

Applications, Principes et Contraintes

Notes importantes :

1. Les spécifications demandées dans cette fiche sont à formuler en langage naturel.

Etude de cas : Application didactique de mathématiques

Soit une application multimédia didactique de mathématiques où l'utilisateur est doté d'une identité virtuelle dans l'application lui permettant de :

- Personnaliser son apprentissage en choisissant des modules,
- Garder l'historique de son parcours,
- Evaluer ses connaissances,
- Sauvegarder ses évaluations.

Il s'agit d'une application multimédia permettant :

- L'affichage de cours visuel et auditif en lecture non linéaire,
- L'affichage des exercices visuel et auditif,
- La résolution de ces exercices par l'utilisateur textuellement,
- L'accompagnement de l'utilisateur dans sa résolution avec des directives et des explications textuelles (notes supplémentaires, rappel de cours, liens vers des sections du cours et de l'exercice lui-même).
- La correction de l'exercice et l'évaluation de l'utilisateur pour cet exercice et pour l'ensemble des exercices du module.

1. Spécifier les composants de l'application multimédia du côté machine et du côté utilisateur.
2. Quel est le flux de données (information et décision) circulant entre les deux parties ?
3. Spécifier le scénario de communication entre la machine et l'utilisateur.
4. Détailler les contraintes ergonomiques liées à ce scénario pour augmenter l'utilisabilité de l'application.