

Comment préparer la visite à l'institut Clément ADER à Nice

1. Quels sont les objectifs de la visite à Clément Ader ?

- Il s'agit de rencontrer les utilisateurs de vos projets, les élèves de Clément Ader, de l'école du Château, et sans doute cette année du CLIS Mouans-Sartoux, ainsi que leurs professeurs et éducateurs.
- Afin de recueillir leur sentiments et leurs avis, conseils, et critiques sur vos projets, c'est-à-dire sur l'idée et sur la mise en œuvre que vous en avez faite et qui restera partielle et inachevée à la date de la visite
- Et de leur poser toutes les questions que vous vous posez sur la mise en œuvre de votre projet sans savoir y répondre, par exemple pour les choix d'interface ou d'extensions – sur quelles fonctionnalités mettre les priorités.

=> **Le scénario de votre démonstration doit découler de ces objectifs !**

2. Mais comment se déroule l'après midi à Clément Ader ?

- Horaire sur place: de 14 heures à 16heures 30, partir à 13h au plus tard de l'école
- Deux élèves se déplacent pour chaque projet retenu
- Vous faites la démonstration sur votre portable, avec un clavier USB plus facile à utiliser
- Au cours de l'après midi, des élèves de Clément ADER (collège) et de l'école du Château (primaire) vont se succéder à votre poste pour essayer votre jeu, et en discuter avec vous. Ils seront accompagnés de leurs professeurs, qui reformuleront au besoin vos questions et les réponses de leurs élèves, ...
- Prévoyez de faire jouer chaque enfant de cinq à dix minutes : vous êtes deux, dont
 - un guide qui est assis au côté de l'élève,
 - et un observateur qui prend des notes, relève les réponses aux questions et les remarques

3. Préparer votre scénario : une proposition

1. vous devez d'abord accueillir l'enfant (gardez en mémoire qu'il s'agit de lui demander son avis sur votre jeu qui est en construction et pour lequel vous vous posez encore des questions)
2. expliquez lui votre jeu, le principe et l'objectif, les règles, commandes clavier, et proposez lui d'essayer
3. vous devez alors lui faire découvrir en restant à côté de lui les différentes étapes ou facettes de votre jeu que vous avez décidé de présenter. Pendant cette étape de test, l'observateur prendra bien soin de noter les difficultés éventuelles rencontrées par l'enfant pour utiliser le jeu.
4. à l'occasion de la découverte guidée de votre jeu, notez bien les avis de votre utilisateur, et posez lui les questions que vous vous posez. Entre autres, est-il capable de jouer sans votre aide, et sinon, pourquoi ?
5. remerciez le de son aide, dites lui ce que vous pensez pouvoir corriger d'ici la journée DeViNT.

Règle absolue !! ne jamais mettre en échec vos utilisateurs, on peut perdre bien sûr, mais pas à tous les coups, ou alors c'est parce que le jeu est trop rapide, trop complexe, insuffisamment accessible, annoncez le et profitez en pour demander comment il faudrait améliorer votre jeu sur ce point !

Pour préparer cette journée, il vous faut donc établir clairement quelles parties du jeu « sont jouables » et comment. Il faut que vous fassiez la liste des questions que vous vous posez sur votre jeu à propos de son accessibilité et des facettes, fonctionnalités du jeu que vous pourriez ajouter après la journée.

Organisez cette présentation des étapes du jeu et ces questions dans un ordre chronologique aussi ludique que possible dans le scénario proposé,

- **que vous placerez impérativement et dans le fichier Scenario.html dans le dossier de votre projet au plus tard le lundi 23 mars au soir !**
- **et que vous pourrez corriger après la répétition de la présentation.**