

Définitions et Applications

Notes importantes :

1. Ces exercices nécessitent que l'étudiant ait déjà visualisé les vidéos documentaires transmises par mail.
2. Les spécifications demandées dans cette fiche sont à formuler en langage naturel.

Exercice 1 : Définitions

1. Utilisant les outils bureautiques sous Windows, proposer trois simulations unidimensionnelles différentes de votre relevé de notes, en précisant la dimension de chaque simulation.
2. Augmenter l'une des simulations proposées pour qu'elle devienne multimédia.
3. Spécifier une extension de l'application multimédia pour permettre une interactivité avec l'utilisateur.

Exercice 2 : Exemple RV

Soit une application de réalité virtuelle simulant un environnement d'apprentissage de textes. Il s'agit d'une méthode d'apprentissage de textes basée sur trois phases :

- Phase de répétition : L'élève répète le texte (lecture répétée avec le texte sous les yeux).
 - Phase de mémorisation : Les élèves répètent le texte aveuglement avec une auto-correction par les pairs.
 - Phase de révision : L'élève répète le texte individuellement avec une correction directe de son maître.
1. Quelle est le gain apporté dans une telle situation par une application de RV ?
 2. Définir les différents flux d'informations dans cet environnement entre l'utilisateur et l'environnement virtuel.
 3. En déduire la dimension de l'application multimédia résultat.
 4. Que proposez-vous comme interfaces comportementales pour mettre en œuvre un tel système ?
 5. Peut-on augmenter la dimension de cette application pour améliorer le rendement ? Pourquoi et comment ?