

OCINA EE

Objets connectés et interfaces numériques
pour l'apprentissage à l'école élémentaire



LIVRABLE Tâche 5.3.
ANALYSE PAR INSPECTION

Décembre 2016
Sophie Soury-Lavergne, Leslie Guillaume, Jean-Pierre Rabatel et Jean-Luc Martinez.

Les analyses par inspection de chaque version des jeux conçus et développés ont été réalisées au fur et à mesure des livraisons d'APK. Les résultats de ces analyses ont été partagés au sein du consortium du projet par différents moyens tels qu'un document de suivi des modifications (Figure 1), des échanges de mail et des séances de travail en présentiel.

Date demande	Auteur	Support	Bug/Task	Type	Priority	Avis digiSchool	Commentaire digiSchool
01/03/2015	Leslie	Notices	Pas lue, trop longue, un vocabulaire trop compliqué, des indications trop nombreuses...	Evolution	Low	Pas encore validé	
01/03/2015	Leslie	Smartphone	Le logo OCINAE sur la page d'accueil gêne la lisibilité des noms des jeux.	Correctif	Low	A traiter	Sur smartphone et tablette uniquement smartphone. Pour la 1ère connexion c'est connecté, il faudra deuxième joueur si on l'accueille
21/12/2016	Sophie	Tablettes	une icône pour sortir d'une partie en cours, comme faite pour les autres jeux	Evolution		Terminé	
21/12/2016	Sophie	Tablettes	possibilité pour le joueur d'arrêter le sablier, donc l'écoulement du temps en cliquant dessus. Dans ce cas, prise en compte dans le calcul des points	Evolution		Pas encore validé	
21/12/2016	Sophie	Tablettes	affichage de la question posée qui alterne la position du résultat et du calcul de part et d'autre du signe égal a+b+c et b+c=a	Evolution		Mis en attente	
			présentation des menus dans l'ordre suivant : addition jusqu'à 10 addition jusqu'à 20 addition à trou jusqu'à 10 addition à trou jusqu'à 20				

Figure 1. Extrait du document de partage des demandes de modification, onglet du jeu Course au calcul

Ce livrable ne présente pas la documentation abondante et détaillée produite au cours de ces analyses et échanges.

Il nous a semblé plus utile à la compréhension du projet et de ses résultats de réaliser quelques petites vidéos de présentation de l'état actuel de développement des quatre jeux. Ces vidéos montrent des parties de jeu jouées par des partenaires du projet et sont commentées pour mettre en évidence à la fois le fonctionnement des jeux effectif et les limites actuelles.

Nom de la vidéo	Contenu	Durée
Livrable 5.3_Course au calcul	Partie avec le menu multiplication à trou jusqu'à 50	6min 37s
Livrable 5.3_Nombre cible cartes	Partie avec l'utilisation des cartes et le menu entier jusqu'à	7min 35s
Livrable 5.3_Nombre cible tablettes	Partie facile avec les nombres décimaux menu « Les quarts »	5min 58s
Livrable 5.3_Voyage dans le plan	Partie avec la mission Découverte, option facile et pilotage absolu	18min 55s
Livrable 5.3_Chiffroscope astrophysicien	Partie avec la visite avec l'Astrophysicien, menu constellations, difficile	11min 57s
Livrable 5.3_Chiffroscope gardien	Partie avec la visite avec le Gardien, très grand nombre d'entrées, difficile	7min 51s