

Animal sounds for kids



Enjeu : Un jeune enfant prend peu à peu conscience du monde qui l'entoure. Sa vision se précise, son ouïe s'affine, ses papilles et son odorat se développent. Toutes ces compétences s'acquièrent naturellement.

Pour favoriser cet éveil, les fabricants et éditeurs de jouets créent des jeux éducatifs où sons et images sont mêlés. Par exemple, l'éditeur **CHICCO** commercialise le jouet **Ma ferme éducative**, un jeu parlant pour apprendre aux enfants, entre autres, à associer cris et animaux.

Le développement croissant des tablettes et Smartphones amène ces éditeurs de jeux à repenser leur stratégie commerciale en imaginant des produits aux fonction d'éveil similaires sur ce type d'appareils.

Problématique : Comment réaliser une application pour Smartphone permettant à un jeune enfant l'apprentissage des cris d'animaux - *Quel cri l'animal aura-t-il lorsqu'il sera grand - ?*



*** THEMES ***
Développement durable
Sciences et société
Corps, santé et sécurité
Information, communication, citoyenneté
Culture et création artistiques
Monde économique et professionnel
Langues et cultures de l'Antiquité
Langues et cultures régionales et étrangères



Animal sounds for kids

Page 1/4

1 Présentation du projet

Un jeune enfant prend peu à peu conscience du monde qui l'entoure. Sa vision se précise, son ouïe s'affine, ses papilles et son odorat se développent. Toutes ces compétences s'acquièrent naturellement.

Pour favoriser cet éveil, les fabricants et éditeurs de jouets créent des jeux éducatifs où sons et images sont mêlés.

Par exemple, l'éditeur **CHICCO** commercialise le jouet **Ma ferme éducative**, un jeu parlant pour apprendre aux enfants, entre autres, à associer cris et animaux.

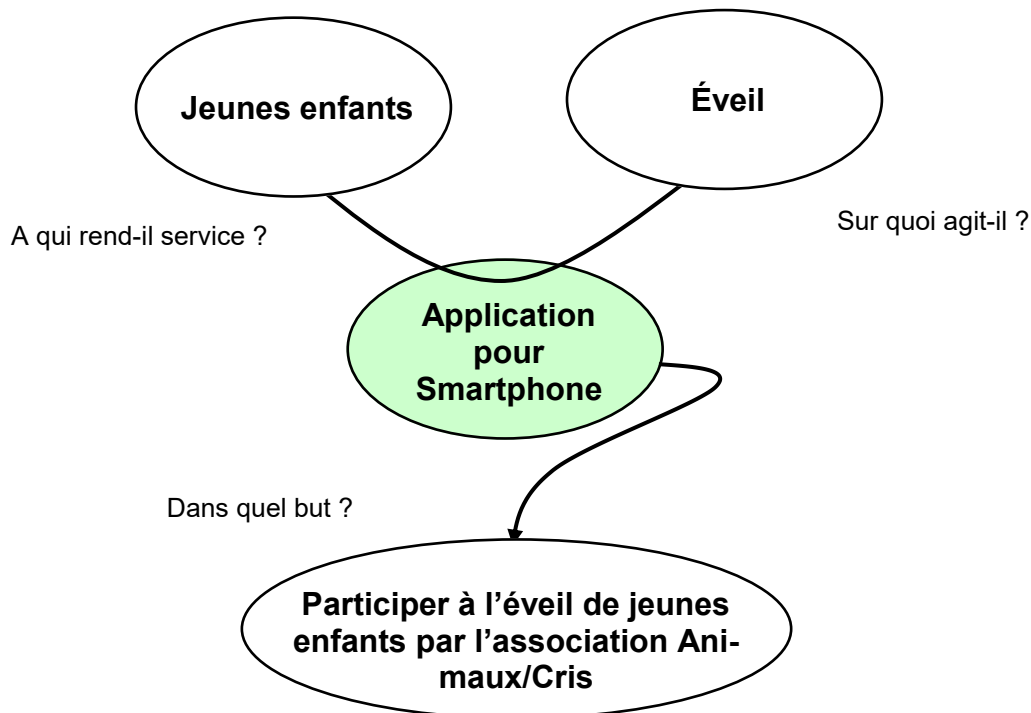
Le développement croissant des tablettes et Smartphones amène ces éditeurs de jeux à repenser leur stratégie commerciale en imaginant des produits aux fonction d'éveil similaires sur ce type d'appareils.

Le projet consiste à réaliser une application Android destinée aux jeunes enfants, permettant à chaque appui sur l'image d'un jeune animal, de provoquer le cri correspondant à l'âge adulte.



2 Expression fonctionnelle du besoin

2.1 Énoncé du besoin



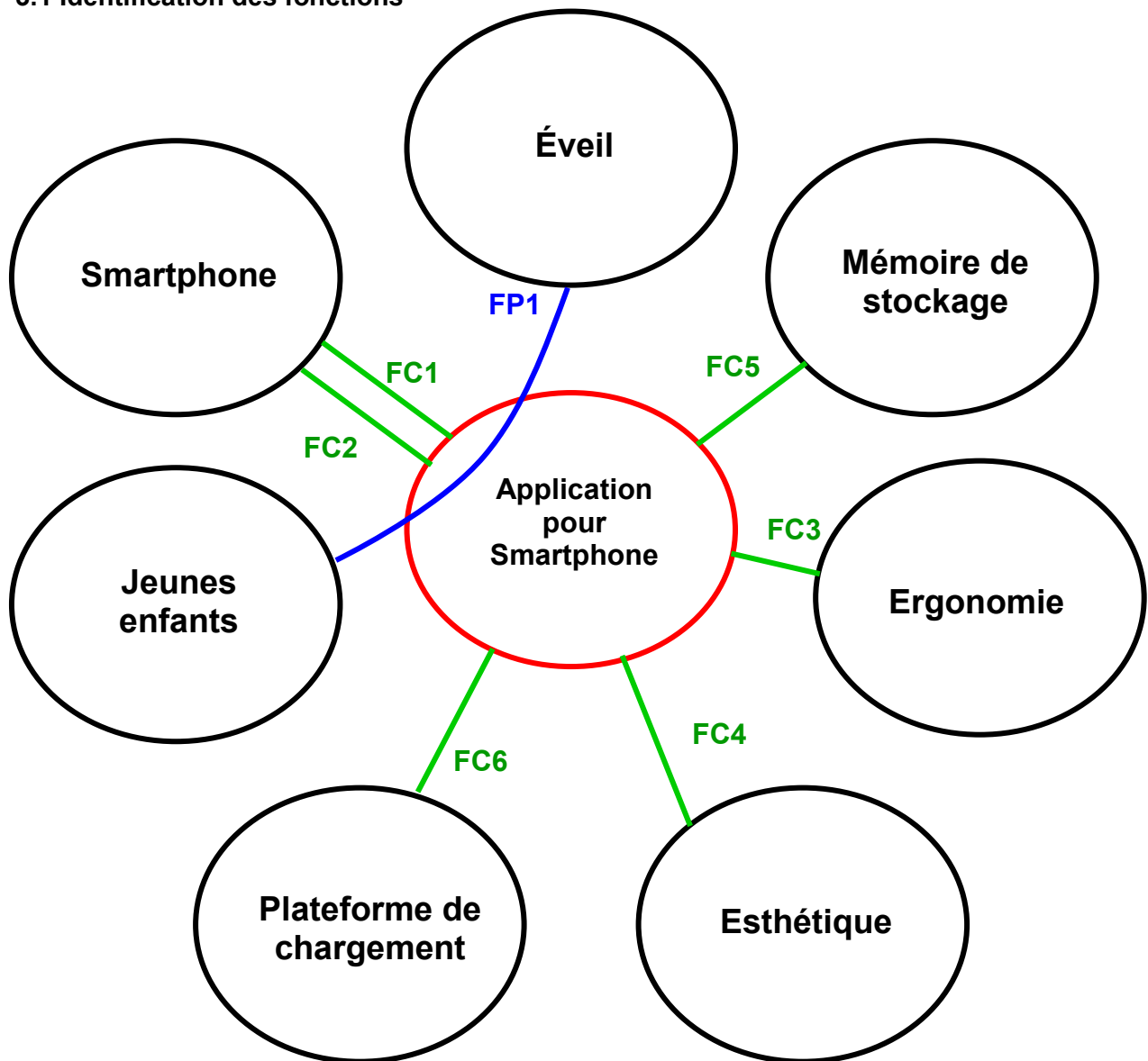
2.2 Validation du besoin

Le besoin existe car l'augmentation des dispositifs tactiles - Smartphones et Tablettes - oblige les éditeurs de jeux à imaginer et concevoir des applications, répondant aux mêmes fonctions que les jouets traditionnels. La pérennité des entreprises produisant des jouets est menacée si l'offre numérique ne se développe pas.



3 Analyse fonctionnelle du besoin

3.1 Identification des fonctions



FP1 Participer à l'éveil de jeunes enfants par l'association Animaux/Cris

FC1 Être compatible avec le Smartphone

FC2 S'adapter au Smartphone

FC3 Être facile d'utilisation

FC4 Être agréable à l'œil et à l'oreille

FC5 Occuper peu de place en mémoire interne

FC6 Être téléchargeable



3.2 Caractérisation des fonctions

Fonction	Critères	Niveau	Flexibilité
FP1 Participer à l'éveil de jeunes enfants par l'association Animaux/Cris	Nombre d'écrans de l'application	1	F0
	Contenu à afficher	6 images mini	F0
		6 sons mini associés	F0
		1 bouton pour quitter l'application	F0

Fonction	Critères	Niveau	Flexibilité
FC1 Être compatible avec le Smartphone	Compatibilité	Android	F0
FC2 S'adapter au Smartphone	Taille des éléments graphiques	Adaptée aux dimensions du Smartphone	F2
FC3 Être facile d'utilisation	Taille des éléments interactifs de type bouton	Adaptée aux mains de jeunes enfants	F1
FC4 Être agréable à l'œil et à l'oreille	Images	Adaptées aux jeunes enfants	F2
	Police des caractères	Par défaut	F0
	Taille des caractères	Adaptée à l'œil humain	F0
	Durée des sons	< à 5 secondes	F0
FC5 Occuper peu de place en mémoire interne	Taille de l'application	<10Mo	F0
FC6 Être téléchargeable	Format de chargement	apk	F0

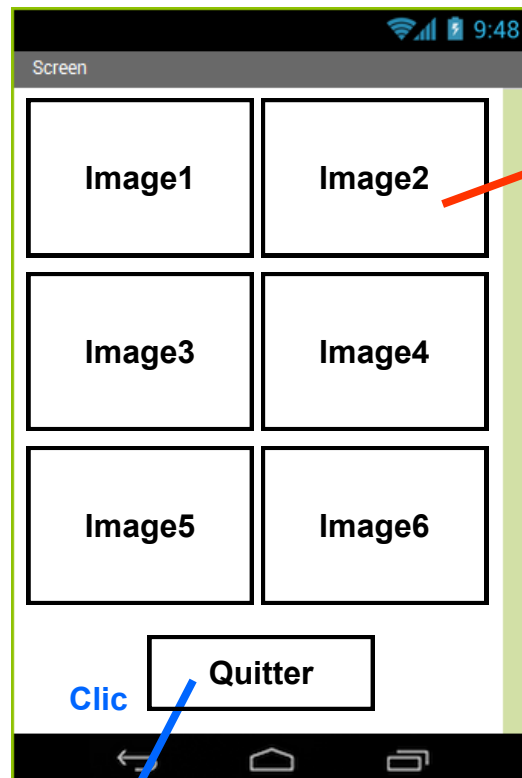
Classes de flexibilité
F0 : flexibilité nulle : fonction impérative
F1 : flexibilité faible : fonction peu négociable
F2 : flexibilité bonne : fonction négociable
F3 : flexibilité forte : fonction entièrement négociable



4 Description graphique de l'application

Composition

- Un écran d'accueil unique.
- Six images dynamiques représentant six animaux courants; Un appui sur l'un des boutons doit provoquer le cri de l'animal correspondant.
- Un bouton pour quitter l'application.



Clic



Clic





Animal sounds for kids

Annexe - Exemple final

