

## Critères de choix des applications 📄

1- **Convivialité** : Un produit multimédia doit correspondre aux besoins du public qu'il vise.

2- **Interactivité** : Un produit multimédia se doit d'offrir à celui qui l'utilise, la possibilité d'individualiser ses cheminements au sein d'une grande masse d'informations, en fonction de ses connaissances, de ses goûts et de ses attentes.

3- **Ouverture** : Le logiciel de formation sera adaptable et modifiable pour répondre aux besoins du professeur et de l'apprenant.

4- **Pertinence** : L'application multimédia devra être conforme à la matière enseignée, aux comportements à construire, aux approches et aux méthodes préconisées dans les programmes

5- **Diversité** : Le formateur doit pouvoir choisir parmi une vaste gamme de produits mais dont chaque application, très spécifique, rencontre les objectifs pédagogiques pour lesquels elle a été conçue.

6- **Qualité** : Design, images, sons et typographie de haute qualité,

7- **Service** : C'est la disponibilité à répondre rapidement aux interrogations du public. C'est évoluer avec ses besoins et lui offrir des mises à jour.

## Les catégories de logiciels

- **les exercices**
- **les tutoriels**
- **les logiciels/applications de simulation et de jeux**
- **les applications de création/productivité**