

SOMMAIRE

RÉSUMÉ.....	i
ABSTRAK	ii
AVANT-PROPOS	iii
SOMMAIRE	v
LISTE DE TABLEAU	vii
LISTE DES IMAGE	viii
LISTE DES SCHÉMAS	x
LISTE DES ANNEXES	xi
CHAPITRE I INTRODUCTION	1
A. États de Lieux	1
B. Identification des Problèmes	6
C. Limitation du Problème.....	6
D. Formulation du Problème.....	6
E. But de la Recherche.....	7
F. Avantages de la Recherche.....	7
CHAPITRE II CADRES THÉORIQUES	9
A. Matériel d'Apprentissage	9
1. Définition du Matériel d'Apprentissage	9
2. Type du Matériel d'Apprentissage.....	9
3. Critères de Matériel d'Apprentissage	12
B. Application <i>Ren'py</i> 8.0.3.....	18
1. Définition de l'application <i>Ren'py</i> 8.0.3	18
2. Utilisation de l'application <i>Ren'py</i> 8.0.3	20
3. Avantages et faisabilités de l'application <i>Ren'py</i> 8.0.3.....	26
C. Média <i>Visual Novel</i>	26
1. Définition du média <i>Visual Novel</i>	26
2. Caractéristiques du média <i>Visual Novel</i>	28
3. Avantages et faisabilités du Média <i>Visual Novel</i>	29
D. Réception Écrite	29

1. Définition de la Réception Écrite	29
2. Les Voyages	31
E. Recherche et Développement	33
F. Recherche Précédente	37
G. Plan de Concept.....	40
CHAPITRE III MÉTHODOLOGIE DE LA RECHERCHE.....	41
A. Lieu et le Temps de la Recherche	41
B. Sujets et Objet de la Recherche	41
C. Type de la Recherche	41
D. Données et Sources des Données	43
E. Technique d'Analyse des Données	44
CHAPITRE IV RÉSULTAT DE LA RECHERCHE.....	46
A. Processus de développement	46
1. Résultats sur les potentiels du problème	46
2. Résultats de collecte des données.....	49
3. Résultats de la conception de produit.....	50
B. Faisabilité du développement le matériel d'apprentissage.....	61
1. Validation de la conception	61
2. Révision de la conception.....	64
CHAPITRE V CONCLUSION ET SUGGESTION.....	68
A. Conclusion.....	68
B. Suggestion	69
BIBLIOGRAPHIE.....	71
SITOGRAFIE	73
ANNEXES.....	75