

Evotonomia · Démarrage rapide

8 étapes · ~10 min pour la base

Configurer en 8 étapes

1. Mot de passe admin

Cadenas haut-droite → créer mot de passe.
Oublié : code de réinit. par email (preuve d'achat).

2. Profil enfant

Accueil → + *Créer un profil*. Prénom + avatar. Multi-profils illimités.

3. Pièces actives

Tableau de bord → *Pièces*. Activer uniquement celles qui correspondent à la vie réelle (Maison / École / Internat).

4. Missions

Tableau de bord → *Missions*. Choisir pièce, créer la mission, décomposer en 3-8 étapes, choisir pictogramme Fitzgerald.

5. Points & récompenses

Optionnel par enfant. *Progression* → activer. Puis *Récompenses* → 2-3 récompenses, coût 5-30 pts.

6. Planning

Progression → enfant → *Planning hebdo*. 2-5 missions/jour max au début. Bouton *Dupliquer* pour gagner du temps.

7. Activités annexes

Activités : Minuteur, Ma journée (5 sous-act.), Jeu Mémo, Où va cet objet ?, **NEW** Pop-it.

8. Vérifier & sauvegarder

Déconnexion → tester en mode enfant. Puis *Sauvegarde* → *Exporter les données* (JSON).

Nouveautés v1.1

Rappels du chronomètre (mission)

Dans le formulaire mission, activer *Chronomètre* → panneau *Rappels avant la fin*.

Rappel sonore + Vibreur aux paliers 15/10/5/3/1 min. Anticiper les transitions sans presser.

Pop-it — sas de détente

Cinquième tuile dans *Mes activités*. Aucun score, aucun enjeu. Usage : avant mission exigeante, entre 2 étapes frustrantes, en salle d'attente. Activable / désactivable globalement.

Repères clés

À ne pas oublier

- Mot de passe oublié : code de réinit. par email.
- App **100 % locale** : pas de cloud, sauvegarde JSON manuelle.
- Pseudonymes recommandés en cadre pro (RGPD).

Bons réflexes

- Démarrer minimaliste : 3-4 pièces, 2-3 missions, 2 récompenses.
- 3-8 étapes par mission. *Ordre libre* en cas de doute.
- Co-construire les récompenses avec l'enfant.
- Sauvegarde JSON après paramétrage initial.

Aide-mémoire — code couleur Fitzgerald

Vert · Actions

verbes (manger, dormir, ranger) — pour les missions et étapes-actions

Orange · Objets

noms communs (cartable, brosse, savon) — pour étapes désignant un objet

Rose · Émotions / social

content, fâché, fatigué — pour *Mon humeur*, missions sociales