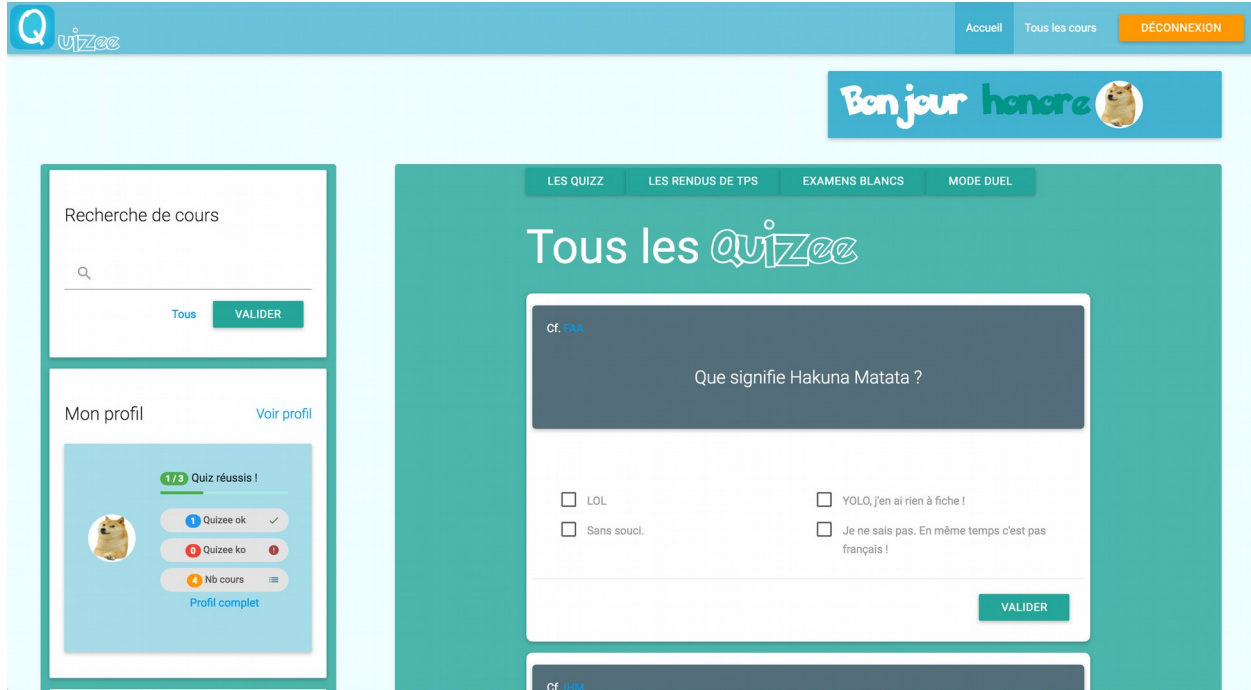




Quizze

Auteurs : Arnaud Cojez, Fabien Fache, Pierre-Claver Diarra, Salim Aissaoui et Honoré Nintunze.

Rapport de projet IHM – Quizze



Introduction

Nous avons constaté au cours des interviews que la plupart des gens ne parvenait pas à assimiler le cours, non pas car ils n'arrivaient pas à le prendre en note, mais parce qu'ils n'arrivaient pas à se concentrer, ou pire, à s'y intéresser. Nous avons également remarqué que lorsque les TP précisaient la partie du cours en rapport avec la question, les élèves allaient chercher dans le cours par eux-mêmes. Dans ce cas, les concepts expliqués sont mieux assimilés, sûrement parce que les élèves y voyaient un intérêt pratique. C'est en partant de ces constats que nous avons décidé de créer un site de Questions/Réponses, dont les questions sont liées de près au cours. Nous l'avons appelé Quizze.

Fonctionnement en mode connecté/déconnecté

Nous avons mis en place l'idée du mode connecté/déconnecté afin de ne pas obliger un utilisateur à se créer un compte avant d'avoir testé Quizze et aussi pour séparer les utilisations et limiter les abus.

- En mode déconnecté il est possible d'accéder à une matière afin d'y remplir un quizz de test pour découvrir l'utilisation de Quizze, à la fin de ce quizz il sera proposé de se connecter avec ses identifiants universitaires afin de conserver ses résultats.



Quizze

- En mode connecté (qui se fait avec les identifiants universitaires pour éviter les abus) de nombreuses fonctionnalités sont implémentées, il est désormais possible de choisir son avatar personnalisé, d'autres avatars sont déblocables lors de l'utilisation de Quizze. Il est possible de s'inscrire à une matière pour accéder aux différents quizz disponibles pour celle-ci, accéder au cours, proposer des questions et donner son avis sur les quizz une fois complétés. Une liste d'amis est aussi implantée. Des trophées sont présents dans le but de voir son avancement. Ces derniers sont attribués lors de l'utilisation de notre application sur les différents modes proposés.

Principe des Quiz

Que ce soit en mode déconnecté ou en mode connecté, une personne pourra répondre aux questions basiques et avoir accès aux examens blancs, les autres modes de quiz ne sont accessibles qu'en mode connecté.

Nous avons fait ce choix car nous avons constaté que souvent ce que nous n'apprécions pas sur les sites de quiz en ligne, c'est le fait de devoir s'inscrire pour avoir accès à la moindre question. Notre site propose donc un avant goût à l'étudiant sans l'obliger à créer un compte tout de suite.

Les questions basiques seront de simples questions à choix multiple relatives aux cours, TD ou encore TP. Pour permettre à l'étudiant de se rafraîchir la mémoire en cas de difficulté, chaque question possède un lien vers la partie de cours/TD/TP correspondant.

Répondre correctement aux questions remplit des statistiques lorsque l'étudiant est connecté ce qui permet à ce dernier de connaître son taux de réussite et pouvoir s'améliorer, notamment en se comparant à ses camarades suivant les mêmes cours que lui.

Il sera possible pour l'étudiant connecté de poser des questions publiques ou proposer ses propres quiz pour inviter les autres à y répondre, les réponses faisant foi étant validées par le professeur. À la base les questions sont ajoutées par les professeurs.

Il y a plusieurs types de quiz : quiz basique, examen blanc, série de questions sur le même thème ou encore un mode duel !

Examen blanc

Nous avons mis en place des examens blancs qui sont des examens d'entraînement où les notes ne sont pas prises en compte, l'étudiant peut tester sa connaissance dans des différents domaines, il lui suffit de choisir le sujet de l'examen et après il passe directement aux questions. Le système calcule après la note de l'étudiant selon ses réponses, il lui corrige les fautes et il propose à l'étudiant des cours associés à la question où l'étudiant avait mal répondu, comme ça il pourra au moins essayer de corriger ses fautes pour pouvoir les éviter dans les examens officiels.



Mode duel

Nous avons pensé qu'il serait assez ludique de laisser la possibilité aux étudiants de pouvoir se défier entre eux toujours dans l'optique d'apprendre de manière ludique. Pour cela nous avons pensé à donner la même série de questions aux 2 étudiants en duel et nous attribuons des points en fonction de la rapidité des réponses. Au final le joueur avec le plus de points gagne. Par la suite il est possible sur son profil de visionner les statistiques des duels réalisés.

Par exemple des trophées pour avoir battu un certain nombre de personnes ou plusieurs fois la même personne, ce qui donnera envie aux étudiants de recommencer sans cesse à défier leurs amis et apprendre toujours plus. Lors de ces défis il sera possible de choisir le thème sur lequel les étudiant vont se défier.

Avantages pour le professeur

Le système de point peut devenir un outil statistique afin de savoir si le cours a bien été assimilé ou est suffisamment complet. En effet, si d'une part les "bons" élèves se trompent en majorité à une question proposé par l'enseignant, il pourra alors revoir la partie ambiguë du cours qui l'explique. A l'inverse il peut aussi se rendre compte du sérieux des étudiants dans sa soif de connaissance (les questionnaires ne sont ni obligatoires, ni des examens à temps limité). D'autre part si l'on prend en compte l'idée de pouvoir faire soit même un questionnaire, on peut alors aussi proposer des questions de culture générale dans la matière qui viendront approfondir les notes déjà existantes. On pourrait proposer le système de feedback sur le questionnaire afin de connaître l'avis de chacun et de remonter des informations aux enseignants.