

Le jour de l'installation

Quelques petits conseils pour que le jour de l'installation se passe dans les meilleures conditions, certains vous paraîtront logiques, mais ... sont tirés d'expériences réelles.

... même le portable déchargé sans chargeur ou le PC sans port USB et lecteur de CD-ROM ;-)

Si vous avez d'autres questions, n'hésitez pas à nous les poser par e-mail, c'est volontier que nous y répondrons.

[Télécharger ce document au format pdf](#)

Ordinateur :

L'ordinateur devra être en état de fonctionnement et sera équipé d'un lecteur de CD-ROM et / ou d'un port USB, sinon il ne sera pas possible d'installer le logiciel. Si vous disposez d'un ordinateur portable, munissez-vous du chargeur, la batterie n'est pas inépuisable et vérifiez également qu'il s'agisse du bon chargeur.

Imprimante :

L'imprimante devra être fonctionnelle, la cartouche d'encre ou de toner suffisamment pleine pour que l'on puisse effectuer quelques tests d'impression. C'est toujours embêtant de perdre du temps à devoir chercher les pilotes sur Internet ou dans le "*carton des trucs de l'ordinateur, qu'on avait pourtant bien rangé ici ...*" ;-)

Sauvegardes :

Infoludo est capable de faire des sauvegardes sur des supports amovibles ou des disques réseau. Il serait idéal de disposer le jour de l'installation des supports qui seront utilisés (disque dur externe, clef USB) et en cas de disque réseau que la connexion soit fonctionnelle

Connexion Internet :

Si vous n'avez pas Internet, Infoludo fonctionnera sans problème, seules les fonctions qui nécessitent une connexion ne fonctionneront pas !

Il est possible avec Infoludo d'envoyer des e-mails, de mettre à jour des données sur un site Internet. Pour que tout ça fonctionne il faut bien entendu qu'une connexion Internet soit disponible (par câble ou Wifi). L'envoi d'e-mails nécessite une connexion avec le serveur SMTP de votre fournisseur d'accès à Internet ou de votre hébergeur. Pour pouvoir utiliser ces connexions, certains paramètres doivent être connus : nom du serveur , nom d'utilisateur, mot de passe etc. Normalement ces informations vous ont été communiquées dans les papiers reçus lors de la souscription à l'offre d'abonnement ou d'hébergement.

Documents :

Infoludo permet d'éditer et d'imprimer certains documents tels que : règlement, lettres de rappels, étiquettes, etc. Il est possible de les personnaliser avec votre règlement, vos logos, etc. Pour que ces paramètres puissent être édités directement, essayez d'avoir ces documents sous forme informatique le jour de l'installation (fichiers images du/des logo(s) , page Word du règlement, etc.).

Paramètres :

Avec son système de préférences, Infoludo est normalement capable de s'adapter à la majorité des ludothèques en termes de prix d'amende, de durée de location, des droits aux jeux , etc. , mais pour pouvoir intégrer ces valeurs il faut que celles-ci soient bien définies. Essayez de vous mettre d'accord sur ces points avant le jour de l'installation et ainsi de ne pas transformer l'installation en réunion du comité !

Ouverture de la ludothèque :

Le jour de l'installation ne devrait pas être un des jours d'ouverture de la ludothèque, si vous ne pouvez le faire en dehors des jours de fonctionnement, essayez de faire une fermeture exceptionnelle le jour de l'installation.

Déroulement de la journée :

Une journée d'installation standard se déroule en général en 2 parties :

Le matin :

- › Installation du logiciel
- › Installation du module de modification des impressions (éditeur d'états)
- › Importation des éventuelles données existantes
(envoyées par Internet quelques jours auparavant et déjà traitées)
- › paramétrage du logiciel
- › Formation sur l'administration d'Infoludo
- › Formation de base sur l'éditeur d'états

L'après-midi

- › Présentation d'Infoludo.
- › Formation sur les manipulations de base :
 - › création des fiches jeux / membres
 - › modification des inventaires des jeux
 - › location et retour des jeux
 - › réservation des jeux
 - › impressions standard
 - › gestion des lettres de rappel
- › Bouclement de la journée
- › sauvegarde des données

- › Mise en situation réelle de manière ludique avec un client pénible : *M.Lagaffe* :
 - › création de sa fiche
 - › activation de son abonnement
 - › réservation de jeux
 - › annulation de réservation
 - › prolongation de location
 - › perte de pièces
 - › annulation de location
 - › oubli du porte-monnaie
 - › ... et plus encore !

- › Vous allez *adorer* M.Lagaffe ;-)

Ce petit jeu permet de démystifier le logiciel et de mettre en confiance les différentes ludothécaires qui devront faire face à ce genre de situations (peut-être pas aussi compliquée quand même !)

- › Remise en état de vos données et effacement des tests après le passage de M.Lagaffe.

