

Guide utilisateur

Poppins version 3.14.0

Ce document contient des informations que bMotion technologies (Poppins) considère comme CONFIDENTIELLES et PROPRIÉTAIRES ; par conséquent, il ne doit pas être utilisé, dupliqué ou divulgué en tout ou partie sans le consentement écrit préalable de Poppins.

Accès au guide utilisateur via l'application **4**
I. Étiquettes et symboles **5**
II. Contact **6**
III. Mode d'emploi **6**
Poppins 6
1. Utilisation prévue 6
2. Indications prévues 6
3. Recommandations d'utilisation 7
IV. Instructions d'utilisation **8**
A. Mise en route 8
B. Lancement et connexion 9
C. Mise à jour 9
D. Utilisation de Poppins 9
E. Naviguer dans l'application 10
1. Écran titre 10
2. Menu principal 11
3. Menu options 11
4. Navigation sur la carte de Poppins 12
5. Mettre en pause, reprendre et quitter les jeux 13
6. Déconnexion 14
V. Activités, format et modes d'interaction **14**
A. Activités 14
1. Rythmiques 14
a) Pratique rythmique 14
b) Lecture rythmique 14
c) Écriture rythmique 15
2. Langagières 15
a) Processus sous-jacents (phonologie, visuo-attentionnel, multimodalité) 15
b) Graphophonologie 15
c) Transcription 16
d) Sémantique 16
B. Modes d'interaction (entrées) 16
1. Toucher 16
2. Glisser-déposer 16
3. Glisser 16
4. Voix et clap des mains 16
5. Caméra (ex : coup de poing au-dessus) 17
6. Saisie au clavier virtuel (login, mot de passe, nomination, etc.) 17
7. Accéléromètre et gyroscope (ex : secouer la tablette) 17
VI. Résolution des problèmes **18**

A. Dépannage 18
1. "Je ne peux pas télécharger ou installer l'application" 18
2. "J'ai perdu mon mot de passe" 18
3. "L'audio et les jeux ne sont pas synchronisés" 18
4. "L'application ne se met pas à jour" 18
B. Précisions pour certains jeux 18
1. Paf Pastèque (détection du mouvement du poing) 18
a) Concernant la luminosité environnante 19
b) Concernant la position 19
c) Concernant le mouvement 20
2. OK Karaoke 20
3. Clap, clap, crépite ! 20
4. FA SI LA Sauter 20
VII. Dispositifs compatibles 20
VIII. Sécurité des appareils mobiles 21
IX. Entretien et garantie limitée 21
X. Performances et Bénéfices cliniques attendus 22
XI. Informations du fabricant 22

Accès au guide utilisateur via l'application

Les instructions d'utilisation sont disponibles dans l'application, depuis le menu principal →  → “Informations” → Cliquer sur le lien à côté du symbole suivant 

I. Étiquettes et symboles

	Informations sur le fabricant et date de fabrication (sur l'étiquette, au format AAAA-MM-JJ)
	Indique le numéro de catalogue du fabricant afin que le dispositif médical puisse être identifié (dans notre cas, la version du dispositif médical)
	Dispositif médical
	Marquage CE, Conformité européenne
	Identifiant unique des dispositifs
	Consulter le mode d'emploi ou consulter le mode d'emploi électronique

Note sur les avertissements, les mises en garde et les indications concernant cette notice et l'application.

	ATTENTION : indique qu'il faut être prudent lors de l'utilisation de l'appareil ou de la commande à proximité de l'endroit où le symbole est placé, ou que la situation actuelle nécessite une prise de conscience ou une action de l'opérateur afin d'éviter des conséquences indésirables.
	ACTION OBLIGATOIRE : Oblige l'utilisateur à effectuer l'action obligatoire spécifiée par le signe complémentaire.
	INDICATION : une déclaration indiquant des informations supplémentaires ou une solution de contournement à une situation rencontrée.

II. Contact

En cas de problème ou de question, veuillez contacter le support technique à l'adresse suivante :

support@poppins.io

En cas d'incident grave lié à l'utilisation de l'application, signalez-le immédiatement à la société bMotion technologies (Poppins) et à l'autorité compétente concernée (ANSM pour la France).

III. Mode d'emploi

Poppins

⚠ **Mise en garde générale**

Ce document est destiné à être lu par les parents ou les tuteurs légaux des patients.

Veuillez lire attentivement les sections " Utilisation prévue " et " Indications prévues " avant l'utilisation de Poppins.

1. Utilisation prévue

Poppins est une thérapie numérique destinée à la rééducation des troubles spécifiques des apprentissages par un entraînement cognitif et rythmique.

2. Indications prévues

Poppins est destiné aux enfants âgés de sept à onze ans présentant un trouble spécifique de l'apprentissage notamment :

- Trouble spécifique des apprentissages avec déficit en lecture : Dyslexie
- Trouble spécifique des apprentissages avec déficit en expression écrite : Dysorthographie

Le dispositif médical numérique Poppins consiste en un protocole d'entraînement dans un format numérique utilisable de manière autonome par le patient à domicile et selon une progression adaptative en fonction de son niveau. Le dispositif médical numérique combine deux modules :

- Module 1 - Entraînement rythmique multimodal : ce module cible les déficits de traitement temporel, impliqués dans les difficultés phonologiques chez le patient

dyslexique. Il comprend des exercices de synchronisation rythmique, de reproduction et de complétion de rythmes, mobilisant simultanément les modalités auditive, visuelle et motrice pour améliorer les capacités de segmentation temporelle du langage.

- Module 2 - Entraînement de langage écrit : ce module cible les compétences graphophonologiques et langagières. Il comprend quatre axes coordonnés (phonologie, graphophonologie, transcription, sémantique). Il met en œuvre les recommandations du CNP d'Orthophonie (2022) qui soulignent la nécessité de mettre en place des entraînements de langage écrit structurés réguliers.

Cette combinaison repose sur l'intégration de résultats scientifiques récents à des interventions établies et permet d'agir simultanément sur les mécanismes sous-jacents (via le module 1 d'entraînement rythmique) et les symptômes (via le module 2 d'entraînement de langage écrit) du trouble de l'apprentissage. Chaque session dure 20 minutes, répartie équitablement entre les deux modules (10 minutes chacun). Poppins intègre un mécanisme de contrôle limitant l'entraînement numérique à 20 minutes par jour. Le format numérique assure la réplicabilité du protocole et sa conformité aux recommandations de bonnes pratiques, tout en permettant au patient de progresser en autonomie à domicile avec la régularité nécessaire à la rééducation. La difficulté s'ajuste progressivement aux performances de l'enfant selon le principe de la zone proximale de développement (Vygotski).

3. Recommandations d'utilisation

Poppins est un dispositif thérapeutique, et ne doit pas être considéré comme un substitut à un suivi médical.

Il peut être utilisé seul ou en complément de programmes thérapeutiques et/ou éducatifs.

ⓘ Il est recommandé d'utiliser Poppins 20 minutes par jour à raison de 5 jours par semaine.

⚠ Notez qu'il est déconseillé d'utiliser des écrans avant de se coucher, au risque d'affecter la qualité du sommeil.

⚠ Les écrans, notamment ceux qui émettent une lumière bleue, peuvent provoquer une fatigue oculaire. Veuillez garder l'appareil à une distance raisonnable dans une pièce bien éclairée. Pour réduire les effets de la lumière bleue, la plupart des appareils mobiles disposent d'un mode lecture.

ⓘ Contenant des activités liées à la voix, *Poppins* ne peut pas être utilisé par des utilisateurs muets.

⚠ *Poppins* peut ne pas convenir aux utilisateurs souffrant d'épilepsie photosensible, de daltonisme, de limitations physiques temporaires ou permanentes.

- Si votre enfant souffre de l'un des troubles médicaux susmentionnés, veuillez consulter votre professionnel de santé avant d'utiliser l'appareil.
- Si votre enfant est victime d'une crise pendant l'utilisation de l'appareil, interrompez l'utilisation et veuillez consulter un professionnel de santé avant d'utiliser l'appareil de nouveau et signalez-le à la société bMotion technologies (Poppins).
- Si votre enfant présente une réaction émotionnelle, des troubles du sommeil, des vertiges, des nausées, des maux de tête, une fatigue oculaire ou des douleurs articulaires pendant l'utilisation de l'appareil, interrompez le traitement. Si le problème persiste, contactez un professionnel de santé.

❗ En cas d'incident grave lié à l'utilisation de l'application, signalez-le immédiatement à la société bMotion Technologies (Poppins) et à l'autorité compétente concernée (ANSM pour la France).

IV. Instructions d'utilisation

L'installation, le lancement, la connexion, la mise à jour et l'assistance aux utilisateurs sont censés être effectués par le tuteur légal de l'utilisateur.

A. Mise en route

L'utilisation de *Poppins* nécessite votre inscription au sein du programme Poppins auprès du fabricant, au cours de laquelle:

1. il vous sera donné la possibilité de créer votre mot de passe de connexion lié à votre e-mail d'inscription.
2. il vous sera communiqué les liens de téléchargement de l'application si vous effectuez l'inscription via le site web *Poppins*. (Ce lien n'est pas nécessaire en cas d'inscription via l'application directement).

ⓘ Les liens de téléchargement vous dirigent soit sur le *Play Store* (pour les utilisateurs d'appareils Android) soit sur l'*App Store* (pour les utilisateurs d'appareils iOS et iPadOS), veuillez sélectionner le lien de téléchargement en fonction de votre appareil mobile. Dans les deux cas, il vous sera demandé de posséder un compte correspondant à

la plateforme sur laquelle vous effectuez le téléchargement : un compte Google pour le *Play Store*, un identifiant Apple pour l'*App Store*.

Une fois sur la page de l'application, téléchargez-la et installez-la.

Veuillez accepter les demandes d'installation, le cas échéant.

B. Lancement et connexion

Une fois installée sur votre support, sur l'écran d'accueil ou sur l'écran des applications, l'icône *Poppins* doit apparaître. Tapez dessus pour lancer l'application.

Après une succession d'écrans de bienvenue, vous accédez à la fenêtre de connexion. Dans le premier champ texte, veuillez saisir l'adresse e-mail que vous avez utilisée pour vous inscrire au programme *Poppins*.

Dans le deuxième champ texte, veuillez saisir le mot de passe que vous aviez créé sur le site du fabricant.

C. Mise à jour

⚠ Il est important de maintenir *Poppins* à jour. Poppins se met à jour automatiquement tant que le dispositif support est connecté à Internet. Veuillez lire la section *Entretien et garantie limitée* pour plus d'informations.

D. Utilisation de Poppins

Le jeu est conçu pour être utilisé en toute autonomie mais la présence du tuteur légal est recommandée pour la première session.

⚠ *Poppins* requiert de l'utilisateur différents modes d'interactions. Pour garantir une utilisation optimale, veuillez suivre les directives de la section suivante.

Poppins nécessite un environnement calme et bien éclairé. Il est conseillé de jouer confortablement assis à une table pour pouvoir jouer à tous les jeux présentés (veuillez consulter la section *Précisions pour certains jeux - Paf Pastèque* pour plus d'informations).

⚠ Certains jeux nécessitent un accès au micro et à la caméra du dispositif support. Lorsque cela est demandé, il est important que vous acceptiez l'accès à ces éléments par l'application, sinon il sera impossible de l'utiliser.

⚠ L'utilisation d'un casque audio apporte une latence entre le son joué dans l'application et celui entendu. Ainsi, il est recommandé de jouer uniquement avec les haut-parleurs du dispositif support.

Il est également essentiel que les sons de l'application soient entendus. Veuillez vous assurer que le volume audio est suffisamment élevé pour comprendre les informations audio nécessaires à la lecture.

⚠ Veillez donc à jouer dans un environnement calme afin que le bruit ambiant ne perturbe pas les jeux nécessitant le micro.

⚠ Certains jeux fonctionnent avec l'accéléromètre du dispositif support, l'utilisateur doit être dans un environnement stable (par exemple, pas dans une voiture).

E. Naviguer dans l'application

⚠ Veuillez lire attentivement cette section afin d'assurer une compréhension et une utilisation optimales de Poppins.

⚠ Une compréhension de base des appareils mobiles (tablette ou smartphone) est nécessaire pour utiliser Poppins.

La plupart des informations et des instructions sont données par voie audio.

⚠ Assurez-vous que le système audio du dispositif support fonctionne correctement, que le son est réglé à un niveau approprié et qu'il n'est pas coupé.

1. Écran titre



L'écran titre vous permet de lancer le jeu avec le bouton JOUER , ou de vous déconnecter avec le bouton .

⚠Veuillez noter que la déconnexion n'est pas recommandée car vous devrez saisir à nouveau le mot de passe pour que votre enfant puisse utiliser le jeu.

2. Menu principal



L'écran d'accueil est le centre du jeu. Il permet à l'utilisateur d'accéder aux différents contenus de Poppins.

Le bouton 

permet d'accéder à **la carte du jeu**.

 Le bouton "**Boutique**" permet d'accéder à l'écran de personnalisation.

 Le bouton "**Changer de joueur**" permet de revenir à l'écran sélection de profil. Ce bouton n'est pas disponible lorsqu'un seul profil enfant est associé au compte parent.

 Le bouton "**Cartes mémo**" permet d'accéder à l'écran de gestion des cartes mémo.



Le bouton "**Trophées**" permet d'accéder à l'écran des trophées qui montre l'avancement de l'utilisateur dans sa thérapie.

 Dans la partie supérieure gauche de l'écran, cette icône permet d'ouvrir le menu options.

3. Menu options

Le panneau de configuration offre au joueur différentes options telles que le changement de profil, la modification de la police d'écriture, l'accès à l'écran titre, l'accès aux différents documents (crédits, informations légales, guide utilisateur, etc.) ainsi que

la possibilité de contrôler les effets sonores et les vibrations, et de configurer l'affichage du chronomètre.

4. Navigation sur la carte de Poppins

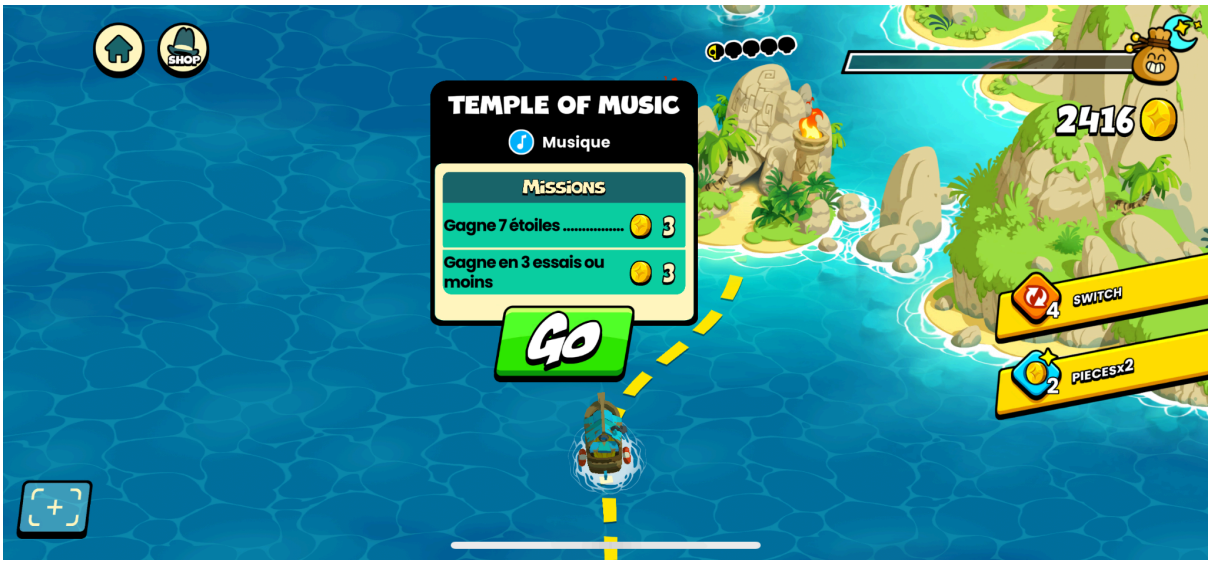
La carte du monde de Poppins montre le chemin à parcourir pour rejoindre la source du rythme de la semaine. Chaque île sur le chemin représente un jeu à réaliser par l'utilisateur.



Parfois l'utilisateur peut choisir le jeu qu'il veut réaliser.



Pour chaque jeu, une série de missions est proposée. Les missions servent uniquement de motivateur pour bien réussir le jeu, gagner des pièces et acheter des éléments pour habiller son avatar ou acheter des bateaux.



5. Mettre en pause, reprendre et quitter les jeux

Pendant un jeu, l'utilisateur peut mettre le jeu en pause en appuyant sur le bouton de pause  situé dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour le reprendre, il faut appuyer sur le bouton *CONTINUER*, et pour quitter un jeu, il faut appuyer sur le bouton *QUITTER*.



Si l'utilisateur quitte un jeu, sa progression ne sera pas sauvegardée.

6. Déconnexion

Si vous voulez vous déconnecter, retournez à l'écran titre (accessible depuis le panneau de contrôle du menu principal), puis cliquez sur le bouton d'alimentation rouge  en haut à gauche.

Si vous quittez le jeu sans vous déconnecter ou si vous fermez l'application, vous n'aurez pas à passer par la phase de connexion la fois suivante.

V. Activités, format et modes d'interaction

A. Activités

⚠ Veuillez lire attentivement cette section afin d'assurer une compréhension et une utilisation optimales de Poppins.

1. Rythmiques

L'application présente des jeux rythmiques spécifiques dont l'intention principale est de stimuler les processus sollicités par l'entraînement rythmique, plutôt que d'offrir une formation rythmique académique formelle.

Il est important de considérer la musique dans son acception large, englobant les concepts de rythme, de hauteur, de mélodie (qui est une combinaison des deux premiers éléments), ainsi que de structure et d'harmonie. Cette approche étendue de la musique ouvre la voie à un large éventail d'activités couvrant un spectre large de niveaux de difficulté pour l'utilisateur.

Les activités sont donc divisées en trois catégories :

a) Pratique rythmique

La pratique rythmique dans ce contexte se concentre exclusivement sur la production sonore, sans recours à la notation écrite. Cette pratique peut inclure par exemple la reproduction de morceaux musicaux préexistants, la répétition de rythmes présentés, l'achèvement de rythmes joués de manière partielle, ou la synchronisation avec un tempo donné. Toutefois, la notation écrite peut être utilisée comme aide visuelle complémentaire.

b) Lecture rythmique

L'objectif de la lecture rythmique est de maîtriser la reconnaissance et l'interprétation d'un rythme par le biais de la notation écrite. La compétence en lecture

rythmique est habituellement évaluée en demandant à l'enfant de jouer le rythme noté. Bien que des supports visuels puissent faciliter cet apprentissage, il est crucial de limiter ces aides, en particulier celles qui favorisent la synchronisation directe, comme un curseur se déplaçant sur la partition. Une présentation trop importante de ces aides peut permettre à l'enfant de reproduire le rythme en se basant uniquement sur les indices visuels, sans réellement lire et interpréter la notation rythmique.

c) Écriture rythmique

L'écriture rythmique implique le processus inverse à la lecture rythmique. Elle consiste à développer la capacité à transcrire une œuvre rythmique sous forme de partition. L'évaluation de cette compétence se fait souvent par le biais de la dictée rythmique, où l'enfant écoute un morceau de musique et est ensuite invité à en réaliser la transcription écrite.

Tous ces exercices peuvent être présentés à des niveaux de difficulté différents. L'écriture rythmique peut par exemple être présentée sous forme de jeux d'association entre des extraits musicaux et des transcriptions graphiques. L'enfant peut alors se reposer sur ses compétences en lecture rythmique pour réussir l'exercice.

2. Langagières

Les activités langagières sont de quatre ordres.

a) Processus sous-jacents (phonologie, visuo-attentionnel, multimodalité)

Dans *Poppins* différentes activités reposent sur la capacité à identifier les sons contenus dans un mot (phonème ou syllabe) faisant ainsi appel aux compétences phonologiques et méta-phonologiques. Il peut s'agir par exemple d'activités de classification de mots selon les sons qui les composent. De plus, les activités (langagières et rythmiques) sont effectuées sous différentes formes et nécessitent d'interagir de plusieurs façons avec le support numérique, permettant de solliciter les compétences visuo-attentionnelles, les fonctions exécutives, et les praxies.

b) Graphophonologie

Différentes activités reposent sur le fait de mettre face à face des représentations graphiques et les sons (syllabes et mots) qui leur correspondent. L'objectif est d'apprendre au joueur à lier une forme graphique à une représentation phonologique, dans des activités de lecture comme par exemple de la catégorisation de mots écrits.

c) Transcription

Les activités de transcription reposent sur la capacité à écrire les mots en travaillant l'orthographe lexicale (ex : connaissance des irrégularités orthographiques), l'orthographe grammaticale (ex : différenciation et/est) ainsi que la morphologie flexionnelle (ex : les marques du pluriel) et dérivationnelle (ex : reconnaître les structures préfixe-radical-suffixe). Des activités comme la complétion de mots sont par exemple proposées ici.

d) Sémantique

Les activités de sémantique reposent sur la compréhension du langage écrit. Cela passe par la connaissance du vocabulaire, la compréhension de structures syntaxiques (ex : propositions subordonnées) et textuelles (ex : organisation des idées dans un texte) ainsi que la réalisation d'inférences. Cela passe par des activités telles que l'exécution de consignes écrites ou la remise en ordre chronologique d'histoire.

B. Modes d'interaction (entrées)

Le mode d'interaction (type d'action ou informations entrantes) est la façon dont le joueur interagit avec le jeu :

1. Toucher

La tape est l'interaction la plus courante sur les dispositifs tactiles/écrans tactiles. Dans *Poppins*, c'est le principal moyen d'interaction. C'est la seule entrée requise pour la navigation dans l'application et le mode d'interaction le plus fréquent dans les activités.

2. Glisser-déposer

Il s'agit de poser le doigt sur un élément puis de le faire glisser pour déplacer cet élément à l'endroit désiré.

3. Glisser

Il s'agit de poser le doigt sur un élément puis de le faire glisser pour faire défiler le contenu de cet élément ou le faire rouler.

4. Voix et clap des mains

Certains jeux se jouent en chantant ou en tapant dans les mains. La détection de la voix ou des claquements de mains s'effectue via le microphone du dispositif support.

Selon le jeu, la durée et l'intensité des sons détectés servent de facteurs déterminants pour la validation de l'entrée. C'est pourquoi l'environnement d'utilisation doit être aussi silencieux que possible pour obtenir des performances optimales.

5. Caméra (ex : coup de poing au-dessus)

Certains jeux nécessitent que la caméra du dispositif support soit allumée. La caméra détecte les mouvements effectués devant elle. La détection de la partie du corps (le bras de l'utilisateur) se fait en comparant la succession d'images captées par la caméra (derrière le bras en mouvement, le fond ne change pas, donc seul le mouvement du bras est identifié et la saisie est validée). C'est pourquoi l'éclairage de l'environnement ne doit être ni trop fort ni trop faible, et ne doit pas être directement orienté vers la caméra.

6. Saisie au clavier virtuel (login, mot de passe, nomination, etc.)

À différents instants, l'utilisateur peut se voir demander de remplir des champs textes. Lorsque l'on clique sur un champ texte, un clavier virtuel apparaît à l'écran pour que l'utilisateur puisse saisir le nom choisi. Il se comporte comme un clavier normal. Lorsque le nom est choisi, l'utilisateur doit appuyer sur la touche "entrée" pour faire disparaître le clavier.

7. Accéléromètre et gyroscope (ex : secouer la tablette)

Certains jeux utilisent la captation de l'interaction par mouvement du dispositif. Par exemple, dans un des jeux, l'utilisateur doit secouer brusquement le dispositif de support. La détection des secousses utilise les données de l'accéléromètre et du gyroscope du dispositif de support comme entrée. La détection se fait en comparant les vitesses auxquelles le dispositif de support est déplacé et/ou l'orientation du support à différents moments. Ainsi, dans les jeux qui utilisent ce système, il est important que les mouvements soient brusques pour que la variation de vitesse soit bien détectée en entrée.

⚠ Ne faites pas de mouvements violents lors de l'utilisation de Poppins afin d'éviter d'endommager l'environnement ou de vous blesser.

VI. Résolution des problèmes

A. Dépannage

1. "Je ne peux pas télécharger ou installer l'application"

Certains appareils mobiles n'affichent pas de message d'erreur lorsqu'il n'y a pas assez d'espace disponible pour télécharger ou installer une application. Vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace sur votre dispositif support.

2. "J'ai perdu mon mot de passe"

Si le mot de passe est perdu, cliquez sur "J'ai oublié mon mot de passe" sur l'écran de connexion. Sur l'écran suivant, saisissez l'adresse électronique utilisée pour vous connecter. Un e-mail contenant un code de sécurité vous sera envoyé. Saisissez ce code et votre nouveau mot de passe dans l'écran suivant et connectez-vous à nouveau avec votre adresse électronique et votre nouveau mot de passe.

3. "L'audio et les jeux ne sont pas synchronisés"

Le problème peut survenir principalement lorsque vous jouez avec des écouteurs. Les casques sont sujets à la latence. Essayez de jouer directement avec les haut-parleurs du dispositif support.

Si le jeu souffre de latence malgré tout, il se peut que la mémoire de votre dispositif support soit trop chargée. Veuillez fermer les applications tournant en arrière-plan et libérer de l'espace.

4. "L'application ne se met pas à jour"

La mise à jour est effectuée automatiquement lorsque le dispositif support est connecté à Internet. Si la mise à jour automatique de l'application échoue, vous serez dirigé par l'application vers la page de téléchargement pour télécharger et installer la mise à jour.

B. Précisions pour certains jeux

1. Paf Pastèque (détection du mouvement du poing)

⚠ Paf Pastèque nécessite un environnement optimal pour être mis en place. Les lumières ne doivent être ni trop vives ni trop faibles, et ne pas être directement dirigées

vers la caméra. Le joueur doit frapper au-dessus de la caméra (entre 30 et 50 centimètres), en parallèle avec l'écran du dispositif support.

a) Concernant la luminosité environnante

La détection du poing se fait par comparaison des images capturées par la caméra.

⚠Une luminosité trop forte ou trop faible, ou la présence d'un reflet sur l'objectif de la caméra empêche la capture d'images exploitables par le système. Pour éviter tout reflet sur la caméra, veillez à ce qu'aucune lumière ne soit orientée directement vers elle.

Il est important que l'arrière-plan soit statique, sans mouvement ni personne autre que l'utilisateur dans le champ de vision de la caméra.

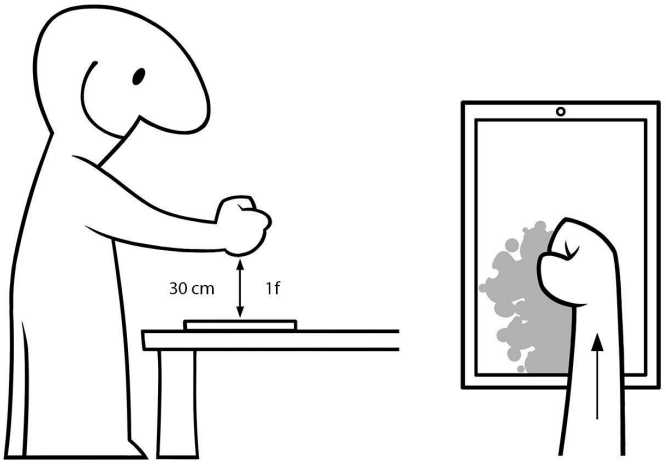
b) Concernant la position

⚠Pour assurer la meilleure détection, le mouvement doit être effectué entre trente et cinquante centimètres au-dessus du dispositif support (voir l'image ci-dessous). Pour y parvenir, selon la taille de l'utilisateur, on peut par exemple poser le dispositif support sur une chaise ou sur une table et se tenir debout devant elle. Le mouvement doit également être effectué parallèlement à l'écran.

Il est important de prendre en compte la position de la caméra du dispositif support. Si celle-ci est sur le côté, il faut jouer en positionnant son poing sur le côté également.

L'utilisateur doit également veiller à ne pas trop se pencher au-dessus du dispositif support car les mouvements de la tête ou du corps du joueur pourraient être détectés, perturbant ainsi l'expérience.

Une ombre du poing est représentée à l'écran pendant ce jeu. L'utilisateur peut s'y référer pour obtenir la meilleure position.



c) Concernant le mouvement

Pour une détection optimale des mouvements, le mouvement de coup de poing doit être bref, sinon la caméra détectera un ensemble de mouvements lents qui seront ignorés.

2. OK Karaoke

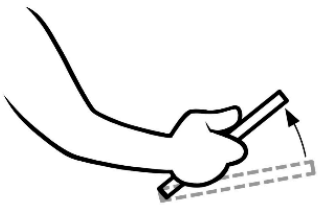
OK Karaoke a besoin de sons détectés par le microphone du dispositif support pour fonctionner. Afin de ne pas prendre en compte les bruits environnants, les sons ne sont considérés comme valides que lorsqu'ils durent un certain temps et sont chantés suffisamment fort.

3. Clap, clap, crépite !

Clap, clap, crépite ! a besoin de sons détectés par le microphone du dispositif support pour fonctionner. Afin de ne pas prendre en compte les bruits environnants, les sons ne sont considérés comme valides que lorsqu'ils sont produits suffisamment fort.

4. FA SI LA Sauter

Dans FA SI LA Sauter, les mouvements du dispositif support sont détectés par son accéléromètre. Le système détecte les variations de vitesse pour valider ou non les mouvements. Il est donc important que les mouvements soient brusques pour être détectés.



VII. Dispositifs compatibles

⚠ Le dispositif support est l'appareil mobile sur lequel l'application *Poppins* doit être installée. Assurez-vous que le dispositif support est suffisamment chargé pour garantir un accès ininterrompu au jeu.

Veuillez vous référer aux instructions du fabricant de votre dispositif support pour toutes les informations relatives à l'utilisation, telles que la gestion du volume, la charge du dispositif support, la réparation et l'élimination.

Appareils minimums compatibles avec Poppins :

- Tous les appareils Android sous Android 11 ou ultérieurs.
- Tous les appareils Apple sous iOS 15 / iPadOS 15 et ultérieurs.

Espace mémoire	4 Go d'espace mémoire libre
Caméra	Caméra frontale
Microphone	Oui
Accéléromètre	Oui
Connexion internet	Au moins une connexion Wifi
Ratio écran	Entre 4:3 et 22:9

⚠Si les interactions détectées par des capteurs tels que la caméra, le microphone ne sont pas correctement détectées par le dispositif support mobile, veuillez contacter l'équipe de support dédiée.

VIII. Sécurité des appareils mobiles

Poppins a été conçue en tenant compte de l'état de l'art en matière de cybersécurité et de protection des données. Vous trouverez ci-dessous un ensemble de bonnes pratiques pour garantir une sécurité maximale sur votre dispositif support:

- Utiliser un mot de passe/un code pin pour déverrouiller l'appareil
- Activer la fonction de verrouillage automatique de l'appareil après une courte période d'inactivité.
- Éviter d'utiliser des réseaux WiFi non fiables
- Installer sur votre appareil un logiciel de sécurité pour le protéger contre les logiciels malveillants et les virus.
- Maintenir le système d'exploitation de votre appareil et *Poppins* à jour avec les dernières versions disponibles.

IX. Entretien et garantie limitée

L'application est prise en charge pendant un an à compter de la première connexion. La prise en charge est renouvelée pour un an à chaque mise à jour.

Lorsque la date limite est atteinte, l'utilisation de *Poppins* est rendue obsolète : les utilisateurs ne peuvent plus utiliser *Poppins*.

Pour garantir le bon fonctionnement des mises à jour, il est recommandé de connecter votre dispositif support à Internet au moins une fois par semaine.

Néanmoins, *Poppins* fonctionne également sans connexion continue au réseau et permet de jouer en mode hors ligne.

N'oubliez pas que la mise à jour nécessite que l'utilisateur dispose d'un espace mémoire libre sur son dispositif support.

Si la mise à jour automatique de l'application échoue, vous serez dirigé par l'application vers la page de téléchargement pour télécharger et installer la mise à jour.

Si votre appareil est débridé, la garantie est tacitement interrompue.

X. Performances et Bénéfices cliniques attendus

Les performances cliniques attendues sont les suivantes :

- Améliorer la précision et la vitesse de lecture,
- Améliorer la conscience phonologique.

Les bénéfices cliniques attendus sont les suivants:

- Améliorer la qualité de vie

XI. Informations du fabricant

	**bMotion Technologies (Poppins)** **73 rue Léon Bourgeois** **91120 Palaiseau - France** **https://www.poppins.io/** **eIFU disponible dans l'application** 	CE

En cas d'incident grave lié à l'utilisation de l'application, signalez-le immédiatement à la société bMotion technologies (Poppins) et à l'autorité compétente concernée (ANSM pour la France).