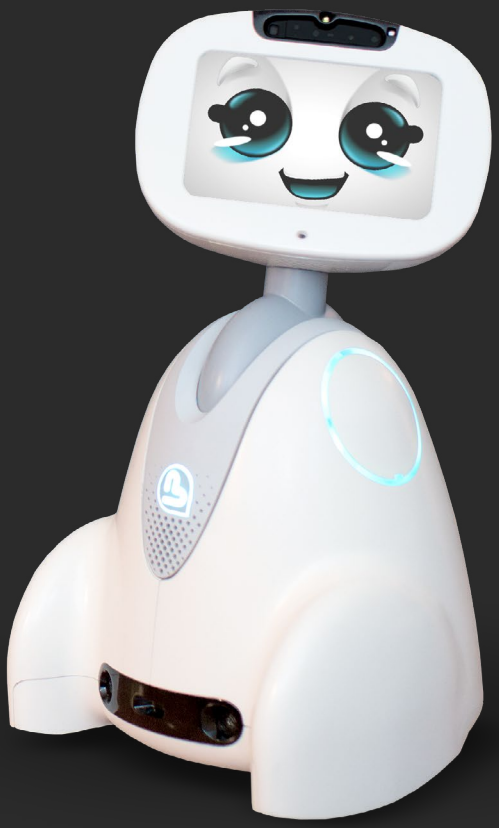
Carte Blanche

Guide Utilisateur V1.01



Buddy®
The Emotional Robot

1 - SOMMAIRE

1 - SOMMAIRE **2**

2 - A PROPOS **4**
2.1 - A PROPOS DE CARTE BLANCHE 5

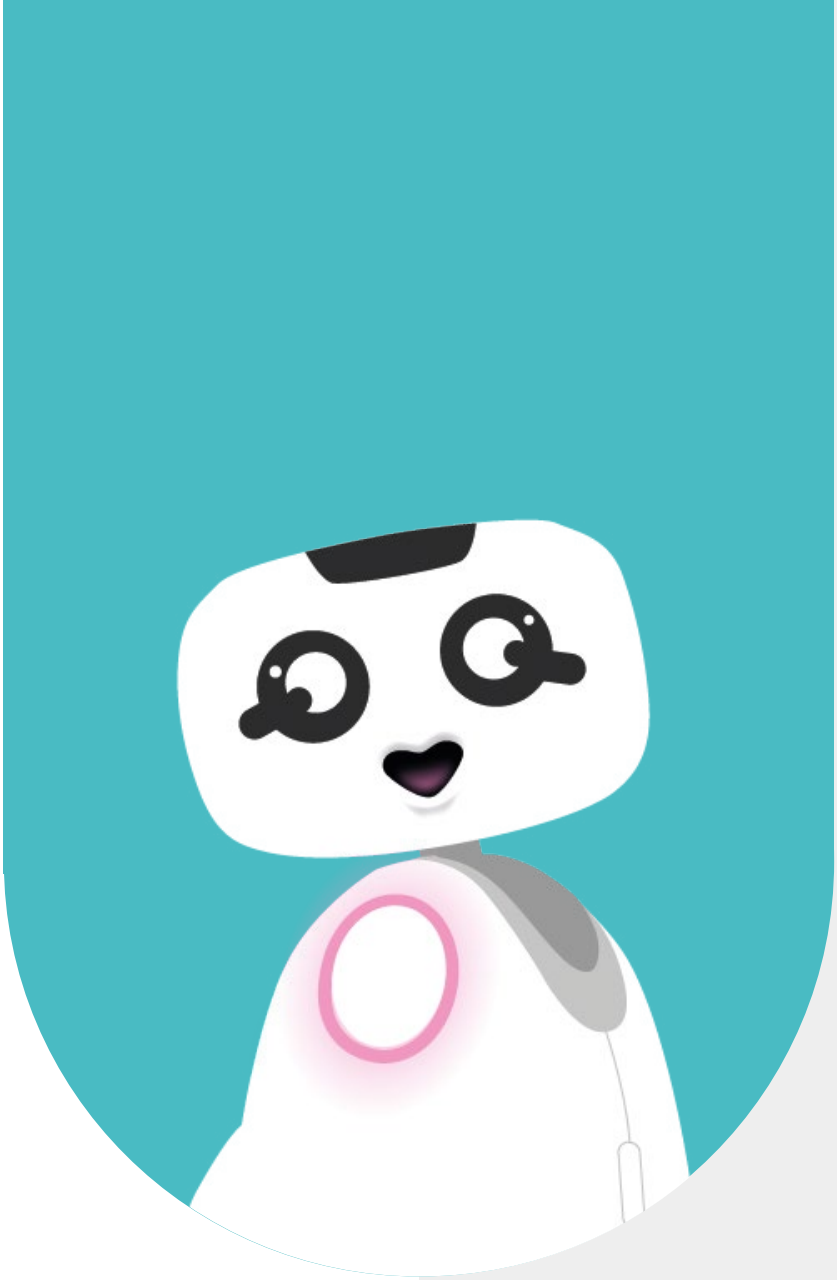
3 - PRESENTATION GENERALE **6**
3.1 - FONCTIONNEMENT 7
3.2 - CAS D'USAGE 7
3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION 7

4 - PREPARATION **8**
4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION 9
4.2 - MENU PRINCIPAL 9
4.3 - EDITION DE CONTENU 10
4.3.1 - LISTE DES CARTES 11
4.3.2 - EDITION DE CARTE 11
4.3.3 - CREER UNE CATEGORIE 12
4.3.4 - MODIFIER UNE CATEGORIE 13
4.3.5 - EDITION AVEC BUDDY 13

5 - LE JEU **14**
5.1 - MODES DE JEU 15
5.2 - BUDDY ENSEIGNANT 15
5.3 - CARTE PERDUE 16
5.4 - BUDDY ELEVE 16
5.5 - CHOIX DE CONTENUS SPÉCIFIQUES 18
5.6 - FIN DE JEU 18

6 - REGLAGES **19**
6.1 - REGLAGES 20

7 - NOUS CONTACTER **21**
7.1 - INFORMATION DE CONTACT 22



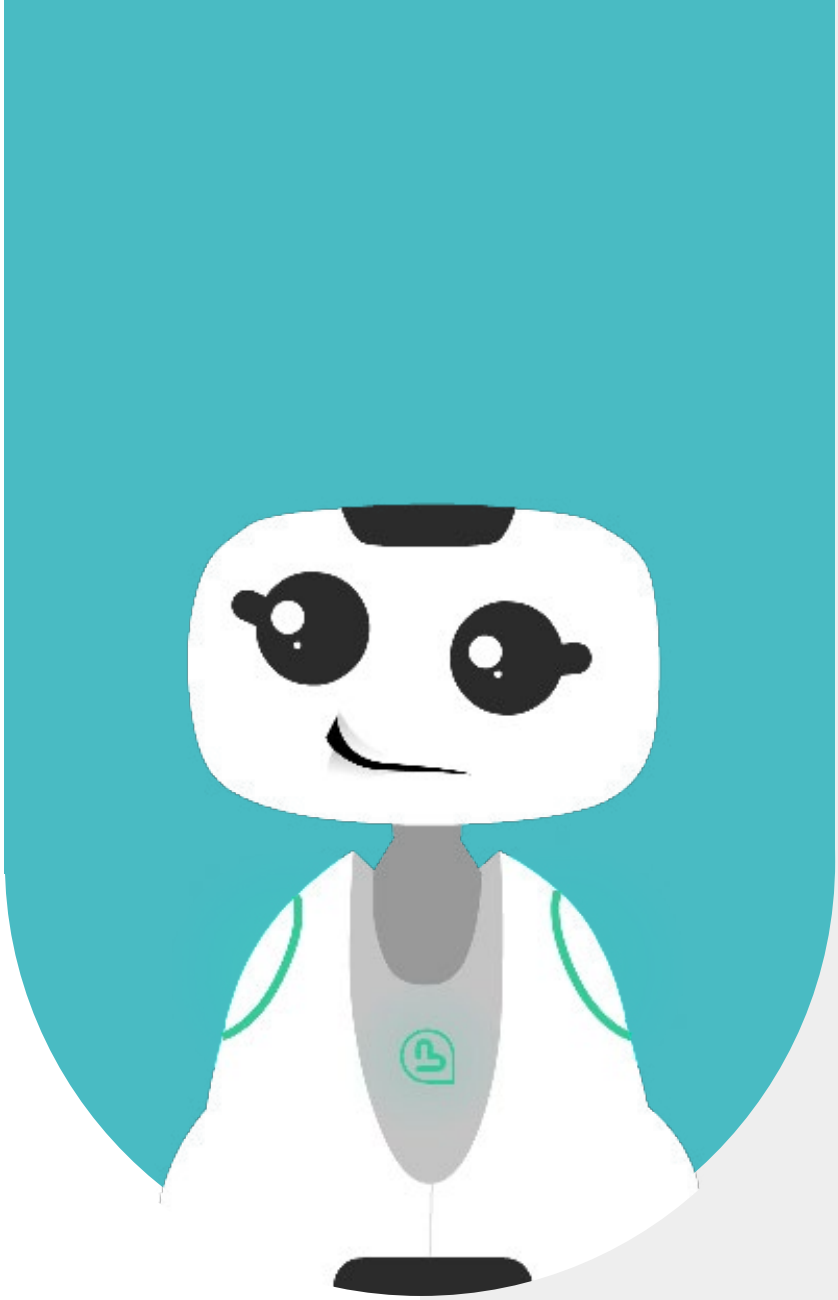
2 - A PROPOS

2.1 - A PROPOS DE CARTE BLANCHE

Carte Blanche est une application qui fonctionne sur Buddy et qui est livrée avec un lot de cartes blanches sur lesquelles vous pouvez éditer du contenu. Une fois le contenu édité, Buddy peut vous assister dans des tâches d'encodage classique. Grâce à cette application, les enfants vont pouvoir assimiler de nouveaux items classés par catégories. Buddy peut poser des questions ou y répondre.

Avant de commencer, munissez-vous de votre jeu de cartes. Si vous ne les avez pas achetées, vous pouvez les télécharger ici:

- Cartes Blanches
- Cartes Cuisine
- Cartes Fournitures
- Cartes Fruits & Légumes
- Cartes Pays
- Cartes Sports
- Cartes Vêtements



3 - PRESENTATION GENERALE

3.1 - FONCTIONNEMENT

Cette application est livrée avec un lot de cartes blanches sur lesquelles vous pouvez éditer et dessiner du contenu. Buddy pourra ensuite vous interroger sur ces contenus.
Pour que Buddy reconnaisse une carte, il passe par une phase d'apprentissage, c'est ce que vous trouverez dans le menu « Programmation ». Lorsque votre premier lot de cartes est prêt, vous pouvez lancer le jeu. Il existe 2 modes de jeu. « Buddy enseignant » et « Buddy élève ». En mode Buddy enseignant, Buddy interroge le joueur sur les contenus des cartes.
En mode Buddy élève, Buddy dénomme les cartes que le joueur lui montre, attention Buddy peut se tromper !
Vous pouvez personnaliser le mode de jeu dans les paramètres.

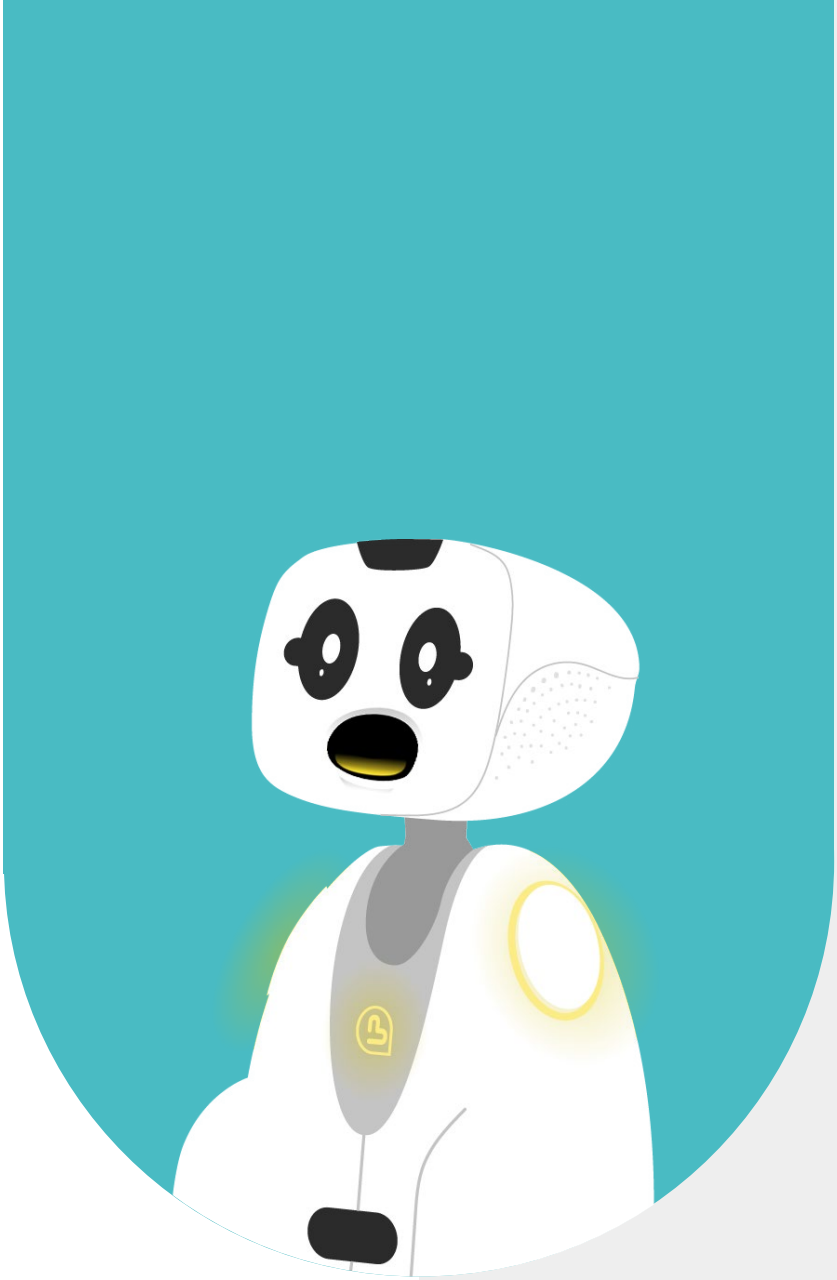
3.2 - CAS D'USAGE

En classe ou à la maison, un adulte lance l'application "Carte blanche". Des cartes avec un marqueur sont étalées au sol, en face de Buddy. Le ou les joueurs sont installés autour de Buddy. Le responsable sélectionne un mode de jeu pour Buddy : mode enseignant ou mode élève. En mode enseignant, Buddy demande au joueur de lui montrer une carte. Buddy valide ou infirme les réponses, et récompense le joueur lorsqu'il montre la bonne carte. En mode Buddy élève, c'est l'enfant qui demande à Buddy de reconnaître une carte. Buddy peut donner directement la bonne réponse ou demander de l'aide au joueur.

3.3 - AVANTAGES DE L'APPLICATION

Cette application présente plusieurs avantages :

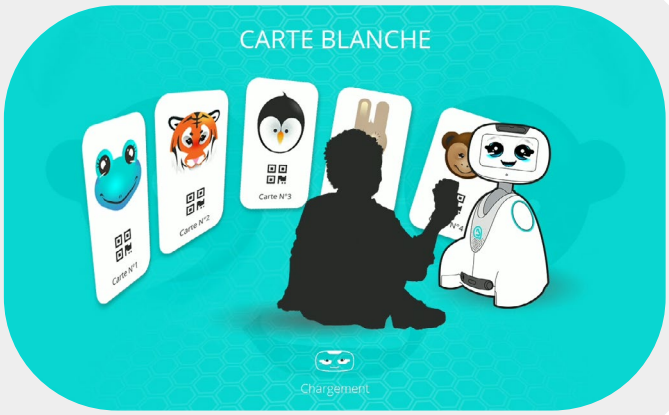
- Elle favorise l'intéressement et l'engagement des enfants dans une tâche d'apprentissage
- Le maniement des cartes permet aux utilisateurs de travailler la motricité fine
- L'édition des cartes permet de personnaliser vos activités et de créer des niveaux de jeu
- La création de contenus permet de varier les représentations d'un objet et de le présenter sous différentes formes et dans différents contextes
- Il est possible de jouer à plusieurs, ce qui permet d'apprendre la prise de tour.



4 - PREPARATION

4.1 - LANCEMENT DE L'APPLICATION

Cette application se lance depuis le menu BuddyCore.Pour ouvrir l'application, il suffit de cliquer sur l'icône de l'application «Carte Blanche».



Au lancement de l'application, la page de chargement de l'application est affichée pendant quelques secondes. Le menu principal de l'application apparaît ensuite.

4.2 - MENU PRINCIPAL

Le premier écran de l'application permet de choisir de programmer des cartes ou de jouer. Ce choix peut se faire en commande tactile ou vocale.

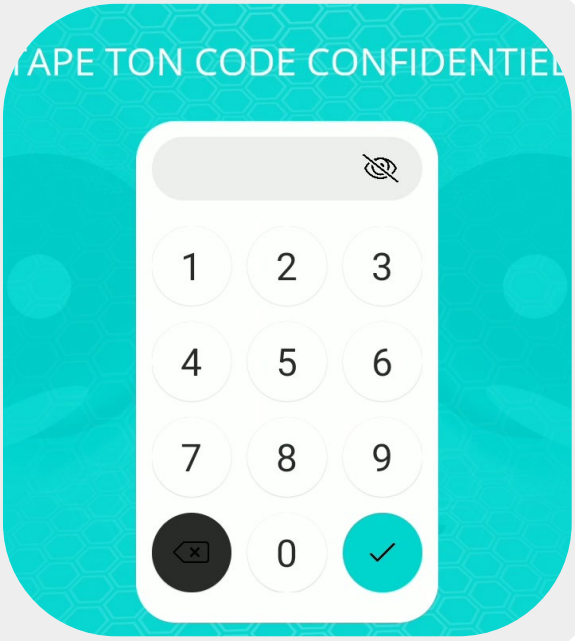
Pour jouer, il faut d'abord éditer des cartes dans le menu de programmation.

- Le bouton en haut à gauche de l'écran permet de revenir au menu des applications du robot
- Le bouton qui représente une flèche permet de revenir à la page précédente. Il s'agit d'un bouton retour.
- Le bouton qui représente un écrou permet d'afficher les paramètres de l'application
- Le bouton qui représente une croix permet de quitter l'application et de la fermer.

4.3 - EDITION DE CONTENU

Il existe 2 modes de programmation :

Avec la liste des cartes :
l'édition de carte s'opère en commande tactile sur l'écran de Buddy. Avec ce mode, si vous souhaitez créer une nouvelle carte, c'est Buddy qui choisit le numéro de la carte de manière aléatoire (il s'agit par défaut de la première carte vierge disponible dans l'ordre croissant).
Avec Buddy : dans ce mode, Buddy vous guide vocalement pour éditer votre carte. L'édition peut se faire en commande vocale (si le robot
est connecté à internet) ou
en commande tactile (un
clavier apparaît en
mode hors connexion).



Les boutons «Programmer» & «Jouer» sont disponibles en commande vocale et tactile.
Le mode de programmation avec la liste des cartes est protégé par défaut par un code pin. Pour accéder à cette page **le code est 2525**. Ce code ne peut pas être modifié. Cette fonctionnalité peut être désactivée dans les paramètres. Pour visualiser le code que vous avez saisi, cliquez sur l'icône représentant un oeil barré.

4.3.1 - LISTE DES CARTES

Ce mode permet d'accéder à la liste des cartes déjà programmées. Les cartes sont triées par ordre croissant, elles peuvent être éditées (bouton crayon) ou supprimées (bouton poubelle). Grâce à ce menu vous pouvez consulter les contenus de chaque carte pour faire correspondre les visuels. Le contenu des cartes est affiché sous forme de liste et classé par catégories. Attention, si vous cliquez sur l'icône de suppression sur la carte, la carte et tous les contenus édités sur cette carte seront supprimés.

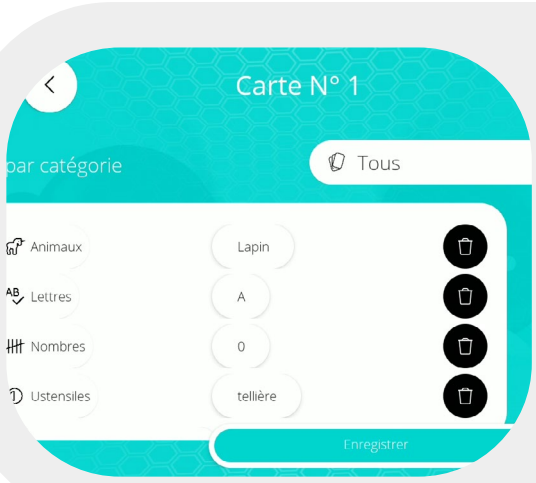
Si vous souhaitez supprimer uniquement l'un des contenus, cliquez sur le bouton d'édition de carte (crayon) et supprimez unitairement les contenus. Le menu déroulant permet d'afficher les catégories pour lesquelles des cartes sont déjà éditées. Dans ce menu déroulant, il est possible de sélectionner une catégorie pour n'afficher plus que les cartes pour lesquelles un contenu est édité dans une catégorie.

Pour éditer une nouvelle carte, il vous suffit de cliquer le «+» en haut à droite de la page

4.3.2 - EDITION DE CARTE

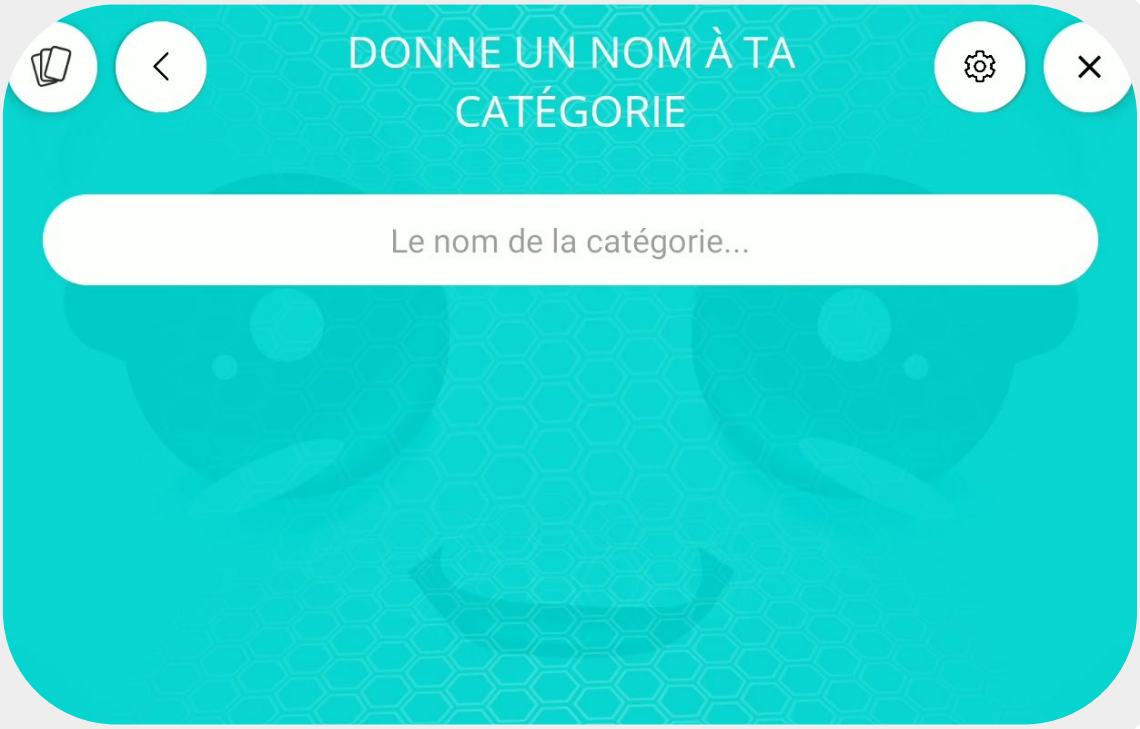
Lorsque vous sélectionnez le bouton d'éditon (crayon) une page d'édition s'affiche pour éditer la carte sélectionnée.Pour créer un nouveau contenu, assurez-vous d'avoir déjà créé au moins une catégorie (menu mes catégories). Puis, sélectionnez une catégorie dans le menu déroulant et nommez votre nouveau contenu dans la zone de texte.

Attention, vous ne pouvez pas utiliser 2 fois le même nom pour 2 contenus différents sur une ou plusieurs cartes.

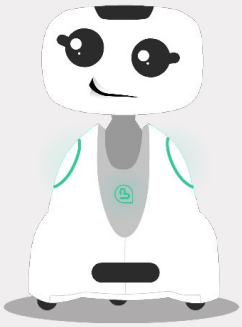


Sur cette page vous pouvez supprimer unitairement vos contenus en cliquant sur le bouton «supprimer» (poubelle) en face du contenu souhaité. Important : n'oubliez pas d'enregistrer vos modifications.

4.3.3 - CREER UNE CATEGORIE



Vous pouvez créer une nouvelle catégorie à partir de la page d'édition de carte lorsque vous sélectionnez une catégorie dans le menu déroulant,



à partir du mode d'éditon «Avec Buddy» ou à grâce à «la liste des cartes» en activant le toggle «mes catégories», et en cliquant sur «créer une catégorie».
Pour créer une catégorie vous devez lui administrer un nom et une icône.
N'oubliez pas d'enregistrer vos modifications.
Vous pourrez ensuite créer du contenu pour cette catégorie dans la page d'édition de cartes.
Attention, vous ne pouvez pas nommer 2 catégories avec le même nom.

4.3.4 - MODIFIER UNE CATEGORIE

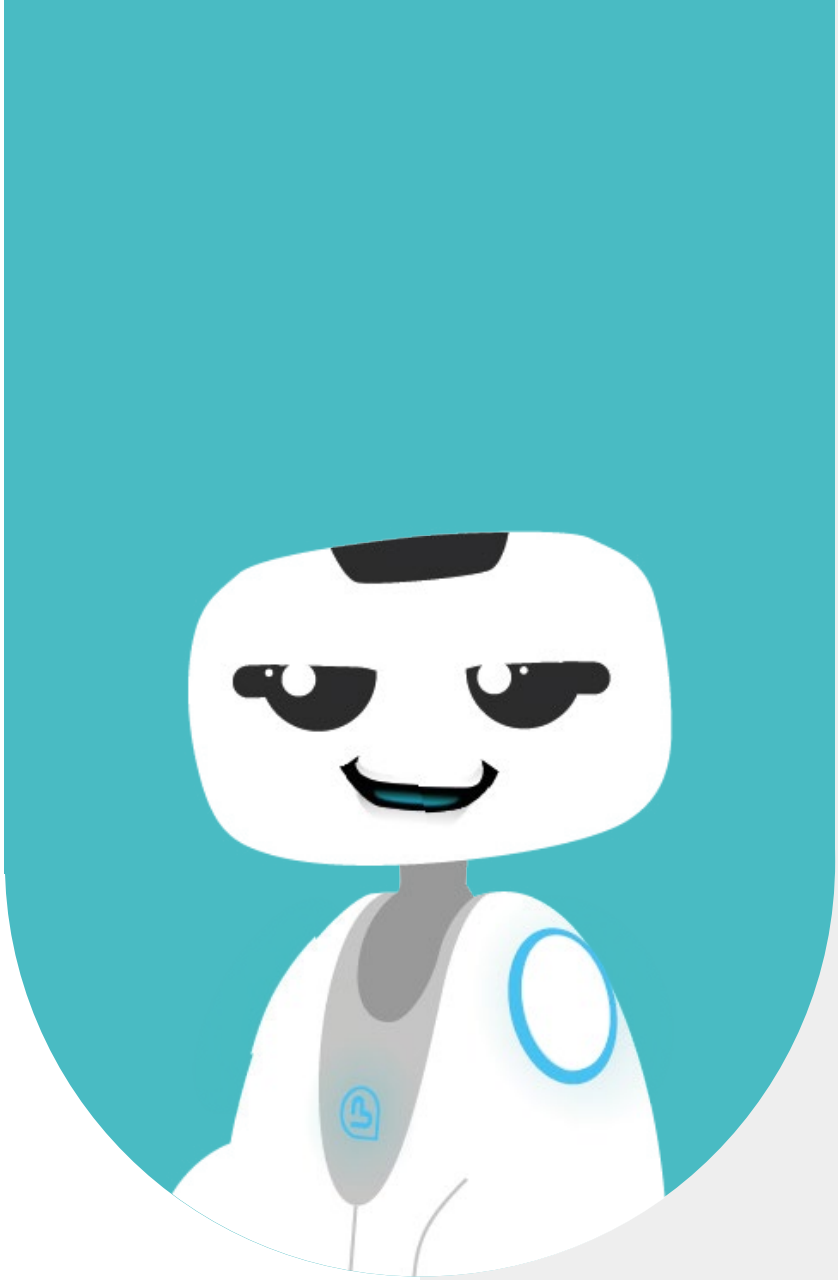
Pour modifier une catégorie, vous devez vous rendre dans le menu «mes catégories». Les catégories sont affichées par ordre de création et affichent le nombre de cartes éditées pour chacune des catégories et leurs numéros.
Dans ce menu vous pouvez modifier (bouton crayon) ou supprimer (bouton poubelle) une catégorie.

En cliquant sur le bouton d'édition vous pouvez modifier le nom de votre catégorie et son icône sans que les contenus associés ne soient supprimés.
Attention, si vous supprimez une catégorie, tous les contenus édités sur cette catégorie seront supprimés sur toutes vos cartes.

4.3.5 - EDITION AVEC BUDDY

Ce deuxième mode d'édition a été créé pour proposer 2 ergonomies différentes à nos utilisateurs. Ce mode peut aussi être adapté à des enfants pour les initier à la programmation.

Grâce à ce mode, vous pouvez éditer vos cartes en commande vocale. Il vous suffit de choisir la catégorie pour laquelle vous souhaitez créer du contenu, montrer la carte à éditer à Buddy et attribuer un nom à votre nouveau contenu. Si le robot n'est pas connecté à internet, un clavier apparaitra sur l'écran de Buddy pour que vous entriez manuellement le nom de votre contenu.



5 - LE JEU

5.1 - MODES DE JEU

Il existe 2 modes de jeu : Buddy enseignant et Buddy élève. Plusieurs joueurs peuvent jouer en même temps sur le robot en répondant chacun leur tour aux questions.

- Dans le mode Buddy enseignant, c'est Buddy qui pose les questions, il se positionne en figure d'autorité. Il questionne, donne les réponses et affiche les résultats en fin de jeu.
- Dans le mode Buddy élève, Buddy répond aux questions du joueur. C'est l'enfant qui est en position d'autorité pour favoriser son engagement dans le jeu et augmenter sa confiance en lui.

5.2 - BUDDY ENSEIGNANT

En mode Buddy enseignant, Buddy demande à un joueur de lui montrer des cartes spécifiques une à une. Pour lancer ce mode de jeu cliquez sur «Jouer», puis sur «Buddy enseignant», et choisissez la catégorie avec laquelle vous souhaitez jouer. Pour jouer, il faut que vous ayez déjà édité des catégories et des contenus sur vos cartes ! Pour cela, rendez-vous sur le menu «**Programmer**».

Lorsque le jeu commence, Buddy dit « Montre-moi [un contenu]», le joueur doit chercher la carte correspondante dans son lot de cartes et placer le QR code de la carte en face de la caméra de Buddy pour qu'il le reconnaisse. Le retour caméra aide à bien positionner la carte.

Veillez à ce que toutes les cartes appartenant à la catégorie sélectionnée soient bien à disposition de votre enfant pour ne pas créer de frustration au moment du jeu.

Pour paramétrer le nombre de questions, d'essais-erreurs, le temps imparti, l'affichage du timer etc., rendez-vous dans les **réglages**.

5.3 - CARTE PERDUE

Si vous avez perdu une carte, vous pouvez vous rendre dans le menu de programmation «Liste des cartes» pour supprimer la carte dans la base de données. Buddy ne pourra donc plus vous interroger sur le contenu de cette carte, et vous ne serez pas bloqué en mode jeu. Pour ré-éditer le contenu supprimé sur une nouvelle carte, utilisez le mode de programmation «Avec Buddy» pour choisir la carte sur laquelle vous voulez éditer le contenu.

Si vous êtes en train de jouer en mode Buddy enseignant et que Buddy vous interroge sur une carte que vous avez perdue, vous pouvez interrompre le jeu et supprimer la carte dans la liste des cartes comme spécifié ci-dessus. Si vous souhaitez quand même terminer la partie en cours, vous pouvez montrer une autre carte à Buddy, votre réponse sera considérée comme fausse, et attendre que Buddy vous pose une nouvelle question.

5.4 - BUDDY ELEVE

En mode Buddy élève, le joueur montre des cartes à Buddy et Buddy doit les reconnaître et les dénommer. Les rôles sont inversés par rapport à Buddy enseignant. L'objectif est de donner l'impression à l'enfant qu'il est l'enseignant et qu'il interroge Buddy sur ses connaissances.

Pour lancer ce mode de jeu, cliquez sur «Jouer», puis sur «Buddy élève», et choisissez la catégorie avec laquelle vous souhaitez jouer. Pour jouer, il faut que vous ayez déjà édité des catégories et des contenus sur vos cartes ! Pour cela, rendez-vous sur le menu «**Programmer**».

Lorsque le jeu est lancé, Buddy demande à un joueur de lui montrer une carte : «Montre-moi une carte», l'enfant choisit la carte de son choix et montre le QR code de la carte à Buddy en plaçant sa carte en face de la caméra du robot. Le retour caméra aide l'utilisateur à bien positionner sa carte. En fonction du niveau de Buddy (voir les réglages), Buddy nomme correctement la carte, donne une mauvaise réponse ou demande de l'aide au joueur. 2 stratégies peuvent s'appliquer : soit l'enfant montre une carte qu'il connaît à Buddy, soit il montre une carte qu'il ne connaît pas pour apprendre son nom. Cette statégie fonctionne lorsque le niveau scolaire de Buddy est programmé sur 100% dans les réglages.

Pour personnaliser vos parties, rendez vous dans les **réglages**. Vous pourrez modifier le niveau scolaire de Buddy, le nombre de questions et d'essais-erreurs, etc.

Connexion internet : Ce mode de jeu fonctionne de manière optimale avec une connexion internet. La connexion à un réseau permet en effet au joueur de répondre aux questions du robot en commande vocale. Lorsque le robot n'est pas connecté à internet, lorsque Buddy attend une réponse de l'enfant, il affiche un clavier et l'enfant doit entrer sa réponse en commande tactile. Cela nécessite que l'enfant sache écrire.

5.5 - CHOIX DE CONTENUS SPÉCIFIQUES

Il y aura peut-être des jours où vous préférerez ne jouer qu'avec quelques-unes de vos cartes et ne pas utiliser l'intégralité de votre jeu de données pour une catégorie.

Si vous souhaitez ne jouer qu'avec quelques-unes de vos cartes, vous pouvez sélectionner des contenus spécifiques au moment de choisir votre catégorie ! Pour faire apparaître cette option, en mode jeu, cliquez longtemps sur la catégorie de votre choix et sélectionnez les cartes. Seules les cartes sélectionnées seront mobilisées pendant la partie de jeu. Idéal pour s'entraîner sur un contenu spécifique !

5.6 - FIN DE JEU

Une partie se termine lorsque le nombre de questions éditées dans les réglages de l'application est atteint.
Buddy affiche la page des résultats. Les bonnes réponses sont affichées en bleu, et les mauvaises réponses en rouge. Pour afficher la totalité des résultats glissez votre doigt sur l'écran de droite à gauche si le nombre des questions posées dépasse 4.

Un bouton Rejouer permet de lancer une nouvelle partie avec les mêmes paramètres de jeu que la partie précédente.

6 - REGLAGES

6.1 - REGLAGES

Les paramètres de l'application vous permettent de personnaliser vos parties en fonction du niveau de l'enfant.

Le niveau scolaire de Buddy n'a d'utilité que dans Buddy élève. Ce paramètre permet de modifier la capacité de Buddy à trouver ou non les cartes qu'on lui montre. Si le curseur est sur «Expert», Buddy sera un élève modèle qui ne donnera que des bonnes réponses, si le curseur est sur «Débutant» ou «Confirmé», Buddy ne donnera pas systématiquement une bonne réponse, il pourra se tromper et demander de l'aide au joueur.
Le temps imparti correspond au temps qui est accordé à l'utilisateur pour répondre avant que Buddy ne donne la bonne réponse ou le relance.
Le nombre de question correspond au nombre de questions posées par Buddy au cours d'une partie
Le nombre d'essais/erreurs correspond au nombre de chances attribuées au joueur lorsqu'il se trompe.
La QRCode Notice permet d'accèder au Guide Utilisateur que vous avez sous les yeux.
Afficher/Masquer le timer est un toggle qui vous permet d'afficher ou de masquer le timer pendant le jeu. Si le toggle est bleu c'est que le timer est activé/ affiché.
Protéger l'édition de contenu est un toggle qui vous permet de demander un code d'accès à l'utilisateur qui veut modifier ses cartes. Cela vous permet de réguler l'accès au mode d'édition des cartes et de protéger votre base de données.

7 - NOUS CONTACTER

7.1 - INFORMATION DE CONTACT

Si vous souhaitez nous contacter pour plus d'informations, référez vous au adresses suivantes.

SUPPORT
support@bluefrogrobotics.com

Informations générales
info@bluefrogrobotics.com