

# Cognition - Jeux smartphones E-learning

**Daniel Moreira dos Santos**

Travail de bachelor 271

Informatique et systèmes de communication – Informatique logicielle

Professeur: Olivier Hüsser

Expert: Lindo Duratti

## Description

L'e-learning vise à utiliser les technologies modernes pour permettre aux personnes d'apprendre de manière plus simple et plus conviviale.

Actuellement, la plupart des applications e-learning proposent des récompenses, le plus souvent sous forme de badge ou de succès après que l'utilisateur a fait une session.

Souvent, les utilisateurs possèdent aussi des niveaux qui augmentent après chaque session pour les motiver à en faire le plus possible.

Le but de ce projet est de proposer une expérience similaire en ajoutant un aspect ludique avec des mini-jeux en plus des quiz habituellement proposés.

## Résultats

Le résultat est une application web qui permet aux utilisateurs de faire des quiz avec plusieurs types de questions différentes.

Les utilisateurs ont aussi accès à trois mini-jeux pour un moment de détente entre deux sessions de révision.



Page d'accueil



Sélection du thème pour le quiz



Exemple de quiz

## Déroulement

### Déroulement

- S'informer sur les applications déjà existantes.
- Tester différentes technologies.
- S'informer sur les méthodes d'apprentissage.
- Implémentation d'un quiz avec la technologie choisie.
- Implémentation des mini-jeux.
- Implémentation d'un système de récompense.

## Discussion : Conclusions et perspectives

La solution finale est un produit qui permet facilement l'ajout de nouvelles questions, catégories et difficultés. Il est aussi facile d'ajouter de nouveaux mini-jeux et des types de questions.

Comme futures améliorations, il serait envisageable d'ajouter d'autres formes de récompenses comme le gain d'expérience après avoir fini un thème.