

Besoins de visualisation de traces d'interaction pour la conception de jeux sérieux

Mathieu Vermeulen

-

MOCAH/LIP6/Sorbonne Universités
Mines Douai

Contexte

Problématique

- Favoriser l'usage des learning games par les enseignants du supérieur

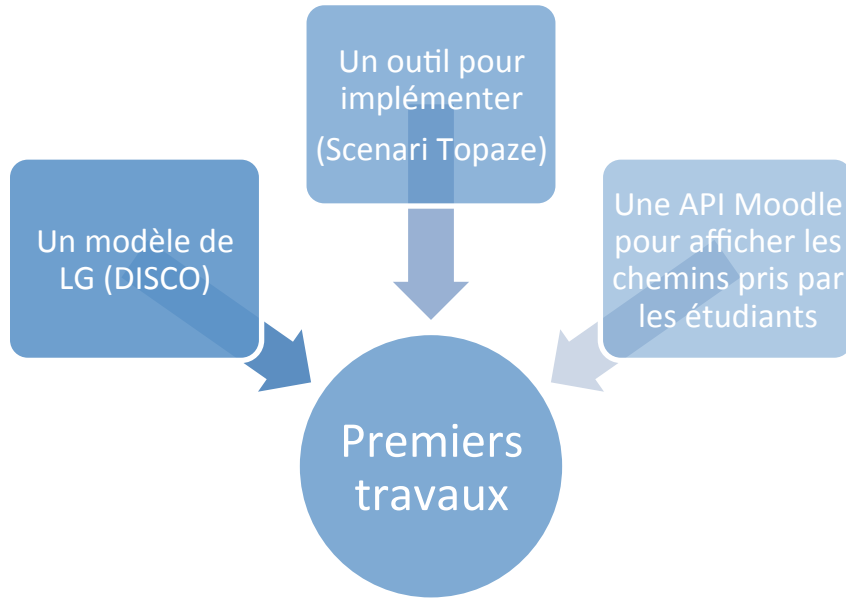
Une hypothèse

- Faciliter la réingénierie des LG après usage avec les étudiants

Besoin

- Visualiser les traces d'interactions des étudiants et pointer d'éventuelles séquences problématiques

État des lieux



Les ECSPER - Estimation du bien-être en entreprise (nouvelle fenêtre)

funuser funuser

Tentative 1

Indicateurs

Titre	Type	Valeur
Vie / confiances	Automatique	2
Points Etapes visitées	Automatique	47

[Export CSV](#)

Parcours de l'apprenant

[Afficher toutes les étapes](#) | [N'afficher que les étapes importantes](#)

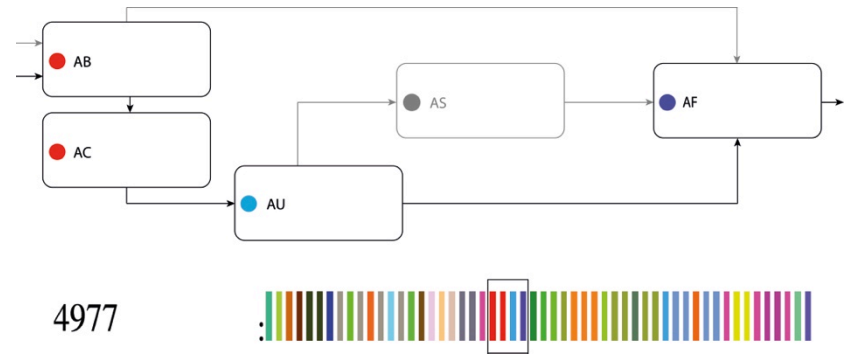
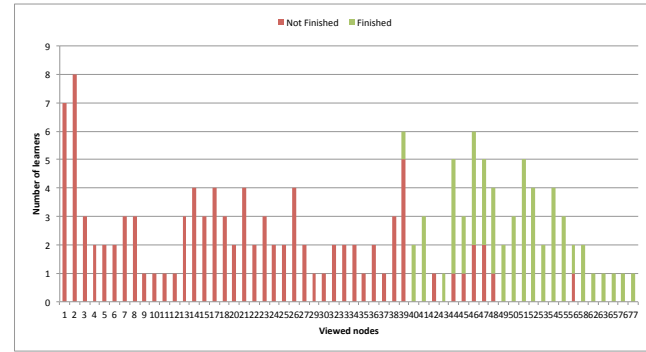
Titre	Type	Temps	Suivi
Introduction	Expositoire	32s	
Règles du jeu	Expositoire	2m43s	
Bureau du DRH : M. Cavallier	Expositoire	41s	
Aller dans votre bureau	Expositoire	1m25s	
Je ne pense pas que ce soit une bonne idée...	Expositoire	1m1s	
Le bureau	Expositoire	1m31s	
Sélectionner et interroger un échantillon d'employés de la boîte	Expositoire	52s	

Premiers outils

Travaux avec Excel

Dendrogramme

UnderTracks



Premiers résultats

Catégorisation des différents chemins (Excel)



Repérage des séquences récurrentes (Excel, Dendrogramme)



Visualisation de ces séquences (Undertracks)



Analyse et proposition de réingénierie

Vermeulen M., Mandran N., Labat J.M. 2016. Chronicle of a scenario graph: from expected to observed learning path. EC-TEL 2016, Lyon (à paraître)

Objectifs

Donner une visualisation simple du chemin pris par les étudiants

- LG comportant un scénario sous forme de graphe orienté

Faciliter la réingénierie des LG entre chaque session

DISCUSSION