



Adventura

Source : Adobe Express

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>Résultats de mise en œuvre</i>	7
4.1	KPI (indicateurs clés de performances)	7
4.2	Présentation de la réalisation du projet	8
4.3	Présentation du projet final.....	10
5	<i>Résultats de la planification et des KPI</i>	12
5.1	Plannification	13
5.2	Ressources	14
5.3	Suivi de projet	15
5.4	Journal de bord.....	16
5.5	KPI	17
6	<i>Résultats attendus par le projet</i>	19
7	<i>Conclusion</i>	20
8	<i>Annexes</i>	21
8.1	Procès-verbal	21
8.2	Cahier des charges	23

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	3	1
Idée					
Jeu défi (Plus d'impact positif que négatif ?)	3	3	3	3	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.

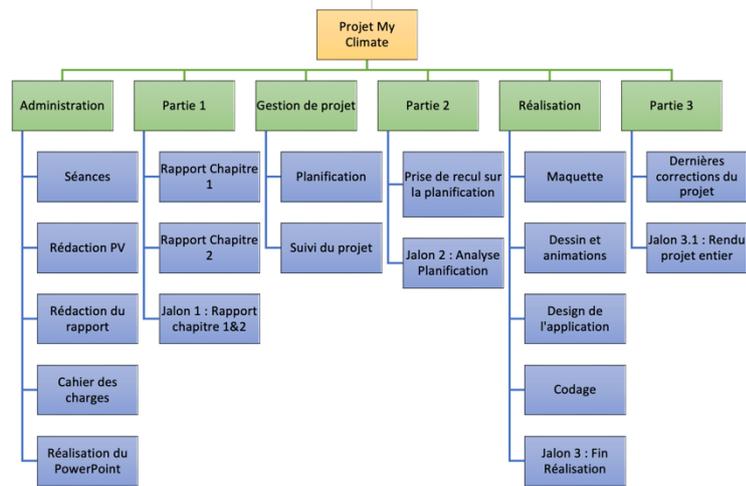
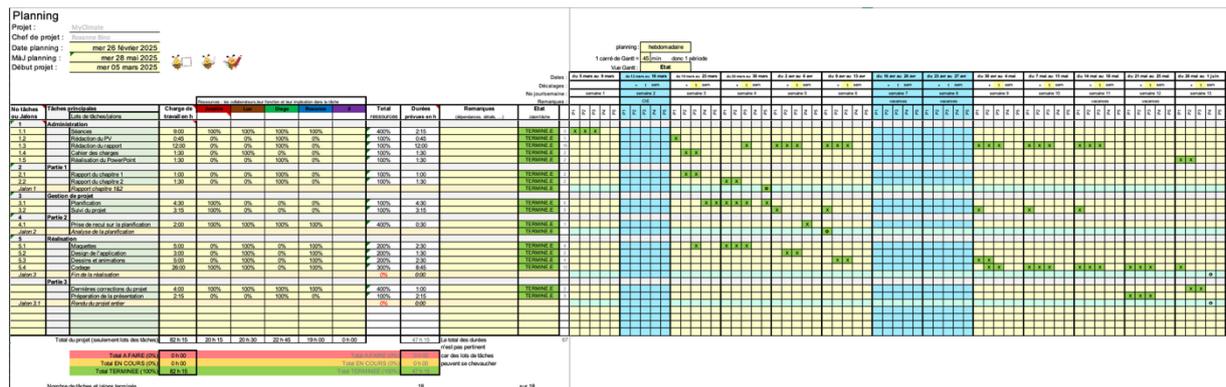
3 Planification du projet

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.



4 Résultats de mise en œuvre

4.1 KPI (indicateurs clés de performances)

Nous avons 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.

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

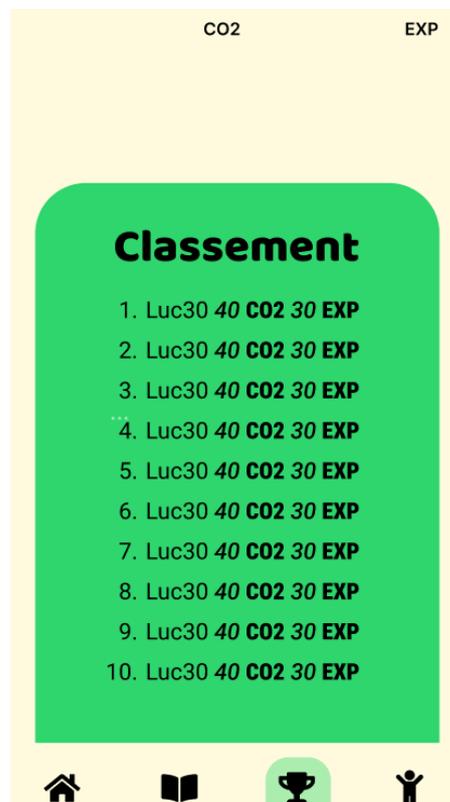
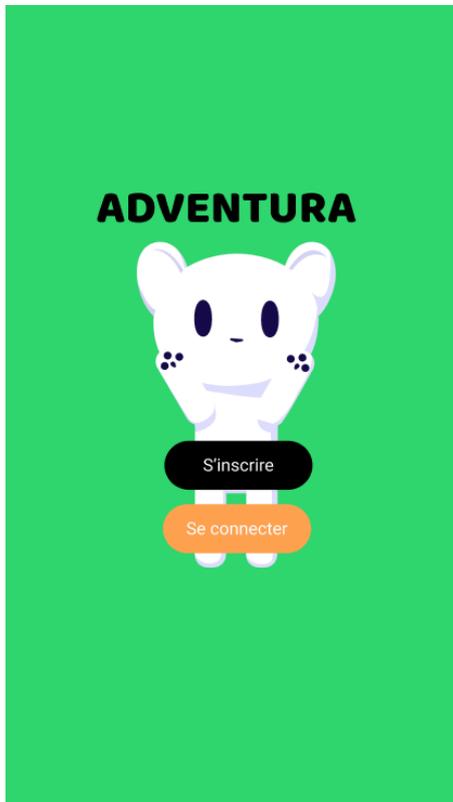
Indicateurs	Formule	Objectifs à atteindre
Taux d'avancement du projet	$(\text{Tâches réalisées} / \text{tâches totales}) * 100$	Entre 95% et 100%
Respect du planning	Jours réellement utilisés - Jours prévus	Dépassement = 0%
Fonctionnalités livrées	$(\text{Fonctionnalités livrées} / \text{fonctionnalités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

Objectif 2 : Favoriser un changement de comportement écologique

Indicateurs	Formules	Objectifs à atteindre
Taux de complétion des défis	$(\text{Défis réalisés} / \text{Défis proposés}) * 100$	$\geq 60\%$
Taux de rétention hebdomadaire	$(\text{Utilisateurs actifs semaine } n \text{ revenant semaine } n+1 / \text{total semaine } n) * 100$	$\geq 50\%$
Progression du score écologique personnel	$(\text{Score final} - \text{score total}) / \text{moyen par utilisateur}$	$\geq 50\%$ (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 $\geq 7/10$	$\geq 60\%$

4.2 Présentation de la réalisation du projet

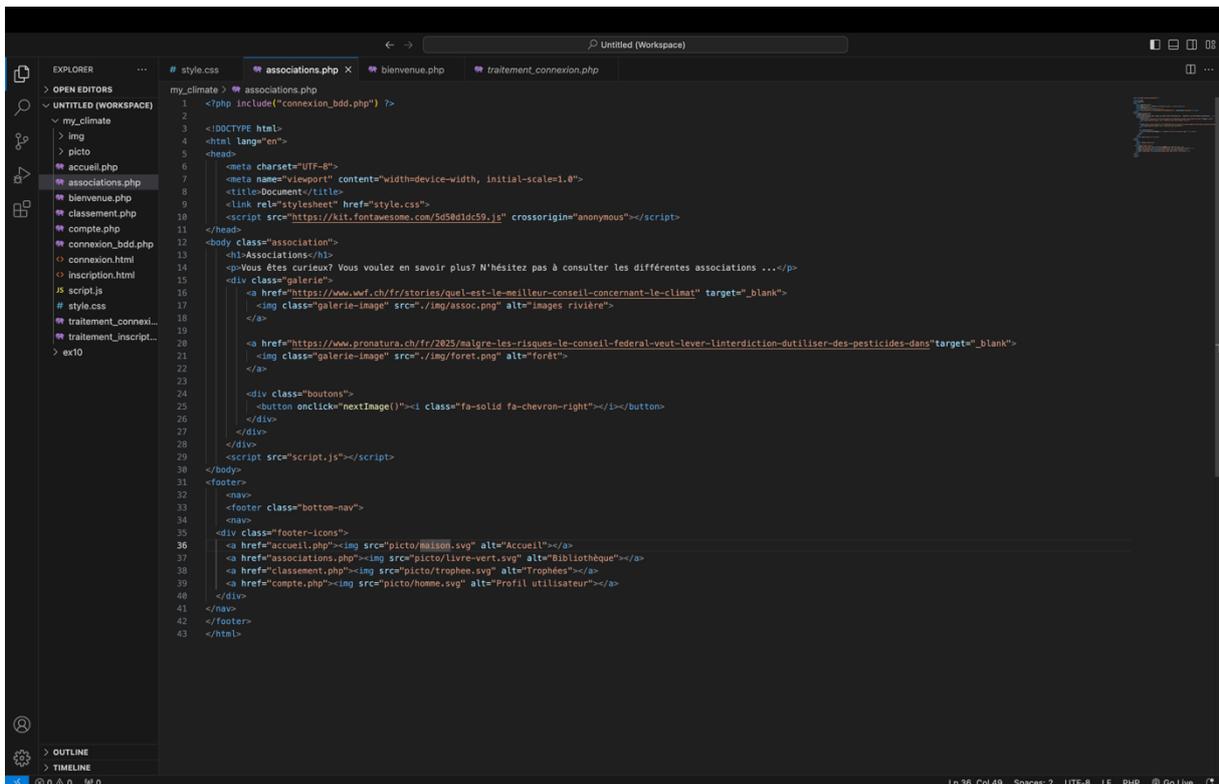
Nous avons commencé par créer des maquettes pour valider la direction artistique choisie et confirmer ou non les fonctionnalités prévues pour notre application. Voici les images :





Notre design nous a permis de confirmer la présence de la gestion des comptes utilisateurs avec un système de classement, une page dédiée aux associations engagées dans la protection de l’environnement, ainsi que la page des défis. En revanche, Nous avons finalement renoncé aux personnages animés prévus au départ et les avons remplacés par des personnages statiques, faute de temps.

Nous avons ensuite réalisé l’application en utilisant les langages HTML, CSS, JavaScript et PHP pour créer notre application Web.



```

1 <?php include("connexion_bdd.php") ?>
2
3 <!DOCTYPE html>
4 <html lang="en">
5 <head>
6 <meta charset="UTF-8">
7 <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
8 <title-Document-/title>
9 <link rel="stylesheet" href="style.css">
10 <script src="https://kit.fontawesome.com/5d58d1dc59.js" crossorigin="anonymous"></script>
11 </head>
12 <body class="association">
13 <h1-Associations-/h1>
14 <p-Vous êtes curieux? Vous voulez en savoir plus? N'hésitez pas à consulter les différentes associations ...-/p>
15 <div class="galerie">
16 <a href="https://www.wvf.ch/fr/stories/quel-est-le-meilleur-conseil-concernant-le-climat" target="_blank">
17 
18 </a>
19
20 <a href="https://www.pronatura.ch/fr/2825/maigre-les-risques-le-conseil-federal-veut-lever-linterdiction-utiliser-des-pesticides-dans-target="_blank">
21 
22 </a>
23
24 <div class="boutons">
25 <button onclick="nextImage()"><i class="fa-solid fa-chevron-right"></i></button>
26 </div>
27 </div>
28 </div>
29 <script src="script.js"></script>
30 </body>
31 <footer>
32 <nav>
33 <footer class="bottom-nav">
34 <nav>
35 <div class="footer-icons">
36 <a href="accueil.php"></a>
37 <a href="associations.php"></a>
38 <a href="classement.php"></a>
39 <a href="compte.php"></a>
40 </div>
41 </nav>
42 </footer>
43 </html>
    
```

4.3 Présentation du projet final

Grâce à une base de données, nous avons créé une application permettant à l'utilisateur de s'inscrire ou de se connecter. Chaque compte est associé à un nom d'utilisateur et à un genre, ce qui permet de retrouver ses informations, notamment le nombre de points obtenus selon les défis réalisés.

La gestion des mots de passe, plus complexe à mettre en œuvre avec nos connaissances actuelles, n'a pas été intégrée. Cela dit, l'ajout d'un mot de passe reste tout à fait possible avec des ressources supplémentaires.

Malgré cela, l'application reste pleinement fonctionnelle et permet une gestion de compte simple et efficace.

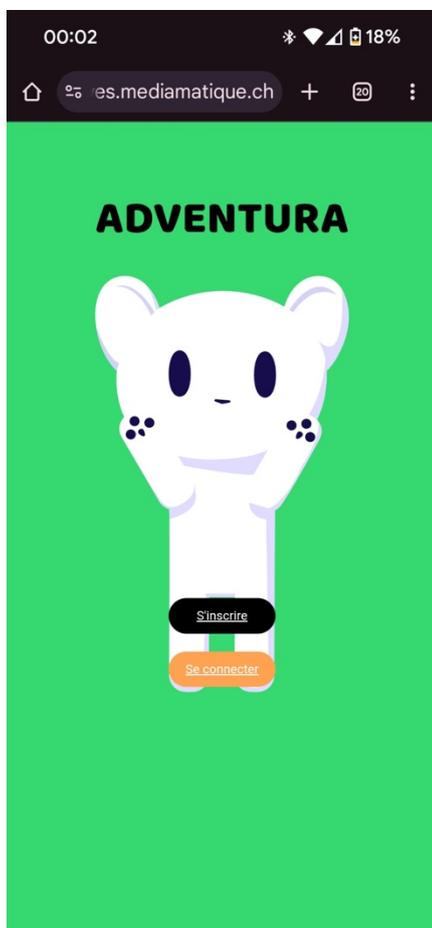
L'application gère également la mise à jour automatique des défis, avec un nouveau défi proposé toutes les 24 heures.

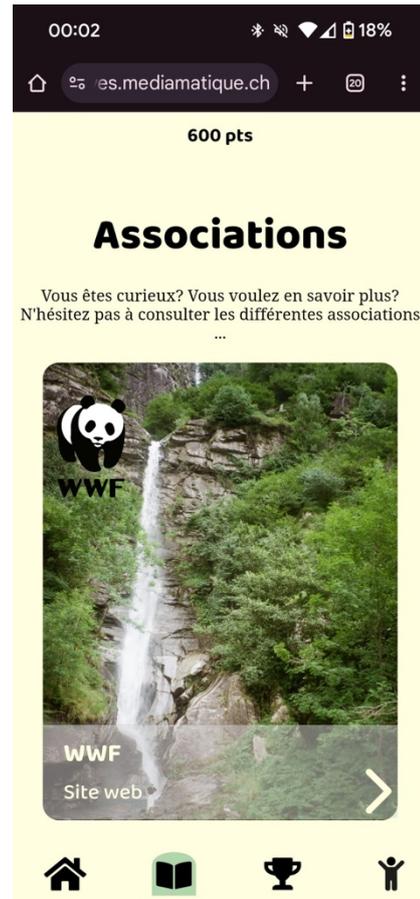
Chaque défi ne peut être réalisé qu'une seule fois et rapporte 100 points.

Actuellement, 6 défis sont disponibles, mais il est tout à fait possible d'en ajouter d'autres facilement grâce à la base de données.

Notre site est actuellement en ligne grâce à un hébergement fourni par l'école, ce qui permet au mandant et aux utilisateurs d'y accéder et de l'utiliser pleinement. Il est totalement fonctionnel en l'état.

Les deux images utilisées sur notre site proviennent des sites : [dreamstime.com](https://www.dreamstime.com) et www.freepik.com.





5 Résultats de la planification et des KPI

Le temps prévu pour la réalisation du rapport et du PowerPoint était de 16 heures ; nous y avons consacré 15h10, soit un écart de -5 %, ce qui reflète une bonne gestion du temps.

La maquette, estimée à 5 heures, a été finalisée en 4 heures. Ce gain a permis de réallouer du temps à d'autres tâches, notamment le codage.

Le design, en revanche, a nécessité 10 heures au lieu des 3 prévues, entraînant un retard qui a impacté la planification globale.

Concernant les dessins et animations, seuls les dessins ont été réalisés. Les animations ont été écartées par manque de temps, comme déjà évoqué.

Le codage, initialement estimé à 26 heures, a finalement pris 29h15. Ce dépassement de 13 % reste acceptable au vu de la complexité du projet.

Sur 16 tâches planifiées, 15 ont été accomplies, soit un taux d'avancement de 93,75 %. Si l'on considère que la tâche "dessins et animations" est réalisée à 50 %, ce taux peut être ajusté à 96,875 %, ce qui est satisfaisant.

Le planning global prévoyait 82h30 de travail ; nous avons utilisé 79 heures, respectant ainsi l'objectif fixé sans dépassement.

Toutes les fonctionnalités prévues ont été livrées, à l'exception des animations, ce qui aligne cet indicateur sur celui du taux d'avancement.

Le micro-planning hebdomadaire a été respecté à 100 %, chaque tâche ayant été réalisée dans les délais prévus.

Bien que la note finale ne soit pas encore connue, la rigueur de notre gestion de projet nous a permis de livrer un travail complet, ce qui pourrait se traduire par une évaluation maximale.

Enfin, concernant le KPI 2, il est pour l'instant impossible de l'évaluer, faute de mise en ligne effective. Une phase de test réelle avec des utilisateurs serait nécessaire pour en mesurer l'impact.

5.2 Ressources

Ressources

Projet : MyClimate
 Chef de projet : Roxanne Bino



Nom	Prénom (obligatoire)	Remarques	Fonctions, charge en %							Durées totales		
			Chef de projet	Gestion de projet	Chef du développement	Secrétaire	Fonction 5	Fonction 6	Fonction 7	planifiées dans planning initial-5	planifiées dans planning initial-10	effectuées dans journal de bord
Zahnd	Anaëlle			x						20 h 15	0 h 00	22 h 05
Volery	Luc				x					20 h 30	0 h 00	22 h 05
Fernandes Vaz	Diego					x				22 h 45	0 h 00	20 h 05
Bino	Roxanne		x							19 h 00	0 h 00	14 h 45
										0 h 00	0 h 00	0 h 00
Total										82 h 30	0 h 00	79 h 00

max 100 % par personne

5.4 Journal de bord

Charge totale du projet 79:00										F = facturable (noter x)				
Date	Début	Fin	Durée	Luc	Diego	Roxanne	Charge	Tâches principales	No	Lots de tâches	F	Travail effectué	Décision-remarque	Lieu
mer 05 mars 25	08:15	10:35	02:20	x	x	x	09:20	Administration	TP_1	Séances		Séance avec MyClimate	Séance avec le client	Ste-Croix
mer 19 mars 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Administration	TP_1	Rédaction PV		Rédaction selon le modèle	Rédaction selon le modèle	Ste-Croix
mer 19 mars 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Administration	TP_1	Cahier des charges		Rédaction du cahier des charges	Rédaction selon le modèle	Ste-Croix
ven 21 mars 25	17:00	18:00	01:00	x			01:00	Gestion de projet	TP_3	Planification	x	Commencement de la planification		Supnens
mar 25 mars 25	21:00	23:00	02:00		x		02:00	Partie 1	TP_2	Rapport Chapitre 1		Commencement et finalisation du rapport pour le chapitre 1	Rédaction selon le modèle	Ste-Croix
mer 26 mars 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Partie 1	TP_2	Rapport Chapitre 2		Commencement et finalisation du rapport pour le chapitre 2	Rédaction selon le modèle	Ste-Croix
mer 26 mars 25	08:15	10:35	02:20	x			02:20	Gestion de projet	TP_3	Planification	x	Finalisation de la planification	Attention aux heures prévues pendant les cours (env. 20h00) et aux vacances et CIE	Ste-Croix
mer 26 mars 25	08:15	10:35	02:20		x		04:40	Réalisation	TP_5	Maquettes	x	Croquis et réalisations des idées pour la maquette	Utiliser une ligne graphique similaire sur tout le site	Ste-Croix
mer 02 avr 25	08:40	10:35	01:55		x		01:55	Administration	TP_1	Rédaction rapport		Correction du rapport chapitre 1 & 2 et commencement du chapitre 3	Correction des textes (orthographe) avec ChatGPT	Ste-Croix
mer 02 avr 25	08:40	09:30	00:50	x			00:50	Gestion de projet	TP_3	Planification	x	Finalisation de la planification pour le rendu du 09.04.2025	Attention au délai à respecter	Ste-Croix
mer 02 avr 25	09:30	10:35	01:05		x		01:05	Réalisation	TP_5	Codage	x	Commencement du codage de la page d'accueil et du footer en php	Le php sera revu vers la fin du projet, pour l'instant on priorise la mise en page	Ste-Croix
mer 02 avr 25	08:40	10:35	01:55	x	x		03:50	Réalisation	TP_5	Design de l'application	x	Design de différentes pages de l'application		Ste-Croix
lun 07 avr 25	16:15	17:00	00:45	x			00:45	Gestion de projet	TP_3	Planification	x	Finalisation de la planification		Ste-Croix
mar 08 avr 25	18:00	18:15	00:15	x	x	x	01:00	Partie 2	TP_4	Prise de recul sur la planification	x	Dernières modification de la planification et vérification		Ste-Croix
mar 08 avr 25	18:15	19:00	00:45		x		00:45	Administration	TP_1	Rédaction rapport	x	Rédaction du chapitre 3 pour le rapport	Toujours selon le modèle	Ste-Croix
mer 07 mai 25	09:00	09:20	00:20		x		00:20	Administration	TP_1	Rédaction rapport		Petites corrections		Ste-Croix
mer 07 mai 25	08:15	10:35	02:20	x			02:20	Réalisation	TP_5	Codage	x	Codage de la page de bienvenue et de la page d'accueil		Ste-Croix
mer 07 mai 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Réalisation	TP_5	Design de l'application	x	Réalisation de l'avatar féminin et masculin	Seulement 2 genres pour l'instant possibilité d'en rajouter un si le temps nous le permet	Ste-Croix
mer 07 mai 25	08:15	10:35	02:20			x	02:20	Réalisation	TP_5	Design de l'application	x	Réalisation des dernières pages de la maquette		Ste-Croix
mer 14 mai 25	08:15	10:35	02:20	x			02:20	Réalisation	TP_5	Codage	x	Réalisation de la page association	Une page permettant de voir des articles sensibilisant sur l'écologie comme My Climate	Ste-Croix
mer 14 mai 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Réalisation	TP_5	Codage	x	Réalisation de la page d'accueil avec l'avatar	En fonction du genre de l'utilisateur (PHP)	Ste-Croix
mer 14 mai 25	09:05	10:35	01:30			x	01:30	Réalisation	TP_5	Design de l'application	x	Réalisation des designs de l'application	Derniers designs réalisés pour les pages du site	Ste-Croix
mer 21 mai 25	08:15	10:35	02:20	x			02:20	Réalisation	TP_5	Codage	x	Avancement du codage de la page de connexion et d'inscription	Avec du PHP	Ste-Croix
mer 21 mai 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Réalisation	TP_5	Codage	x	Conception de la page classement et compte		Ste-Croix
mer 21 mai 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Administration	TP_1	Rédaction rapport		Rédaction du rapport en vue du rendu final du 31.05.2025	Selon le modèle	Ste-Croix
ven 23 mai 25	09:05	09:50	00:45		x		00:45	Administration	TP_1	Rédaction rapport		Rédaction du rapport en vue du rendu final du 31.05.2025		Ste-Croix
ven 23 mai 25	10:05	12:30	02:25		x		02:25	Administration	TP_1	Réalisation du PowerPoint		Création de la présentation PowerPoint	Diego s'en occupe et demande l'approbation de tous les membres du groupe	Ste-Croix
ven 23 mai 25	09:05	13:15	04:10	x			04:10	Réalisation	TP_5	Codage	x	Codage en PHP des pages connexion et inscriptions	Pour être sur nous avons regardé avec M. Jacobi afin d'utiliser le PHP le mieux possible	Ste-Croix
ven 23 mai 25	09:05	13:15	04:10		x		04:10	Réalisation	TP_5	Codage	x	Codage de la page "classement"	Luc a regardé avec le prof pour bien comprendre le fonctionnement de cette page qui est complexe	Ste-Croix
lun 26 mai 25	16:00	16:40	00:40			x	00:40	Réalisation	TP_5	Codage	x	Réalisation des pages défis	Finalisation de quelques détail pour la partie codage de Anaëlle	Ste-Croix
mar 27 mai 25	15:15	16:05	00:50	x			00:50	Réalisation	TP_5	Codage	x	Codage pour l'affichage des points via le header, et les pages inscription et connexion	Finalisation de quelques détail pour la partie codage de Anaëlle	Ste-Croix
mar 27 mai 25	15:50	17:30	01:40			x	01:40	Réalisation	TP_5	Codage		Fin de la réalisation des pages défis		Ste-Croix
mer 28 mai 25	08:15	10:00	01:45		x		03:30	Réalisation	TP_5	Codage	x	Finalisation des défis et de la page classement		Ste-Croix
mer 28 mai 25	08:15	10:35	02:20		x		02:20	Partie 3	TP_6	Dernières corrections du projet		Finalisation du rapport		Ste-Croix
mer 28 mai 25	17:00	18:30	01:30	x			01:30	Réalisation	TP_5	Codage	x	Réalisation des pages défis	Finalisation du site	Ste-Croix

Tâches et sous-tâches à faire	Qui ?	Durée	Priorité
Faire la rédaction du PV	Diego	02:35	1
Rendu chapitre 1 & 2 du rapport	Diego	02:30	2
Planification	Anaëlle	04:30	3
Maquettes	Luc et Roxanne	05:00	4
Finalisation chapitre 1 & 2 du rapport	Diego	01:00	1
Finalisation de la planification	Anaëlle	01:00	2
Avancement de la maquette	Luc et Roxanne	02:15	5
Finir la planification	Anaëlle	01:00	09.04.25
Rédaction du chapitre 3 du rapport	Diego	00:45	09.04.25
Début du codage	Anaëlle	03:00	3
Finalisation du design du site	Luc et Roxanne	03:00	1
Amélioration de l'avatar et de la mascotte du site	Luc et Roxanne	02:00	2
Finalisation des premières pages en codage	Luc et Anaëlle	03:00	1
Avancement du rapport	Diego	03:00	2
Finalisation du codage	Anaëlle et Luc	03:00	1
Finalisation du rapport	Diego	02:00	2
Commencement du PowerPoint	Diego	04:00	3
Finalisation des pages connexion et inscription	Anaëlle	02:00	1
Finalisation du rapport	Diego	01:00	1
Finalisation des défis	Luc et Roxanne	02:00	1
Finalisation de toutes les pages	Luc et Roxanne	07:00	1

Totaux	22 h 05	22 h 05	20 h 05	14 h 45	0 h 00	79 h 00	Total facturable	48 h 10	61%
							Total non-facturable	30 h 50	39%

Comparaison heures facturables ou non



5.5 KPI

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

Indicateurs	Formules	Objectifs à atteindre	Commentaires
Taux d'avancement du projet	$(\text{Tâches réalisées} / \text{Tâches totales}) \times 100$	Entre 95% et 100%	15 tâches sur 16 ont été réalisées, soit un taux d'avancement de 93,75 % , ce qui reste légèrement en dessous de l'objectif. La tâche « dessins et animations » n'a été complétée qu'à moitié (seule la partie dessins a été faite). En considérant cette tâche à 50 %, le taux grimpe à 96,875 % , ce qui permet d'atteindre l'objectif.
Respect du planning	Jours réellement utilisés – Jours prévus	Dépassement = 0%	Le projet était prévu pour 82h30 , et nous avons en réalité utilisé 79h00 , ce qui signifie que le planning a été respecté, voire optimisé. Objectif atteint.
Fonctionnalités livrées	$(\text{Fonctionnalités livrées} / \text{Fonctionnalités prévues}) \times 100$	$\geq 95 \%$	Comme pour le taux d'avancement, la fonctionnalité « dessins et animations » a été réalisée à moitié. En prenant cela en compte, le taux de livraison est de 96,875 % , ce qui dépasse légèrement l'objectif fixé. Objectif atteint.
Respect du micro-planning hebdomadaire	% de tâches réalisées à temps chaque semaine	$\geq 90 \%$	L'ensemble des tâches prévues a été réalisé dans les temps chaque semaine, ce qui nous donne un taux de respect de 100 % . Objectif atteint.
Note finale obtenue	$(\text{Nombre de points} / \text{Nombre total de points}) \times 5 + 1$	6/6	La note finale n'a pas encore été communiquée, mais le bon respect de la gestion de projet et la qualité du rendu final nous laissent espérer une évaluation de 6/6 .

Objectif 2 : Favoriser un changement de comportement écologique

Indicateurs	Formules	Objectifs à atteindre	Commentaires
Taux de complétion des défis	Défis réalisés / Défis proposés) x 100	≥ 60%	Nous ne sommes actuellement pas en mesure de calculer cet indicateur, car aucun utilisateur n'est encore enregistré. Une mise en ligne de la plateforme sera nécessaire pour commencer à collecter ces données.
Taux de rétention hebdomadaire	(Utilisateurs actifs semaine n revenant semaine n+1 / total semaine n) x 100	≥ 50%	Nous ne sommes actuellement pas en mesure de calculer cet indicateur, car aucun utilisateur n'est encore enregistré. Une mise en ligne de la plateforme sera nécessaire pour commencer à collecter ces données.
Progression du score écologique personnel	(Score final – score total) Moyen par utilisateur	≥ 50% (Plus de la moitié des questions répondues)	Nous ne sommes actuellement pas en mesure de calculer cet indicateur, car aucun utilisateur n'est encore enregistré. Une mise en ligne de la plateforme sera nécessaire pour commencer à collecter ces données.
Nombre d'utilisateurs actifs quotidiennement	Nombre d'utilisateurs différents qui utilisent le site chaque jour	≥ 30% (utilisateurs actifs quotidiens.)	Nous ne sommes actuellement pas en mesure de calculer cet indicateur, car aucun utilisateur n'est encore enregistré. Une mise en ligne de la plateforme sera nécessaire pour commencer à collecter ces données.
Taux de satisfaction	% d'utilisateurs donnant une note ≥ 7/10	≥ 60%	Nous ne sommes actuellement pas en mesure de calculer cet indicateur, car aucun utilisateur n'est encore enregistré. Une mise en ligne de la plateforme sera nécessaire pour commencer à collecter ces données.

6 Résultats attendus par le projet

La première solution consiste à créer une application web indépendante. Cette option permettrait d'avoir un impact plus fort, mais elle demande un budget de 2'000 CHF. Il reste aussi 8 jours de travail pour ajouter un système de mot de passe et les animations prévues pour rendre l'application plus attractive. Ensuite, pour proposer l'application sur Android et iOS, il faudra compter 8 jours supplémentaires de développement par un professionnel, car cela dépasse les compétences du Médiaticien. Ce travail professionnel coûterait environ 1'500 CHF. Enfin, un budget marketing de 500 CHF est prévu pour promouvoir l'application.

La promotion ciblée sera faite sur TikTok et Instagram, réseaux particulièrement utilisés par les jeunes (19-24 ans pour TikTok, 25-30 ans pour Instagram). Contrairement à Facebook ou aux médias traditionnels, ces plateformes permettent de toucher efficacement ce public. Avec un budget de 500 CHF, la campagne permettra environ 2'500 impressions par mois sur chaque réseau, soit une visibilité potentielle auprès de 10'000 utilisateurs.

L'objectif est d'encourager ces jeunes à adopter des gestes écologiques au quotidien via l'application. Selon des études, chaque personne engagée peut réduire ses émissions de CO₂ d'environ 0,5 à 1 tonne par an. En multipliant cette réduction par 10'000 utilisateurs, l'impact global serait de plusieurs milliers de tonnes de CO₂ évitées chaque année en Suisse. L'application permettrait aussi de sensibiliser leur entourage, amplifiant ainsi cet effet.

Cependant, avec 10'000 utilisateurs par mois, l'application génère en moyenne environ 216 kg de CO₂ par an, ce qui correspond aux émissions d'une voiture parcourant 1'440 km. En comparaison, un automobiliste parcourt en moyenne 12 000 km par an. L'empreinte carbone de l'application reste donc très faible, d'autant plus qu'elle pourrait permettre d'éviter jusqu'à 5 000 tonnes de CO₂ chaque année.

La deuxième solution serait d'intégrer directement l'application web au site existant myclimate.org. Le site est déjà en ligne et bénéficie d'un trafic régulier. Il ne serait donc pas nécessaire de lancer une campagne publicitaire dédiée. La promotion pourrait se faire via les comptes réseaux sociaux de myclimate, qui relaièrent cette nouvelle fonctionnalité.

Toutefois, cette option suppose que les utilisateurs accèdent simplement à l'application depuis le site via un lien partagé sur les comptes réseaux sociaux de myclimate. Contrairement à la première solution qui demande l'installation d'une application indépendante, cette solution demande moins d'efforts de la part des utilisateurs. Sans campagne marketing dédiée, il est en effet difficile de motiver les jeunes à installer une nouvelle application. En revanche, un simple lien vers la partie jeu ou défi sur le site facilite l'accès et l'utilisation immédiate. C'est cette différence qui explique l'existence des deux solutions, avec des niveaux d'engagement et d'impact différents.

7 Conclusion

Ce projet nous a permis de concevoir et de réaliser une application web interactive visant à encourager la réduction de l'empreinte carbone au quotidien. En combinant un design accessible et des fonctionnalités motivantes comme un système de points et de classement, nous avons réussi à développer une plateforme fonctionnelle avec nos compétences actuelles.

Certaines fonctionnalités prévues au départ, comme les animations par exemple n'ont finalement pas été intégrées, principalement par manque de temps. Nous avons adapté nos priorités et fait des choix pour proposer une solution cohérente, aboutie et utilisable.

La répartition des tâches a été claire et respectée par chacun.

Deux pistes d'évolution sont actuellement envisagées : d'un côté, le développement d'une application autonome accompagnée d'une campagne de communication, de l'autre, une intégration directe au site myclimate.org. Chaque option présente des avantages spécifiques expliqués précédemment.

Pour finir, ce projet nous a permis de mettre en pratique nos compétences techniques tout en nous investissant dans une cause qui nous tient à cœur. Ce fut une expérience formatrice, à la fois sur le plan professionnel et écologique.

8 Annexes

8.1 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

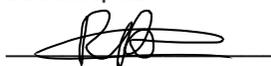
Ordre du jour :

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


8.2 Cahier des charges



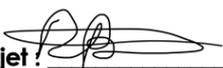
Cahier des charges de projet

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 <u>Figma</u>, 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 (<u>chap 1-2</u>) 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>Responsable : <u>M. Decrausaz</u>, gaetan.decrausaz@eduvaud.ch</p> <p>MyClimate : 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

Plan de communication <i>(A Qui, quoi, quand, comment les informations sont données)</i>	Mail ou Teams entre M. Decrausaz et Adventura, pour les livrables WhatsApp, Teams, SharePoint entre les membres d' Adventura
Budget <i>(Si nécessaire, peut également figurer dans les contraintes, supprimer cette ligne si un devis séparé est fait)</i>	Si hébergeur, estimation à env. 10 CHF / an
Contraintes <i>(Techniques, opérationnels, budget, ressources, etc...)</i>	On ne peut pas faire d'application mobile, on aura besoin d'une base de données et peut-être d'un hébergeur
Risques <i>(Probabilité et les conséquences ainsi que les réponses aux risques)</i>	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
Suppositions <i>(Ce qui n'est pas clairement énoncé dans le reste du document)</i>	On va devoir designer toute l'application, et faire des dessins et des animations pour celle-ci On va devoir acquérir de nouvelles connaissances en programmation ou maîtriser un outil qui nous permettrait de développer l'application simplement
Périmètre <i>(Ce qui ne fait pas partie de ce projet)</i>	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.

Signature du chef de projet :  Date : 26.03.2025

Signature du client :  Date : 26.03.2025