



Fonctionnalités du projet

Groupe EF-3

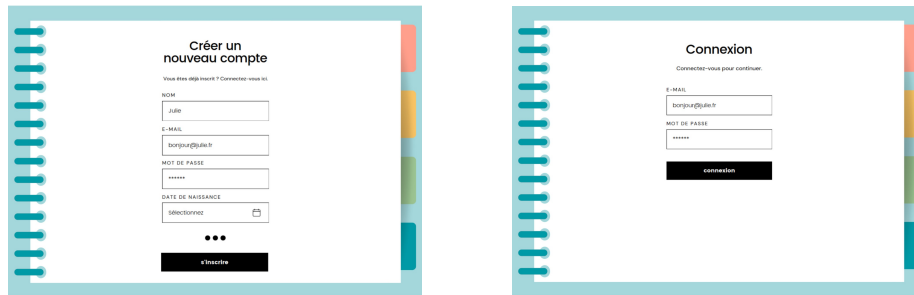
Fevrier 2024

Sommaire

1	Objectif principal du projet	2
2	Fonctionnalités	2
2.1	Application Autonome - Interface Utilisateur:	2
2.2	Stockage Local des Données	2
2.3	Gestion de Cours et Suivi de la Progression :	2
2.4	Streak (série de jours d'activité sur la plateforme):	3
2.5	Attribution de points (score) pour les exercices résolus correctement:	3
2.6	Affichage de classements quotidiens et hebdomadaires:	3
2.7	Récompenses pour les meilleurs élèves (badges virtuels,certificats...):	3
2.8	Personnalisation de la plateforme:	3
3	Originalité	4
3.1	Système d'Évaluation Dynamique :	4
3.2	Soutien à la Création de Contenu par les Utilisateurs:	4

1 Objectif principal du projet

La plateforme vise à développer un environnement d'apprentissage autonome pour les sciences numériques, la littérature, les mathématiques et d'autres domaines, offrant ainsi une expérience complète et engageante. Sur cette plateforme, les utilisateurs auront accès à une sélection de cours préétablis couvrant divers sujets et niveaux de difficulté. Ces cours seront interactifs, composés de leçons, d'exercices pratiques et d'évaluations pour évaluer la compréhension des apprenants. Les utilisateurs pourront progresser à leur propre rythme à travers les différents cours disponibles. À la fin de chaque cours, les apprenants auront la possibilité de passer des évaluations pour évaluer leur compréhension. Chaque utilisateur pourra créer un compte en saisissant les informations nécessaires, puis se connecter à ce compte ultérieurement.



The image displays two side-by-side screenshots of a web application interface, each framed within a light blue border with a spiral binding on the left and a vertical color bar on the right. The left screenshot shows a 'Créer un nouveau compte' (Create a new account) form. It includes a title, a subtitle 'Vous êtes déjà inscrit ? Connectez-vous ici.', and four input fields: 'NOM' (Name) with the placeholder 'John', 'E-MAIL' with the placeholder 'john.doe@jeu.fr', 'MOT DE PASSE' (Password) with a masked input '*****', and 'DATE DE NAISSANCE' (Date of birth) with a date picker icon. Below these fields is a '...' separator and a black 's'inscrire' button. The right screenshot shows a 'Connexion' (Login) form. It includes a title, a subtitle 'Connectez-vous pour continuer.', and two input fields: 'E-MAIL' with the placeholder 'john.doe@jeu.fr' and 'MOT DE PASSE' (Password) with a masked input '*****'. Below these fields is a black 'connexion' button.

2 Fonctionnalités

2.1 Application Autonome - Interface Utilisateur:

Nous nous focaliserons au développement de l'interface utilisateur sur JavaFX, l'accent sera mis sur la création d'une interface esthétique garantissant une expérience utilisateur optimale.

2.2 Stockage Local des Données

L'utilisation d'une base de données locale qui est préconisée pour le stockage des données directement sur l'appareil. Cela permet une gestion efficace des informations nécessaires au bon fonctionnement de l'application et évitant une application serveur client

2.3 Gestion de Cours et Suivi de la Progression :

- Ajout, modification et suppression de cours.
- Catégorisation des cours par thème, niveau de difficulté, etc.
- Mise en place de quiz et d'examens avec correction automatique.
- Génération de rapports sur les performances individuelles et collectives.

- Chiffrement des données stockées localement.
- Protocoles de sécurité robustes pour protéger les informations sensibles des utilisateurs.

2.4 Streak (série de jours d'activité sur la plateforme):

Le terme "streak" désigne généralement une série de jours consécutifs pendant lesquels une activité spécifique est maintenue. Dans le contexte de notre plateforme, une "streak" représente une séquence de jours successifs où un utilisateur demeure actif sur notre application. L'objectif derrière le suivi de ces "streaks" est de favoriser un engagement continu et une participation active des utilisateurs sur notre plateforme. Par conséquent, chaque utilisateur aura son propre "streak" visuellement affiché dans l'interface utilisateur, stimulant ainsi une motivation supplémentaire à rester impliqué.

2.5 Attribution de points (score) pour les exercices résolus correctement:

L'utilisateur sera invité à répondre à des quiz ainsi qu'à des questions portant sur les leçons qu'il a apprises sur notre plateforme. Ainsi, afin de l'encourager à utiliser davantage notre application et, par conséquent, à apprendre davantage, des points seront attribués pour chaque évaluation réussie par l'étudiant. Ces points seront également affichés sur l'interface utilisateur.

2.6 Affichage de classements quotidiens et hebdomadaires:

Puisque chaque étudiant aura son propre score (ses points), il y aura un classement de tous les étudiants quotidiennement, ainsi qu'hebdomadairement, afin de créer de la compétition entre les étudiants.

2.7 Récompenses pour les meilleurs élèves (badges virtuels, certificats...):

Les trois étudiants figurant sur le podium des classements recevront un badge virtuel pour les encourager. Ces badges seront visibles en bas et à gauche de leur photo de profil et seront plus petits.

2.8 Personnalisation de la plateforme:

Pour rendre l'apprentissage plus ludique, l'étudiant pourra personnaliser la plateforme selon ses préférences. Il pourra ainsi modifier sa photo de profil, créer un pseudonyme, et choisir parmi les thèmes disponibles.

NB : Les illustrations sont approximatives et ne sont pas nécessairement représentatives du produit final



3 Originalité

3.1 Système d'Évaluation Dynamique :

-Évaluation adaptative plus dynamique avec ajustement en temps réel de la complexité des questions, surpassant les fonctionnalités d'évaluation statique de MoocFun.

3.2 Soutien à la Création de Contenu par les Utilisateurs:

-Permettre aux utilisateurs de créer et de partager leurs propres cours et ressources pédagogiques, favorisant une communauté plus active et participative.