

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

** * **

UNIVERSITÉ DE SOUSSE

** * **



INSTITUT SUPÉRIEUR D'INFORMATIQUE ET DES TECHNIQUES DE
COMMUNICATION

LA NUIT DE L'INFO 2023

THÈME : FAIRE FACE AU CHANGEMENT CLIMATIQUE : LE
VRAI DU FAUX

DÉFI : NE RIEN FAIRE, C'EST PARFOIS MIEUX

RÉALISÉ PAR :

NEXUSNIGHTS-ISITCom

PROPOSÉ PAR :



AU SERVICE DE L'IMPACT.

ANNÉE UNIVERSITAIRE 2023-2024

Table des matières

Introduction Générale	3
1 PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE	4
1.1 Profil de l'entreprise	4
2 APERÇU DU PROJET	6
2.1 Contexte du projet	6
2.2 Description générale du projet	6
2.3 Description du projet par interface	7
3 ÉTUDE TECHNIQUE	12
3.1 Environnement de travail	12
3.1.1 Environnement logiciel	12
Conclusion Générale	14

Table des figures

1.1	fig1 : Logo de ASI	5
2.1	Figure 2.1	8
2.2	Figure 2.2	8
2.3	Figure 2.3	9
2.4	Figure 2.4	9
2.5	Figure 2.5	10
2.6	Figure 2.6	10
2.7	Figure 2.7	11
2.8	Figure 2.8	11
3.1	Logo de Flutter	12
3.2	Logo de Figma	13

Introduction Générale

La crise du changement climatique exerce une pression croissante sur la planète entière, mettant en évidence la gravité de la situation. Les émissions de dioxyde de carbone (CO₂), en particulier, jouent un rôle déterminant dans ce phénomène. Les activités humaines, telles que la combustion de combustibles fossiles et la déforestation, ont considérablement accru la concentration de CO₂ dans l'atmosphère, contribuant ainsi au réchauffement global. Les conséquences sont vastes et touchent tous les coins du globe, avec des impacts dévastateurs sur les écosystèmes, les communautés vulnérables et la stabilité climatique. Il devient impératif d'adopter des mesures audacieuses à l'échelle mondiale pour réduire les émissions de CO₂, atténuer les effets du changement climatique et préserver notre planète pour les générations futures.

1

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

article graphicx

1.1 Profil de l'entreprise

ASI, établi depuis 1993, est un cabinet d'expertises numériques comptant 7 agences en France et rassemblant 500 talents. Sa mission est de concevoir des services numériques sur mesure, allant des services en ligne aux applications web et mobiles, en passant par les espaces clients, les tableaux de bord, les outils de gestion et de collaboration.

Centré sur la création de valeur grâce au numérique, ASI a pour objectif d'avoir un impact positif sur toutes ses parties prenantes, incluant les utilisateurs, les collaborateurs, les partenaires, la société, et même la planète. L'entreprise s'engage à accroître et mesurer l'utilité, la simplicité, l'efficacité, la viabilité et la responsabilité de ses solutions par des regards croisés.

Fondamentalement, l'engagement en faveur de l'impact positif est au cœur de l'identité d'ASI, symbolisé par l'acronyme ASI = Au Service de l'Impact. En tant qu'entreprise éthique et responsable spécialisée dans le conseil et l'expertise numérique, ASI accompagne ses clients dans leur transformation digitale, couvrant divers domaines tels que la relation client, les services numériques et l'amélioration interne des pratiques.



fig1 : Logo de ASI

2

APERÇU DU PROJET

2.1 Contexte du projet

Ce projet a été réalisé dans le contexte du défi "Ne rien faire, c'est parfois mieux" lors de la nuit d'info 2023 proposé par l'entreprise ASI et qui vise à développer une application légère qui sera un jeu d'enfant.

2.2 Description générale du projet

Le projet "Ne rien faire, c'est parfois mieux" adopte une approche innovante en reconnaissant que, dans certaines situations, l'abstention d'actions peut être la solution la plus judicieuse pour préserver notre planète et son climat. Cette initiative se matérialise à travers une application mobile spécialement conçue pour sensibiliser les enfants aux défis du changement climatique.

L'application ne se veut pas seulement être une source d'information, mais vise à améliorer les compétences et les connaissances des enfants en matière de changement climatique. Mettant l'accent sur les actions concrètes et les comportements éco-responsables, elle guide les enfants sur la manière dont ils peuvent individuellement agir pour minimiser leur impact sur la planète. En enseignant aux enfants comment prendre des décisions éclairées et adopter des pratiques durables, le projet aspire à créer une génération proactive et engagée dans la protection de l'environnement.

De plus, chaque niveau remporté dans l'application permet aux utilisateurs de gagner des "coins". Ces "coins" sont ensuite convertis en dons pour des associations dédiées au climat et

à l'environnement. Ainsi, le projet va au-delà de l'éducation, encourageant également les enfants à contribuer activement à un avenir plus durable en soutenant des initiatives environnementales grâce à leurs récompenses virtuelles.

2.3 Description du projet par interface

Notre projet consiste en un jeu à but éducatif. En tant que joueur, j'ai un accès facile au jeu en insérant mon nom d'utilisateur et en continuant vers l'interface suivante en cliquant sur le bouton Suivant (figure 2.1).

Une fois à l'intérieur, le joueur est accueilli par un guide virtuel (figure 2.2) qui souligne l'importance de prendre soin de la Terre face aux changements climatiques. Le guide encourage à adopter des comportements responsables tels que la préservation de l'eau, la gestion des déchets, et l'affection envers la nature.

Cette représentation graphique illustre Roadamp Global, où les niveaux s'ouvrent successivement après le déblocage des niveaux précédents (figure 2.3).

La première mission, appelée GreenGuess, consiste à deviner des mots liés au thème de la Nuit de l'Informatique 2023. La détermination du mot s'effectue à l'aide d'une description et d'une image descriptive (figure 2.4).

Dès qu'un sous-niveau est terminé, une fenêtre contextuelle s'affiche, présentant le score obtenu ainsi que le nombre d'étoiles attribuées. Deux boutons sont également proposés : "Suivant" pour passer au niveau suivant et "Retour" pour revenir en arrière (figure 2.5).

À chaque déblocage d'une mission, l'indicateur de progression linéaire avance jusqu'à la fin du roadmap (figure 2.6).

Dans la deuxième mission, le joueur a la possibilité de prendre une décision judicieuse, le but étant de sensibiliser le joueur au thème (figures 2.7 et 2.8).



Figure 2.1

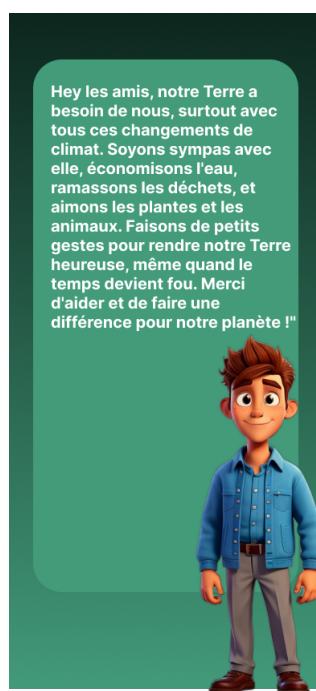


Figure 2.2

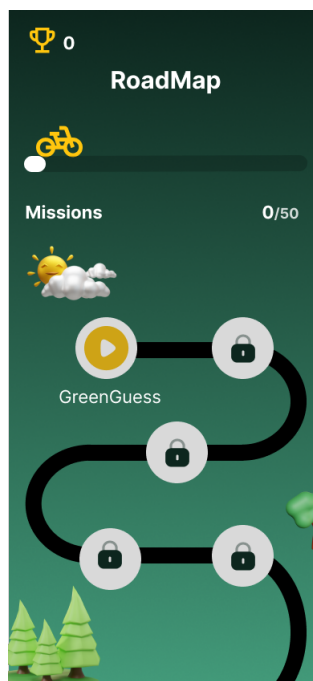


Figure 2.3

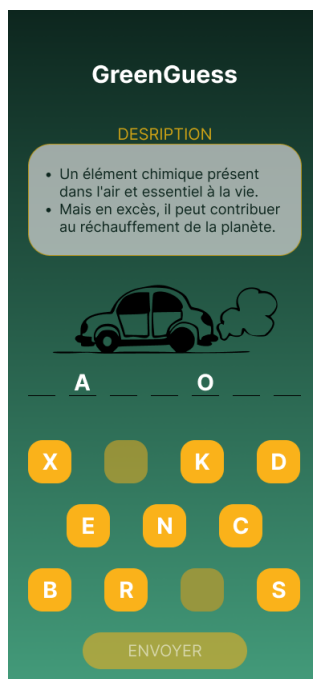


Figure 2.4

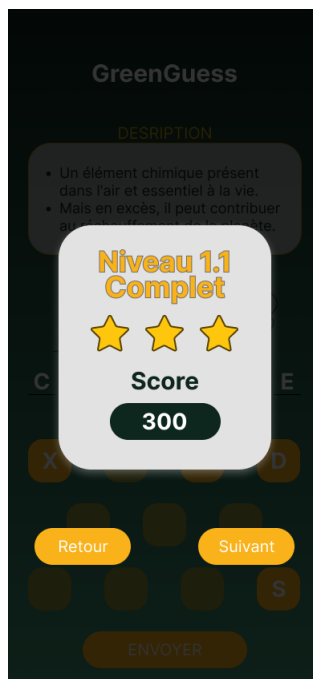


Figure 2.5

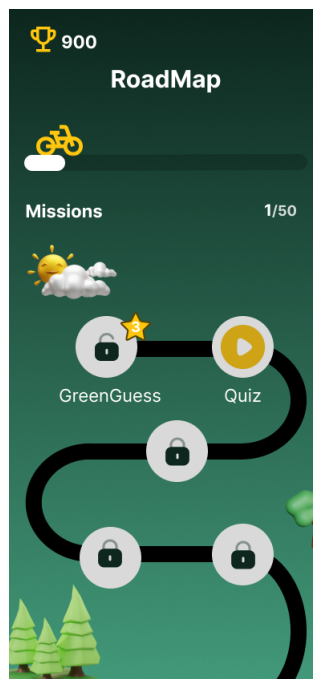


Figure 2.6



Figure 2.7

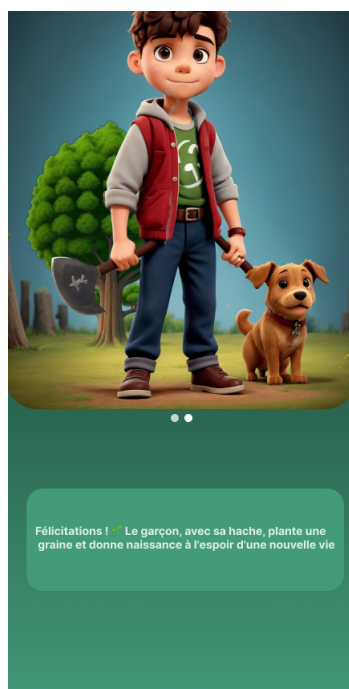


Figure 2.8

3

ÉTUDE TECHNIQUE

Dans ce chapitre, on va spécifier tous les outils utilisés tels que les logiciels et les matériels pour la réalisation de ce défi.

3.1 Environnement de travail

3.1.1 Environnement logiciel

Flutter



Logo de Flutter

Au niveau de développement du jeu.

Figma

Au niveau de conception et du prototypage du jeu.



Logo de Figma

Conclusion Générale

En conclusion, la crise du changement climatique décrite met en évidence l'urgence d'agir pour préserver notre planète. Dans le contexte de cette réalité préoccupante, le développement d'un jeu éducatif pour enfants axé sur le thème du changement climatique et des émissions de CO2 revêt une importance significative. Ce jeu offre une opportunité unique d'éduquer les jeunes générations sur les conséquences dévastatrices des activités humaines sur notre environnement.

À travers des expériences ludiques et interactives, les enfants peuvent non seulement comprendre les mécanismes du changement climatique, mais aussi prendre conscience de l'impact de leurs propres actions sur la santé de la planète. En intégrant des éléments éducatifs pertinents dans un format engageant, le jeu encourage les comportements responsables et inspire une génération future d'éco-citoyens conscients.

Ainsi, le jeu éducatif devient un outil puissant pour sensibiliser les enfants aux enjeux climatiques, les incitant à adopter des comportements durables et à devenir des acteurs du changement. En investissant dans l'éducation environnementale des jeunes, nous jetons les bases d'une société plus consciente et engagée, essentielle pour la préservation de notre planète pour les générations à venir.