

# Ingénierie des technologies de l'information



TRAVAIL DE BACHELOR 2019

VANINI ALEXANDRE

## DOJOHEPIA

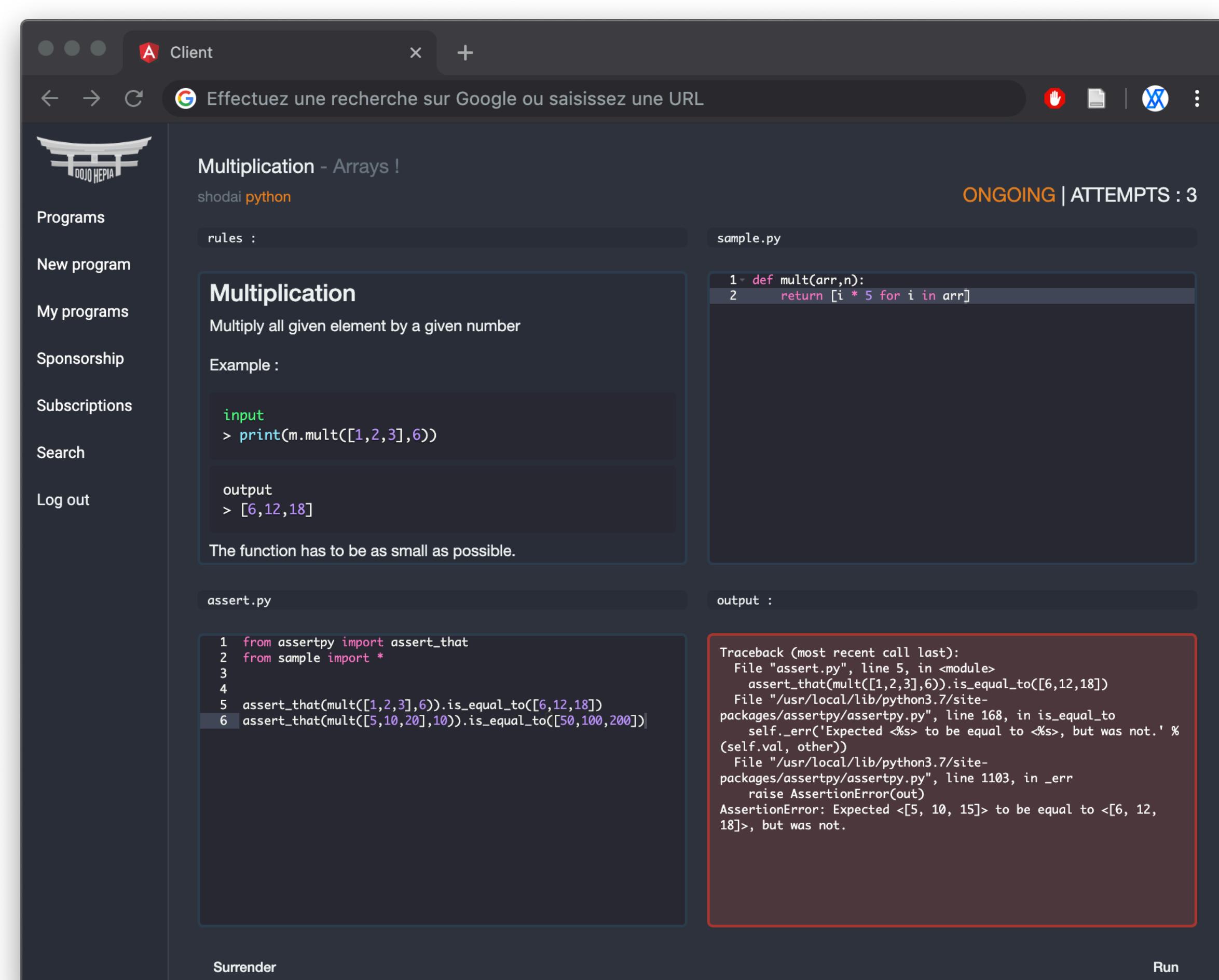
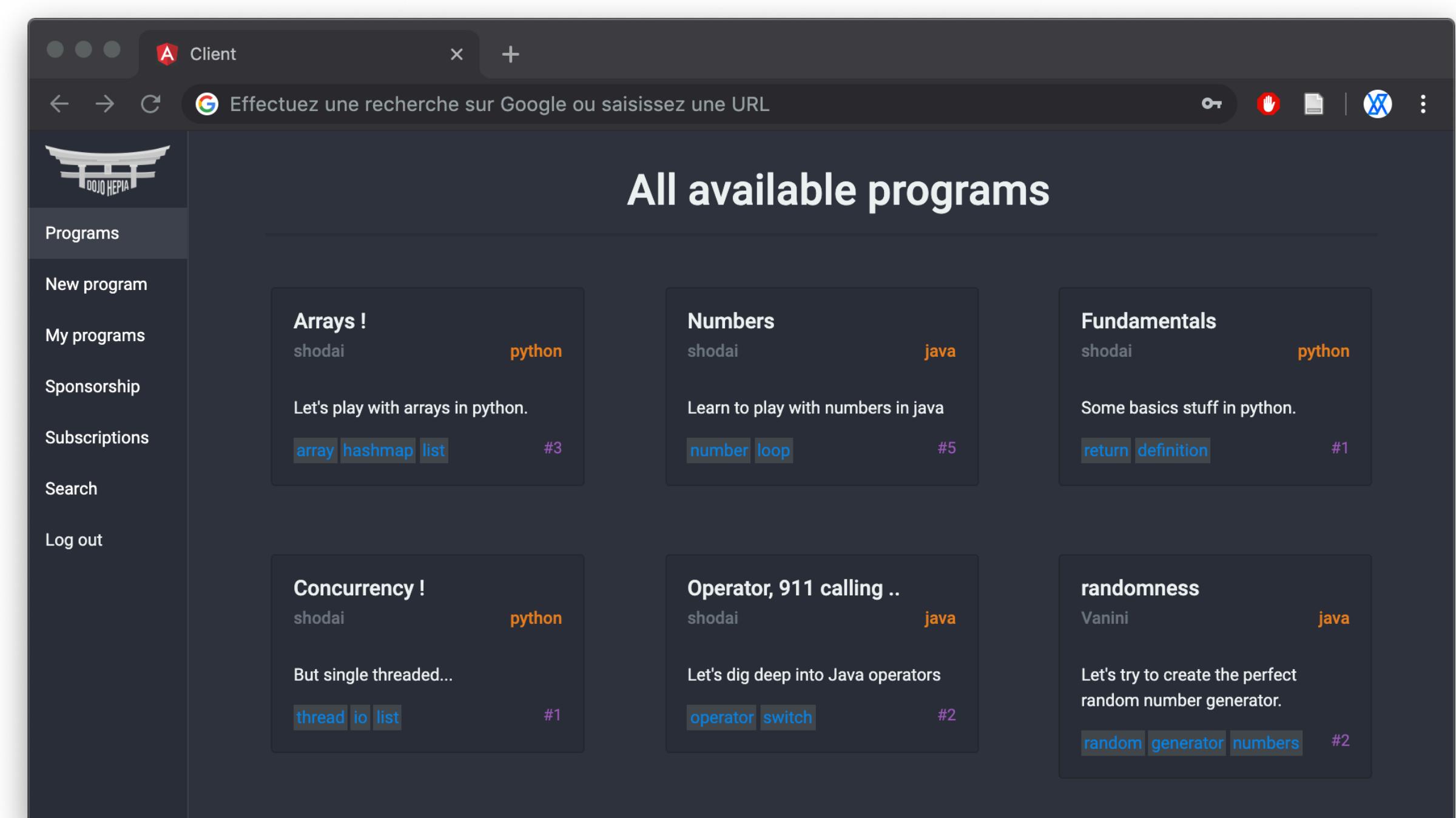
Plateforme d'apprentissage de programmation en ligne

DOJO : Lieu où l'on apprend.

### L'évolution d'un outil pédagogique

DojoHepia est une solution pour encourager les académies vers une **réforme de leur outil pédagogique**, et de tendre progressivement vers l'enseignement 2.0 (en ligne).

En s'abonnant aux programmes dont est constituée la plateforme, l'utilisateur peut réaliser des séries de katas (exercices de programmation) tout en sauvegardant sa progression.



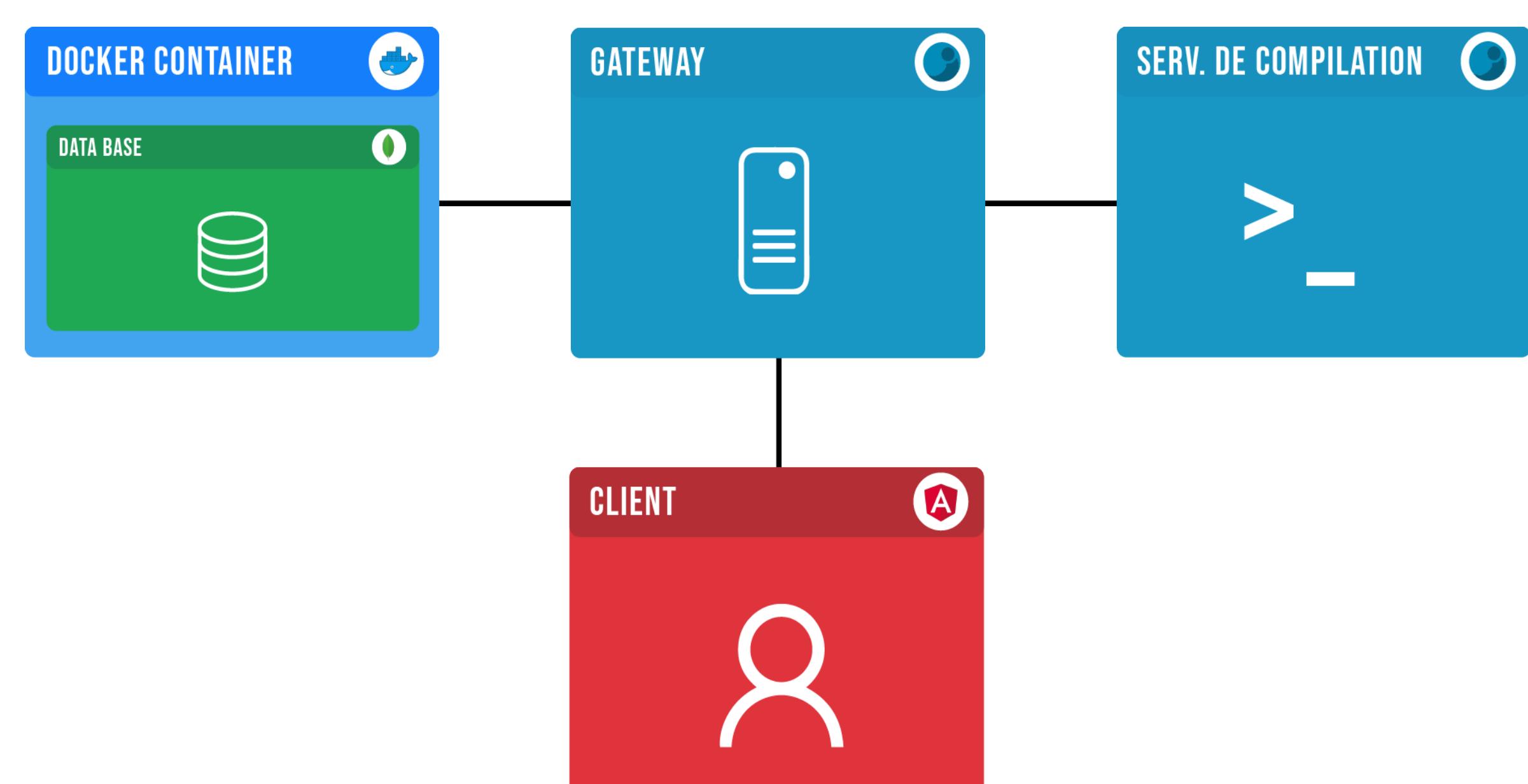
### Un outil de programmation

La plateforme est dotée d'un outil de programmation ce qui permet de réaliser les exercices sans avoir besoin de télécharger au préalable les langages ou Framework nécessaires. Cette **solution maison** est un outil qui garantit l'indépendance face à d'autres services similaires.

L'expérience utilisateur a été le point d'honneur de la conception de cet outil. Il a été conçu de façon à plonger l'utilisateur dans **une expérience de programmation complète et accessible**.

### L'architecture

La plateforme est dotée d'une architecture à quatre services. Cela les rend totalement indépendant les uns des autres, et permet de pouvoir les remplacer au besoin. Aussi, l'architecture a été conçue pour être déployable sur un cloud, afin de palier à de potentielles montées en charge.



Professeurs : Joël CAVAT, Orestis MALASPINAS

L'avenir est à créer