

Réussite - Manuel d'exploitation

J.Y. Plantec, 10/12/2020

Version : 1.0

Ce document présente rapidement le fonctionnement de l'application Réussite

Table des matières

Réussite - Manuel d'exploitation	1
1. Introduction rapide	1
Objectif de l'application	1
Fonctionnement général	1
Droits et utilisateurs	2
2. Fonctionnalités détaillées	2
3. Base de données	2
5. Architecture de l'application	2

1. Introduction rapide

Objectif de l'application

« Réussite » est un serious game destiné à sensibiliser les étudiants de première année d'études dans le Supérieur à l'organisation de leur emploi du temps.

Le projet « Réussite » est un projet développé en partenariat avec l'INSA Toulouse, l'Université Paul Sabatier, le Service inter-universitaire de pédagogie de l'Université de Toulouse.

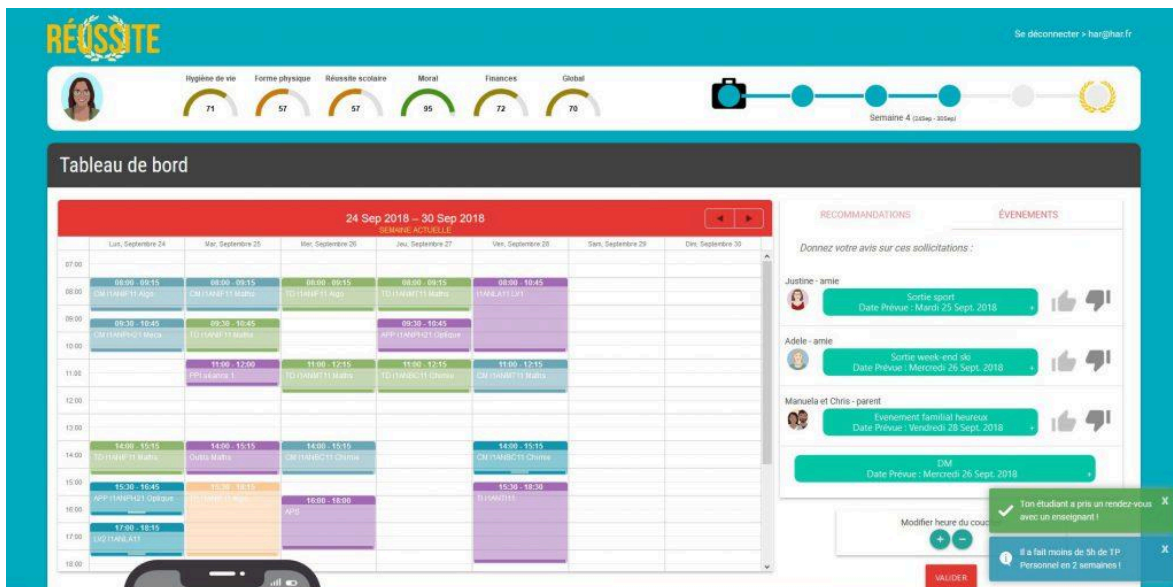
Fonctionnement général

Synopsis

Le joueur incarne le rôle d'un coach. Sa mission consiste à conseiller l'étudiant et à l'aider à s'organiser entre tâches quotidiennes et travail universitaire. Sa mission s'étale sur 5 semaines depuis la rentrée universitaire jusqu'aux premiers partiels. Chaque semaine, le coach doit aider l'étudiant à équilibrer les différentes activités telles que le travail personnel, les sorties avec ses amis, les tâches de la vie quotidienne etc...

Objectif

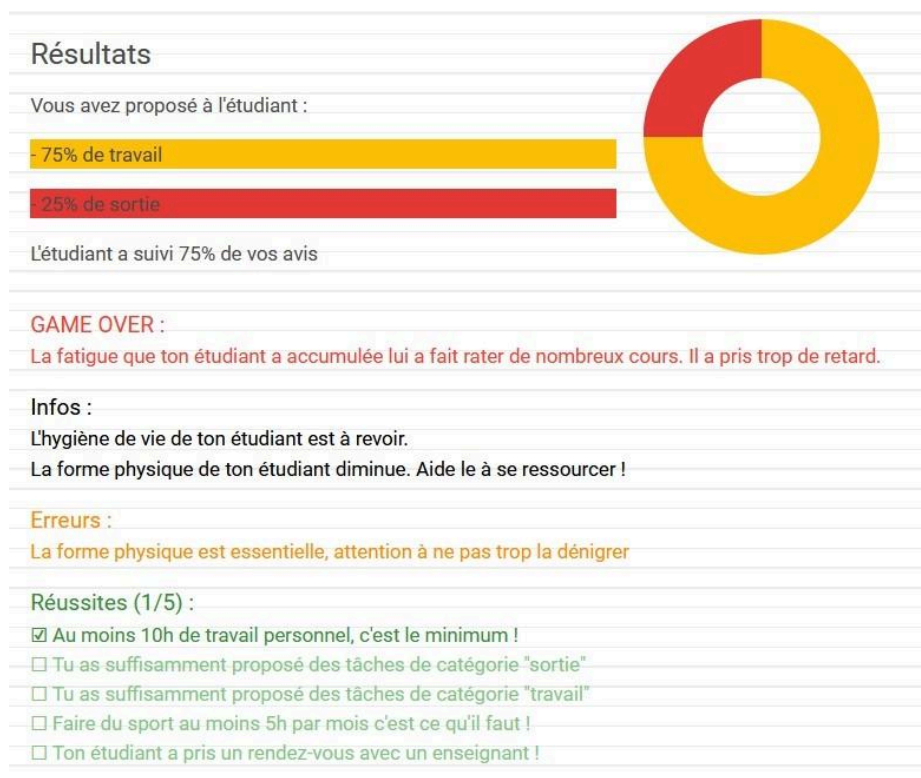
L'objectif du coach est de guider son étudiant jusqu'à la semaine des partiels tout en le gardant dans des « conditions optimales » : en bonne santé, de bonne humeur, en bonne forme physique etc... (ces caractéristiques sont représentées visuellement par des jauges).



Au cours du jeu, des événements peuvent survenir et ont des conséquences tant négatives que positives sur les jauges de l'étudiant : vol du téléphone, absence d'un professeur... Il peut également recevoir des sollicitations de la part de ses contacts et le coach doit donner son avis.

Attention, chaque action effectuée ou subie par le joueur a des impacts sur ses caractéristiques ! En tant que coach, il faudra donc donner ses avis sur les sollicitations avec parcimonie.

Arrivé à la fin du jeu, un débriefing vous détaille la liste de vos réussites. À vous d'en obtenir un maximum !



Droits et utilisateurs

Sans objet

2. Fonctionnalités détaillées

3. Base de données

La base de données de l'application comprend les tables suivantes :

- categorie : les type de créneau
- contact : les contacts du joueur
- creneaux : les créneaux créés dans l'agenda par le joueur
- etudiant_to_coach : les 6 profils d'étudiants proposés
- item
- iteration : description des itérations de jeu (par défaut, 6 itérations)
- jauges : stockage de la valeur des jauges
- joueur : les différents joueurs
- lti2_consumer : table pour LTI
- lti2_context : table pour LTI
- lti2_nonce : table pour LTI
- lti2_resource_link : table pour LTI
- lti2_share_key : table pour LTI
- lti2_tool_proxy : table pour LTI
- lti2_user_result : table pour LTI
- objectif : les différents objectifs de jeu
- partie : les différentes parties réalisées par les joueurs
- partie_has_objectif : objectifs pour chaque partie
- partie_has_recommandation : recommandations pour chaque partie
- partie_has_sollicitation : sollicitations pour chaque partie
- rating
- recommandation : paramètres des recommandations possibles
- retoursavatars
- sollicitation : paramètres des sollicitations possibles
- video : paramètres des vidéos présentées

5. Architecture de l'application

Quelques mots rapides sur l'architecture de l'application.

Jeu sérieux Réussite est construit en PHP sur le modèle MVC :

un dossier public rassemblant les images, fichiers JavaScript, CSS et autres fichiers publics

un dossier app rassemblant

- les différents modules
- les plugins
- les fichiers de configuration
- le contrôleur et le DAO racine

