



Adventura

Roxanne Bino
Anaëlle Zahnd
Luc Volery
Diego Fernandes Vaz

Profession:
Médiamaticien(ne)

Année de formation:
2024-2025

Nom de l'école professionnelle:
CPNV

Nom de votre entreprise:
Adventura

Date de soumission du projet:
31.05.2025

Résumé

Nous souhaitons développer une application mobile/web ludique pour encourager chacun à réduire son empreinte carbone au quotidien. Grâce à un système de défis interactifs, les utilisateurs recevront chaque jour une mission simple, comme privilégier les transports en commun, réduire leur consommation d'eau ou adopter une alimentation plus responsable. Le tout sera présenté avec un design coloré et inspiré des dessins animés, rendant l'expérience fun et motivante.

Table des matières

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | <i>Introduction</i> | 3 |
| 1.1 | Le contexte | 3 |
| 1.2 | Situation initiale | 3 |
| 2 | <i>Recherche d'idées et définition de projet</i> | 4 |
| 2.1 | Recherche d'idées | 4 |
| 2.2 | Définition et objectifs du projet:..... | 5 |
| 2.3 | Possibilités de réalisation | 5 |
| 3 | <i>Planification du projet</i> | 6 |
| 4 | <i>Annexes</i> | 7 |
| 4.1 | Procès-verbal..... | 7 |
| 4.2 | Cahier des charges | 9 |
| 4.3 | 4.3 KPI (indicateurs clés performances) | 11 |

1 Introduction

1.1 Le contexte

Nous avons eu la visite de MyClimate le mercredi 5 mars 2025. Suite à cette séance nous avons pris conscience qu'il est encore possible d'agir pour atteindre le net 0 en baissant drastiquement nos émissions de CO₂. Associer notre apprentissage professionnel à un projet écologique nous est apparu comme une approche pertinente. Ce défi nous permet non seulement de développer notre créativité, mais aussi de mettre en pratique nos compétences tout en contribuant à une cause d'actualité.

1.2 Situation initiale

Lors de la séance, nous avons été frappés par l'urgence du réchauffement climatique. L'augmentation de 2°C en Suisse depuis l'ère industrielle illustre clairement l'influence humaine sur cette accélération.

Les projections sont préoccupantes : +3°C mettrait en péril la forêt amazonienne, +4°C menacerait des écosystèmes entiers. Pourtant, les experts sont unanimes : nous pouvons encore agir en réduisant nos émissions de CO₂.

C'est dans cette optique que nous avons choisi de développer une application ludique encourageant chacun à réduire son empreinte carbone à travers des défis quotidiens. Ce projet allie notre apprentissage professionnel à une cause essentielle.

2 Recherche d'idées et définition de projet

2.1 Recherche d'idées

| Idées | Vote |
|--|------|
| Court-métrage Alimentation ou 5 vidéo short | |
| Court-métrage Greenwashing ou video short | 1 |
| Court-métrage Fast Fashion ou video short | |
| Jeu défi | 2 |
| Système échange habits | |
| Map pour répertorier les paysans locaux | 1 |
| Magasin en ligne pour 1 paysan | |
| Sensibilisation sur la consommation de viande | |
| Sensibilisation sur l'avion | |
| Vidéo drôle sur les transports/affiches | |
| Dénoncer les croisières | |
| Vidéo réponse sur la pub MC (croisière) | 1 |
| Sensibilisation de l'IA vidéo, post,... consomme bcp | 3 |
| Accord de paris, en quoi c'est utile,... | |
| Vidéo short : samsung | |
| Short vidéo de l'UE (Flash dans le futur) | |
| Parler des voitures électriques | |
| Suivre une carotte local vs importer | |
| Déforestation en Amazonie court-métrage animations | |
| Court métrage / short | |
| Métrage (20 min) | |

Nous avons commencé par écrire toutes nos idées sur des post-it puis nous les avons reportées sur un tableau Excel, nous avons ensuite voté quelles idées nous paraissaient les plus intéressantes à deux votes par personne. Nous avons volontairement donné beaucoup d'idées afin d'avoir un meilleur choix et de pouvoir choisir quelque chose qui nous intéressait et qui pourrait aider la lutte contre le changement climatique de manière efficace.

Ensuite, nous avons créé un tableau de pondération avec les paramètres suivants :

- Originalité
- Efficacité
- Faisabilité
- Prix

L'originalité car une de nos volontés est de se démarquer des autres projets et donc d'innover, l'efficacité parce que l'objectif est de faire agir les gens sur leurs émissions de CO₂, la faisabilité pour pouvoir réaliser concrètement notre idée et le prix car nous disposons d'un budget limité voire aucun.

| Critères | Originalité | Efficace | Faisabilité | Prix | Total |
|--|-------------|----------|-------------|------|-------|
| Pondération | 2 | 3 | 3 | 1 | |
| Idée | | | | | |
| Jeu défi (Plus d'impact positif que négatif ?) | 3 | 3 | 3 | 2 | 26 |
| Sensibilité IA | 2 | 3 | 3 | 3 | 25 |
| Greenwashing | 1 | 3 | 3 | 3 | 23 |
| map (régional ou niveau suisse) | 3 | 3 | 2 | 2 | 23 |
| croisière (exagérer les traits au max, humour) | 2 | 3 | 3 | 3 | 25 |

Ce qui nous donne ce tableau qui fait ressortir notre intérêt pour le développement d'un jeu défi sur smartphone. Les votes étaient très serrés cependant l'originalité a joué un rôle majeur dans notre décision.

2.2 Définition et objectifs du projet:

Nous souhaitons développer une application web ludique, où les utilisateurs seront incités à réduire leur empreinte carbone à travers un système de défis quotidiens, tout en étant accompagnés d'avatars, d'animations, d'un classement et de badges de récompenses.

Objectifs SMART

Spécifique : Concevoir une application interactive incitant à des gestes écoresponsables.

Mesurable : Évaluer l'engagement via le nombre d'utilisateurs et de défis complétés.

Atteignable : Développer une plateforme accessible à tous avec des fonctionnalités attractives.

Réaliste : Adapter le projet à nos compétences et aux contraintes techniques.

Temporel : Respecter un calendrier précis avec des livrables intermédiaires et une présentation finale prévue le 04.06.2025.

N'ayant pas encore les compétences suffisantes pour créer une application Android ou IOS, nous avons fait le choix de développer notre idée sur le web et de proposer aux utilisateurs qui veulent une application d'utiliser le raccourci sur l'écran d'accueil.

Tout ce qui n'apporte rien au message de notre application ou ce qui n'est pas essentiel à son fonctionnement et son aspect ludique ne sera pas inclus.

2.3 Possibilités de réalisation

Au départ, nous estimions nos chances de réussite à 65 %. Cette estimation est influencée par plusieurs facteurs, notamment le temps limité dont nous disposons et notre expérience encore récente en développement web (8 mois). En particulier, la gestion des bases de données, et donc la mise en place d'un système d'utilisateurs et de défis, nous semble être un défi majeur.

En revanche, nous sommes confiants sur d'autres aspects du projet, comme le webdesign et l'interface utilisateur (HTML/CSS), ainsi que sur l'aspect ludique et attractif de l'application.

Depuis la définition précise du projet, notre confiance a augmenté. Nous avons cherché des solutions adaptées à nos compétences et contraintes, notamment en optant pour un raccourci sur l'écran d'accueil plutôt qu'une application native.

3 Planification du projet

Nous avons planifié le projet en structurant les tâches en six grandes catégories : l'administration, la gestion de projet, la réalisation, ainsi que trois autres parties correspondant aux livrables. Ces livrables incluent la remise des deux premiers chapitres du rapport, la planification et enfin le rendu final.

Pour organiser les ressources, nous avons défini quatre fonctions clés : chef de projet, responsable de la gestion de projet, chef du développement et secrétaire.

Un diagramme de Gantt a été élaboré en attribuant à chaque personne une implication de 100 % dans ses tâches. Cela simplifie le calcul de la durée des tâches, même lorsqu'elles sont réalisées par plusieurs personnes. Par exemple, si Roxanne, Anaëlle et Luc travaillent sur le codage, chacun est comptabilisé à 100 %, ce qui facilite la gestion du temps plutôt que de répartir les pourcentages individuellement à 25%, 25% et 50%. Un micro-planning a également été créé pour organiser les tâches à réaliser la semaine suivante en fonction des priorités.

Enfin, un journal de bord est tenu afin de comparer les heures planifiées aux heures réellement effectuées en fin de projet cette comparaison se fait de manière automatique grâce au suivi qui permet d'indiquer le temps précis effectuer par tâches en pourcentages et en heures. Cette démarche permet d'analyser les écarts, d'ajuster l'organisation tout au long du projet et de produire un diagramme de facturation pour établir le coût final du projet.

Nous avons également défini les KPI (indicateurs clés de performance) suivants :

1. Obtenir la note maximale de 6/6
2. Encourager un changement de comportement écologique

Pour atteindre la note maximale, plusieurs indicateurs sont pris en compte : le taux d'avancement du projet, le respect du planning, les fonctionnalités livrées, la conformité au micro-planning hebdomadaire et la note finale obtenue. Chacun de ces éléments repose sur une formule mathématique permettant d'évaluer l'atteinte des objectifs.

De même, le deuxième objectif est mesuré à travers plusieurs indicateurs : le taux de complétion des défis, le taux de rétention hebdomadaire, la progression du score écologique personnel, le nombre d'utilisateurs actifs quotidiens et le taux de satisfaction.

Ce KPI est pour le moment difficile à mesurer, car si notre jeu n'est pas mis en ligne d'ici la fin du projet nous ne pourrions pas récolter les données nécessaires pour l'analyser. Cependant, nous avons choisi de l'inclure car il représente l'objectif principal de notre projet : encourager un vrai changement de comportement écologique chez les utilisateurs.

4 Annexes

4.1 Procès-verbal

Adventura

Adventura / App / site web

Projet MyClimate

Séance du 5.03.2025

Ste Croix, Le 19.03.2025

PV rédigé par Diego Fernandes Vaz

Présences : 6, Anaëlle Zahnd, Roxanne Bino, Luc Volery, Diego Fernandes Vaz, Gaetan Decrausaz, Quentin Knight

Absences : 0

Ordre du jour :

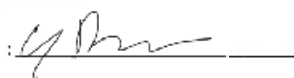
1. Bienvenue
2. Présentation du concours.
3. Il est réel.
4. Nous en sommes la cause.
5. Il est dangereux.
6. Les experts sont d'accord.
7. Nous pouvons encore faire quelque chose.
8. Recherche d'idées et prise de décision.

Adventura

Adventura / App / site web

| Points traités | Commentaires, discussions, questions | Priorité | Qui | Décisions |
|---|--|----------|----------------|--|
| 1. Bienvenue | Présentation du sujet et des parties prenantes. | | Tous | - |
| 2. Présentation du Concours. | Diplôme, 1 ^{er} prix 2000.-, 2 et 3 ^e bon Revolve. | | Quentin Knight | Viser la 1 ^{ère} place. |
| 3. Il est réel. | Disparition d'espèces des espèces dans la mer, Nocif pour l'être humain, création de tension entre les communautés humaines. | | Quentin Knight | Sensibiliser les gens au réchauffement climatique. |
| 4. Nous en sommes la cause. | Révolution industrielle > début de l'accélération du changement climatique par l'activité humaine. La Suisse a augmenté de 2 degrés depuis 1800-1850. | | Quentin Knight | Pousser les gens à réduire leur consommation de biens. |
| 5. Il est dangereux. | +3 degrés > mort de la forêt amazonienne +4 degrés > écosystème détruit | | Quentin Knight | Pousser les gens à réduire leur empreinte carbone. |
| 6. Les experts sont d'accord. | Giec = Groupe intergouvernemental d'évolution du climat sont unanimes sur le sujet. | | Quentin Knight | - |
| 7. Nous pouvons encore faire quelque chose. | On devrait maintenant drastiquement baisser nos émissions pour arriver à net 0, pour rééquilibrer émissions et absorption. | | Quentin Knight | Recherche d'idées pour pousser les gens à réduire leur empreinte carbone. |
| 8. Recherche d'idées et prise de décision. | Brainstorming et prise de décision grâce à un tableau pondéré avec 4 critères de choix, l'originalité, l'efficacité, la faisabilité et le prix pour choisir entre nos 5 idées principales : la sensibilisation à l'impact de l'IA (vidéo), au greenwashing (vidéo), à l'impact des croisières (vidéo), création d'une map (répertorié les producteurs locaux), coder un jeu de défis en application web pour encourager chacun à réduire son empreinte carbone au quotidien. | | Adventura | Créer une application / site web ludique pour motiver les gens à réduire leur empreinte carbone. |

Signature
Votre entreprise

Signature
Patron

Signature
Client


4.2 Cahier des charges



Cahier des charges de projet

Cahier des charges : Projet MyClimate

Les textes en italique donnent des indications et pistes pour remplir le CC mais doivent être supprimés

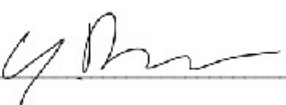
| | |
|---|---|
| <p>But du projet <i>(Ajouter parfois le contexte du projet)</i></p> | <p>Élaborer un projet avec un rapport pour sensibiliser au climat dans le cadre du concours <u>MyClimate</u>.</p> |
| <p>Objectifs supplémentaires <i>(SMART) Spécifique Mesurable Acceptable/Atteignable Réaliste Temporel</i></p> | <p>Créer une application web ludique avec un système de défis, d'avatar, des animations, un classement et une page vers des articles et autres ressources, pour le premier jalon (31.05.2025) Créer une présentation du projet, avec un support comme PowerPoint ou Figma, pour le deuxième jalon (04.06.2025)</p> |
| <p>Livrables et délais <i>(Livrables finaux et intermédiaires, les critères d'évaluation et de réussite peuvent faire l'objet d'un autre document) (Durée prévue, dates de remises, temps consacré au projet par semaine/jour, etc.... mais ne remplace pas le planning)</i></p> | <p>26.03.2025, Partie 1 : rendu rapport intermédiaire (chap. 1-2) 09.04.2025, Partie 2 : rendu planification complète 31.05.2025, Partie 3 : rendu du projet entier 04.06.2025, présentation du projet</p> |
| <p>Parties prenantes <i>(Client(s), responsable et toutes les personnes impliquées dans le projet, avec coordonnées, disponibilité et compétences si nécessaire)</i></p> | <p><u>Responsable</u> : M. Decrausaz, gaetan.decrausaz@eduvaud.ch</p> <p><u>MyClimate</u> : M. Knight, 079 552 02 68, quentin.knight@ecolive.ch</p> <p>Adventura :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roxanne, Cheffe de projet, aide au développement, roxanne.bino@eduvaud.ch - Diego, Secrétaire - Anaëlle, Cheffe de planification et aide au développement - Luc, Chef du développement |



Cahier des charges de projet

| | |
|--|---|
| <p>Plan de communication <i>(A Qui, quoi, quand, comment les informations sont données)</i></p> | <p>Mail ou Teams entre M. <u>Decrausaz</u> et Adventura, pour les livrables</p> <p>WhatsApp, Teams, SharePoint entre les membres <u>d'Adventura</u></p> |
| <p>Budget <i>(Si nécessaire, peut également figurer dans les contraintes, supprimer cette ligne si un devis séparé est fait!)</i></p> | <p>Si hébergeur, estimation à env. 10 CHF / an</p> |
| <p>Contraintes <i>(Techniques, opérationnels, budget, ressources, etc...)</i></p> | <p>On ne peut pas faire d'application mobile, on aura besoin d'une base de données et peut-être d'un hébergeur</p> |
| <p>Risques <i>(Probabilité et les conséquences ainsi que les réponses aux risques)</i></p> | <p>Il y a un risque pour qu'on ne parvienne pas à maîtriser les outils nécessaires au développement de l'application (risque faible-moderé), ce qui aurait pour conséquence de devoir enlever certaines fonctionnalités</p> |
| <p>Suppositions <i>(Ce qui n'est pas clairement énoncé dans le reste du document)</i></p> | <p>On va devoir designer toute l'application, et faire des dessins et des animations pour celle-ci</p> <p>On va devoir acquérir de nouvelles connaissances en programmation ou maîtriser un outil qui nous permettrait de développer l'application simplement</p> |
| <p>Périmètre <i>(Ce qui ne fait pas partie de ce projet)</i></p> | <p>Tout ce qui n'apporte rien au message de notre application ou ce qui n'est pas essentiel à son fonctionnement et son aspect ludique ne sera pas inclus.</p> |

Signature du chef de projet :  Date : 26.03.2025

Signature du client :  Date : 26.03.2025

4.3 KPI (indicateurs clés de performances)

Objectif 1 : Obtenir la note maximale (6/6)

| Indicateurs | Formule | Objectifs à atteindre |
|---|--|-----------------------|
| Taux d'avancement du projet | (Tâches réalisées/tâches totales) * 100 | Entre 95% et 100% |
| Respect du planning | Jours réellement utilisés - Jours prévus | Dépassement = 0% |
| Fonctionnalités livrées | (Fonctionnalités livrées / fonctionnalités prévues) /100 | ≥ 95 % |
| Respect du micro-planning hebdomadaire | % de tâches réalisées à temps chaque semaine | ≥ 90 % |
| Note finale obtenue | (Nbre de point / nbre de point total) * 5 +1 | 6/6 |

Objectif 2 : Favoriser un changement de comportement écologique

| Indicateurs | Formules | Objectifs à atteindre |
|--|--|---|
| Taux de complétion des défis | (Défis réalisés / Défis proposés) × 100 | ≥ 60% |
| Taux de rétention hebdomadaire | (Utilisateurs actifs semaine n revenant semaine n+1 / total semaine n) × 100 | ≥ 50% |
| Progression du score écologique personnel | (Score final - score total) moyen par utilisateur | ≥ 50% (plus de la moitié des questions répondues) |
| Nombre d'utilisateurs actifs quotidiennement | Nb d'utilisateurs différents qui utilisent le site chaque jour | ≥ 30 DAU |
| Taux de satisfaction | % d'utilisateurs donnant une note ≥ 7/10 | ≥ 60% |