

FORMULAIRE A :

Transformer L'école en un lieu d'apprentissage amusant

Étudiant (nom, prénom, numéro)	Courriel	Professeur conseiller
Serge Tsongo, 300192469, ELG Decaho Gbegbe, 300094197, CSI Dalila Ouedraogo, 300159183, ELG Kenneth Sidibe, 300099184, CSI	Stson074@uottawa.ca dgbeg102@uottawa.ca doued089@uottawa.ca ksidi089@uottawa.ca	Bougataya Mohammed Ph.D.ing

Titre du projet
Transformer l'école en un lieu d'apprentissage amusant
Les paramètres à considérer (minimum 4 au choix)
<ul style="list-style-type: none">- Obligations éthiques et légales de l'ingénieur envers la société et l'environnement- Professionnalisme dans la pratique de l'ingénieur.- Aspects politiques et économiques dans le milieu de génie- Gestion numérique des droits en général- Santé et sécurité au travail

Description générale du projet

Notre start-up a pour objectif de développer des jeux éducatifs avec une forte composante interactive ciblant particulièrement les enfants et les adolescents. Nos produits rendront l'apprentissage interactif, approfondi et surtout amusant pour eux. Notre valeur d'or est le respect du code éthique et moral quant à la création de nos produits. En plus, le professionnalisme dans la pratique du génie est l'un de nos atouts par rapport à la concurrence.

Exigences particulières

- Fournir aux développeurs un environnement de travail sain et sécuritaire
- Avoir une connaissance globale des principes et lois régissant une pratique d'ingénierie
- S'informer sur les enjeux, problèmes et défis auquel l'on peut être confronté
- Se renseigner sur le comportement à adopter par rapport aux différents acteurs liés à notre start-up
- S'assurer de toujours innover
- S'assurer de mettre en place une équipe compétente et diversifiée