

## MIF28 - EXAMEN DE L'UE LOGICIELS ÉDUCATIFS - 2023

Documents autorisés : 1 feuille A4 manuscrite - Durée : 1h30

Considérons l'application fictive CRISTAL, une application interactive de sensibilisation à la diversité à l'Université Lyon 1 de type « l'histoire dont tu es le héros ». Cette application permet à l'utilisateur de naviguer dans un graphe interactif lui permettant de consulter des contenus de cours sous forme textuelle et vidéo, d'agir sur son parcours en répondant à des questions (« comment réagis-tu face à cette situation ? » avec plusieurs propositions), et de répondre à des quiz pour vérifier qu'il a compris/appris les concepts en jeu.

### Question 1 (10 points)

Deux nouveaux besoins doivent être pris en compte pour CRISTAL :

- 2 autres universités veulent créer une variante de CRISTAL adaptée à leurs spécificités (nom, logo, localisation, thématiques, etc.)
- les concepteurs veulent permettre aux utilisateurs de mieux se sentir concernés par l'histoire, on veut notamment que le joueur puisse intégrer des informations personnelles à l'histoire.

Comment modifier l'application pour qu'elle permette cette flexibilité ? Quel(s) module(s) permet(tent) de faire cela ? Expliquez précisément et concrètement, n'hésitez pas à donner des exemples.

Toutes ces adaptations peuvent/doivent-elles se faire au même moment ? Par les mêmes acteurs ?

Quelles sont les avantages de vos modifications ? Que permettent-elles de faire en plus ?

### Question 2 (10 points)

Finalement, CRISTAL prend beaucoup plus d'ampleur que prévu : de nombreuses structures éducatives veulent créer elle-même leurs propres histoires.

Quel nouveau module permet de faire cela ? Quels sont les acteurs concernés ? Quels sont leurs rôles dans les différentes parties de l'application ? N'hésitez pas à schématiser cela.

Quelles avantages et limites voyez-vous ?