Des usages pédagogiques pour OPALE, appli mobile à destination des usagers du campus LyonTech-la Doua

Stéphanie JEAN-DAUBIAS, Tuong Phu Quoc DO

Université Lyon 1, LIRIS, UMR5205, F-69622, France
stephanie.jean-daubias@liris.univ-lyon1.fr

OPALE, appli mobile à destination des usagers du campus LyonTech-la Doua

Le public cible de cette application multi-services est double : usagers du campus (étudiants, enseignants, administratifs), notamment les nouveaux arrivants et visiteurs ponctuels (lors de manifestations scientifiques, conférences ou fête de la science par ex.).

OPALE valorise les différentes ressources scientifiques et culturelles du campus : collection de végétaux de l'Herbier, œuvres d'art du campus ; bâtiments, amphithéâtres ; articles de sciences pour tous, animations de la fête de la science, etc.

OPALE propose un ensemble d'outils pratiques : lieux de restauration (avec menus du RU et de SOGERES mis à jour quotidiennement) ; transports (horaires des trams et bus, disponibilité des vélo'v en temps réel) ; scolarités, structures sportives ; accès (avec connexion au CAS de l'Université Lyon 1) aux notes *via* TOMUSS, à l'emploi du temps *via* ADE, à la déclaration de problèmes informatiques *via* SOS info.

La carte du campus est le cœur d'OPALE : on y trouve les ressources référencées. L'accès se fait visuellement ou par le module de recherche. Chaque ressource dispose d'une fiche d'identité : nom, photo, description, mais également informations insolites, et éventuellement liens externes. On peut aussi visualiser l'itinéraire pour atteindre une ressource.

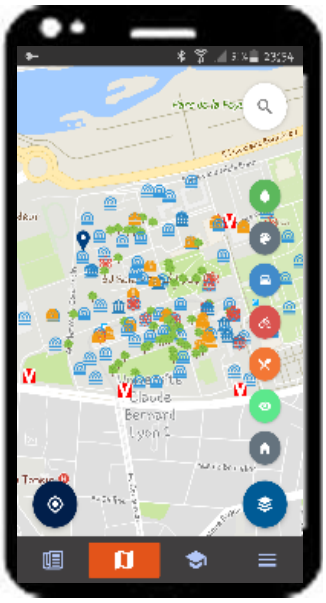

Figure 1 : carte d'OPALE.

Des usages pédagogiques pour OPALE

Afin d'exploiter OPALE en contexte pédagogique, nous y ajoutons un module de questionnaire (vote en amphi, QCM en début de cours ou en autonomie). Afin de motiver les étudiants et de favoriser l'esprit de campus, nous avons imaginé de ludifier OPALE.

Le module de questionnaire est en cours de développement. Il permettra aux enseignants (pourquoi pas à terme aux étudiants) de créer des sondages ou questionnaires pédagogiques et aux étudiants de s'y connecter (par un code alphanumérique ou un QRcode) et d'y répondre. Les résultats seront disponibles en temps réel par l'enseignant, voire par les étudiants. Il pourrait être possible d'ajouter un classement des joueurs ayant les meilleurs résultats aux tests et inciter, via des notifications, les joueurs à s'entrainer régulièrement.

Des parcours de découverte du campus, thématiques ou multithématiques, seront ajoutés. De tels parcours pourront être classiques ou sous forme de chasses au trésor. Une chasse au trésor de rentrée pourrait par exemple se faire par équipe pour découvrir le campus tout en tissant des liens entre étudiants. Il est également envisageable par exemple d'inciter les utilisateurs à faire plus de découvertes culturelles et scientifiques en ajoutant un mécanisme de badges permettant d'attester de ces découvertes, avec des niveaux progressifs.

OPALE est disponible gratuitement sur *Google Play* et *Apple Store* (OPALE Lyon 1).

Projet soutenu par le LIRIS UMR CNRS 5205 et l'Université Lyon 1 via l'APP PS-DCSTI, le Département Informatique, le Groupe de Travail Culture des Sciences et des Technologies de la FST, en collaboration avec le Pôle de Diffusion de la Culture Scientifique, Technique et Industrielle, ainsi que l'Herbier de l'Université Lyon 1.