

# **Les Clowns stéthoscopes**

Scénarisation du projet

## 1. Rappel des objectifs

L'application permettra de découvrir ou de redécouvrir l'association mais aussi de participer à son évolution.

- Informer sur l'association (son histoire, son évolution, sa composition, son action)
- Comprendre le travail d'un clown stéthoscope (définir sa nature, son rôle)
- Recruter de nouveaux clowns
- Récolter des fonds (pour faire évoluer l'association, sa marge de manœuvre, le statut de ses membres)
- Avoir un retour sur le travail de l'association (de la part des parents, des équipes hospitalières) et en rendre compte

## 2. Publics

L'on peut considérer que l'application s'adressera à un public bien défini, à savoir :

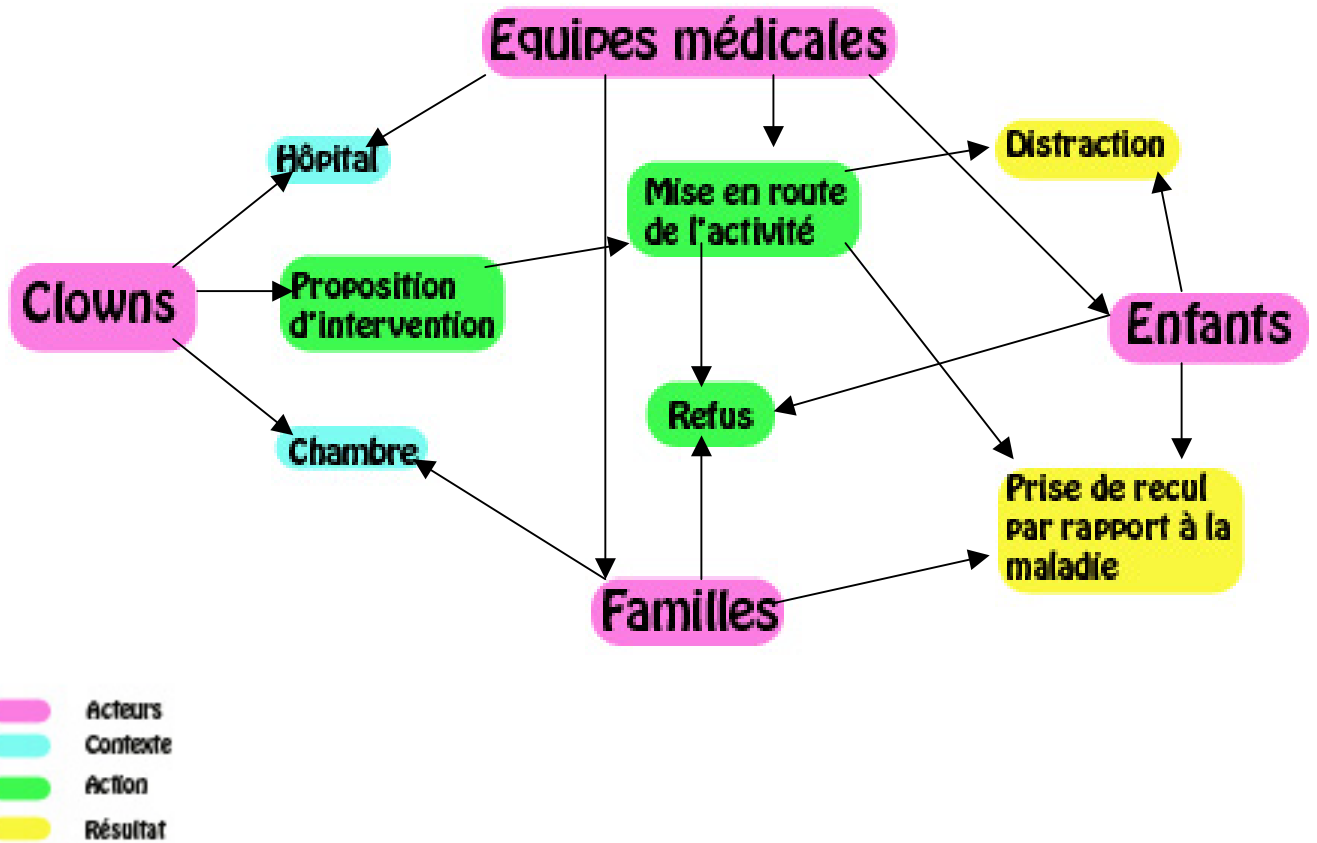
- Des candidats à un poste de clown (voir si ces candidats sont plutôt de jeunes clowns ou bien plutôt des artistes qui s'engagent pour la cause plus tard dans leur carrière...de 20 à 40 ans ?)
- Des parents d'enfants malades (+de 30ans)
- Des donateurs (parents, chefs d'entreprises...+de 30 ans)

Rappelons qu'en France les foyers connectés sont de plus en plus nombreux (11,776 millions au premier trimestre 2007 contre 4,074 au premier semestre 2001) et que dans la population d'internautes, les plus actifs sont les moins de 35 ans (53%) puis les 35-49 ans (30%) et enfin les plus de 50 ans (17%). A partir de là, nous considérerons que les utilisateurs de l'application pourront être définis de novices à expérimentés.

## 3. Les contenus informationnels

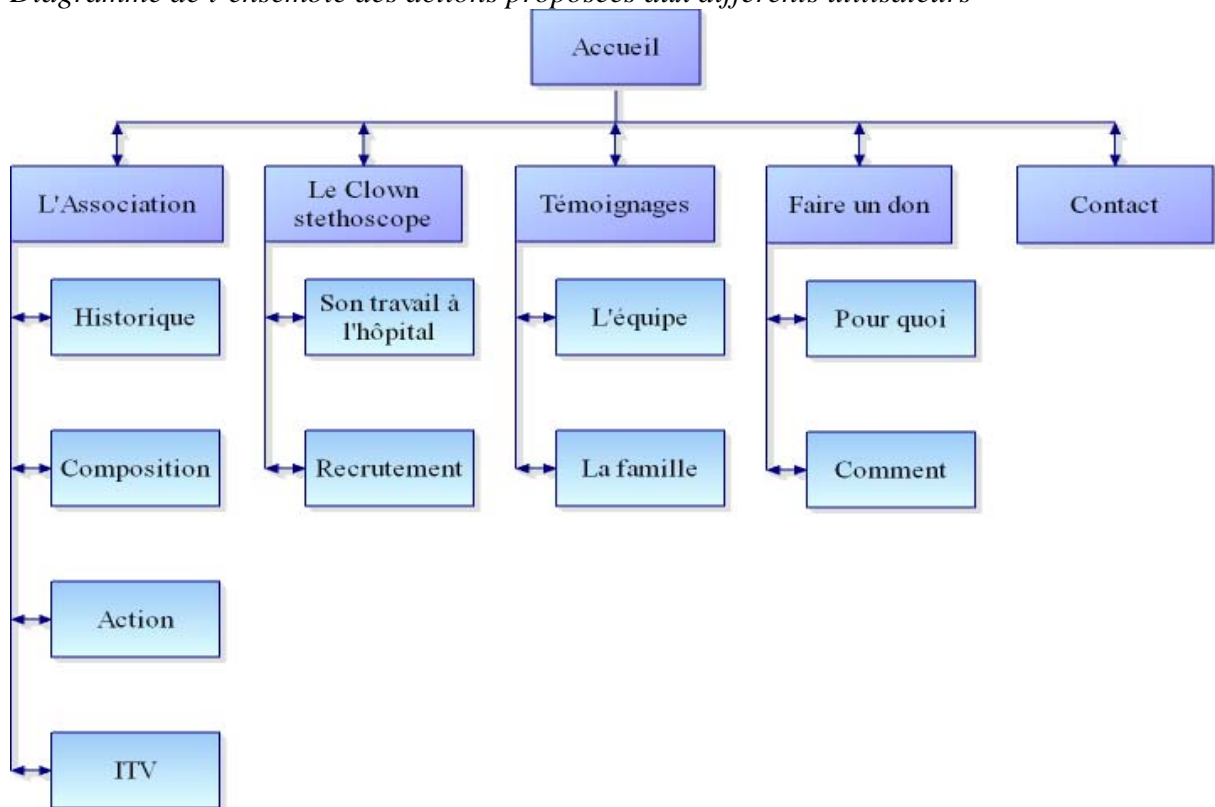
Carte de concepts :

- Les clowns : prennent connaissance de l'état d'esprit de l'enfant auprès des équipes médicales, proposent une activité à l'enfant, écoutent l'enfant, respectent et acceptent le refus de l'enfant, suivent l'enfant dans l'univers qu'il créer/propose, divertissent l'enfant. (rôle auprès des parents ?)
- L'enfant : entre en contact avec les clowns, accepte le « jeu » (l'intervention des clowns), refuse le « jeu », entraîne dans son univers, a le droit de dire non, se détache du contexte médical, appréhende sa situation d'un point de vue nouveau.
- L'équipe médicale : informe les clowns de l'état d'esprit des enfants, n'intervient pas dans le jeu.
- Les parents (sont-ils conviés au jeu ?)



#### 4. Actions proposées à l'utilisateur

Diagramme de l'ensemble des actions proposées aux différents utilisateurs



#### 5. Tables de commandes

<b>Actions</b>	<b>Définition</b>	<b>Condition</b>	<b>Réaction</b>
S'informer (l'Association)	Donne accès à l'ensemble des informations sur l'association	Activable dès le début de l'application	Un sous-menu s'affiche ( ? voir selon graphisme)
Découvrir l'association	Raconte l'histoire de l'association, présente le diagramme de sa composition, définit son action	Activable lorsque « s'informer » est sélectionné	idem
Lire des témoignages	Propose les témoignages laissés par des parents d'enfants hospitalisés, par des membres de l'association voire des membres du personnel hospitalier	Activable lorsque « s'informer » est sélectionné	...
Participer (le clown dans l'association)	Donne accès aux informations sur les clowns et pour les clowns « prétendants »	Activable dès le début de l'application	Un sous-menu s'affiche...
Qu'est-ce qu'être clown stéthoscope ?	Définit ce qu'un clown stéthoscope et rend compte de son travail pour l'association auprès des enfants et de pair avec les équipes médicales	Activable lorsque «participer » est sélectionné	...
Postuler	Propose aux artistes clowns de postuler pour devenir membre de l'association	Activable lorsque «participer » est sélectionné	...
Aider (faire un don)	Donne accès aux informations pour les donateurs	Activable dès le début de l'application	Un sous-menu s'affiche...
Pour quoi faire un don	Expliquer l'utilité des dons et l'utilisation qu'en fera l'association	Activable lorsque «aider » est sélectionné	...
Comment faire un don	Explique à qui adresser le don et comment le faire	Activable lorsque «aider » est sélectionné	...
Soutenir (témoignages)	Donne accès aux différents témoignages et à la possibilité de témoigner	Activable dès le début de l'application	Un sous-menu s'affiche...

Laisser un témoignage	Permet à quiconque ayant eu affaire à l'association de laisser un commentaire	Activable lorsque «soutenir » ou « lire un témoignage » sont sélectionnés	...
Contact	Permet de prendre contact avec l'association	Activable dès le début de l'application	...

**Nœuds + liens +carte de navigation après charte graphique...**