

Journée pédagogie - jeudi 16 novembre 2017

# KatasTROPHYk

applications mobiles de gestion de trophées pour ludifier les apprentissages dans le supérieur et encourager les bons comportements transversaux aux apprentissages

Point d'avancement  
projet innovation pédagogique 2017



IUT Laval

Le Mans  
Université



# Plan

---

## 1. Personnes impliquées

### 1. Le projet KatastrophyK

- a. Contexte du projet : les applications existantes **KatasTROPHYk**
- b. Demandes dans le cadre de l'AAP

### 1. Avancées du projet

- a. Calendrier
- b. Où en sommes-nous

# Personnes impliquées

---



- Pierre Laforcade : porteur de projet
  - Enseignant-chercheur en Informatique
  - en poste à l'**IUT de Laval** (composante Le Mans Université)



Isabelle Raby



Anaïs Guéret  
ingénieure-pédagogue au **PRN** (Pôle Ressources Numérique)

ingénieure-pédagogue au **PRN** (Pôle Ressources Numérique)



Julie Grosclaude

Chargée de mission **Atlantisc2020** des projets innovation pédagogique

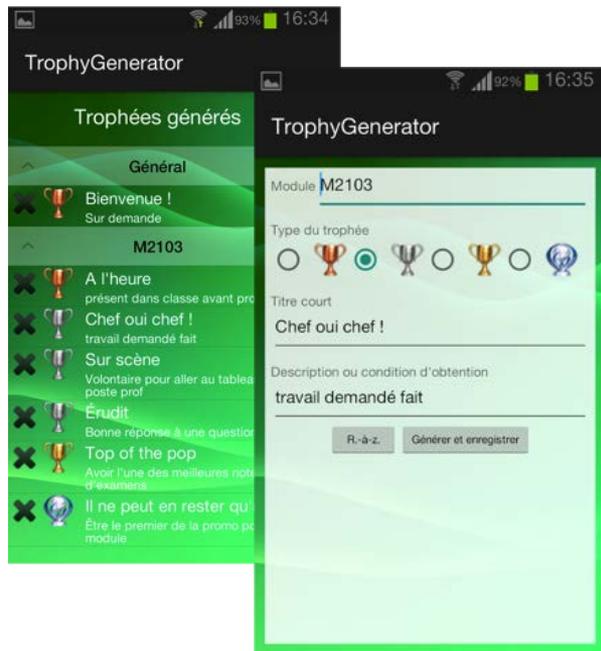
# Le projet soumis : contexte (1)

---

- Constat
  - engagement (motivation et implication) des étudiants √
  - ils ont tous un téléphone (*90% android*)
  - ils sont quasiment tous joueurs (*c'était un public INFO*)
- Idée initiale
  - **encourager** les **bonnes pratiques** et/ou **bons comportements transversaux**
    - poser une question, aider quelqu'un d'autre, être volontaire, faire le travail demandé dans le temps imparti, etc.
  - avec un système de **trophées / points / niveaux**
  - en utilisation **QR-code** pour échanges de trophées de proximité (tél prof à tél étudiant)
  - en présentant **explicitement les trophées à obtenir**
- Applications développées (*par mes soins... donc perfectible*)
  - appli prof (créer / modifier / supprimer / donner un trophée pour ses modules)
  - appli étu (recevoir trophée / consulter statut / consulter trophées par module)

# Le projet soumis : contexte (2)

Les applications mobiles pour Android de gestion de trophées



# Le projet soumis : contexte (3)

---

- Différentes XP et feedbacks
  - Des problèmes relevés
    - pas de classement par module
    - pas de visualisation interne des trophées disponibles
    - temps pour donner un trophée à de nombreux étudiants
    - l'enseignant n'a aucune information sur les statistiques des étudiants
    - ...
  - qui nécessitent
    - une meilleure **analyse des besoins et des usages**
    - le développement de **nouvelles fonctionnalités**
    - une architecture permettant la **centralisation/partage des données**

# Projet accepté par rapport à l'AAP

---

- Intention
  - fournir aux enseignants intéressés à **expliquer et encourager les “bonnes” pratiques** un **outil pédagogique**
    - **original** (approche comportementaliste gamifiée)
    - **adapté** à un public adulte
    - **adaptable**
      - aux enseignants : subjectivité des enseignants intéressés quant à la définition des trophées, les moyens de les obtenir...
      - aux étudiants : supporter les smartphones iOS & Android
- Méthode
  - partir d'une analyse des besoins et usages des applications existantes
  - impliquer les potentiels futurs usagers dans l'analyse
  - viser un **développement professionnel**
- Moyens : **6k€**

# Avancées du projet : calendrier

- ❑ Durée entre 18 et 24 mois
  - ✓❑ analyse des applications existantes et des usages (1 mois)
  - ✓❑ recherche de partenaires intéressés par la conception et l'xp des applications (1 mois)
  - ✓❑ analyse des fonctionnalités / besoins visés par la future version (2 mois)
  - ✓❑ **rédaction d'un cahier des charges (1 mois)**
  - ➔ ✓❑ **recherche d'un prestataire ou personnel compétent pour le développement (2 mois)**
    - ❑ développement et tests (par prestataire) (3 à 5 mois)
    - ❑ conception d'expérimentations auprès de divers publics (2 mois)
    - ❑ réalisation des XP (4 à 6 mois)
    - ❑ analyse des résultats (3 mois)
    - ❑ dissémination de l'application auprès de publics intéressés

# Incertitudes et pistes

---

- **6k€ c'est très peu** pour le développement professionnel de 2 applications mobiles avec *back-end* (données centralisées + API)
- Piste 1 : recherche de financements complémentaires
  - Dossier PEPS 2017 déposé mais n'a pas gagné...
  - Dossier prix Cachan en Innovation pédagogique
- Piste 2 : produire un cahier des charges précisant au maximum...

[voir CDC](#)

... afin de réduire le coût d'analyse

Journée pédagogie - jeudi 16 novembre 2017

# KatasTROPHYk

applications mobiles de gestion de trophées pour ludifier les apprentissages dans le supérieur et encourager les bons comportements transversaux aux apprentissages

Fin du point d'avancement  
projet innovation pédagogique 2017



IUT Laval

Le Mans  
Université

