



Objectif : Concevoir et développer une interface pour des utilisateurs d'une plateforme de capitalisation et d'analyse de données en apprentissage humain.

Contact : Nadine Mandran, Laboratoire d'Informatique de Grenoble, 11 rue des Mathématiques, Domaine Universitaire, BP 46 - 38402 Saint-Martin-d'Hères - 04 76 57 458 96, Nadine.Mandran@imag.fr

L'équipe METAH du Laboratoire Informatique de Grenoble (LIG) se préoccupe de comprendre au sens large le comportement des élèves, étudiants ou professeurs face à des environnements informatiques pour l'apprentissage humain. (EIAH).

Elle a entre autre permis la création :

- d'un simulateur de chirurgie orthopédique pour les internes de chirurgie : http://www.noe-kaleidoscope.org/pub/case_studies/CNRS_teleos.html
- d'un outil de conception de protocole expérimentaux pour les étudiants de chimie (Copex-Chimie)
- d'un outil de TP d'électricité pour les élèves de collèges
- D'un outil de suivi des classes de TP par les professeurs de collèges
- ...

Ces environnements sont construits avec les enseignants afin d'être au plus près de leurs problématiques pédagogiques.

Pour les chercheurs en informatique et en didactique, ces environnements permettent de recueillir de nombreuses informations sur la manière dont les utilisateurs s'approprient l'outil, de savoir comment ils réussissent une activité pédagogique avec ces outils et de connaître les stratégies d' « *apprentissage* » mises en place.

Pour analyser ces données et les capitaliser, l'équipe Metah, développe depuis deux ans une plateforme de dépôt et d'analyse : Undertracks.

Aujourd'hui, l'Interface de cette plateforme doit évoluer. En effet, elle a été construite comme un prototype interne mais elle doit devenir une plateforme diffusable à la communauté des EIAH .

L'objectif du projet est de développer une plateforme utilisable par un plus grand nombre. Les étapes du projet seront :

- Analyser l'existant et les problèmes rencontrés par les utilisateurs actuels,
- S'approprier les techniques utilisées actuellement,
- Proposer une maquette la valider auprès des utilisateurs,
- Développer la nouvelle interface de la plateforme,
- Réaliser des tests utilisateurs,
- Rédiger la documentation technique et utilisateurs,