

Périphérique

Akiba-quiz : une application, deux penseurs



Les deux avatars du jeu, Akiba (la fille) et Bivigou (le garçon).



Ici, un interface du jeu présentant les trois disciplines.

COE

Libreville/Gabon

Grâce à ce jeu éducatif conçu par deux jeunes Gabonais, Stive Roméo Makanga et Orphé Eddy Loïc Koumba, ce jeu éducatif offre désormais aux enfants du cycle primaire d'allier jeu et révision. Avec Akiba et Bivigou, les deux principales mascottes de l'application, l'aventure s'annonce plutôt passionnante.

« **NOUS** avons pensé que le changement d'environnement d'apprentissage permettra à l'élève de se débarrasser du côté rébarbatif des exercices, vécu très souvent en classe avec des enseignants parfois peu patients. » Tel est le point de vue de Stive Roméo Makanga et Orphé Eddy Loïc Koumba, la trentaine révolue, les deux concepteurs du jeu éducatif Akiba-quiz. Une idée qui a commencé à prendre corps au dernier trimestre de l'année 2016.

Informaticiens de leur état, les deux jeunes songent à créer une application éducative, avec la ferme intention d'emmenner progressivement le système éducatif national à basculer vers le numérique. Un projet ambitieux mais pas irréalisable. Pour sa matérialisation, ils achètent d'abord des manuels scolaires au programme, avec l'intention de revisiter les contenus notionnels pour se faire une idée du travail à abattre. Ils réfléchissent ensuite sur le moyen de rendre toutes ces informations, souvent difficilement accessibles pour les élèves, ludiques.

DÉTERMINATION • Convaincus que les enfants comprennent et apprennent mieux par les images, surtout lorsqu'elles convergent avec leur univers, Stive Roméo et Orphé Eddy Loïc réfléchissent sur celles qui mettraient davantage en valeur leur pays. Ainsi naît la mascotte principale : Akiba (merci



Stive Roméo Makanga (gauche) et Orphé Eddy Loïc Koumba (centre), au cours de la présentation de leur application de révision Akiba-Quiz.

en langue fang). « Certaines personnes nous ont souvent demandé pourquoi un tel choix, surtout lorsqu'on sait qu'aucun de nous deux n'est Fang. Nous leur avons bien fait comprendre qu'on n'a nullement besoin d'être fang pour aimer la langue. Le projet aurait pu porter un nom punu, ndzèbi, etc., mais nous avons choisi celui-là. D'abord parce que nous l'avons trouvé très sympa. Ensuite, parce que sa signification résume bien notre état d'esprit : la gratitude », expliquent-ils.

Déterminés, les deux jeunes foncent dans leur aventure. Un mois plus tard, Akiba-quiz est téléchargeable sur le store de Google dans les tablettes, smartphones et ordinateurs. L'application propose au joueur des classes de 4e et 5e années (CM1 et CM2) de jauger la consistance de ses acquis dans les trois principales matières du cycle primaire, notamment en français, mathématiques et éveil. Ayant choisi un système d'évaluation fondé sur le quiz, c'est-à-dire des questions à choix multiples, les concepteurs expliquent avoir voulu rendre le jeu simple d'utilisation et moins rébarbatif pour les élèves : « Le trop de sérieux gâche quelque peu le plaisir de la révision. Cependant, avec le jeu, lorsqu'un enfant donne une mauvaise réponse, il vit l'erreur de manière moins affective. Ce qui est totalement différent lorsqu'il est face à un enseignant et des camarades de classe, souvent très moqueurs. »

SACRIFICES • L'aspect lu-

dique d'Akiba-quiz donne ainsi à l'enfant la possibilité de se débarrasser des contraintes liées à l'activité. Dégagee de toute contrainte de connexion, l'application fonctionne en toute autonomie, avec des mises à jour régulières en tâche de fond. Pour les concepteurs, mettre en place une telle plateforme demande de l'engagement et de la détermination. « La tâche a été ardue, je dois l'avouer. Nous avons dû travailler avec les moyens du bord. Généralement, on met 6 ou 12 mois, voire plus pour développer une application de ce type. Certaines personnes auraient employé des équipes pour travailler de manière rotative. Or, nous l'avons fait à deux en un mois », révèle Orphé.

Si le jeune développeur se satisfait du temps de réalisation, il ne veut cependant pas dire que c'est au prix de nombreux sacrifices que cette prouesse a été rendue possible. Dépourvus d'ordinateurs adéquats, de tablettes graphiques et d'autres outils de graphismes de dernière génération, les deux passionnés ont dû composer avec des méthodes archaïques.

« Pour dessiner, nous étions obligés de faire comme à l'ancienne. Crayon, papier, stylo-feutre avant de numériser et importer sur une plateforme convenable pour traiter les visuels. Lorsqu'on vise l'excellence, la compétitivité et la qualité, mieux vaud se servir des outils adéquats. Des Macs ou une tablette graphique par exemple auraient largement fait l'affaire. Mais...c'est compliqué,

comme on dit », explique Stive.

Des obstacles qu'ils ont dû surmonter, estimant que rien n'était toujours facile. Après la présentation officielle de leur invention, Stive et Orphé songent déjà à vulgariser leur jeu. Pour commencer, ils espèrent atteindre, grâce aux partenariats déjà tissés avec quelques établissements scolaires privés, un peu plus de 2000 téléchargements sur Google play.

« Pour nous, l'important reste la diffusion du jeu. Ce serait bien que tous les élèves du primaire se l'approprient. Nous avons déjà six établissements partenaires, qui ont été littéralement séduits par l'application. Nous ne comptons pas nous arrêter et allons encore prospecter », promet Orphé.

MADE IN GABON • Des applications comme Akiba-quiz, Stive et Orphé en ont une kyrielle en projet. Les deux concepteurs devraient bientôt présenter la suivante, cette fois dé-

diée au Cours préparatoire première année (CP1). L'application, en cours de développement, devrait charmer les tout-petits.

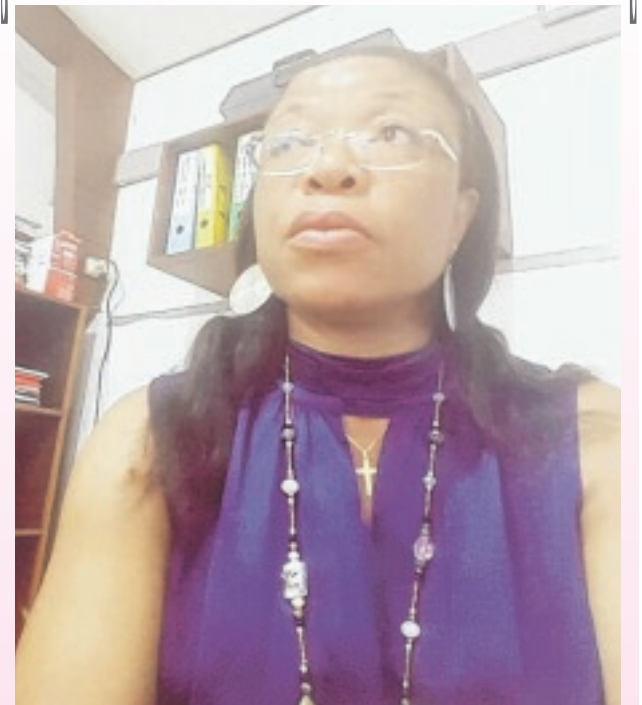
Outre l'éducation, les deux informaticiens promettent d'investir l'industrie du jeu vidéo avec des produits made in Gabon : « Le jeu mobile est une grosse industrie. Nos voisins l'ont bien compris et, d'ailleurs, beaucoup de studios de jeux vidéo naissent un peu partout sur le continent. Il n'est pas normal que le Gabon n'y soit pas. Les Gabonais devraient pouvoir s'amuser avec des jeux qui illustrent nos réalités. Ceux qui apprécient ce que nous faisons n'ont de cesse de nous exprimer leur ras-le-bol sur tous ces jeux venus d'ailleurs. Ils aimeraient simplement se divertir avec ceux made in Gabon. D'ailleurs, à ce sujet, nous avons déjà quelques prototypes de jeux, qui n'ont rien à voir avec l'éducation. Nous allons simplement nous battre pour obtenir quelques financements pour les perfectionner », annoncent-ils.

Mariage



28/01/2017 - 28/02/2017, il y a 1 mois, jour pour jour que Amedée et Andrée se sont unis devant l'officier d'état civil à la Mairie de Bikélé dans le 3^e arr. de Ntoum. A cet effet, le couple NGUEMA ETOUGHE remercie grandement toutes les personnes qui ont contribué à la réussite de ce somptueux mariage.

Anniversaire



Que le ciel soit toujours ouvert en ta faveur en ce demi-siècle. Merci d'illuminer nos vies, de ton Amour, ta bonne humeur, tes conseils soient comme ce beau vieux vin qui se bonifie avec le temps. Joyeux Anniversaire Chantal MINKO Mme OYONO