



Document de Projet pour l'Association [Nom de l'Association]

Par ECHARD Maxime, Président de Blackout

2023

Table des matières

Document de Projet pour l'Association [Nom de l'Association].....	1
1. <i>Introduction</i>	3
2. Mission.....	3
3. Public Cible.....	3
4. Activités Principales.....	4
5. Ressources Nécessaires.....	4
6. Planification Stratégique.....	5
7. Partenariats et Collaborations.....	5
8. Budget Prévisionnel Détaillé.....	6
A. Dépenses.....	6
9. Analyse et Réflexion.....	6

1. Introduction

L'association [Nom de l'Association] se positionne comme un catalyseur de dynamisme et d'innovation au sein de l'École 42. Elle vise à transformer l'école en un hub créatif et éducatif, où les étudiants peuvent non seulement apprendre et évoluer dans le domaine du développement informatique, mais aussi s'engager dans des activités enrichissantes qui complètent leur formation technique.

2. Mission

Notre association aspire à être le cœur de la vie associative de l'École 42. Elle organisera des événements variés, tels que des séminaires technologiques, des soutiens académiques personnalisés, et des rencontres sociales et culturelles. L'objectif est triple : favoriser l'excellence éducative, soutenir le développement personnel et professionnel des étudiants, et ouvrir l'école sur l'extérieur, permettant ainsi de lancer des initiatives innovantes qui autrement resteraient inexplorées.

3. Public Cible

Le public ciblé inclut :

- **Étudiants actuels et futurs de l'École 42** : Ils sont au cœur de nos activités, bénéficiant directement de tous les événements et supports proposés.
- **Étudiants d'autres établissements** : Surtout ceux qui étudient des disciplines connexes et qui pourraient bénéficier ou contribuer à nos initiatives.
- **Personnel Équipe** : En les impliquant, nous cherchons à renforcer les liens entre étudiants et l'équipe technique, et à améliorer la compréhension des enjeux éducatifs actuels.
- **Résidents locaux et communauté environnante** : En les engageant, nous souhaitons démystifier les activités de l'école et intégrer l'École 42 dans le tissu local.

4. Activités Principales

Nos activités sont conçues pour répondre à des besoins éducatifs, sociaux et culturels :

- **Ateliers et séminaires** : Des sessions de formation sur les dernières technologies et méthodes de développement.
- **Support académique** : Tutorat et mentorat pour aider les étudiants dans leurs projets et études.
- **Événements sociaux** : Afterworks, goûters, et autres rencontres informelles pour favoriser le networking et le bien-être.
- **Compétitions** : Challenges de programmation et tournois de jeux vidéo pour stimuler la compétitivité et l'esprit d'équipe.
- **Vente de marchandises** : Ventes de différents produits avec le logo 42 que nous auront conceptualisé afin de faire la promotion de l'école et permettre également aux étudiant de l'école 42 de porter les couleurs de leur école.
- **Droit d'utilisation du logo de l'école 42** : Nous permettant ainsi la création de marchandise qui seront ensuite vendu exclusivement aux étudiants de l'école 42.
- **Voyages et sorties culturelles** : Visites de startups, salons technologiques, et excursions pour enrichir l'expérience éducative

5. Ressources Nécessaires

Pour réaliser ces activités, nous aurons besoin de :

- **Infrastructures** : Utilisation des locaux de l'École 42 pour la plupart des activités.
- **Volontaires** : Étudiants et membres du personnel volontaires pour organiser et superviser les événements.
- **Finances** : Un compte bancaire dédié à l'association pour une gestion transparente des fonds.
- **Matériel promotionnel et technologique** : Pour la publicité des événements et l'utilisation lors des ateliers.

6. Planification Stratégique

L'association est conçue pour être flexible et réactive, avec des activités programmées trimestriellement pour s'adapter aux besoins et disponibilités des étudiants. Le succès des événements dépendra de l'engagement continu des membres et du soutien des partenaires.

7. Partenariats et Collaborations

Nous visons des partenariats avec :

- **Entreprises technologiques** : Pour des soutiens financiers et matériels, et pour des interventions professionnelles.
- **Commerces locaux** : Surtout pour l'organisation d'événements sociaux et pour des offres spéciales aux membres.
- **Autres institutions éducatives** : Pour des échanges de connaissances et des collaborations sur des projets communs.

8. Budget Prévisionnel Détaillé

A. Dépenses

1. Dépenses Opérationnelles :

- Impression de brochures et affiches.
- Coût estimé : 350 euros pour l'année.

2. Communication et Promotion :

- Création et maintenance d'un site web, gestion des réseaux sociaux.
- Coût estimé : 50 euros pour l'année.

3. Organisation d'Événements :

- Goûters, afterworks, compétitions. Comprend la nourriture et les boissons
- Coût estimé par goûters : 150 euros.
- Coût estimé par Afterwork : 500 euros.
- Coût estimé par Compétition : 300 euros

4. Transport et Logistique pour voyages et sorties :

- Location de bus ou billets de transport pour des visites extérieures.
- Coût estimé par voyage : 3000 euros

5. Réserve de Trésorerie :

- Pour couvrir les imprévus ou nouvelles opportunités.
- Coût estimé : 2000 euros.

9. Analyse et Réflexion

- **Flexibilité** : Une partie du budget est réservée pour des dépenses imprévues, permettant à l'association de réagir rapidement à des opportunités ou défis inattendus.
- **Scalabilité** : En fonction des succès des premiers événements et de l'accroissement potentiel des membres et des partenariats, le budget pourrait être ajusté en cours d'année pour permettre l'expansion des activités.