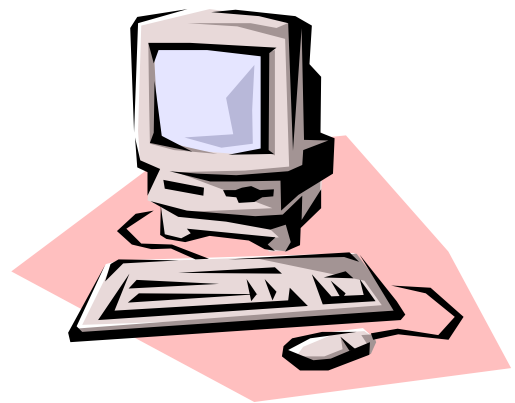
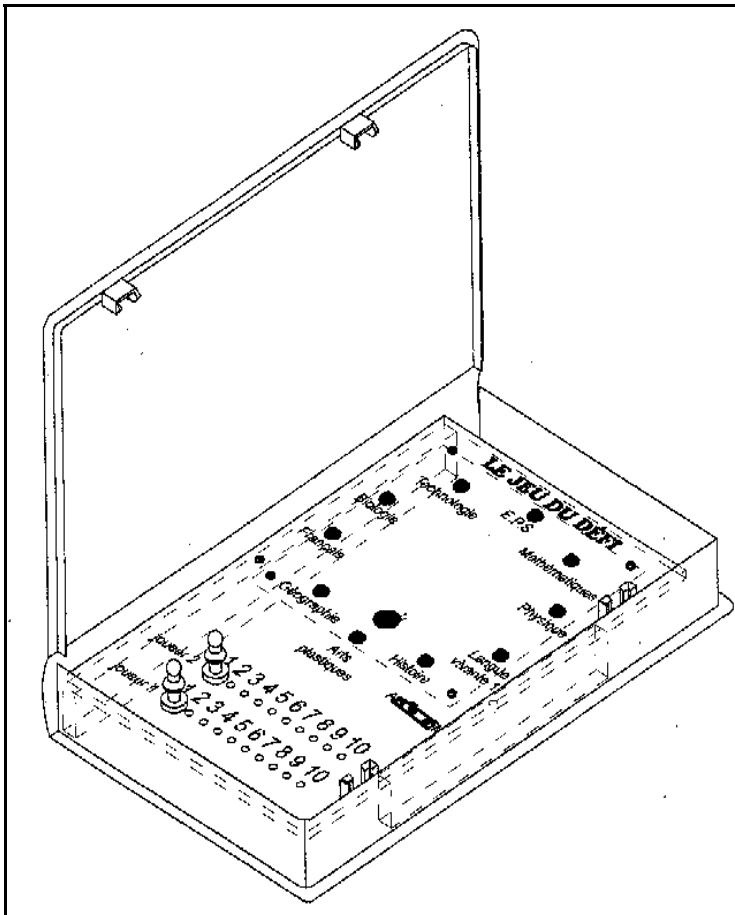


Le jeu défi



ETUDE PREALABLE

Synthese de l'étude



Atelier N°3

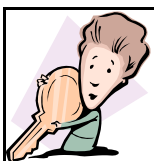


FICHE DE CONSIGNES



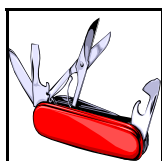
Ce que tu sauras faire à la fin de la séance

- 1) Utiliser un logiciel de traitement de texte pour rédiger un rapport .
- 2) Utiliser un tableur grapheur pour illustrer des données.



Ce que tu dois faire pour réussir

- 1 Allumer un ordinateur pour 2
- 2 **Faire le travail** de la **fiche activité 1**



Ce que tu dois avoir comme matériel

- La fiche de travail activité élève 1
- Fiches ressource sur l'utilisation des logiciel.



Je sais	Seul	avec aide	non
Utiliser un logiciel de traitement de texte pour rédiger un rapport .			
Utiliser un tableur pour illustrer des données.			
Utiliser un grapheur pour illustrer les données d'un tableau.			



REALISATION SUR PROJET : jeu DEFI



ACTIVITE ELEVE 1



Objectifs de la séance : Présenter une synthèse de l'étude.
 Réactiver et vérifier les acquis 6^e et 5^e quand à l' utilisation d'un traitement de texte d'un tableur grapheur .



Vous allez devoir présenter la synthèse de votre étude.

Vous utiliserez les logiciels suivants :

Un traitement de texte : au choix.

Un tableur-grapheur: au choix.

Une documentation vous rappelant les principales fonction des logiciels est disponible à votre demande

Vous enregistrerez votre travail dans votre dossier IACA sous le nom : **3Xrapport défi nom de l'élève** et vous rendrez votre production imprimée.

Les consignes de réalisation

Ton rapport

1) Ouvrir une nouvelle page de traitement de texte avec Star office 5.2.

(Aide : 1 ressource 1)

2) **Saisir** au clavier en haut à gauche **le texte d'identification ci contre :**

3) **Insérer le logo** de TELMA SA en haut à droite.

4) **Coller ensuite le contenu** du fichier **rapordeb**

Titre : jeu du défi :

Réalisé par : votre nom ou vos noms

Date :

objet : Synthèse de l'étude



Coller ici le:

Fichier rapordeb contenant la phrase d'introduction du rapport ainsi que le point 1.

Il y a un mois notre entreprise mettait à disposition de 1000 consommateurs notre nouveau produit "Le défi".

Voici ci-dessous les résultats de l'étude des dossiers techniques et commerciaux concernant ce produit.

1) PRÉSENTATION DU PRODUIT ACTUEL " LE DÉFI "

Le produit "le défi" 'est un jeu de société (à caractère éducatif) qui permet à 2 équipes de mesurer leur force quand à la connaissance des programmes de 4^e.

Il est destiné aux élèves de 4^e et répond au besoin de jouer en société.

Le produit se compose de 6 éléments :

Un boîtier cassette qui contient le jeu.

Une façade avant représentant les thèmes des questions ainsi que permettant le marquage des points.

Un circuit électronique assurant le tirage au sort de la question.

Des cartes de questions regroupant les thèmes.

Des entretoises pour caler la façade ainsi que 2 pions.



REALISATION SUR PROJET : jeu DEFI



ACTIVITE ELEVE 1 suite

Les consignes de réalisation suite

Ton rapport suite et fin

5) Saisir au clavier **le titre ci contre** (police : Times new roman ; taille : 14 ; caractères gras et italique; petites majuscules; souligné 2 traits)

(Aide : 4 ressource 1)

6) Saisir les réponses aux **questions 1 à 4 du dossier économique** (même police taille 12 caractères normaux).

7) Pour la question 5 sous le titre insérer **un tableau** (feuille de calculs) présentant l'évolution de la production totale des jeux de société entre 1996 et 1999

(Aide : 1-5 ressource 3)

ainsi que **le graphique correspondant** .
(Aide : 1 ressource 4)

8) Sous le titre saisir les réponses aux questions 6 à 8 du dossier économique .

9) **Colle** enfin le fichier **raporfin**

Tu dois **corriger les erreurs de frappe** et mettre en forme le texte .

Titre (voir 5)

Texte aligné à gauche , taille 12 ,police Times new roman,

Les conclusions en gras et italique, précédées d'une puce.

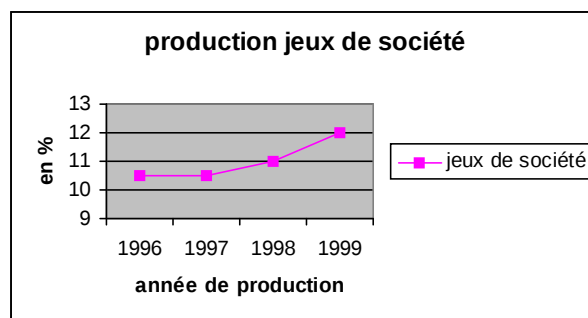


Ne pas oublier d'enregistrer ton travail dans son dossier au nom demandé et de l'imprimer.

2) LE MARCHÉ DU JOUET EN FRANCE.

Texte répondant aux question 1 à 4

en %	1996	1997	1998	1999
jeux de société	10,5	10,5	11	12



3) LES SATISFACTIONS ET INSATISFACTIONS DES UTILISATEURS.

Tableau plus graphique pour la question 5

4) LES RÉSULTATS DE L'ANALYSE DES PANNES DU SERVICE APRÈS VENTES.

Texte reprenant les réponses aux questions 6 à 8.

Coller ici le :

Fichier raporfin contenant les points 3, 4 et la conclusion du rapport.

5) CONCLUSIONS, RECOMMANDATIONS.

Nous pouvons affirmer que le segment est très porteur mais il faudra tenir compte des insatisfactions des consommateurs en améliorant les points suivants:

- ◆ *Diminuer le nombre de pannes en changeant le modèle d'interrupteur.*
- ◆ *Reconcevoir la fixation de la pile, la place de l'interrupteur et le rangement des cartes.*
- ◆ *Permettre de jouer à 4 équipes et proposer des thèmes différents.*
- ◆ *Assurer un transport plus facile de l'objet ainsi que son esthétique.*