

Annexes

Annexe 1 : Story-board du prototype final

Annexe 2 : Fiche de travaux du prototype final

Annexe 3 : Démonstration du prototype final

Annexe 4 : Cahier des charges pour les joueurs

Annexe 5 : Détails pour le jeu de la carte du monde

Annexe 6 : Fiche de suivi vierge pour la recette du client

Annexe 1 :

Story-board du prototype final

CLIENT

Les étapes de conception d'une FOAD

Prototype

Version 6
Story-board

Destinataire : CLIENT
Projet : Prototype
Document : Story Board
Édition : vendredi 12 août 2011



SUIVI

Rédaction prestataire	
Auteur	Elodie GALLAY
Source	
Date de livraison	
N° de version	6
Validation CLIENT	
Auteur	
Remarques	
Date de retour	
N° de version	
Modification prestataire	
Auteur	
Remarques	
Date de livraison	
N° de version	
Approbation CLIENT	
Responsable	
Date d'approbation	

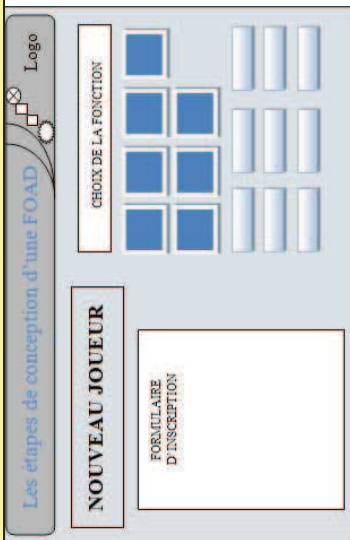


Liste des écrans :

Ecran : 1.....	4
Ecran : 2.....	6
Ecran : 3.....	8
Ecran : 4.....	12
Ecran : 5.....	19

Destinataire : CLIENT Projet : Prototype Document : Story Board Édition : vendredi 12 août 2011	 SOLUNEA
--	---

Ecran : 1 INSCR_01

Inscription

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
1	Le joueur arrive sur cette page lorsqu'il n'est pas encore inscrit. Il remplit le formulaire d'inscription, puis choisit la fonction qu'il exercera lors du jeu.			Voix masculine Vous faites partie du service formation à distance de votre entreprise et vous voulez approfondir vos connaissances et compétences, alors ce jeu sérieux est pour vous !
2	Le joueur remplit le formulaire et le valide. La validation engendre la VO suivante.			Voix masculine Pour y participer, inscrivez-vous en remplissant le formulaire suivant.
3	7 profils sont présentés au joueur sous forme de photos d'identité. Sous chaque photo, sont inscrits le prénom de l'avatar et sa fonction.			Voix masculine Maintenant, choisissez la fonction que vous remplirez en cliquant sur l'une des photos. Gardez à l'esprit qu'il serait judicieux d'avoir le même métier en tant que joueur qu'en réalité.
4	Le fait de cliquer sur une photo fait apparaître une liste de compétences liées au métier sélectionné.			Voix masculine Voici une liste de

Destinataire : CLIENT Projet : Prototype Document : Story Board Édition : vendredi 12 août 2011	 SOLunea
--	---

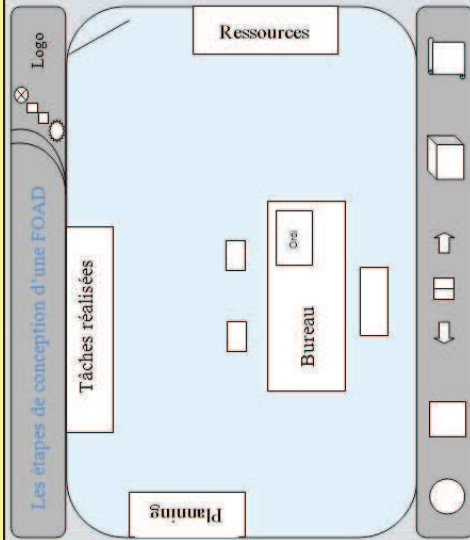
Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
	Le joueur doit cocher les compétences qu'il pense avoir ou qu'il souhaite améliorer (2 minimum et 6 maximum).			compétences liées au métier que vous venez de vous approprier. Cochez celles que vous pensez avoir ou que vous souhaiteriez améliorer. Vous devez en cocher 2 au minimum et 6 au maximum.
5	Une fois les compétences cochées, le joueur clique sur le bouton « Valider », ce qui l'amène à la page d'accueil.			Voix masculine En validant vos compétences, vous serez amené à la page d'accueil de cette formation aux étapes de conception d'une FOAD.

Destinataire : CLIENT	 Solunea
Projet : Prototype	
Document : Story Board	
Édition : vendredi 12 août 2011	

Ecran : 2

ETAPES_02

Étapes paliers de la formation

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-Off - Son
1	<p>La scène se passe dans le bureau du PDG qui est debout, derrière son bureau. Il est à côté d'un écran blanc.</p> <p>L'apprenant voit la scène comme s'il se trouvait assis de l'autre côté du bureau.</p>			<p>Voix Katherine</p> <p>Bonjour et bienvenue dans notre service FOAD ! Je tiens à vous présenter les étapes de conception d'une formation à distance.</p>
2	<p>Les étapes apparaissent les unes après les autres sur l'écran blanc en synchronisation avec la VO.</p>		<p>1. Initialisation du projet</p>	<p>Voix Katherine</p> <p>La première étape est l'initialisation du projet. Elle comporte la rédaction du projet pédagogique (scénario, fil conducteur, story-board), l'élaboration du diagramme de GANTT et les réunions d'initialisation avec les clients, qui se situent avant et pendant le projet.</p>

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011

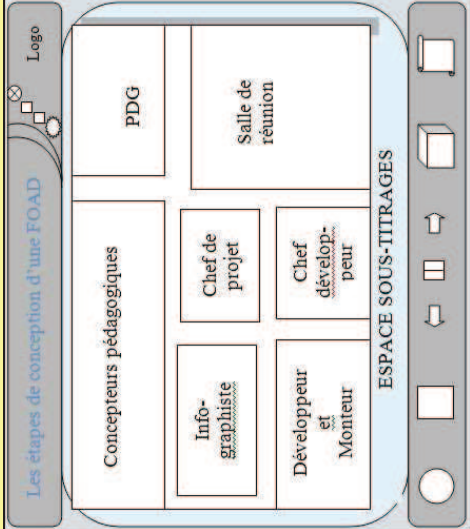


Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
3	L'étape précédente reste écrite.		<p>2. Réalisation</p> <p>2.1. Suivi de l'avancement</p> <p>2.2. Livraisons</p> <p>2.3. Réunion avec le client</p>	<p>Voix Katherine</p> <p>La deuxième étape est la réalisation du projet. Elle se découpe en trois phases : le suivi de l'avancement, les différentes livraisons et, enfin, la réunion avec le client.</p>
4	Les étapes précédentes restent écrites.		<p>3. Livraison finale</p>	<p>Voix Katherine</p> <p>La troisième étape est la livraison finale du projet. Pour cela, vous devrez envoyer le produit final au client en lui demandant d'effectuer la recette. Les demandes de modifications sont répertoriées dans le fichier de suivi.</p>
5	Les étapes précédentes restent écrites.		<p>4. Garantie</p>	<p>Voix Katherine</p> <p>La quatrième et dernière étape est la garantie du projet. Vous devrez sauvegarder toutes les sources et en donner une copie au client.</p>
6	Ce qui était à l'écran le reste.			<p>Voix Katherine</p> <p>Vous pouvez visionner votre état d'avancement grâce à l'icône « Evolution ». Les étapes en vert sont celles que vous aurez validées. Maintenant, continuez en cliquant sur le bouton Suivant.</p>

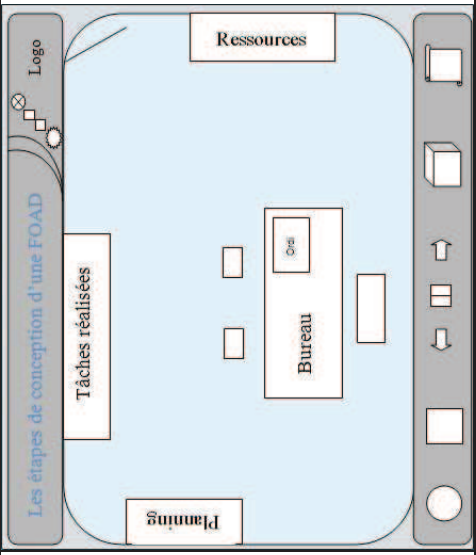
Destinataire : CLIENT	 Solunea
Projet : Prototype	
Document : Story Board	
Édition : vendredi 12 août 2011	

Ecran : 3 ANIM_03

Animation facultative du fonctionnement de la plateforme

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
1	Quand le joueur clique sur l'icône « Comment jouer ? », une animation commence avec, en fond, la page d'accueil.	 <p>The screenshot shows a mobile-style interface titled 'ESPACE SOUS-TITRAGES'. It features a grid of roles: 'Concepteurs pédagogiques', 'Info-graphiste', 'Développeur et Monteur', 'Chef de projet', and 'Chef développeur'. To the right is a 'Salle de réunion' (meeting room) and a 'PDG' (President of the Board) icon. A 'Logo' icon is in the top right corner. Navigation icons are at the bottom.</p>		Voix féminine Voici le service formation de votre entreprise.
2	On voit l'étage FOAD avec plusieurs avatars (certains dans leurs bureaux, d'autres en salle de réunion).			Voix féminine En regardant le service, vous verrez quels avatars de vos collègues sont connectés en même temps que vous.
3	Un curseur de souris clique sur la salle de réunion. Un écran de la salle apparaît.			Voix féminine Dans la salle de réunion, vous pourrez travailler avec vos collègues en ligne. Chacun fera un choix parmi plusieurs propositions. Ce choix

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
4	<p>Un curseur de souris clique sur un bureau. Un écran de bureau apparaît. Le curseur clique sur le placard « Ressources » et une liste cliquable des éléments le contenant s'affiche.</p>			<p>déterminera les propositions que l'autre personne aura à sa disposition pour exprimer son point de vue. Voix féminine Une fois dans votre bureau, vous pouvez cliquer sur certains éléments afin qu'une liste cliquable de leurs contenus s'affiche.</p>
5	<p>En synchronisation avec la VO, une surbrillance verte apparaît sur le placard « Ressources ».</p>			<p>Voix féminine Le placard « Ressources » contient les ressources et documents dont vous disposez dès le début du jeu et que vous avez acquis au cours de la partie.</p>
6	<p>En synchronisation avec la VO, une surbrillance verte apparaît sur le placard « Tâches réalisées ».</p>			<p>Voix féminine Le placard « Tâches réalisées » contient toutes les tâches que vous avez déjà effectuées et celles en cours.</p>
7	<p>En synchronisation avec la VO, une</p>			<p>Voix féminine</p>

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011



Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
	surbrillance verte apparaît sur le Planning.			Si vous cliquez sur le Planning, vous aurez accès à celui-ci. Il précise les tâches à effectuer, les personnes exécutrices et les dates butoirs.
8	En synchronisation avec la VO, une surbrillance verte apparaît sur l'ordinateur.			Voix féminine En cliquant sur votre ordinateur, vous pourrez accéder à votre boîte mail, à vos contacts, au projet en cours.
9	L'icône « Rappels théoriques » apparaît en surbrillance verte.			Voix féminine Si, au cours de la partie, vous avez un doute sur une notion, consultez l'icône « Rappels théoriques ».
10	L'icône « Réglages » apparaît en surbrillance verte, en synchronisation avec la VO.			Voix féminine Afin que les sous-titrages s'affichent et pour écouter la voix-off, cliquez sur l'icône « Réglages ».
11	L'icône « Accueil » apparaît en surbrillance verte, en synchronisation avec la VO.			Voix féminine A tout moment, l'icône « Accueil » vous emmène sur la page du service FOAD.
12	L'icône « Evolution » apparaît en surbrillance			Voix féminine

Destinataire : CLIENT Projet : Prototype Document : Story Board Édition : vendredi 12 août 2011	
--	---

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
	verte, en synchronisation avec la VO.			Enfin, l'icône « Evolution » vous permet de consulter les étapes de la formation et de savoir à quelle étape votre équipe en est.
13	L'icône « Horloge » apparaît en surbrillance verte, en synchronisation avec la VO.			Voix féminine Pour bien gérer votre temps, une horloge vous indique la semaine, le jour et l'heure.
14	Les icônes ne sont plus en surbrillance.			Voix féminine Maintenant que la plateforme n'a plus de secret pour vous, mettez-vous au travail !

Destinataire : CLIENT	 Solunea
Projet : Prototype	
Document : Story Board	
Édition : vendredi 12 août 2011	

Ecran : 4 THEME_04

1^{er} travail collaboratif (pour la définition du thème)

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
1	<p>C'est la mise en contexte du 1^{er} travail collaboratif.</p> <p>Le fond de l'écran est bleu (comme dans la suite des interactions et la page d'accueil). Le PDG est assis à un bureau et parle. Le sous-titrage est activé. Le joueur voit la scène comme s'il se trouvait assis de l'autre côté du bureau.</p> <p>Le cahier des charges devient cliquable en synchronisation avec la VO.</p> <p>Doc : cahier_des_charges.pdf</p>	<p>Dans le cas où le joueur est le chef de projet.</p> <p>Le cahier des charges</p>	<p>Cahier des charges</p>	<p>Voix Katherine</p> <p>Bonjour Flavio ! J'ai un nouveau projet à te soumettre. Tu devras travailler en étroite collaboration avec un concepteur pédagogique pour définir un scénario, un fil conducteur et un début de story-board pour cette commande. Consulte le cahier des charges.</p>
2	<p>Il s'agit de la même situation.</p>			<p>Voix Katherine</p> <p>Vous devrez trouver une idée pour montrer à de futurs concepteurs et chefs de projet à quels moments d'un projet ils collaborent ! Vous pourrez vous baser sur vos expériences personnelles mais faites attention à ne pas oublier le public cible !</p>
3				<p>Voix Katherine</p> <p>Je te laisse aller voir un</p>

Destinataire : CLIENT Projet : Prototype Document : Story Board Édition : vendredi 12 août 2011	 Soluneo
--	---

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
4	<p>Il s'agit de la 1^{ère} intervention après la mise en situation. Ce n'est pas le joueur ayant la fonction de chef de projet qui la lance mais l'ordinateur.</p> <p>On voit une étiquette seule avec la proposition inscrite dedans. Elle n'est pas cliquable parce qu'automatique.</p> <p>Le chef de projet apparaît sur le côté assis à une table.</p>		<p>Je pense qu'il faut commencer par définir le thème qu'on prendra pour la formation. Penses-tu qu'il faut prendre un thème connu des apprenants ?</p>	<p>Voix Flavio Je pense qu'il faut commencer par définir le thème qu'on prendra pour la formation. Penses-tu qu'il faut prendre un thème connu des apprenants ?</p>
Dans le cas où le joueur est un concepteur pédagogique.				
5	<p>C'est la mise en contexte du 1^{er} travail collaboratif.</p> <p>Le fond de l'écran est bleu (comme dans la suite des interactions et la page d'accueil). Le chef de projet est assis à un bureau et parle. Le sous-titrage est activé. Le joueur voit la scène comme s'il se trouvait assis de l'autre côté du bureau.</p> <p>Le cahier des charges devient cliquable en synchronisation avec la VO. Doc : cahier_des_charges.pdf</p>			<p>Voix Flavio Salut ! Nous allons collaborer ensemble pour définir un scénario, un fil conducteur et un début de story-board pour cette commande. Jette un coup d'œil sur le cahier des charges.</p>
6	<p>Il s'agit de la même situation.</p>			<p>Voix Flavio T'as vu, on doit trouver une idée pour montrer à de futurs concepteurs et chefs de projet à quels moments d'un projet nous collaborons ! C'est génial de pouvoir parler de</p>

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011



Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
7	<p>Il s'agit de la 1^{ère} intervention après la mise en situation. Ce n'est pas le joueur ayant la fonction de chef de projet qui la lance mais l'ordinateur.</p> <p>On voit une étiquette seule avec la proposition inscrite dedans. Elle n'est pas cliquable parce qu'automatique.</p> <p>Le chef de projet apparaît sur le côté assis à une table. Il énonce la proposition qu'il a choisie (on le voit bouger les lèvres).</p>		<p>Je pense qu'il faut commencer par définir le thème qu'on prendra pour la formation. Penses-tu qu'il faut prendre un thème connu des apprenants ?</p>	<p>notre boulot ! Maintenant, on va devoir trouver un bon scénario pour leur donner envie de faire notre métier...</p> <p>Voix Flavio Je pense qu'il faut commencer par définir le thème qu'on prendra pour la formation. Penses-tu qu'il faut prendre un thème connu des apprenants ?</p>
De l'échange de niveau 1 à l'échange de niveau 3' inclus.				
8	<p>Pour les interventions suivantes, la situation reste la même :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand c'est le joueur lui-même qui doit choisir une proposition, il est face à plusieurs étiquettes (2 à 4). Il doit cliquer sur l'une d'entre elles et la valider. - Quand c'est au tour de l'autre joueur, ce qui est visible à l'écran est la proposition choisie et l'image du chef de projet assis à la table qui énonce la proposition qu'il a choisie. - Quant le PDG recadre les joueurs, on le voit assis à un bureau et parler. Le sous-titrage est activé. 	<p>Bouton « Valider » Étiquettes de propositions</p>		
Pour l'échange de niveau 4.				

Destinataire : CLIENT	
Projet : Prototype	
Document : Story Board	
Édition : vendredi 12 août 2011	

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
9	<p>Les interventions redeviennent automatiques ; le joueur n'a pas de droit d'action dessus. On voit la proposition finale (déterminée par celle choisie précédemment) et l'image du chef de projet assis à la table qui énonce la proposition.</p>			
Le tableau ci-dessous comporte toutes les possibilités d'interactions et les propositions laissées au choix de l'apprenant.				

Tableau des interactions du 1^{er} travail collaboratif.

N° interaction	Echange niveau 0	Le chef de projet mène la conversation
000	<p>PDG (Katherine)</p>	<p>Bonjour Flavio ! J'ai un nouveau projet à te soumettre. Tu devras travailler en étroite collaboration avec un concepteur pédagogique pour définir un scénario, un fil conducteur et un début de story-board pour cette commande. Consulte le cahier des charges. Vous devrez trouver une idée pour montrer à de futurs concepteurs et chefs de projet à quels moments d'un projet ils collaborent ! Vous pourrez vous baser sur vos expériences personnelles mais faites attention à ne pas oublier le public cible ! Je te laisse aller voir un concepteur pour lui présenter la commande.</p>
	<p>Chef de projet (Flavio)</p>	<p>Salut ! Nous allons collaborer ensemble pour définir un scénario, un fil conducteur et un début de story-board pour cette commande. Jette un coup d'œil sur le cahier des charges. T'as vu, on doit trouver une idée pour montrer à de futurs concepteurs et chefs de projet à quels moments d'un projet nous collaborons ! C'est génial de pouvoir parler de notre boulot ! Maintenant, on va devoir trouver un bon scénario pour leur donner envie de faire notre métier... Je pense qu'il faut commencer par définir le thème qu'on prendra pour la formation. Penses-tu qu'il faut prendre un thème connu des apprenants ?</p>
	<p>Echange niveau 1</p>	<p>Le concepteur a 3 possibilités de réponses.</p>
101A	<p>Concepteur Thème <i>inconnu</i></p>	<p>Je pense que, si on prend un thème connu des apprenants, ils risquent de foncer tête baissée en croyant trop bien le connaître et ils passeraient à côté de la formation.</p>
101B	<p>Concepteur Thème <i>connu</i></p>	<p>A mon avis, un thème connu par les apprenants favoriserait leur travail puisqu'il empêcherait une surcharge cognitive.</p>
101C	<p>Concepteur Thème <i>inconnu</i></p>	<p>Si on prend un thème connu par les apprenants, ils ne seront pas en contexte professionnel. Je pense qu'il ne faut pas leur faciliter la tâche.</p>

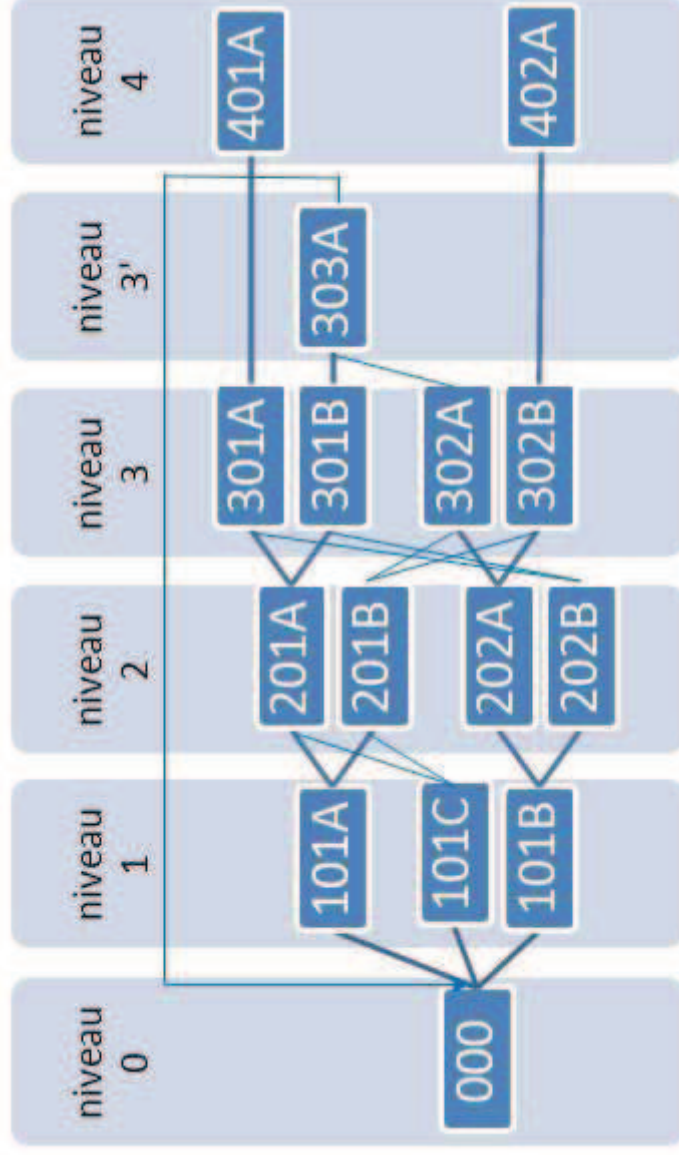
	Echange niveau 2	Le chef de projet a 4 possibilités. Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi les interactions 101A ou 101C, alors le chef de projet a 2 possibilités de réponses.
201A	Chef de projet <i>Thème inconnu</i>	Oui, t'as raison, on va prendre un thème inconnu pour que les apprenants soient dans le bain de la vie active. Pourquoi ne pas les faire travailler sur une zone géographique peu connue ?
201B	Chef de projet <i>Thème connu</i>	Tu ne penses pas qu'on peut essayer de leur faciliter la tâche ? Prenons la cuisine, ça peut être sympa ! T'en penses quoi ?
		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi l'interaction 101B, alors le chef de projet a 2 possibilités de réponses.
202A	Chef de projet <i>Thème connu</i>	Oui, c'est vrai qu'on risque de les perturber avec trop de nouveaux éléments à gérer. Prenons un thème connu ! La cuisine, ça te va ?
202B	Chef de projet <i>Thème inconnu</i>	Mais dans la vie active, les commandes ne se soucieront pas de la surcharge cognitive ! Ils devront faire avec ! Prenons un truc pas trop compliqué mais quand-même inconnu. Pourquoi ne pas les faire travailler sur une zone géographique peu connue ?
	Echange niveau 3	Le concepteur a 4 possibilités de réponses. Condition d'accès à cette interaction : Si le chef de projet a choisi les interactions 201A ou 202B, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
301A	Concepteur <i>Géographie</i>	Allez, partons sur une zone géographique ! Ca leur donnera peut-être envie de voyager, par la même occasion !!
301B	Concepteur <i>Non défini</i>	Ca ne fait pas un peu trop scolaire comme sujet, ça ? Il faudrait un truc plus marrant !
		Condition d'accès à cette interaction : Si le chef de projet a choisi les interactions 201B ou 202A, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
302A	Concepteur <i>Non défini</i>	C'est pas terrible la cuisine, c'est trop stéréotypé ! Pourquoi ne pas prendre du foot tant que t'y es ?!
302B	Concepteur <i>Cuisine</i>	Je suis d'accord avec toi pour choisir la cuisine !
	Feedback niveau 3'	Condition d'accès à ce feedback : Si le concepteur a choisi les interactions 301B ou 302A, alors le feedback suivant apparaît et les joueurs sont ramenés au niveau 1.
303A	PDG	Il faudrait que tu proposes des choses pour que la discussion avance un peu et que vous preniez des décisions. Je te renvoie au début de la discussion afin de revoir tes propositions pour que vous vous entendiez pour trouver un thème pour la formation.
	Feedback niveau 4	L'ordinateur a 2 possibilités de réponses. Condition d'accès à cette interaction :

Destinataire : CLIENT
Projet : Prototype
Document : Story Board
Édition : vendredi 12 août 2011



		Si le concepteur a choisi l'interaction 301A , alors l'ordinateur formule cette intervention pour conclure sur le sujet et amener la suite.
401A	Chef de projet <i>Géographie</i>	OK, c'est parti pour la zone géographique ! Maintenant qu'on a défini le thème, il faut qu'on choisisse les modalités d'apprentissage ! Je pense que ça serait bien de leur faire une formation totalement en ligne mais avec un tuteur/formateur à qui se raccrocher. Qu'en penses-tu ?
		Condition d'accès à cette interaction :
402A	Chef de projet <i>Cuisine</i>	Si le concepteur a choisi l'interaction 302B , alors l'ordinateur formule cette intervention pour conclure sur le sujet et amener la suite. Très bien, nous allons demander à notre public cible de créer une formation e-learning sur la cuisine ! Maintenant qu'on a défini le thème, il faut qu'on choisisse les modalités d'apprentissage ! Je pense que ça serait bien de leur faire une formation totalement en ligne mais avec un tuteur/formateur à qui se raccrocher. Qu'en penses-tu ?

Arbre de conversations schématisant les interactions du tableau ci-dessus.





Ecran : 5

2^{ème} travail collaboratif (pour la définition des modalités d'apprentissage)

Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-Off - Son
1	<p>Il s'agit de la 1^{ère} intervention du 2^{ème} travail. Elle conclut le 1^{er} travail et introduit le 2^{ème}. Ce n'est pas le joueur ayant la fonction de chef de projet qui la lance mais l'ordinateur.</p> <p>On voit une étiquette seule avec la proposition inscrite dedans. Elle n'est pas cliquable parce qu'automatique.</p> <p>Le chef de projet apparaît sur le côté assis à une table. Il énonce la proposition qu'il a choisie (on le voit bouger les lèvres).</p>		<p>Maintenant qu'on a défini le thème, il faut qu'on choisisse les modalités d'apprentissage !</p> <p>Je pense que ça serait bien de leur faire une formation totalement en ligne mais avec un tuteur/formateur à qui se raccrocher. Qu'en penses-tu ?</p>	<p>Voix Flavio</p> <p>Maintenant qu'on a défini le thème, il faut qu'on choisisse les modalités d'apprentissage !</p> <p>Je pense que ça serait bien de leur faire une formation totalement en ligne mais avec un tuteur/formateur à qui se raccrocher. Qu'en penses-tu ?</p>
De l'échange de niveau 1 à l'échange de niveau 5 inclus.				
2	<p>Pour les interventions suivantes, la situation reste la même :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quand c'est le joueur lui-même qui doit choisir une proposition, il est face à plusieurs étiquettes (2 à 4). Il doit cliquer sur l'une d'entre elles et la valider. - Quand c'est au tour de l'autre joueur, ce qui est visible à l'écran est la proposition choisie et l'image du chef de projet assis à la table qui énonce la proposition qu'il a choisie. - Quant le PDG recadre les joueurs, on le voit assis à un bureau et parler. Le sous-titrage est activé. 	<p>Bouton « Valider »</p> <p>Étiquettes de propositions</p>		

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011



Étapes	Descriptif animation	Visuels	Textes affichés	Voix-off - Son
3	<p>Les interventions redeviennent automatiques ; le joueur n'a pas de droit d'action dessus. On voit la proposition finale (déterminée par celle choisie précédemment) et l'image du chef de projet assis à la table qui énonce la proposition.</p> <p>Le tableau ci-dessous comporte toutes les possibilités d'interactions et les propositions laissées au choix de l'apprenant.</p>	<p>Pour l'échange de niveau 6.</p>		

Tableau des interactions du 2^{ème} travail collaboratif.

N° interaction	Echange niveau 0	Le chef de projet mène la conversation
401A ou 402A	Chef de projet (Flavio)	Maintenant qu'on a défini le thème, il faut qu'on choisisse les modalités d'apprentissage ! Je pense que ça serait bien de leur faire une formation totalement en ligne mais avec un tuteur/formateur à qui se raccrocher. Qu'en penses-tu ?
111A	Echange niveau 1 Concepteur <i>En ligne, sans tuteur</i>	Le concepteur a 4 possibilités de réponses. Une formation 100% en ligne permettrait de réduire les coûts. Mais payer un tuteur ne serait pas rentable !
111B	Concepteur <i>Hybride, sans tuteur</i>	Je pense qu'on peut se permettre de ne pas prendre de tuteur mais il faudrait 2-3 séances en présentiel pour compléter la formation et pallier l'absence d'un formateur en ligne.
111C	Concepteur <i>Hybride, avec tuteur</i>	Pour l'apprenant, le mieux est de prévoir un tuteur pour tout ce qui est en ligne et un formateur pour quelques séances en présentiel. Ça peut être la même personne qui fait le formateur/tuteur.
111D	Concepteur <i>En ligne, avec tuteur</i>	Je suis d'accord avec toi : une formation en ligne avec un tuteur est une bonne idée !
	Echange niveau 2	Le chef de projet a 3 possibilités.

		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi les interactions 111A ou 111B, alors le chef de projet a 1 possibilité de réponse.
211A	Chef de projet <i>Avec tuteur</i>	Attention, avoir un tuteur pour une formation en ligne est très intéressant pour l'apprenant parce qu'il se sent moins seul, il a quelqu'un à qui se référer, même si c'est seulement pour quelques heures par semaine. Le tuteur/formateur pourra assurer les questions techniques de l'apprenant, mais surtout les questions pédagogiques pour lesquelles il serait dommage que l'apprenant se démotive. Il aura accès aux données de chaque apprenant (nombre de connexions, durée des connexions, temps passé pour chaque activité) afin de se faire une idée des difficultés qu'il rencontre et, ainsi, de pouvoir lui apporter son aide ou ses encouragements. Réfléchis à cela !
		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi les interactions 111B ou 111C, alors le chef de projet a 1 possibilité de réponse.
212A	Chef de projet <i>En ligne</i>	Si on choisit une formation hybride, elle doit être adaptée aux apprenants ! Il faut donc prendre en compte plusieurs critères. Est-ce que les apprenants habitent-ils tous dans la même zone géographique ? Peuvent-ils se rendre à des séances collectives ou ont-ils des emplois-du-temps trop chargés ? Et surtout, des séances en présentiel leur bénéficieraient-elles vraiment ? Quelle en serait la plus-value ?
		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi l'interaction 111D, alors le chef de projet a 1 possibilité de réponse.
213A	Chef de projet <i>En ligne, avec tuteur</i>	D'accord, nous prendrons donc ces modalités d'apprentissage ! C'est vrai que l'avantage d'une formation en ligne est économique, mais aussi organisationnel ! Les apprenants peuvent suivre la formation quand ils le souhaitent et en fonction de leurs emplois-du-temps. De plus, chacun peut avancer à son rythme. C'est intéressant de pouvoir compléter la formation par la présence d'un formateur/tuteur qui aide les apprenants en répondant à leurs questions techniques ou pédagogiques, mais également en analysant leurs données personnelles (comme le nombre de connexions, la durée des connexions, le temps passé pour chaque activité) pour les encourager et les aider.
		Le concepteur a 4 possibilités de réponses.
		Condition d'accès à cette interaction : Si le chef de projet a choisi l'interaction 211A, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
311A	Concepteur <i>En ligne, avec tuteur</i>	Oui, c'est vrai que, pour l'apprenant, c'est essentiel de pouvoir se reporter à un tuteur en cas de problème. Dans ce cas, je pense qu'un tuteur à distance suffit ; choisissons une formation 100% en ligne.
311B	Concepteur <i>En ligne, sans tuteur</i>	Bien sûr qu'un tuteur a ses avantages mais tout dépend de la formation et du contenu. Je pense que, pour former des étudiants qui sont habitués à la FOAD, il n'y a pas besoin de tuteur. Ils seront forcément entourés de professeurs puisqu'il s'agit d'une formation au sein d'une école ! Tout ce qui compte alors est de prévoir des moments de collaboration.
		Condition d'accès à cette interaction : Si le chef de projet a choisi l'interaction 212A, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
312A	Concepteur	Oui, c'est vrai qu'ils auront forcément des cours en présentiel à côté donc il faudrait qu'on conçoive une formation qui complète ces cours.

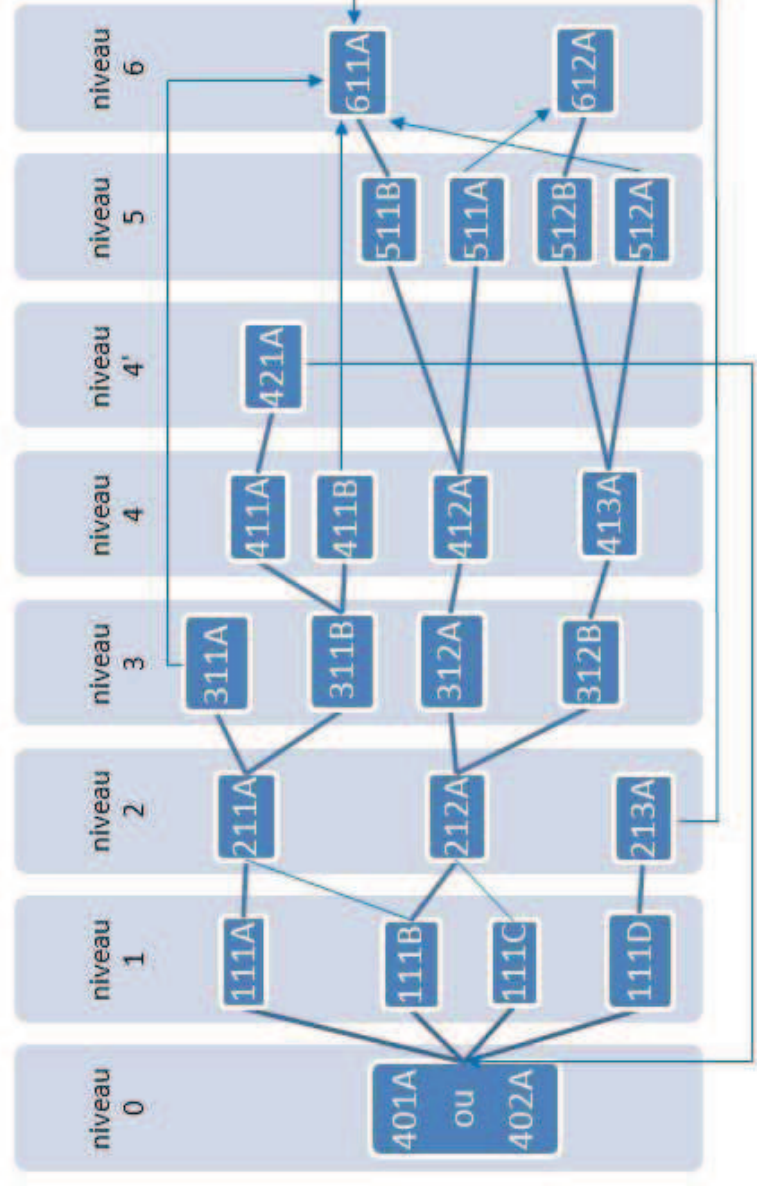
	<i>En ligne</i>	Partons sur une formation complètement à distance.
312B	Concepteur <i>Hybride/en ligne</i>	Tout dépend de ce que l'école veut ! Soit elle souhaite que notre formation remplace complètement les cours existant sur les étapes de conception d'un projet e-learning, dans quel cas, on peut faire une formation hybride. Soit elle veut que notre formation complète des cours en présentiel et, dans ce cas, notre formation sera entièrement à distance.
		Les interactions 213A et 311A désignant un accord entre les 2 apprenants, elles n'entraînent pas un quatrième niveau mais passent directement au niveau 6.
	Echange niveau 4	Le chef de projet a 4 possibilités.
		Condition d'accès à cette interaction :
		Si le concepteur a choisi l'interaction 311B, alors le chef de projet a 2 possibilités de réponses.
411A	Chef de projet <i>En ligne, avec tuteur</i>	Non, si l'école nous demande une formation en ligne, c'est justement pour réduire ses coûts de professeurs sans altérer la qualité du parcours. Il nous faut donc un tuteur pour cadrer les étudiants.
411B	Chef de projet <i>En ligne, sans tuteur</i>	C'est vrai qu'ils seront entourés ! Allez, faisons une formation totalement à distance, sans formateur/tuteur.
		Condition d'accès à cette interaction :
		Si le concepteur a choisi l'interaction 312A, alors le chef de projet a 1 possibilité de réponse.
412A	Chef de projet <i>En ligne, tuteur ?</i>	Pour la distance, on est d'accord ! Personnellement, je mettrais du tutorat ! Et toi ?
		Condition d'accès à cette interaction :
		Si le concepteur a choisi l'interaction 312B, alors le chef de projet a 1 possibilité de réponse.
413A	Chef de projet <i>En ligne</i>	L'école veut faire une formation complètement à distance. Mais je pense que ça serait bien de l'enrichir avec un tuteur pour aider les étudiants.
	Echange niveau 4'	Condition d'accès à ce feedback :
		Si le concepteur a choisi l'interaction 411A, alors le feedback suivant apparaît et les joueurs sont ramenés au niveau 1.
421A	PDG	Il faudrait que vous vous mettiez un peu d'accord et que vous preniez des décisions. Je vous renvoie au début de la discussion afin de revoir vos propositions pour vous entendre et trouver un thème pour la formation.
	Echange niveau 5	Le concepteur a 4 possibilités de réponses.
		L'interaction 411B désignant un accord entre les 2 apprenants, elle n'entraîne pas un cinquième niveau mais passe directement au niveau 6.
		Condition d'accès à cette interaction :
		Si le chef de projet a choisi l'interaction 412A, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
511A	Concepteur	Bien sûr qu'un tuteur a ses avantages mais tout dépend de la formation et du contenu. Je pense que, pour former des étudiants qui sont

Destinataire : CLIENT
 Projet : Prototype
 Document : Story Board
 Édition : vendredi 12 août 2011



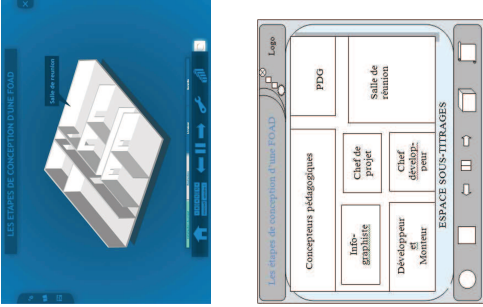
	<i>En ligne, sans tuteur</i>	habitué à la FOAD, il n'y a pas forcément besoin de tuteur. Ils seront forcément entourés de professeurs puisqu'il s'agit d'une formation au sein d'une école !
511B	Concepteur <i>En ligne, avec tuteur</i>	Oui, c'est vrai que, pour l'apprenant, c'est essentiel de pouvoir se reporter à un tuteur en cas de problème.
		Condition d'accès à cette interaction : Si le chef de projet a choisi l'interaction 413A, alors le concepteur a 2 possibilités de réponses.
512A	Concepteur <i>En ligne, avec tuteur</i>	Oui, c'est vrai que, pour l'apprenant, c'est essentiel de pouvoir se reporter à un tuteur en cas de problème.
512B	Concepteur <i>En ligne, sans tuteur</i>	Bien sûr qu'un tuteur a ses avantages mais tout dépend de la formation et du contenu. Je pense que, pour former des étudiants qui sont habitués à la FOAD, il n'y a pas forcément besoin de tuteur. Ils seront forcément entourés de professeurs puisqu'il s'agit d'une formation au sein d'une école !
	Echange niveau 6	L'ordinateur a 2 possibilités de réponses.
		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi les interactions 213A, 311A, 411B, 511B ou 512A, alors l'ordinateur formule cette intervention pour conclure sur le sujet et amener la suite.
611A	Chef de projet <i>En ligne, avec tuteur</i>	Très bien, donc nous ferons une formation en ligne avec un tuteur/formateur pour aider les apprenants ! Maintenant que nous sommes d'accord, nous devons choisir le type d'activités que nous incluons dans la formation.
		Condition d'accès à cette interaction : Si le concepteur a choisi les interactions 511A ou 512B, alors l'ordinateur formule cette intervention pour conclure sur le sujet et amener la suite.
612A	Chef de projet <i>En ligne, sans tuteur</i>	Alors, nous concevons une formation à distance sans tuteur en ligne ! Maintenant que nous sommes d'accord, nous devons choisir le type d'activités que nous incluons dans la formation.

Arbre de conversations schématisant les interactions du tableau ci-dessus.

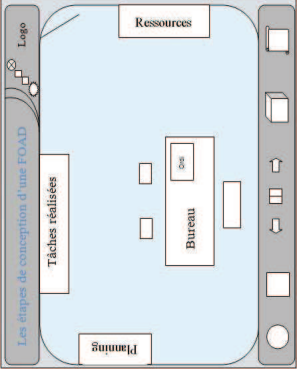


Annexe 2 :

Fiche de travaux du prototype final

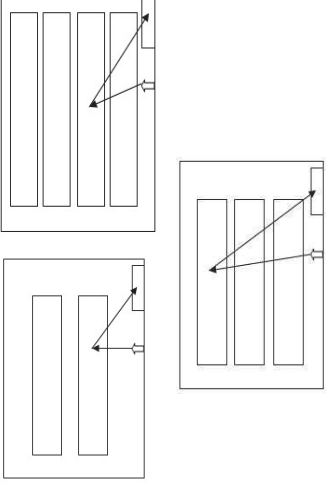
nom de l'élément graphique	description	illustration de référence
<p>page_accueil.swf</p>	<p>Ceci est la page d'accueil de la formation. C'est une vue en plongée: vue du dessus en diagonale. On voit des bureaux à l'intérieur de murs montants, sans plafonds. Les noms apparaissent de la même manière que l'étiquette "Salle de réunion" (les bureaux ne seront pas garnis sur cette vue).</p> <p>- faire les 6 autres étiquettes des bureaux (cf le schéma ci-contre pour les noms) - faire une surbrillance verte sur l'icône de la page d'accueil (la maison) (demander à Mélanie le .fla, elle l'avait faite, il me semble)</p> <p>Ceci sera une capture d'écran; il n'y a donc pas d'animation à faire.</p>	
<p>Katerine_PDG.swf</p>	<p>Si tu trouves un personnage qui ressemble à cette description, prends-le! Sinon, on changera les caractéristiques physiques. (Je ne me souviens plus dans quel dossier ils sont! Mais je crois que Mél en a sélectionnés, vois avec elle stp!)</p> <p>On la voit des pieds à la tête (dans son bureau, devant le tableau blanc sur lequel du texte s'affichera). 39 ans. Type européen, blonde, cheveux au carré, taille moyenne, dodue, allure habillée.</p> <p>animations: (none) elle ne bouge pas (parole) elle bouge les lèvres (stop_parole) elle arrête de parler (bras) elle montre qqch avec le bras qui se trouve du côté du tableau blanc (bras_joints) ses mains sont jointes devant elle</p>	

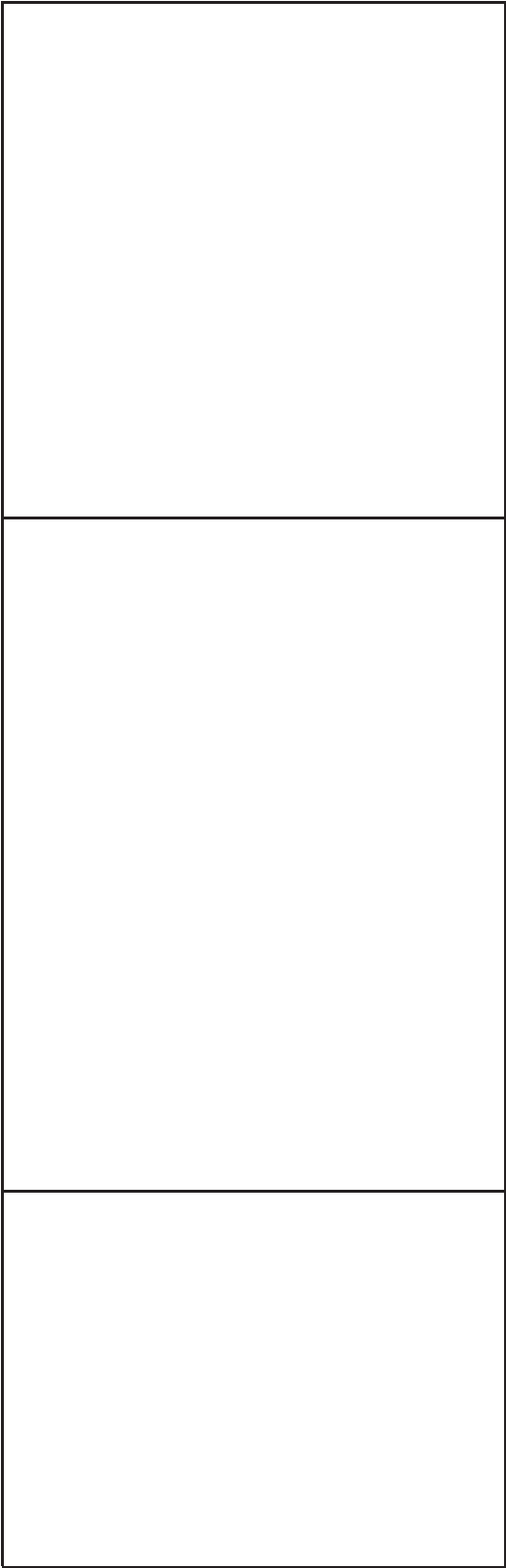
<p>Katerine_buste.swf</p>	<p>On voit cet avatar de la tête au bas du buste, assise à un bureau. Il faudrait lui faire des animations: (none) elle ne bouge pas, ses coudes et avant-bras sont posés sur la table (parole) elle bouge les lèvres (stop_parle) elle arrête de parler (2_bras) elle lève les 2 bras pour montrer qqch (bras_droit) elle montre qqch avec son bras droit (bras_gauche) elle montre qqch avec son bras gauche (coudes_poses) ses coudes et avant-bras sont posés sur la table</p>	
<p>Flavio_chef_projet.swf</p>	<p>Si tu trouves un personnage qui ressemble à cette description, prends-le! Sinon, on changera les caractéristiques physiques. 33 ans. Type latin, brun, avec un bouc, petit, mince, allure décontractée. On voit cet avatar de la tête au bas du buste, assis à un bureau. Il faudrait lui faire des animations: (none) il ne bouge pas, ses coudes et avant-bras sont posés sur la table (parole) il bouge les lèvres (stop_parle) il arrête de parler (bras_droit) il montre qqch avec son bras droit (bras_gauche) il montre qqch avec son bras gauche (bras_joints) ses bras sont vers le bas (coudes_poses) ses coudes et avant-bras sont posés sur la table</p>	

<p>animation_pdg.swf</p>	<p>On voit le bureau en arrière plan. En 1er plan sur la droite, on voit le PDG (de plein pied) qui parle au joueur (animations de Katerine_PDG.swf).</p> <p>Faire des animations: (none) il y a juste le bureau avec les éléments (il faudra que je puisse glisser le perso entre le mur et le bureau, par exemple) (ecran_deroule) un écran blanc se déroule (on y écrira du texte: 7 lignes) (ecran_fixe) l'écran blanc est déroulé (ecran_remonte) l'écran remonte pour disparaître (evolution_clignote) l'icône Evolution apparaît en surbrillance bleue</p>	
<p>cahier_des_charges.swf</p>	<p>Faire un dossier sur lequel est écrit "Cahier des charges". Il sera dans une page d'exercice.</p>	
<p>background.swf</p>	<p>reprendre le fond bleu de la page d'accueil (je crois qu'il y a un dégradé)</p>	
<p>etiquette.swf</p>	<p>faire une étiquette de proposition (dans laquelle je mettrai du texte). Elle doit être assez grosse (il y aura parfois beaucoup de texte). Pour qu'elle ressorte sur le fond bleu foncé, elle pourrait être dans les mêmes tons que les bureaux de la page accueil (blanc/gris) avec une petite perspective pour donner de l'allure.</p>	
<p>btn_valider.swf</p>	<p>faire un bouton "Valider" dans les mêmes tons que les étiquettes mais pas exactement de la même couleur.</p>	

curseur_souris.swf

faire un curseur de souris qui se déplacera mais pas tout le temps du même degré (pas les mêmes points de départ et d'arrivée). Cf les schémas ci-contre montrent les possibilités retenues pour la démo.





--	--	--

--	--

--	--	--	--	--

--	--	--

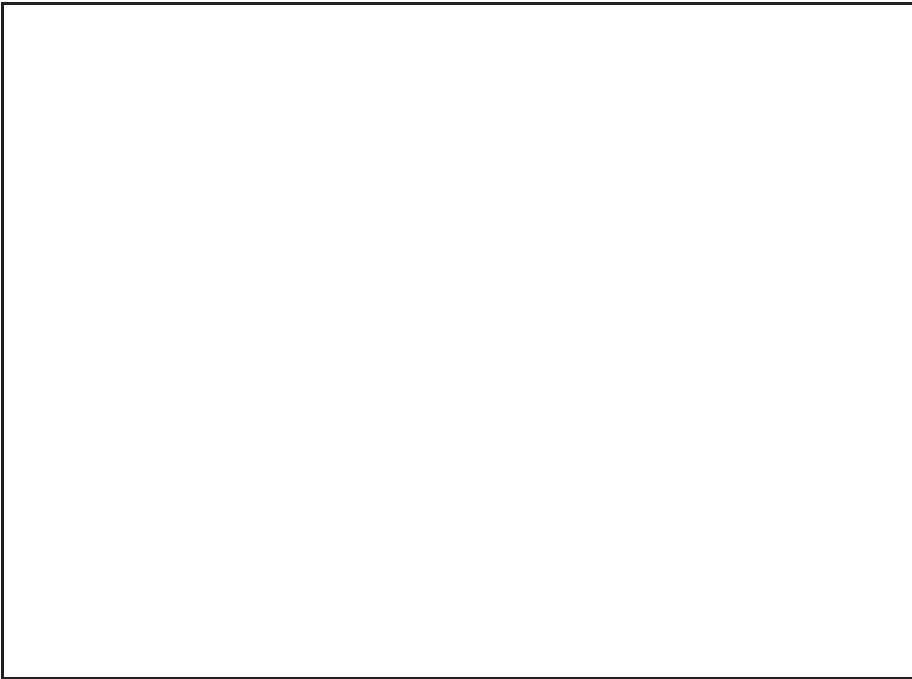
--	--

--	--	--

--	--

--	--

--	--



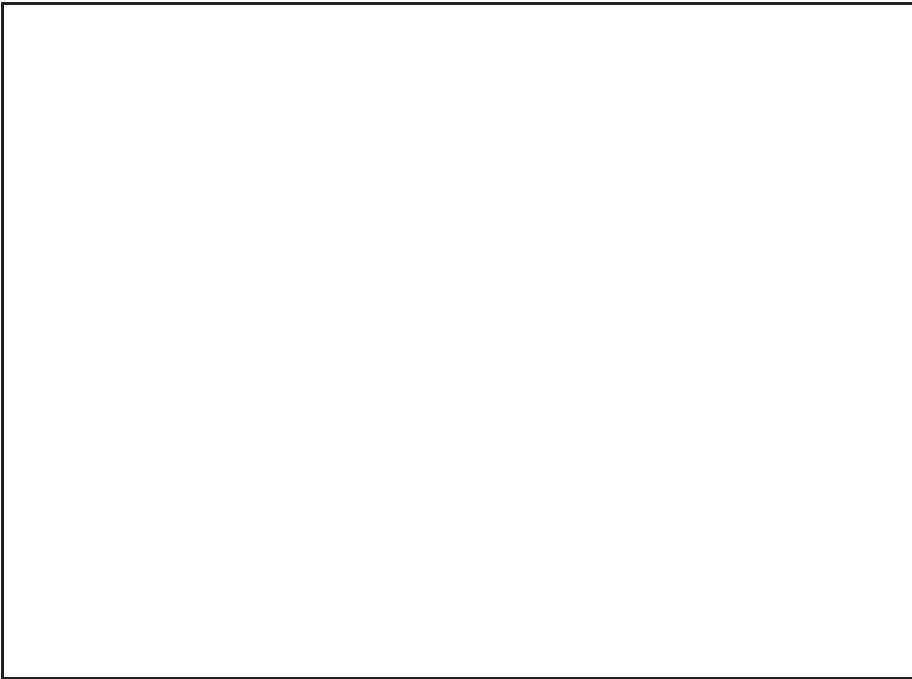
--	--

--	--

--	--

--	--	--

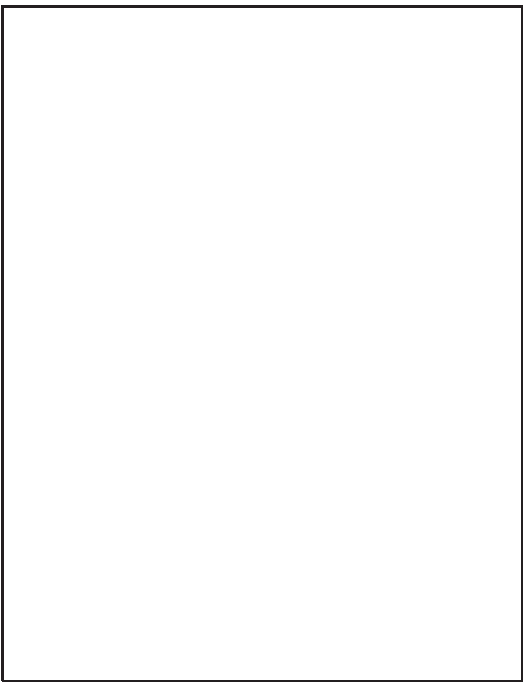
--	--	--

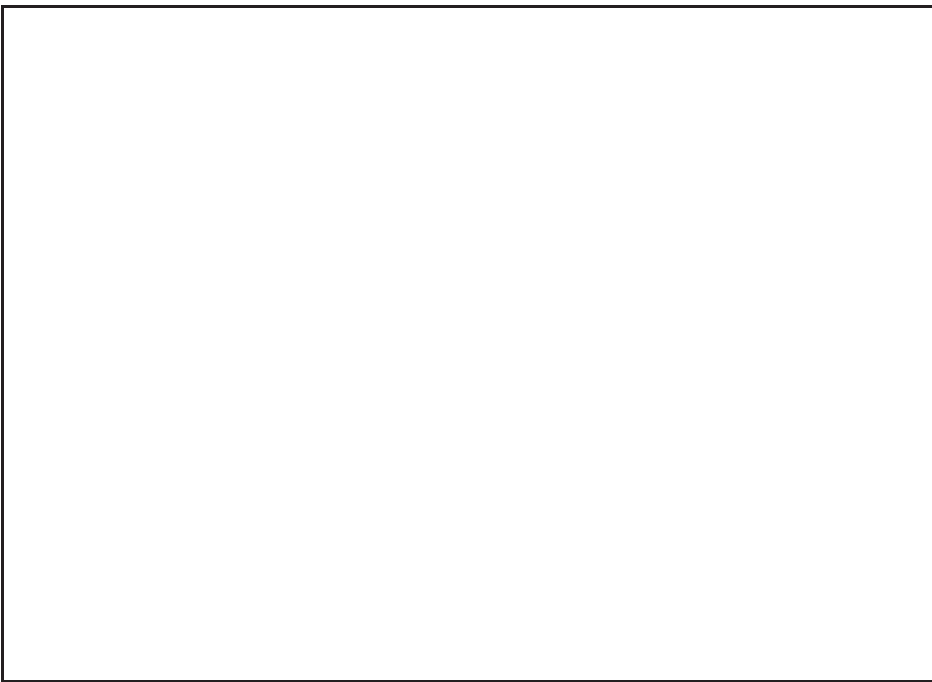


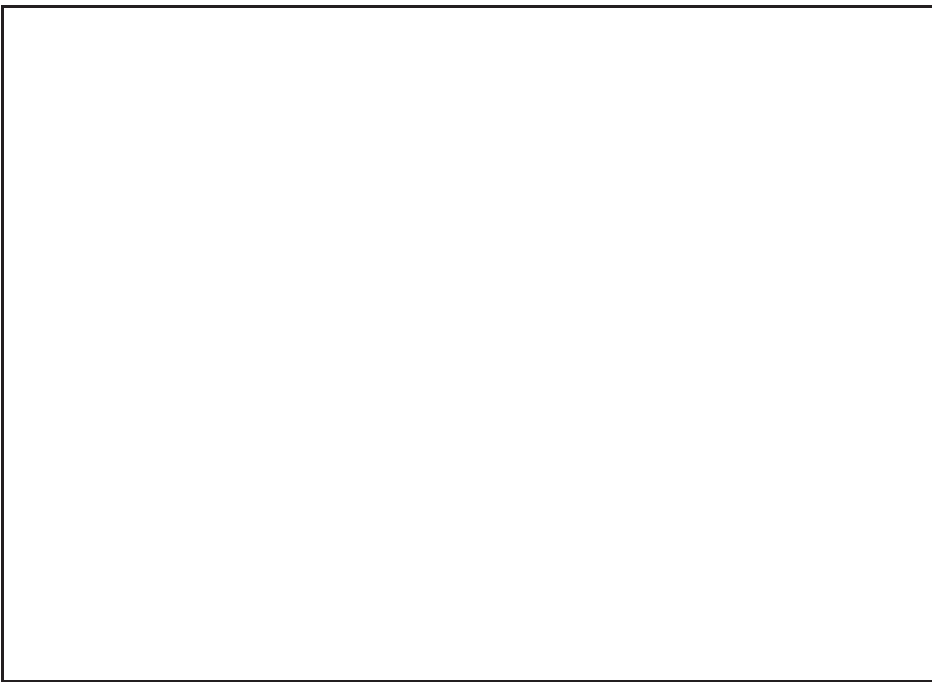
--	--

--	--

--	--







--	--

Annexe 3 :

Démonstration du prototype final

Une fois le Cdrom inséré, ouvrez le dossier « demo_du_prototype ». Lancez la démonstration en double-cliquant sur l'application « Metastructure ». La démonstration s'ouvre dans une fenêtre Adobe Flash Player.

La première animation présente les étapes de conception d'une FOAD. Pour passer au premier travail collaboratif, cliquez sur le bouton « Suivant ». A l'intérieur de ce travail, cliquez sur le bouton « Suivant » pour passer à l'écran qui suit. Vous passerez au deuxième travail collaboratif en cliquant sur le bouton « Suivant » après avoir terminé le premier.

Annexe 4 :

Cahier des charges pour les joueurs

CAHIER DES CHARGES

Commanditaire :

Ecole de formation (niveau master) de futurs chefs de projet et concepteurs pédagogiques multimédia

Public :

Etudiants en ingénierie pédagogique multimédia

Sujet :

Les étapes de conception d'un projet e-learning

Précisions :

Mettre en évidence le travail collaboratif entre un chef de projet et un concepteur pédagogique

Annexe 5 :

Détails pour le jeu de la carte du monde

Collaboration sur les idées reçues du e-learning

Outils du LMS :

- Chat
- Forums
- Mail ?
- Wiki ?
- Réseau social ?
- Système de vote
- Valise de voyage
- Carnet de voyage
- Pioche de cartes « mission »

Contenus :

- **Cartes ou fiches** sur chacun des pays avec les conceptions des habitants sur le e-learning, celles des enseignants, celles des entrepreneurs, de l'Etat, les pratiques du e-learning, des statistiques sur le e-learning
- **Choix** possibles pour un joueur A après que d'autres joueurs aient tenté de le convaincre : convaincu (ça rapporte des points aux autres joueurs), encore sceptique (pas de points) ou totalement en désaccord (ils reculent d'un certain nombre de cases)
- **Forums par thèmes** : habitants, enseignants, entrepreneurs, Etat
- Une **valise de voyage** avec les renseignements que chaque joueur acquière au cours de la partie
- **Troc** possible entre les joueurs
- Un **carnet de voyage** dans lequel il y a la liste des missions avec, à côté de chacune d'elles, un signe permettant au joueur de savoir s'il l'a validée ou non
- Une **pioche** de missions

L'objectif de ce jeu est-il de transmettre un contenu ou de faire réfléchir l'apprenant sur un sujet précis ?

J'ai considéré, pour ce qui suit, que l'objectif est de faire réfléchir l'apprenant. S'il faut transmettre un contenu, je ne pense pas que le sujet des « a priori sur le e-learning » soit adapté parce qu'il faudra, quelle que soit la forme, qu'il y ait un apport théorique ainsi que des exercices d'application.

Tirage au sort du début : emplacement (pays) de départ, nationalité et fonction :

Voir avec Pierre ce qu'il entend par « fonction ».

Types de missions données aux joueurs :

- Rends-toi au Brésil (Amérique latine) pour connaître les préjugés qu'ont les habitants sur le e-learning. Ensuite, complète le forum « habitants ». EN SITUATION
→ il faudrait des cartes ou fiches sur chaque pays concernant les conceptions que les habitants ont du e-learning. → suite à cette « étude », le joueur devra compléter le forum (ou un autre outil collaboratif) avec ce qu'il a trouvé
- Travaille avec un joueur issu d'un pays d'Amérique du Nord pour aider un joueur d'un pays asiatique à comprendre les avantages du e-learning. COLLABORATION
→ dans le tirage au sort du début de la partie, il ne doit pas y avoir un hasard total mais l'ordinateur doit définir au moins un joueur par continent → les joueurs travaillent ensemble via un outil collaboratif pour trouver des idées pour réussir leur mission. Ils ont un temps imparti. Le joueur qu'ils doivent convaincre, suite à leur argumentation, votera pour dire s'il est convaincu, encore sceptique ou totalement en désaccord avec eux. Ce vote donnera un nombre de cases de combien les joueurs doivent avancer ou reculer.
- Rends-toi en Australie (Océanie) pour savoir si les habitants pratiquent le e-learning. EN AUTONOMIE
→ il faudrait des cartes ou fiches sur chaque pays avec des statistiques sur le e-learning. → suite à cette « étude », le joueur devra compléter le forum (ou un autre outil collaboratif) avec ce qu'il a trouvé
- Va voir un enseignant de Jordanie (Moyen-Orient) pour savoir ce qu'il pense du e-learning. Ensuite, tu feras un compte-rendu sur le forum et tu donneras des idées pour améliorer la conception de ce prof. EN SITUATION
→ il faudrait une animation d'un prof dans un contexte de classe/fac qui donne son avis avec des avantages et des inconvénients au e-learning. → il faudra plusieurs types de forums : les conceptions des profs, de la population, de l'Etat, des entrepreneurs, etc.
- Rends-toi sur le forum des conceptions des enseignants et complète le compte-rendu d'un autre joueur pour convaincre l'enseignant sondé. EN AUTONOMIE
→ il faudrait que l'ordinateur connaisse quels forums ont été complétés auparavant pour donner des missions réalisables
- Va voir cet entrepreneur de Vancouver (Amérique du Nord) et demande-lui s'il serait prêt à mettre en place des formations à distance pour former ses employés. Ensuite, fais un compte-rendu dans le forum « entrepreneurs ». EN SITUATION
→ faire une animation, avec un contexte spatial, d'un personnage prenant le rôle d'un entrepreneur. Donner accès au joueur au forum qu'il doit compléter.

➔ Pr chaque mission, donner les critères de réussite et d'échec !

Quels genres de missions bonus ?

- Convaincs un joueur d'un pays africain à t'aider à compléter le forum « habitants » pour avancer de 5 cases. Ton coéquipier ne gagnera pas de points mais tu pourras lui être redevable lors d'une prochaine mission...

- Si tu as, dans ta valise de voyage, une fiche sur la Finlande (Europe), tu peux avancer de 2 cases.
- Si tu as aidé un autre joueur à réaliser une mission, avance de 6 cases.

Quels genres de missions malus ?

- Si tu ne trouves pas de joueur voulant te procurer les cartes/fiches sur la Mongolie (Asie), tu reculeras de 3 cases.
→ les joueurs gardent, dans leur valise de voyage, les informations qui leur ont été données lors de leurs différentes missions. Ils peuvent en avoir besoin par la suite ou en faire bénéficier un autre joueur. Les joueurs peuvent procéder à du troc pour s'échanger des informations.
- Si tu n'as pas encore contribué à compléter 2 forums, recule de 5 cases.

Types de cases (actions) composant le parcours :

Les joueurs ont connaissance de leurs missions au début du jeu ; il peut donc y avoir 3 types de cases correspondant aux 3 types de missions principales :

- **Collaboration** : Réalise une mission avec un autre joueur. Si tu as une carte « mission collaborative », prends la tienne, mais si tu n'en as pas, utilise-en une de ton coéquipier. Si vous n'avez pas une mission collaborative, reculez chacun de 3 cases.
- **Autonomie** : Réalise une mission seul. Si tu as une telle mission dans ton carnet de voyage, prends-la. Sinon, pioche une mission. Si ce n'est pas une mission en autonomie, recule de 3 cases.
- **En situation** : Réalise une mission en situation pour compléter le forum correspondant. Si tu as une telle mission dans ton carnet de voyage, prends-la. Sinon, pioche une mission. Si ce n'est pas une mission en situation, recule de 3 cases.

Il faut ajouter quelques cases « ordre de mission » et « opération », qui sont des missions secondaires.

Les cases « ordre de mission » :

Un joueur peut donner une mission de son choix à un autre joueur. Chacun des deux joueurs avancera de la moitié des cases gagnées.

Les cases « opération » devant être atteintes pour pouvoir effectuer certains types de missions :

- Pour entrer dans tel pays, le joueur doit avoir un passeport établi dans le continent où se situe ce pays. En s'arrêtant sur une case « opération » stipulant « Ici, ton passeport est utilisable comme s'il avait été établi dans un pays du Moyen-Orient. », le joueur peut réaliser une mission le contraignant à être issu d'un de ces pays.

- Pour avoir accès à tel forum, le joueur doit avec une fonction spécifique. Une case « opération » peut stipuler « Sur cette case, tu es étudiant. Tu as donc accès aux données statistiques de ton université. » ; le joueur peut alors entrer sur le forum en question.

Les conceptions du e-learning que les joueurs vont trouver dans les différents pays seront-elles tirées de la réalité ou purement inventées ?

Tirer ces conceptions de la réalité risque d'engendrer un travail trop conséquent même si ça peut être intéressant. Mais les conceptions risquent de se recouper entre pays émergents, d'une part, et pays développés, d'autre part.

Il serait donc peut-être plus adéquat, surtout pour un prototype, de donner des conceptions humoristiques, mais vraisemblables à ce qu'on peut trouver.

Un nouveau joueur peut-il entrer dans la partie à tout moment ? Quelles en sont les conditions et les conséquences ?

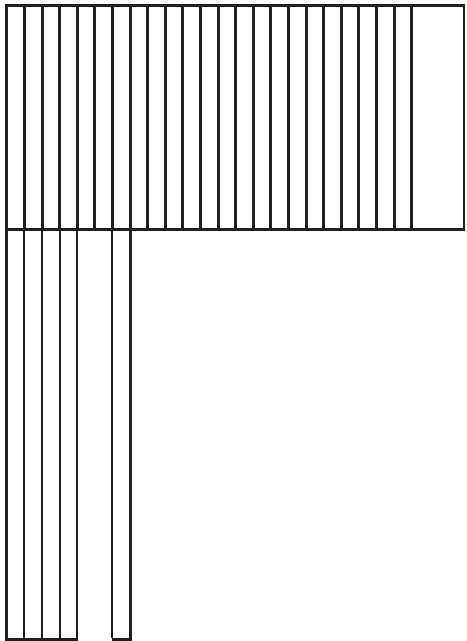
Je pense qu'il faudrait que la partie continue (pas de réinitialisation) et qu'un nouveau joueur puisse entrer dans une partie en cours seulement avant un certain stade pour qu'il ait quand-même ses chances de gagner (par exemple, qu'il n'y ait pas eu plus de 3 lancers de dés par joueur). Les autres joueurs pourraient aussi avoir un droit de vote pour dire s'ils acceptent ou pas l'entrée d'un nouveau joueur dans la partie en cours.

Annexe 6 :

Fiche de suivi vierge pour la recette du client

Nom de la page - nom du fichier a7	Nature des corrections demandées		Descriptif des corrections demandées	Nature de correction		Commentaires		Réception Prestataire
	Choisir dans la liste déroulante	Choisir dans la liste déroulante		Bloquante	Mineure	Prestataire	Prestataire	
	RESPONSABILITES							

Liste déroulante 1	Liste déroulante 2
Texte à l'écran	
Texte sur l'image	
Texte dit par comédien	
Graphisme	
Bonnes réponses / Mode de correction	
Autre	



Déclaration anti-plagiat

Document à scanner après signature
et à joindre au mémoire électronique

DECLARATION

1. Ce travail est le fruit d'un travail personnel et constitue un document original.
2. Je sais que prétendre être l'auteur d'un travail écrit par une autre personne est une pratique sévèrement sanctionnée par la loi.
3. Personne d'autre que moi n'a le droit de faire valoir ce travail, en totalité ou en partie, comme le sien.
4. Les propos repris mot à mot à d'autres auteurs figurent entre guillemets (citations).
5. Les écrits sur lesquels je m'appuie dans ce mémoire sont systématiquement référencés selon un système de renvoi bibliographique clair et précis.

NOM : GALLAY..... PRENOM : ELODIE.....

DATE : 14/09/11..... SIGNATURE :

