

Jour	Heure	Activité	Objectifs	Qui?
			Saisir un projet	
Mercredi	≈ 09:00	HelloWorld();	*:-)	Tout le monde
	≈ 09:15	Discussions cartes v1	Revoir les cartes/méthodologie de la semaine 1	Douglas & Étudiants
	≈ 09:30	Présentation	Qu'est-ce que la ludologie ? Projets / Exemples	Douglas
	≈ 10:30	Pause		
	≈ 10:45	Présentation des cartes v2		Douglas
	≈ 10:50	Simulation		Douglas
	≈ 11:00	Tir des cartes	Transformation des artistes en sportifs	Étudiants + Cartes
	≈ 11:00	Écriture du projet	Utiliser les méthodes de conception pour concevoir un projet	Équipes + Méthode
	≈ 11:30	Pitch (n x 1 minute)	Première présentation du projet	Managers
	≈ 11:45	Open War	Utilisation des cartes manager	Équipes + Cartes
	≈ 12:00	Regrouper	Repenser le projet	Équipes
	≈ 12:20	Pitch (n x 1 minute)	Présentation du projet	Managers
	≈ 12:30	Déjeuner		
	≈ 14:00	Jazzercize		Tout le monde
	≈ 14:05	Démo Scénaristips®™	Méta-démo-écriture scénarios interactifs ludique (et dinos)	Douglas
	≈ 14:15	Définition projet	Re-définir les contours du projet	Équipes
	≈ 15:00	Résultats		Managers + Étudiant
	≈ 15:15	Prototypage	Fabriquer une première version du projet	Équipes
	≈ 16:30	Crash Test	Tester les propositions	Équipes
	≈ 17:00	Révision	Affiner	Équipes
	≈ 17:30	Pitch / Contre-Pitch	Écouter	Managers + Méthode
	≈ 18:00	Fin		