Dossier de candidature

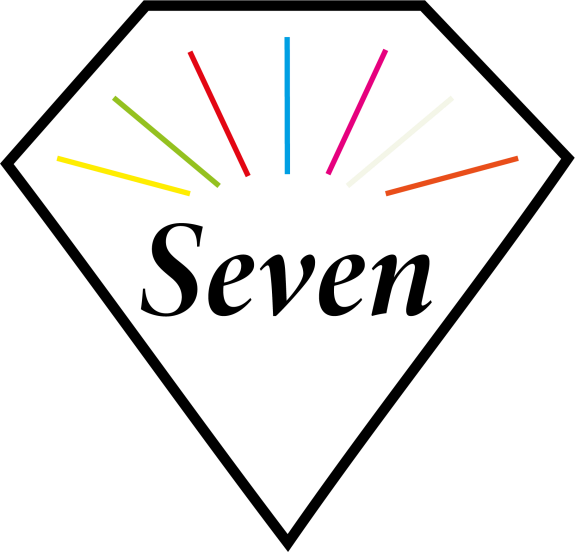
Incubation à Plaine images à Roubaix - Tourcoing



|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

<https://magicbooks.sitew.fr/>

Ici les 2 premiers logos du jeu coopératif Seven et du site Super 7 games :



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom de la startup : Magic books |  | Adresse postale :681 avenue de dunkerque, 59160 Lomme, appart 14 |
|  |
| Type de structure / statut de la startup : mini entreprise |
|  |
| Date de création :05/01/2022 |
|  |  |
| Chiffre d’affaires : 0 | Site Web : <https://magicbooks.sitew.fr/> |

|  |
| --- |
| Personnes qui représentent la startup : François, Demeulenaere, demeulenaerefrancois7@yahoo.fr 06.45.61.51.89 |
|  |
| Présentation de l'équipe :   * Gérant : François, Demeulenaere, demeulenaerefrancois7@yahoo.fr 06.45.61.51.89 * Stagiaire : Bérenger Pommelet avec l'AFCI de Dunkerque, du 29 juillet au 25 octobre 2024. * Stagiaire : avec Wild Code School d'Euratechnologie du 15 octobre au 20 décembre 2024. |
|  |
| Courte présentation de la startup :  Vous aussi devenez un gardien des beautés de ce monde en participant à l'escape game "Seven". Le site internet "Super 7 games" te permet de visualiser (sous forme de graphique radar) tes progrès à partir de n'importe quel jeu et de confronter ton niveau à celui des autres. Une fois tes habilités identifiées, tu pourras télécharger des badges de compétences pour ton CV mais aussi t'aventurer à te confronter aux meilleurs joueurs de tes jeux préférés. **Avec "Super 7 games", chaque partie révèle ton avenir**.  Le site " Super 7 games " facilite la constitution de communautés et d'entraide autour de n'importe quel jeu. Il facilite l'inclusion, l'insertion et le développement professionnel par l'identification des habilités et de compétences transférables à partir de n'importe quel jeu. Il facilite l'usage des outils actuels d'orientation, comme "Orientoi", "Diagoriente", "Skillberg" sur les compétences transférables et les formations adaptées, etc. Ce projet vient donc en appui des stratégies concernant l'orientation menées par le campus des métiers, les centres de VAE, de bilans de compétences ou d'accompagnement à l'emploi, et surtout il propose une diagonale dans les projets des acteurs de la "Edtech" Hauts de France.  (Il prolonge les travaux de Claire et Marc Hébert-Suffrin sur les réseaux réciproques d'échanges de savoirs, ainsi que ceux de l'association "Signons avec Zélie" avec ses événements.)  L'intention de l'accompagnement par l'incubateur de la Plaine images à Roubaix - Tourcoing est d'arriver à financer le développement du projet à l'international et auprès de publics en situation de handicap auditif ou autres. |

|  |
| --- |
| Comment la startup est-elle actuellement financée ?  Auto financement avec mon salaire de professeur-documentaliste au collège Molière à Villeneuve d'Ascq. |
|  |
| La startup est-elle accompagnée par un incubateur ou une autre structure ? Précisez.  Non. Euratechnologie avait accepté de m'incuber mais je ne pouvais pas être présent du fait de mon emploi du temps au collège. Mais aujourd'hui, je suis mis en congés d'office afin de me permettre de développer en l'espace de 2 ans ce projet complètement. |
|  |
| Nom et descriptif du produit ou service : SUPER 7 games   * Création et vente de jeux coopératifs intitulés "Seven", réalisation de livres d'or mettant en valeur les réalisations des utilisateurs. * Ateliers autour du jeu coopératif "Seven". * Créer, diffuser et vendre l'interface "SUPER 7 games" et créer, à minima, un emploi pour un interprète en langue des signes afin de mener ces ateliers auprès d'un public en situation de handicap auditif ou autre. |
|  |
| Comment est née l'idée de ce projet ?  **Nom de l'entreprise** : Magic books (<https://magicbooks.sitew.fr/>),  **Titre du projet** : Escape game "Seven" et interface "SUPER 7 games**".**  **Durée** : 4 mois, plus le temps pour la mise en pratique auprès du public des partenaires.  L'idée m'est venue suite à la réalisation du jeu "Seven" qui permet de mobiliser et de développer l'ensemble du spectre des compétences psychosociales et celles dites du XXIème. Si il est possible de suivre les progrès dans le temps et d'utiliser les compétences transférables pour améliorer sa reconnaissance sociale, alors il est possible de faire cela avec n'importe quel jeu et ce que propose le système "SUPER 7 games". Ma filleule a 10 ans et j'aime créer des jeux pour son épanouissement avec sa maman. Maintenant, il s'avère que ce jeu et projet "Super 7 games" peut participer à diminuer le chômage par la reconnaissance officielle des compétences acquises par le jeu mais aussi faciliter le constitution de communautés d'entraide autour de n'importe quel jeu. |
| Qui sont les clients ciblés ? (Ceux qui vont acheter ou prescrire le produit) SUPER 7 games = Tous les jeux ou expériences de vie peuvent servir à l’évaluation et au suivi des progrès réels tout au long de la vie avec possibilité de dynamiser une communauté autour de cette activité.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Utilisateurs | Priorité | Clients | | Campus des métiers | 1 | Ministère de l'Education Nationale et de la jeunesse | | Les demandeurs d’emploi | 2 | France travail, mission locale Lille avenir | | Personnes en développement de parcours professionnel ou en reconversion pro. | 3 | Les centres VAE, les centres de bilan de compétences, les organismes de formation | | Entreprises | 4 | Entrepreneurs, les incubateurs | | Professeurs, professeurs-documentalistes et élèves primaires, secondaires et supérieurs EN & privé | 5 | Ministère de l'Education Nationale et de la jeunesse, Rectorat, Diocèse, réseau extrascolaire communal, Département, Région, Crous | | Public hospitalisé ou en situation de handicap | 6 | Réseau APF, hôpitaux, IME, établissements de rééducation, écoles spécialisées | | Les associations | 7 | Les associations | | Adultes désirant se faire des amis autour d’un projet particulier, réfléchir à plusieurs ou être dans l'action d'un projet qui a du sens pour eux. | 8 | Adultes désirant se faire des amis autour d’un projet particulier, réfléchir à plusieurs ou être dans l'action d'un projet qui a du sens pour eux. | | Les tiers-lieu (quai des transitions, jardins partagés) | 9 | Les mairies, communes et collectivités | | Famille | 10 | Magasins de jeux de société et plateforme de vente en ligne comme le boardgame d’Ankama | |  |  |  | |  |  |  | | |
|  | |
| Qui sont les utilisateurs ciblés ? (Ceux qui vont utiliser ou bénéficier de l’usage du produit) Seven = 1 seul jeu pour développer toutes les compétences   |  |  |  | | --- | --- | --- | | Utilisateurs | Priorité | Clients | | Public hospitalisé ou en situation de handicap | 1 | Réseau APF, hôpitaux, IME, établissements de rééducation, écoles spécialisées | | Campus des métiers | 2 | Ministère de l'Education Nationale et de la jeunesse | | Professeurs, professeurs-documentalistes et élèves primaires, secondaires et supérieurs EN & privé | 3 | Ministère de l'Education Nationale et de la jeunesse, Rectorat, Diocèse, réseau extrascolaire communal, Département, Région, Crous | | Les tiers-lieu (quai des transitions, jardins partagés) | 4 | Les mairies, communes et collectivités | | Entreprises | 5 | Entrepreneurs, les incubateurs | | Les demandeurs d’emploi | 6 | France travail, mission locale Lille avenir | | Personnes en développement de parcours professionnel ou en reconversion pro. | 7 | Les centres VAE, les centres de bilan de compétences, les organismes de formation | | Les associations | 8 | Les associations | | Adultes désirant se faire des amis autour d’un projet particulier, réfléchir à plusieurs ou être dans l'action d'un projet qui a du sens pour eux. | 9 | Adultes désirant se faire des amis autour d’un projet particulier, réfléchir à plusieurs ou être dans l'action d'un projet qui a du sens pour eux. | | Famille | 10 | Magasins de jeux de société et plateforme de vente en ligne comme le boardgame d’Ankama | |  |  |  | |  |  |  | | |
| Les badges de compétences sont inspirés de ceux de Play for Change. | |
| Quel est le prix cible de votre produit / service :  - Variable, de 20 euros à 200 euros pour un atelier coopératif d'entraide en fonction de la durée, de 1h à la demie journée, et du nombre de participants, pouvant aller jusque 150 par séance, mais 15 étant le rapport adulte / bénéficiaires le plus pertinent à mon sens. Le tarif varie aussi en fonction que l'atelier donne lieu à la réalisation d'un livre d'or numérique ou papier, ou no.  - 10 euros par mois l'abonnement au système SUPER 7 games, et gratuit sur inscription dans un formulaire respectant le RGPD pour un mois d'essai, avec possibilité d'abonnement payant pour conserver l'accès à l'ensemble des fonctionnalités de l'interface au bout d'un mois d'utilisation. (A l'instar de "Spotify" ou de "Canva" mais moins cher).  **A** : **Offres pour différentes cibles** :  **A1** : Prix de vente du jeu de société coopératif "Seven" = 25 euros, 12,5 euros pour le fabriquer. -> fois 2 de bénéfices à chaque vente si production par un imprimeur.  Mais actuellement ca me revient 2 fois plus cher de les produire avec mon imprimante qu'à les vendre. Avant envoi aux imprimeurs "Tout pour le jeu" et "Evolygame" , intégration des conseils du Techlab APF France handicap pour maximiser l'inclusivité, et ceux de l'association Edtech Hauts de France ainsi que ceux du DIU "Apprendre par le jeu" de l'INSPE de Villeneuve d'Ascq pour y insérer les références et les ressources scientifiques en lien avec le projet.  **A2** : Abonnement interface "Super 7 games" :  -> **Particuliers** : 10 euros HT / mois après la période d'un mois d'essai pour conserver l'ensemble des fonctionnalités.  -> **Etablissements scolaires** : 100 euros HT / an à 300 euros HT / an selon le nombre d'élèves. (entre 300 et 3000 élèves, avec aides de l'état), privé = tarif x 2, soit 200 euros HT / an à 600 euros HT / an)  -> **Centre de bilans de compétences ou de VAE** : 400 euros HT / an. (entre 1 et 400 utilisateurs par an, + 1 euro par utilisateur supplémentaire)  -> **Entreprises** : de 25 euros si mini-entreprise à 25 000 euros HT / an selon la taille de l'entreprise et le nombre d'événements réalisés par an. Exemple : France travail : 150 000 euros HT / an car 5 millions d'utilisateurs. | |
|  | |
| Quel est votre business model ? (Business Model Canva)  **Partenaires** : Incubateur Plaine Images, APF, campus des métiers, Edtech, associations d'emploi tels que "60000 rebonds", Les départements de ressources humaines, les établissements scolaires, Skillberg, et les futurs employés.  **Activités** : Création de médias, vente du jeu "Seven, et développement des ateliers Super 7 games. Une application en ligne permettant aux personnes de mieux connaître leurs compétences et de mieux choisir leur carrière. Favoriser la reconversion professionnelle et l'insertion professionnelle, donc participe à diminuer le taux de chômage.  **Ressources** : Site web et algorithme pour développer le jeu Seven et l'application Super 7 games. Responsabilité individuelle pour le management et la mise à jour des tests techniques et de l'application SUPER 7 games.  **Propositions de valeur** : Pour les personnes qui sont en recherche de nouveaux outils leur facilitant l'accès au travail, le jeu Seven et l'application SUPER 7 games offrent des indicateurs concrets et reconnus qui peuvent ensuite être utilisés par les personnes réalisant des tests pour trouver un travail correspondant à leurs compétences. Cela évite de longues évaluations de compétences que les personnes ne désirent pas vraiment développer ou prendre au sérieux car n'étant pas adaptées. C'est une application ludique de reconnaissance des compétences professionnelles. En effet le jeu "Seven" et le système "SUPER 7 games" permettent d'éclairer naturellement, d'évaluer, de développer et de suivre les progrès des compétences à travers des parties interactives. Facile et amusant, il permet de laisser parler sa personnalité propre. Il n'y a pas de biais d'interprétation. Il n'y a pas besoin de réfléchir, juste jouer et la façon dont on joue révèle les atouts des joueurs. C'est facile et amusant. Facilite l'orientation et les réinsertions professionnelles, améliorant ainsi l'employabilité et participant à diminuer le chômage. L'indicateur "Elo" permet d'avoir un indicateur de niveau universel et permet aux utilisateurs d'ainsi mesurer leurs compétences réelles. Facilite le transfert des compétences. Ce système rend compréhensible celles liées au jeu. Permet d'utiliser les expériences de vie ou de jeu pour identifier et développer les compétences transférables facilitant l'employabilité des utilisateurs ou du moins leur insertion sociale.  **Relations usagers :** Exploitation du concept et interaction avec les réseaux sociaux. Management et suivi des progrès personnalisés des utilisateurs. Développement de la communauté.  **Canaux** : Médias et réseaux sociaux ou professionnels. Boutique en ligne. Site internet Emails. Créer des événements. Le mot du mois dans newsletter. Attribution des badges de compétences, de reconnaissance, de réussite.  **Segment client** : "Campus des métiers" et "mission locale". Les étudiants / les professionnels qui désirent clarifier ce qu'ils vont faire plus tard, ou les personnes nécessitant de l'aide pour trouver ou préciser quelle carrière leur convient le mieux, donc en voie de reconversion ou préparant un entretien. Les personnes qui désirent connaître quelles sont leurs principales forces ou qualités, ou simplement désirant bénéficier de l'intelligence collective pour avancer plus vite, mieux et plus loin dans leurs projets.  **Coût de la structure** : Production des jeux de société coopératif "Seven", achat des matériaux et accessoires, les heures de travail pour expliquer le système SUPER 7 games. Coût de développement de l'application SUPER 7 games et de sa mise à jour. Coût des formations ou des entraînements. Coût de développement et de gestion, dont la communication et le pôle recherches et développements.  **Revenus** : Les revenus proviennent de la souscription à la licence d'utilisation de l'application "SUPER 7 games", de la vente des jeux coopératifs "Seven" et de l'animation des ateliers ludiques et coopératifs "SUPER 7 GAMES".  **Planning prévisionnel** : 1 mois : les produits sont en vente et promus sur le site internet qui est mis à jour en vue d'améliorer sa visibilité.  6 mois : l'équipe est constituée. (animatrice interprète en langue des signes, community manager, développeur, comptable) ; Dans 1 an : Développement à travers la région Hauts de France et étendre sa diffusion à tout le système éducatif français.  Dans 2 ans : Libérer l'application soit en open source soit en la revendant, ou la développer pour obtenir plus de 100 partenaires et la diffuser à l'international en rendant paramétrable la langue utilisée dans l'application.  Dans 3ans : une équipe d'au moins 2 personnes dans 50 pays différents. Mise à jour des indicateurs universels de niveau, ainsi que développement de l'inclusion des badges numériques de compétences, de reconnaissances, ou de réussite dans le CV, leur adoption et leur reconnaissance universelle au niveau mondial.  **1 : Priorités** : Renforcer la coopération territoriale et transfrontalière. Renforcer la confiance mutuelle, notamment en encourageant les actions interpersonnelles et en facilitant l'insertion des personnes par l'usage de ces 2 nouveaux outils. Unifier et rendre ludique l'offre du secteur de l'orientation, dans un premier temps dans le milieu pédagogique, par l'adoption et l'usage de l'interface SUPER 7 GAMES. Participer au projet du " Compétentiel " serait une belle opportunité d'élargir les publics en bénéficiant et de continuer à en observer les effets sous l'angle d'étude des softs skills liés à la relation client. De plus mon cousin Grégory a déjà créer 6 jeux de société pour développer les compétences liées aux relations clients.  **2 : Résumé du projet :** L'objectif général du projet "SUPER 7 GAMES" vise à créer un jeu coopératif "Seven" mobilisant l'ensemble du spectre des compétences psychosociales et celles dites du XXIème siècle au bénéfice des partenaires, et une interface intitulée "SUPER 7 GAMES" permettant à tous d'évaluer et de suivre les progrès réalisés tout au long de la vie grâce à n'importe quelle expérience de jeu. (avec indicateurs de niveau type "Elo" et badges de compétences à télécharger pour mettre éventuellement dans son CV ou sa lettre de motivation). L'identification des compétences transférables acquises par le jeu peuvent ensuite servir à une meilleure identification des métiers adaptés à ces habilités grâce aux outils d'orientation actuels.  **3 : Les partenaires** sont la Campus des métiers à Lille avec Sylvie Demassieux, l'Inspe à Villeneuve d'Ascq avec Julian Alvarez et son DIU "Apprendre par le jeu", Chris Delepierre pour la Edtech Hauts de France et Trézorium, La haute école HE2B avec sa Spécialisation en Sciences et techniques du jeu en 1 an, l'Iéseg à Lille et la ludothèque à Uccle Ludivine HEB De Fré. France travail peut aussi être partenaire, ainsi que chaque portail ou structure facilitant l'orientation du fait qu'il est possible de faire le pont entre les champs de compétences du graphique radar dans l'interface "SUPER 7 GAMES" avec chaque question ou donnée à l'entrée de ces portails pour obtenir diverses sélections de métiers adaptées à ces habilités en fonction du portail d'orientation choisi.  **4 : Indicateurs et résultats du projet :**  Nombre de visiteurs ou d'utilisateurs sur la page web : 100 Nombre d'organisations et utilisateurs coopérant ou utilisant ces outils par-delà les frontières après la fin d’un projet : 1005 : Qui bénéficiera des réalisations de votre projet ? (Cadre du Pacte vert de l'UE ?) En priorité, les publics des partenaires, avec dans un premier temps les publics des campus des métiers, les organismes d'enseignement supérieur et de recherche, les organisations de soutien à la personne ou aux entreprises, les centres d'éducation/de formation et les écoles, les PME, le grand public et le public à profil plus spécifiques avec APF France handicap. Une synergie entre les opérateurs autour des compétences transférables permettra une meilleure inclusion des utilisateurs. Un travail de partenariat intéressant aussi serait à mener avec "Skillberg", "Orientoi" et "Diagoriente" pour faciliter la sélection de métiers en adéquation avec les aptitudes des participants. 6 : Effets horizontaux : Effets positifs sur le développement durable, l'égalité des chances et la non-discrimination par une meilleure reconnaissance des habilités, mais aussi sur l'égalité entre les hommes et les femmes. Ce qui aura un effet durable sur le territoire et sur ceux qui en bénéficient. Les groupes concernés seront avertis de ces réalisations et qu'ils sont habilités à les utiliser par communication sur les réseaux sociaux et professionnels et grâce aux réseaux des différents partenaires du projet. | |
|  | |
| Qui sont vos concurrents (merci d’être le plus exhaustif possible) ? Comment vous différenciez-vous ? Des jeux comme "Belfedar" ou ceux de l'équipe d'ID6 à Lille peuvent être des concurrents, mais je pense que notre travail est complémentaire plus que concurrentiel. Je n'ai pas connaissance de concurrent direct du fait du caractère innovant de système "SUPER 7 games" en lien avec le jeu "Seven". Bien que le nombre de créations ludiques pédagogiques soit suffisamment important pour saturer le marché, la rupture de paradigme que propose le système "SUPER 7 games" a suscité l'enthousiasme de l'écosystème de la Edtech ainsi que celui de l'IESEG à Lille suite à sa présentation, suffisamment pour que les étudiants me proposent leurs meilleurs conseils pour améliorer ce projet. Je dois maintenant prendre le temps d'appliquer leurs conseils de présentation et de développement pour tendre vers une meilleure diffusion et réussite du projet. | |

**B : Budget communication :**

1 : Community manager, connaissant la langue des signes : de 30 000 à 114 000 euros brut / an

- Stagiaire ou bénévole si inférieur à 100 usagers. Soit gratuit / an.

Si trois mois d'expériences concluantes :

- 2 500 euros brut / mois si 100 usagers. Soit 30 000 euros brut / an.

- 3 000 euros brut / mois si 500 usagers. Soit 36 000 euros brut / an.

- 3 500 euros brut / mois si 1 000 usagers. Soit 42 000 euros brut / an.

- 4 000 euros brut / mois si 5 000 usagers. Soit 48 000 euros brut / an.

- 4 500 euros brut / mois si 10 000 usagers. Soit 54 000 euros brut / an.

- 5 000 euros brut / mois si 100 000 usagers. Soit 60 000 euros brut / an.

- 5 500 euros brut / mois si 200 000 usagers. Soit 66 000 euros brut / an.

- 6 000 euros brut / mois si 400 000 usagers. Soit 72 000 euros brut / an.

- 6 500 euros brut / mois si 700 000 usagers. Soit 78 000 euros brut / an.

- 7 000 euros brut / mois si 1 000 000 usagers. Soit 84 000 euros brut / an.

- 7 500 euros brut / mois si 2 000 000 usagers. Soit 90 000 euros brut / an.

- 8 000 euros brut / mois si 5 000 000 usagers. Soit 96 000 euros brut / an.

- 8 500 euros brut / mois si 10 000 000 usagers. Soit 102 000 euros brut / an.

- 9 000 euros brut / mois si 15 000 000 usagers. Soit 108 000 euros brut / an.

- 10 000 euros brut / mois si 20 000 000 usagers. Soit 114 000 euros brut / an.

Plus : Organiser deux événements type e-sport par communauté minimum par an, un au début de création et un sur l'année en cours le mercredi ou le week-end. Si beaucoup d'événements avec la même communauté, alors il sera possible d'envisager un community manager dédié si rentabilité assurée par le type de structure et ses moyens.

**C1 : Charges** / an : 200 euros frais bancaires, 120 euros d'hébergement et noms de domaine en .fr et en .com, 100 euros frais d'assurance associative, 600 euros accès internet et téléphone, 1 000 euros assurance voiture et 1 000 euros de frais d'essence, 750 euros frais de métro, 600 euros de frais de cartouches d'encres => 4 350 / an, faisable avec mon salaire de professeur-documentaliste en attendant les premières rentrées. Charges exceptionnelles : 400 euros de dépôt de la marque "Super 7 games", 400 euros pour protéger le code informatique auprès de l'agence de protection des programmes.

**C2 : coûts des 8 partenaires**  : le même modèle d'évolution salarial étant appliqué à chacun de ses membres. - **Community manager** : cf. **B** (François Demeulenaere au début, gérant également, puis Vulkur de la Edtech normalement et Rose Fronteau aussi comme stagiaire)

- **Développeur informatique** : cf. **B** en fonction du respect des 10 étapes évolutives du cahier des charges pour mener à bien le projet d'un point de vue informatique. (Bérenger Pommelet, Stagiaire avec l'AFCI de Valenciennes au début, puis lui ou un autre stagiaire de la Wild Code School d'Euratechnologie, ou Greg mon cousin si j'ai cette chance, ou la SCOP des Tilleuls par la suite, ou Martin Vielvoyes de Skillberg, ou la serre numérique de valenciennes)

- **Interprète en langue des signes** : cf. **B** en fonction du nombre de vidéos réalisées par an (nombre d'usagers = nombre de vidéos) et d'événements participés dans l'année. (Voir avec l'association "Signes de sens", l'association "Signons avec Zélie" et l'université de Lille spécialité LSF). Trouver un ou une stagiaire au début du développement du projet, puis le contractualiser dès son diplôme obtenu ou dès sa volonté de s'y investir pleinement.

- **Juriste en droit d'auteur, commercial** : cf. **B** en fonction du nombre de contrats de partenariat réalisés dans l'année mais aussi de leur nature, c'est à dire du nombre d'usagers rassemblés de ce fait. François Demeulenaere au début du projet "Super 7 games", puis demander à Soleyne Donche si ok, ou demander conseils voir de l'aide à JB de "Karafun" car il en a déjà deux qui travaillent pour lui.

- **Chargé de mission "événementiels"** : cf. **B** en fonction du nombre de communautés accompagnées pour réalisée 2 événements par an minimum, et au maximum 1 par mois selon la volonté de la communauté.

- **Comptable** : 6 000 euros brut par an. Soleyne Donche de la Edtech ? Au début du projet, je m'occuperai de cette tache, avec l'aide de la CCI de Lille, de la BGE de Lomme Lambersart, afin de me laisser le temps de percevoir les financements nécessaires pour honorer et maintenir ce salaire pour cette fonction.

- **Cuisinier** : Cf. **B** en fonction de l'organisation de 4 à 15 événementiels par mois. (Patrick, IME Villeneuve d'Ascq ?)

- **Artistes** : DJ, MC loto, danseurs, circassiens, musiciens, illustrateurs. CF. barème intermittents du spectacle. Soit 30 000 euros minimum par an si temps plein, ou 200 euros HT par jour de travail. Si 6 artistes, alors 400 \* 6 = 2400 euros HT par événement. 10 euros par personne et par événement, avec tarif réduit pour public le nécessitant, cela fait des événements à 250 personnes minimum si on veut bénéficier des 6 artistes. Si 40 personnes dans la salle, alors 1 seul artiste. A chaque événement 2 journées seront comptabilisées afin de laisser le temps aux artistes de s'harmoniser et de se préparer afin de proposer la meilleure expérience possible.

L'association Maillage m'aidera pour la mise en équation avec l'association "Transmets" que je préside depuis 10 ans afin de continuer à développer les réseaux réciproques de savoirs en milieu scolaire à l'instar de Claire et Marc Hébert Suffrin. Ce couple a reçu la légion d'honneur pour ce travail et j'aimerai continuer à suivre leur sillon et l'enrichir de mon expérience et de mes opportunités.

- **Directeur d'équipe** : François Demeulenaere, salaire = 51% des parts ou des bénéfices de l'entreprise ou de la SAS, SCOP ou SCIC, les autres membres de l'équipe se répartiront les 49% restant, selon les conseils de Martin Vielvoyes, fondateur de Skillberg. Sur ces 51%, 25% seront consacrés à mettre de côté pour arriver à payer les membres de l'équipe même sans rentrées d'argent ou contrats d'abonnement à l'interface "Super 7 games". 5% pour produire les jeux de société coopératif "Seven". Il restera 21%, soit 1/5 des bénéfices pour mon salaire et l'aspect recherche et développement.

L'URSCOP va m'aider, ainsi que la CCI et la BGE, à rendre cette proposition la plus juste pour chacun de ses membres et légale. Au début de l'activité du projet "Super 7 games", je vais m'appuyer sur mon salaire en tant que professeur-documentaliste afin de la développer, puis dès que j'aurai eu mes premiers clients et premiers dossiers de subventions ou d'aides accordés, j'embaucherai les membres de mon équipe. Dès l'équilibre de l'activité atteinte, je la développerai à l'international en offrant aux autres l'opportunité d'en devenir ambassadeur.

**D1 : News** : 50 nouveaux potentiels partenaires en 3 mois depuis le mois d'avril, début du stage de Bérenger Pommelet avec l'AFCI de Dunkerque le 29 juillet jusqu'au 25 octobre 2024, et le jeu "Seven" est parti pour impression des 10 premiers exemplaires cette semaine. Ils seront donc disponibles au début du mois de septembre.

**D2 : Avancées** : La CCI et la BGE m'accompagnent maintenant pour l'établissement des documents comptables : plan de financement, business plan, bilan comptable, prévisionnel sur 3 ans, 2 derniers comptes de résultats simplifiés, rapport annuel d'activité. L'URSCOP porte de Valenciennes à Lille va m'aider pour changer de statut de mini-entrepreneur au statut de coopérative. L'interface "SUPER 7 GAMES" sera fonctionnelle à la fin du mois d'août grâce au soutien du stagiaire Bérenger Pommelet. Rose Fronteau de la Edtech m'a aidé à constituer le corpus de références scientifiques en lien avec les thématiques transversales des projets menés dans le cadre de la Edtech HDF, et les laboratoires de recherches universitaires de la MEL. Ce travail devrait se finaliser début septembre 2024 avec son concours afin de diffuser ce travail aux membres de la Edtech et de l'incubateur Cré'innov, Plaine images et du Techlab APF France handicap. Dès que les documents comptables seront validés, je pourrai prétendre à l'agrément pour ce projet et je pourrai alors répondre aux AMI et AAP et subventions ou aides possibles.

**D3 : Points bloquants** : Achat de brevet pour protéger le concept "Super 7 games". Je dois attendre mon prochain salaire pour pouvoir le faire. Le cumul d'activités semble maintenant contrarier le rectorat du fait de la volonté de mon chef d'établissement de me mettre en congés longue maladie, ce qui semble incompatible avec le fait de vendre en parallèle le jeu "Seven" ou les abonnements à l'interface "Super 7 games".

**D4 : Mise en challenge** :

- Dépasser le seuil des 200 adhérents pour obtenir la reconnaissance d'utilité publique.

- Effectuer une séance test avec la communauté des Papillons blancs de Bailleul un lundi après midi et en analyser l'efficacité afin d'ajuster la proposition d'ateliers coopératifs.

- S'entrainer sur la présentation et le pitch du projet, selon le temps alloué et le public concerné.

**D5 : Itérer les premiers clients** : - Centre d'accompagnement des jeunes à Armentières, place Victor Hugo, Présentation au campus des métiers, à la Edtech avec Chris et Olivier, au DIU avec Julian début septembre, ludothèque de Lomme Bourg, jardin partagé de la Mitterie avec la maison des activités et de la solidarité, le quai des transitions, Mathieu Asseman, l'équipe du Sépia, Canopé avec Evelyne Duffly, Clémi, Mélanie Serret et Kim Hollant et Sophie Van Ommelslaeghe, Vincent Sommé d'ID6 et Diagoriente, Ankama (boardgame et ancestral Z), Plaine image, Techlab, Cré'innov, association Maillage, MRES.

**D6 : Communication** : Cf. **B** ci-dessus, économie de 400 euros en faisant la vidéo de promotion du jeu avec le stagiaire Bérenger Pommelet plutôt qu'avec "Ludochrono".

**D7** : **Recrutements** : Cf. B ci-dessus.

**D8 : Financements** : Hodefi (1 000 euros pour le brevet et le dépôt de marque ?, plus 30 000 pour l'interprète en langue des signes et 30 000 pour le développeur informatique ?), Deeptech de la BPI France, Agefip (6300 + 1300 de fonds persos), HDFID (15 000 à 20 000 euros), Label Edu up ?, dossiers AMI (03/09/2024), AAP permanent entreprendre autrement, dossier Intereg.

**D9 : Preuves marché** : 10 entreprises liées à l'orientation (Diagoriente, Skillberg, Horizon talents, op commerce, Proch'orientation, Orientoi, Métiers 360, Onisep, Parcoureo, les CIDJ, (Litmaps, Research Rabit, Covidence)).

Nombre de personnes handicapées en France : En 2023, en France, 3 à 9 millions de personnes sont concernées. Bien qu'en diminution depuis 5 ans, le taux de chômage des personnes handicapées atteint 13%. Il est près de deux fois plus élevé que celui de l'ensemble des demandeurs d'emploi. Dans le monde, une personne sur 8 est concernée par un handicap.

**Nombre de personnes appréciant l'usage de jeux de société en France** : 87% des français jouent à des jeux de société, 91% d'entre eux déclarent aimer jouer et 71% se considèrent de bons joueurs capables de jouer à tous les jeux de société, notamment aux cartes.2 mars 2023. Le marché mondial des jeux de société pèsera près de 40 milliards de dollars d’ici 2030 ! Juste aux États-Unis, les ventes annuelles dépassent déjà les 3 milliards de dollars. Et chaque année, ce sont des milliers de nouveaux jeux qui sortent sur le marché.

**Nombre de personnes en recherche d'emploi ou de reconversion** : Selon une étude du Céreq (Centre d'études et de recherche sur les qualifications) de février 2022, « 2 millions d'actifs auraient changé de métier ces 5 dernières années ». 5 685 000 personnes sont inscrites à Pôle emploi en catégories A, B, C, soit 88,4 % de l'ensemble des inscrits.

**Marché de l'emploi** : L’offre limitée d’emplois de qualité demeure l’un des problèmes les plus urgents pour les pays en développement et en particulier pour les pays à faible revenu confrontés au défi de l’accroissement démographique. Sur les 5 milliards de personnes en âge de travailler dans le monde, 84 % vivent dans des pays en développement, où elles occupent principalement des emplois informels (70 % de l’ensemble des emplois), peu productifs, mal rémunérés et précaires.

**L’amélioration de la qualité de l’emploi est une priorité**, en particulier pour les 3,7 millions de jeunes dans le monde qui viendront grossir chaque mois les rangs de la population en âge de travailler entre 2020 et 2030. **Associer la transition vers des économies plus vertes à la création de meilleurs emplois** peut offrir un double dividende, pour l’environnement et pour les travailleurs. La création d’emplois de meilleure qualité conjointement à l'atteinte de la neutralité carbone est une priorité dans de nombreux pays en développement où les activités productives sont à la fois préjudiciables à l’environnement et sources d’emplois mal rémunérés et précaires.

**Les progrès technologiques sont devenus un moteur de transformation structurelle**, ouvrant des perspectives de création de nouveaux emplois et d’accroissement de la productivité. Grâce aux technologies numériques, le secteur des services peut jouer, à un stade de développement économique plus précoce, un rôle accru dans la création d’emplois de meilleure qualité.

**La fracture numérique reste toutefois importante dans de nombreux pays en développement**, tant en termes d’accès que de capacité, et constitue une entrave à leur transformation économique. **L'accès des femmes à davantage de possibilités économiques et à des emplois de qualité** est indispensable à une croissance durable et résiliente. Malgré les progrès réalisés dans les domaines de l’éducation et de la santé des femmes, les écarts entre les sexes persistent dans de multiples dimensions de l’emploi.

**Nombre d'établissements scolaires** : 5.316 collèges publics et 1.660 collèges privés sous contrat 59 650 écoles et établissements dans le 2nd degré. 48 950 écoles. 6 950 collèges. 3 750 lycées. Les effectifs d'élèves et d'étudiants dépassent les 15 millions. Ainsi, environ un quart de la population française suit des études.1 enfant sur 6 dans le monde ne sait ni lire, ni écrire, soit - 617 millions d’enfants (UNESCO 2018).

- 773 millions d’adultes (dont 63% de femmes) sont analphabètes (UNESCO 2019)

- 258 millions d'enfants, d'adolescents et de jeunes dans le monde ne sont pas scolarisés (UNESCO 2018)

- 200 millions de jeunes quittent l'école sans compétences de base (Save The Children 2019)

Il manquera 68,8 millions d’enseignants d’ici 2030 pour offrir à chaque enfant l’accès à l’enseignement primaire et secondaire : 24,4 millions d’enseignants dans le primaire et 44,4 millions d’enseignants dans le secondaire (UNESCO, 2016). L’aide internationale allouée à l’éducation devrait baisser de 12% d’ici à 2022 et diminuer de deux milliards de dollars suite à la pandémie de COVID-19 (UNESCO, 2020). COVID-19 : une catastrophe pour l’accès à l’éducation dans le monde. La crise économique et sociale, née de la pandémie, a touché de plein fouet les pays les plus défavorisés et est rapidement devenue un obstacle supplémentaire à [l’accès de toutes et tous à une éducation de qualité.](https://action-education.org/pourquoi/sept-obstacles-a-leducation-dans-le-monde/) Près de 91% des jeunes privés d’éducation. En mars-avril 2020, au plus fort de la pandémie, 1,6 milliard d’enfants, dont 767 000 filles, ont été privés d’éducation dans le monde. Soit près de 9 enfants sur 10.

4 pays sur 5 ont mis en place des enseignements à distance durant la fermeture des écoles mais près de 500 millions d’enfants sont restés exclus de l’éducation. Parmi eux, plus de 465 millions d’enfants n’avaient pas accès à internet alors que la plupart des apprentissages à distance (plus de 60%) se faisaient sur des plateformes (UNESCO, 2020). 24 millions d'enfants risquent de ne pas revenir à l'école.

**L’éducation pour tous compromise :** En 2015, 193 Etats se sont engagés à garantir d’ici à 2030 [l’accès de toutes et tous à une éducation gratuite, inclusive, et de qualité. C’est l’objectif 4 des 17 Objectifs de développement durable (ODD) adoptés par les Nations Unies).](https://action-education.org/pourquoi/odd4-une-education-pour-tous-dici-2030/) Au total, 3 000 milliards de dollars sont estimés nécessaires par an pour assurer l’éducation pour tous dans les pays à faibles et moyens revenus d’ici à 2030 (Save The Children, 2020). Mais la pandémie de la COVID 19 qui a entraîné la plus grave récession depuis la deuxième guerre mondiale (- 4.9% en 2020), compromet largement l’atteinte de cet objectif (Banque Mondiale, 2020).

A ce jour, au moins 24 millions d’enfants, dont 11 millions de filles, du pré-primaire à l’enseignement supérieur, pourraient ne jamais retourner à l’école en raison de la hausse de la pauvreté liée à la COVID-19 (UNESCO, 2020). Les enfants qui retournent à l’école risquent de ne pas être en mesure de rattraper leurs retards. Plus de 7 enfants sur 10 dans les pays à faible et moyen revenu (contre plus de 5 sur 10 avant la pandémie) ne savent ni lire ni comprendre une simple histoire à la fin du primaire (UNESCO, 2020).

**Nombre de ludothèques** : 1500 ludothèques en France, L'Association internationale des ludothèques : 4415 ludothèques sont recensées dans le monde.22 mai 2013.

**Nombre de centres de VAE** : 1200 en France, 26 000 personnes certifiées chaque année.

**Nombre de centres bilans de compétences** : 1365 en France. Selon la Caisse des dépôts, qui pilote le compte personnel de formation (CPF) par lequel les actifs peuvent mobiliser les droits accumulés durant leur vie professionnelle, 85 000 demandes de financement de bilan de compétences par le biais du CPF ont été validées en 2021, en augmentation de 63,5 % sur un an. Au moins 100 000 pourraient être validées d’ici à la fin de 2022.

**Nombre d'e-gamers** : La France, une nation de gamers, du junior au senior. Le nombre de joueurs français atteint un record historique avec 39,1 millions de pratiquants âgés de 10 ans et plus, contre 37 millions en 2022. Cela signifie que plus de 7 Français sur 10 (72 %) s'adonnent, au moins occasionnellement, aux jeux vidéo. les jeux vidéo attiraient en 2022, un peu moins d'1,8 milliard de joueurs à travers le monde.

**Achat de l'e-sport** : **Le marché mondial de l'e-sport est estimé à 2,96 Mds € d’ici 2022.**La France se positionne sur le marché avec un chiffre d'affaire encourageant estimé à 50 M €en 2019.**Les investissements sur le secteur sont en perpétuelle augmentation, passant de 5 M€ en 2017 à 29 M€ en 2019.**

**Nombre d'artistes** : 329 345 artistes-auteurs affiliés en France, dans le monde ?

**Marché du secteur de la santé** : Le secteur de la santé représente 7% du PIB en France, Le marché pharmaceutique mondial a atteint les 1 482 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2022 (environ 1 353 Mds€)

**Marché du secteur de la gastronomie** : le chiffre d'affaires total du secteur était de 58 milliards d'euros, en France en 2019, dans le monde ?

**Marché du secteur du développement durable** : 12 000 milliards de dollars par an d'ici à 2030.

**D10** : **Attractions** : Cf. **D1**, les élèves de 5ème, 4ème, et de 3ème du collège venaient spontanément au CDI pour y jouer ensemble, bien qu'ils n'avaient pas d'heures allouées au CDI dans leur emploi du temps.

**D11** : **Mobilité dans les événements des start-up** : ok, si CLM accordée ou pas.

**D13** : **Valeurs** : Coopération, équité, inclusivité.

**D14** : **Talents** : François Demeulenaere : Créativité, imagination, capacité à faire du lien entre plusieurs domaines et y percevoir des diagonales gagnant-gagnant.

Bérenger Pommelet : Créativité artistique et musicale, adaptabilité à la technicité informatique, designer.

**D15** : **Complémentarités** : "Super 7 games" facilite l'usage des outils actuels d'orientation, comme Orientoi, Diagoriente etc. Complémentarité avec les différents partenaires, comme le campus des métiers, les centres de VAE, de bilans de compétences ou d'accompagnement à l'emploi. Complémentarité avec les travaux de Martin Vielvoye de "Skillberg" sur les compétences transférables et les formations adaptées, et avec les acteurs de la Edtech du fait de la diagonale que propose le projet "Super 7 games".

Demeulenaere / François / professeur-documentaliste au collège Molière à Villeneuve d'Ascq, gérant de la mini entreprise Magic books. Fait le 03/05/2024 à Lomme 7

|  |
| --- |
| Quel est le stade de développement de votre produit ou service :  Concept / Prototype / Prototype avancé : réalisé  / Production / Commercialisation : à réaliser |
|  |
| Quelles sont les évolutions de votre produit/service déjà planifiées ? Envoi pour édition du jeu Seven aux imprimeurs Evolygames ou Tout pour le jeu.  Création d'une interface unique de suivi des progrès tout au long de la vie par l'intermédiaire de n'importe quel jeu. "le système SUPER 7 games" : système universel d'évaluation et de suivi des progrès réels. Avec mise en place d'indicateurs de niveau universel, comme l'indicateur "Elo" pour les jeux d'échecs et de go, afin de comparer ses progrès aux autres mais aussi de faire valoir les compétences transférables officiellement en vue d'une meilleure employabilité réelle des utilisateurs. L'interprète en langue des signes me permettra d'élargir les publics en bénéficiant, notamment avec le public de l'APF France handicap et le public des personnes en situation de handicap auditif comme a réussi à le faire l'association "Signons avec Zélie" dont j'aimerai participer à la pérennité suite au départ de ma collègue interprète en langue des signes pour travailler au Canada. |
|  |
| Avez-vous déjà interagi (test, entretien …) avec des utilisateurs en situation de handicap ? Dans quel contexte ?  Oui, avec des élèves au profil "Segpa" et "Ulis" depuis 5 ans, les résultats sont très positifs. A la fois le chandanse leur permet de communiquer autrement et de façon parfois plus intuitive que de façon écrite, et cela permet également de raconter des histoires en silence et en dansant. Dans cet espace, le handicap est en réalité un atout puisqu'il permet de comprendre plus facilement les histoires et donc les émotions liées à un spectacle. La diversité est ici un atout. Le fait que les élèves puissent choisir le type d'activités liés au jeu est un réel avantage car cela permet à chaque élève d'y trouver du plaisir.  L'intelligence collective générée lors du jeu permet à la fois de doubler les compétences acquises par les utilisateurs, mais aussi d'améliorer la quantité et la qualité des réalisations de chacun et permettre à chacun d'avancer plus loin sur le chemin de la réussite pour ses projets personnels ou professionnels, par la dynamisation de groupes de travail s'entraidant et coopérant ensemble. 170 actions éco-citoyennes ont été réalisées en l'espace de 2 mois par les 300 élèves de 6ème et de 5ème du collège Molière à Villeneuve d'Ascq par exemple juste en répartissant ces actions par binôme ou par équipe de 3, 4 ou 5 élèves, couvrant ainsi l'ensemble du spectre des objectifs de développement durable de l'agenda 2030. Cela a permis aussi au collège d'obtenir la reconnaissance de refuge Ligue Protectrice des Oiseaux suite au travail des élèves. |
|  |
| Qu’attendez-vous du programme d'incubation à la plaine images ?  J'espère obtenir les conseils nécessaires au bon développement de ce projet, de réussir à obtenir le label "Edu up" par la suite afin d'envisager la rémunération d'un interprète en langue des signes et d'un développeur web. J'espère pouvoir élargir les publics bénéficiant de cet outil et des ateliers coopératif d'entraide. J'espère également réussir à m'entourer afin de développer l'interface SUPER 7 games rapidement du fait du caractère innovant de ce projet et de la reconnaissance très intéressante dont il bénéficie dans la sphère de la "Edtech" depuis peu. |

## - Lien vers un speech deck de 3 minutes du jeu coopératif "Seven" et du système "SUPER 7 games" : <https://www.canva.com/design/DAGEogeJP7Q/PHUlvvdditYssu2ut0GN4g/edit?utm_content=DAGEogeJP7Q&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton>

## - Lien vers un speech deck de 15 minutes plus complet du jeu coopératif "Seven" et du système "SUPER 7 games" :

## <https://www.canva.com/design/DAGDa5GN2i8/mgZb07y6r1BrYa22TZozwA/edit?utm_content=DAGDa5GN2i8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton>

## - Lien vers la version numérique du jeu coopératif "Seven" :

## <https://www.canva.com/design/DAF7P0vyOtk/JnX5K0-HwATcbYBoWO8nlg/edit?utm_content=DAF7P0vyOtk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton>

## - Lien vers la fiche pédagogique de déroulé de séance / séquence pour une meilleure appropriation par les membres de la communauté éducative ou les animateurs du jeu et vers une fiche descriptive du projet "SUPER 7 GAMES".

## <https://www.pearltrees.com/cdindl/seven-jeu-cooperatif/id77563504>

## et ici le lien vers la fiche pédagogique innovathèque diffusée par le Sépia du Rectorat : <https://innovatheque-pub.education.gouv.fr/innovatheque/consultation-action/10119/nav-context?previousPage=search>

## En cours de rédaction avec la CCI : prévisionnel sur 3 ans, plan de financements et bilan comptable, business plan en fonction des financeurs possibles.