de feed-back numérique. Notre site web devra donc permettre aux apprenants de suivre des cours, répondre à des quiz, et aux personnes travaillant sur cette étude d'exploiter les données liées à ces apprenants. Notre site web doit donc enregistrer ces informations et permettre leur exploitation.

## Documents de référence

Pour répondre à ces attentes nous pourrons nous appuyer sur les documents suivants :

- Notre cahier des charge
- Notre plan de développement
- La charte graphique fournis par l'entreprise
- Le premier cahier des charges fournis par l'entreprise qui a pu être adapté
- Un exemple de questionnaire, de quiz et de tableau de donnée

## Concepts de base

Pour bien comprendre le document suivant, nous allons avoir besoin de quelques concepts clés. La notion de feed-back : "retour sur une expérience, sorte de bilan tiré à partir d'un événement" selon l'internaute. Pour notre projet nous allons également distinguer les quiz des questionnaires. Les quiz correspondent aux questions posées à l'apprenant visant à savoir ce que celui-ci a appris dans les cours, les questions portent directement sur celui-ci. Tandis que les questionnaires correspondent à des questions sur l'apprenant et son ressenti permettant de mettre en place des variables de contrôle. Nous parlerons également de session, nous utilisons ce terme dans le cadre des sessions de test, c'est-à-dire un enchaînement de questionnaires, cours, quiz, dans l'optique que des apprenants puissent faire l'apprentissage combiné à l'expérience. De plus les cours qui nous sont fournis sont sous format scorm, il s'agit d'un format destiné au web codifié.

# Organisation

Dans la première partie du projet nous allons nous concentrer sur la construction d'une session fonctionnelle afin de pouvoir effectuer les premiers tests.

Puis dans la deuxième partie nous réaliserons l'interface permettant à la personne en charge de rajouter ou supprimer des cours et quiz, créer des sessions et télécharger les données.

Première partie :

Matériel :

- les différentes parties du cours sous format scorm
- les questionnaire sous format txt
- les quiz sous format txt

il nous faudra donc :

- créer les questionnaires et quiz sous format html, utilisant une page pour chacun d'entre eux.
- rajouter des boutons au format scorm afin de permettre la navigation entre le cours et les quiz/questionnaires
- enregistrer les données du quiz au format json
- enregistrer les données de navigation, chaque changement de page, ainsi que les heures de changements.
- faire une distribution aléatoire à pondération  $\frac{1}{4}$  pour les quiz
- créer un css suivant la charte graphique
- trouver un hébergement pour le site
- effectuer les tests

Deuxième Partie :

Matériel :

- session créée dans la partie précédente.

il nous faudra donc :

- créer une interface ayant plusieurs onglets : cours, quiz, session
- Pour les onglets cours et quiz permettre un ajout ou une suppression
- l'ajout d'un nouveau cours devra automatiquement rajouter un bouton qui permettra à terme la navigation.
- Les quiz seront automatiquement passés d'un format txt respectant certaines normes à un format html.
- Automatiser l'enregistrement des clics et temps
- Pour l'onglet session permettre la création en sélectionnant des cours et quiz présents
- permettre le téléchargement des données liées aux sessions déjà passées.
- créer un système de connexion à l'interface
- créer un système de connexion à une session (pour les apprenants)
- faire en sorte que la charte graphique soit respectée
- effectuer les tests

# Planification

La première partie nous occupera jusqu'à fin février, une ébauche ayant été faite, il nous manque un serveur permettant de stocker les données et la version finale des cours et quiz afin de l'implémenter dans la structure créée.

Pour la deuxième partie la priorité sera l'interface ainsi que le système de connexion pour la personne en charge. Une fois celle-ci créée nous nous concentrerons sur l'automatisation, d'abord pour le bouton de navigation à rajouter au cours, puis pour les quiz.

Nous pourrons donc établir le système permettant de créer des sessions. Une fois les sessions créées nous passerons au système de connexion pour l'apprenant.

L'incorporation des quiz et cours aux sessions réussie nous nous concentrerons sur la récupération des données de clics et de temps.

Une fois que toutes les données seront récoltables, nous mettrons en place le téléchargement de celles-ci depuis l'interface.

Nous ferons des tests à chacune des étapes précédentes et enfin une phase de test finale sur l'ensemble du projet.

La rédaction du manuel d'utilisation sera la dernière étape

# Qualité

La qualité de notre produit sera définie par l'ensemble des tests réalisés et le respect des contraintes que nous avons fixées, notamment en termes de fonctionnalités et charte graphique.

# Références

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/feedback/>