



L'Incroyable Aventure dans une école hors du commun

n° 2, mars 2022 par le BDE de l'ESPTA

École Supérieure Pour les Talents Atypiques, 16, rue Ampère, 95300 Cergy-Pontoise
www.espta.fr

SOMMAIRE

ÉDITO :

« Le Printemps » par Armelle Chapalain (Directrice)

EN INFORMATIQUE :

« La création des premiers jeux » par Alisée

EN LITTÉRATURE :

« Aux frontières du Réel » par Sophie

AU BDE :

« Prix Com'Handicap » par le BDE

EN DIRECT DE LA COLOC :

« Soirée Burger du 22 février » par Justin

JEUX VIDÉOS :

« Demon Blade » par Georges

HUMOUR ASPIE :

Les premières envois de blagues de nos lecteurs

ÉCHECS :

« Comment mater avec la dame » par Georges

RECETTE :

« Poulet au four » par Alisée

ÉVÈNEMENTS À L'ESPTA :

Conférences, nouveautés, sorties passées et à venir



Conférences
de l'ESPTA
AspieConfs

ÉDITO

par Armelle Chapalain, Directrice de l'ESPTA

Le printemps commence à montrer le bout de son nez: les arbres bourgeonnent, les fleurs sont de plus en plus nombreuses mais cette période marque aussi la fin du troisième trimestre pour les étudiants de l'ESPTA.

Pour les premières années, ce moment a un goût particulier, celui où les « choses sérieuses » commencent. En effet, fini l'adaptation, l'intégration, l'assimilation: le premier stage en entreprise a été effectué, les premiers partiels ont eu lieu. Les choses sérieuses peuvent commencer avec les questions sur les examens de fin de l'année, les choix d'option pour la deuxième année et les projets personnels à initier.

C'est aussi le temps des concours et projets inter-écoles. Aussi après avoir participé à la Piscine Python organisée par l'ISEE-IT, notre école voisine sur le campus, durant laquelle nos étudiants ont pu apprécier les présentations des travaux réalisés par les 3e années en informatique et constater que leur niveau n'était pas si éloigné, l'ESPTA a été choisie pour participer au Prix Com'Handicap en face de 3 autres grandes écoles supérieures d'Île-de-France.

Participer à ce Prix a représenté un réel défi pour nos étudiants perçu à l'origine comme "insurmontable" que ce soit pour concevoir une campagne de communication ou pire encore ! pour pitcher devant le jury et les autres étudiants participants. Et pourtant, ... car oui ils ont vraiment du talent les étudiants de l'ESPTA et chaque jour ils en prennent davantage conscience. En prenant confiance en eux, de nouvelles portes s'ouvrent et leurs avens professionnels chaque jour se rapproche.

En attendant, le dernier trimestre de l'année commence, nos étudiants sont au travail.

Très bonne lecture,



EN INFORMATIQUE

La création des premiers jeux

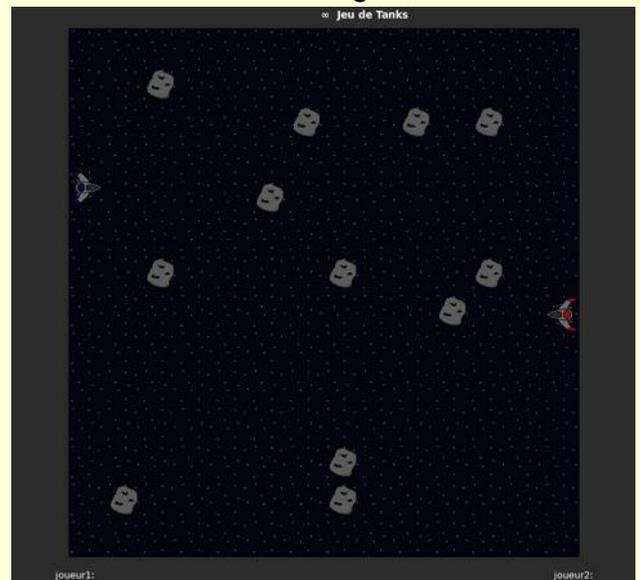
par Alisée

Notre groupe en cursus informatique a commencé à réaliser des programmes dès que nous avons achevé nos stages de janvier. C'est ainsi que nous pouvons vous présenter : une cocotte et un Jackpot de casino, puis un jeu de tanks que nous avons initié et dans lequel deux tanks s'affrontent en tirs croisés.

Dans le jeu de la cocotte, le programme propose la suite logique suivante : 1) poser une question dont la réponse ne peut être que *oui* ou *non*. 2) choisir entre un chiffre pair ou impair. 3) choisir une couleur. 4) le programme répondra alors par *oui* ou par *non* à la question posée initialement.

Le Jackpot est tel qu'au casino : en cliquant sur un bouton, un gif animé se lance durant 5 secondes, composé d'images nous avons dessinées et qui défilent. Un *random* (système aléatoire) détermine quelle image sera sélectionnée ainsi que le gain attribué selon le nombre d'images semblables affichées.

Pour faire les dessins, nous avons utilisé *Gimp*, un outil d'édition d'images.



Dans le jeu des tanks, le programme affiche au démarrage un carré de 700px sur 700px. La bataille peut alors commencer entre deux tanks qui doivent surmonter des obstacles pour s'affronter. Le travail s'est réparti ainsi entre les membres du groupe : Espace, Pirates et Voitures (Alisée); Tanks, Supercopter, et Cow-boys (Justin); Sous-marins, Avions et Robin des bois (Georges).

EN LITTÉRATURE

Aux frontières du Réel

par Sophie

Ce dernier trimestre a été extrêmement enrichissant, une fois encore. J'ai pu redécouvrir certaines œuvres et leurs auteurs : des fables et contes (La Fontaine, Perrault) me sont apparus sous un nouveau jour ! Et j'ai été immergée dans des univers variés aux côtés de personnages légendaires : univers de rêve (où la logique est très présente) et de nonsense (style littéraire où l'absurde, le paradoxe et la dérision naissent de jeux autour de la langue) en compagnie d'Alice; univers fantomatique chargé d'émotions et d'interrogations aux côtés d'Hamlet; univers fantastique et utopique dans un des voyages de Gulliver. Un univers particulier m'a étonnée : celui du personnage de Dorian Gray dont le portrait subit les marques du temps (et surtout celles de ses actions) à la place de son modèle.



Ce que j'ai appris et retenu, techniquement parlant : ces auteurs ont bien souvent à cœur de construire leur œuvre avec application et suivant un plan précis avant de passer à l'écriture.

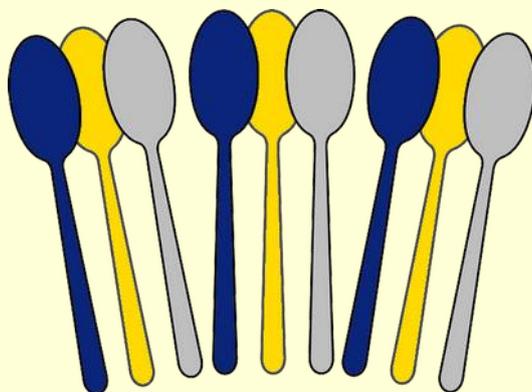
N'hésitez pas lire ou relire des ouvrages avec cette idée en tête.



Le logo créé par Mumbo Jumbo Studio a été remarqué et apprécié par le responsable de la mission Handicap chez ENGIE. La ligne incurvée du logo initial a été retournée pour former un sourire bienveillant et accueillant pour toutes les formes de handicap.



Les étudiants de l'ESPTA de l'agence Mumbo Jumbo Studio ont aussi proposé une application digitale : un quiz incluant des QCM sur les handicaps, notamment invisibles, complété par des tests de connaissances dans le but d'inciter des collaborateurs déjà en poste, ou qui vont être embauchés, à se déclarer s'ils sont en situation de handicap.



Enfin, l'originalité du projet de M.J.S s'est retrouvée dans sa proposition d'organisation d'un événement interne à l'entreprise pour faire prendre conscience de l'énergie dépensée lors de situations de handicaps. Lors d'une journée dans différents lieux de l'entreprise, les collaborateurs doivent relever 14 défis ludiques sous forme d'étapes à franchir. Au début de leur journée, 20 cuillères symbolisent le capital énergie et le but est de ne pas trop en perdre.



ESPTA : Prix des partenaires Com'Handicap 2022

EN DIRECT DE LA COLOC

Soirée Burger du 22 février

par Justin

Le 22 février 2022 au soir, nous avons organisé une soirée Burger entre étudiants et enseignants dans notre colocation. Nous avons pu acheter tous les ingrédients nécessaires et notre enseignant en Ntlogie (enseignement de codes de langages) a apporté un appareil pour cuire des frites !



Par la suite, nous nous sommes chargés de préparer la table puis de mettre le couvert pour la soirée Burger.

L'entre-aide *Aspie*, un de nos points forts, a été de mise pour optimiser le nettoyage de la table et son dressage.



Puis, avec l'aide de notre enseignant, nous avons préparé chacun notre burger selon nos goûts, en mélangeant viandes hachées.

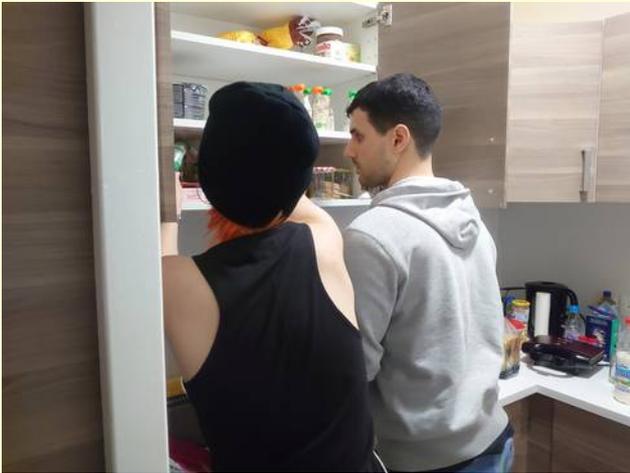


Ensuite, nous avons fait cuire nos préparations et y avons ajouté les ingrédients restant (salade, tomate en rondelles, fromage...). Nous avons joué à un petit jeu afin de savoir qui avait fait le meilleur burger de la soirée.





Bien-sûr, nous avons fait la vaisselle car il est de notre responsabilité de bien entretenir notre colocation !



Cette soirée a été très bénéfique pour nous tous comme l'avait été la soirée Pizza. Cet événement nous a permis d'acquérir de l'assurance dans la préparation de nos repas et nous avons tous été ravis de contribuer à la réussite de cette soirée par nos actions. C'était un moment agréable passé ensemble et ce n'est pas fini puisque nous ferons une autre soirée le mois prochain !



JEUX VIDÉOS

Demon Blade

par Georges

Demon Blade est un jeu mobile GRATUIT. Le jeu n'a pas de pub qui se lance automatiquement mais il est possible d'en visionner et ainsi obtenir des récompenses,



Le jeu se classe dans la catégorie des *rogue like* : jeu de rôle où le joueur explore un donjon infesté de monstres à combattre pour gagner de l'expérience et des trésors.



Les combats se font en 1v1 (duel), les attaques des ennemis sont peut variées mais sont d'un intérêt correct. Il est possible de choisir un démon en fonction d'un élément de son épée qui va apporter un pouvoir (d'où le nom du jeu) suivant le principe *Pierre/feuille/ciseaux*. Toutefois, il suffit de prendre un élément dit *vide*, qui représente alors un atout et aura la suprématie. L'ennemi le plus résistant est donc la tong cyclope avec des bras et des jambes, mais c'est l'ennemi le plus faible du jeu. Un des aspects les plus fun du jeu réside dans le fait qu'il est possible de frapper constamment les ennemis, avec plus ou moins d'efficacité, excepté le *diable sauteur* qui porte bien son nom et est donc considéré par la Communauté comme l'ennemi le plus pénible du jeu. Un autre point fort : la Communauté est largement ouverte aux français alors qu'elle est d'origine britannique, de plus elle a

une vision optimiste et fait de nombreux mèmes.

HUMOUR ASPIE

Nous avons reçu les premières blagues des lecteurs en réponse à notre appel dans le précédent numéro. Pour que cette page soit le reflet de l'humour Aspie (dont certains « spécialistes » nous privent), nous vous demandons de bien vouloir nous faire parvenir toutes les blagues que vous connaissez autour du thème autistique. Les meilleures (selon nos connaisseurs autoproclamés de la blaguounette Aspie !) seront publiées, alors n'hésitez plus et envoyez-nous vos calembours, plaisanteries, mots d'esprit voire vos dessins humoristiques à bde@espta-campus.fr en indiquant comme sujet : « Humour Aspie ».

1)

Tu sais que tu es *Aspie* quand, au retour de tes courses hebdomadaires au supermarché, tu jettes vite fait les produits réfrigérés au frigo ou au congélateur, et tu plantes tes autres sacs remplis de provisions au milieu de la cuisine jusqu'au soir sans les ranger, pour pouvoir aller enfile ton jogging favori et t'enfermer dans ta chambre-bulle.



2)

Combien de Neurotypiques faut-il pour changer une ampoule ?

Réponse : 10 !

1 chef de projet, 1 chef d'approvisionnement, 1 comptable, 1 DRH, 1 chef de chantier, 2 superviseurs et 3 ouvriers (un pour tenir l'échelle, un autre pour passer l'ampoule et un troisième pour la changer).



ÉCHECS

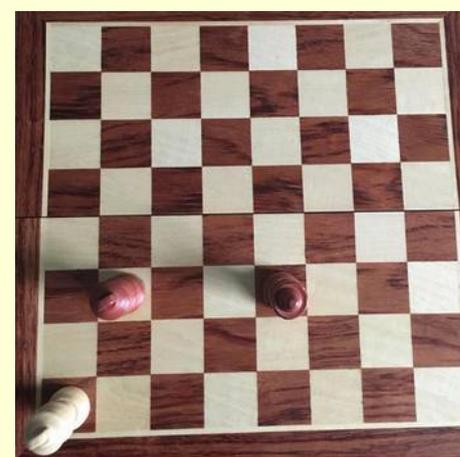
Comment mater avec la dame

par Georges

Dans ce numéro, je vais vous montrer comment *mater* quand il ne nous reste qu'une seule figure : la dame.

L'astuce est simple : toujours mettre la dame à distance pour forcer le roi à aller vers un bord puis rapprocher la dame vers ce bord pour y bloquer le roi en lui laissant 2 cases pour éviter le *pat*, il reste à ramener le roi pour *mater*. Il faut avancer alternativement sa dame et son roi (ou une autre figure) pour obliger le roi adverse à se déplacer vers le bord opposé.

Dans la première colonne, il s'agit d'un exemple où l'on coince le roi adverse en l'attaquant des deux côtés. Dans la seconde colonne, pour coincer le roi, on n'attaque que d'un seul côté.



RECETTE

Poulet au four

par Alisée



Ingrédients :

- 4 cuisses de poulet
- 4 hauts de cuisses
- Huile d'olive
- 1 teaspoon/5ml sel
- 1/2 teaspoon/2,5 ml poivre
- 1/2 teaspoon/2,5 ml paprika
- 1 teaspoon/5ml ail
- 1 teaspoon/5ml persil
- 1/4 teaspoon/1,2 ml piment d'Espelette
- 1/4 teaspoon/1,2 ml piment de Cayenne
- 2 gousses d'ail



Recette :

1. Préchauffer le four à 180°C.
2. Mettre les morceaux de poulet à température ambiante dans un plat et les badigeonner d'huile de chaque côté.
3. Mélanger les épices dans un petit bol.
4. Hacher l'ail et le mettre dans le mélange.

5. Saupoudrer le mélange sur chaque côté des morceaux de poulet et bien les malaxer avec les mains.

6. Mettre le poulet à cuire pendant 40 min.

7. Au bout des 40 min, sortir le plat et retourner chaque morceau puis remettre le plat encore 20 min.



ÉVÈNEMENTS À L'ESPTA :

Conférences, nouveautés, sorties

passées et à venir

CONFÉRENCES :

Une nouvelle AspieConf a eu lieu ce trimestre :



Autisme : au-delà des normes, la diversité continue

par Béatrice DUKA
Consultante autisme, mais pas que

05/03/2022 à 17h
en ligne sur invitation
inscription sur espta.fr/conf

Conférences de l'ESPTA AspieConfs

Suite au grand succès de ces conférences où le nombre des participants extérieurs (hors les étudiants de l'ESPTA) est limité à 30 personnes, nous proposons l'enregistrement de l'intervention (hormis la séance des questions-réponses) pour voir et revoir la formidable présentation de Béatrice Duka. Vous trouverez la vidéo sur la page des AspieConfs de notre site.

Pour vous tenir informés des conférences à venir, enregistrez-vous sur :

<https://www.helloasso.com/associations/espta-ecole-superieure-pour-les-talents-atypiques/adhesions/suivre-les-conferences>

SORTIES :

*Sortie au Marché de la Poésie
avec les étudiants en littérature de l'ESPTA*

Si vous êtes Aspie et amateur de la poésie, venez visiter le plus grand événement poétique de Paris avec les professeurs et étudiants de notre école. La sortie aura lieu le 10 ou le 11 juin 2022, dans la journée, place Saint-Sulpice (Paris 6^e). Pour vous inscrire, contacter le BDE à bde@espta-campus.fr. Les échanges avec les organisateurs et les éditeurs sont au programme.



Le 7 avril, une équipe de l'ESPTA a débarqué chez Microsoft France. Le résultat d'intervention de ce commando est la planification d'une sortie-visite annuelle chez Microsoft, afin de voir de l'intérieur le fonctionnement de cette grande entreprise.