**Propositions**

**Proposition 1 :**

Ne pas faire d’application sur téléphone ou sur web individuel.

Pourquoi : l’être humain est négligent. Ils ne vont pas sortir leurs téléphones à chaque trie. S’ils savent à l’avance dans quelle poubelle jeter un déchet, ils ne vont pas a chaque fois leur téléphone. Si les mains sont pleines, il n’y a pas la possibilité d’utiliser un téléphone.

Comment faire :

* Mettre au-dessus des poubelles un scanner qui va donner les infos.

La gamification :

* le jeu n’est plus individuel mais entre section/ service / étage (par coin poubelle)

Inconvénient :

* il faut un coin poubelle collectif pour chaque service/étages.
* Cela a un impact négatif sur l’environnement et financier de part l’achat d’une tablette.

**Proposition 2 :**

Faire une application où n’importe qui doit deviner dans quelle poubelle jeter les déchets, les siens ou ceux des autres. Si la personne qui jette les déchets ne veut pas que l’on sache que ces déchets sont à lui, il peut décider s'il est anonyme.

Bénéfices :

* Si l’IA ne marche pas, l’utilisateur aura un avis de groupe sur où jeter ses déchets.
* Pas besoin de produire des déchets pour gagner des points.

Inconvénient :

Proposition 3 :

Gamification : le poids et le nombre des déchets prend une importance.

pourquoi :

* ceux qui ramènent leurs paniers repas ne vont nécessairement produire des déchets
* Sans le poids des déchets, les gens ne sont pas amenés à réduire leurs déchets.

inconvénient :

* pour le poids : il faut soit : placer des poubelles avec balance intégrée ou demander ou service ménager de peser les déchets et rentrer le poids sur l’application.

proposition 4 :

Motivation sur le long terme : le nombre de points créés ne produit pas d’avantage individuel ou collectif. Mais au bout d’un certain palier de point, l’entreprise décide de donner une certaine somme d’argent à une association.

(chaque palier atteint représente, une somme). Cela peut aider à entretenir la démarche (évitant le désintérêt progressive de l’usage de l’application), en entretenant le jeu pour faire double action (trier déchets, aider une bonne cause) .

avantage : ce n’est pas une compétition, mais une collaboration entre tous qui peut renforcer l’esprit d’équipe.

inconvénient : il faut sortir le chef