

Système de recommandation pour l'apprentissage de la programmation

Lionel Fillatre
lionel.fillatre@i3s.unice.fr

22 janvier 2018

Nombre d'étudiants souhaités : 3

Description du sujet

Il s'agit de créer un système de recommandation (codé en Python) pour l'apprentissage de la programmation. Les étudiants créeront (ou récupéreront) une base d'exercices dans un langage cible. Le langage cible pourra être Scala ou Python en fonction de la motivation des étudiants. Le but du projet sera alors de proposer un système d'évaluation implicite des exercices réalisés par les apprenants, puis de recommander de nouveaux exercices en fonction des attentes et du niveau de chaque apprenant. Le système de recommandation doit être le plus transparent possible pour l'apprenant.

Le projet sera composé de plusieurs étapes :

1. État de l'art sur les systèmes de recommandations et les bibliothèques informatiques disponibles
2. Conception du système de recommandation le plus adapté au problème
3. Conception et implémentation d'une base d'exercices avec une technologie NoSQL
4. Conception et implémentation d'une interface minimaliste pour saisir, réaliser et évaluer un exercice
5. Implémentation du système de recommandation en Python
6. Évaluation du système de recommandation.

Lieu

Laboratoire I3S - Bâtiment Euclide B - Sophia Antipolis

Prérequis

Programmation informatique (Python souhaité)

Informations complémentaires