TimePolluter

Comment maîtriser les impacts du numérique sur les personnes, la planète ?

**Groupe 5.2**

Beaucoup de personnes utilisent leur téléphone très souvent et trop souvent. Chez les jeunes, dans une partie des cas, le smartphone est utilisé dans un but de loisirs. Dans cette catégorie, on y retrouve le streaming vidéo, les jeux vidéos etc.. La quasi-totalité de ces applications sont très consommatrices de ressources et donc elles sont productrices de gaz à effet de serre.



La plupart des données d’utilisation d’un smartphone sont accessibles depuis celui-ci (via les paramètres ou via une application), on peut y retrouver par exemple le temps d’utilisation de chaque application par jour.

Le calcul sera fait selon des moyennes d’utilisation

L’affichage permettra à un utilisateur de voir les quantités et un système de score poussera l’utilisateur à s’améliorer !

Ainsi, l’utilisateur pourra connaître sa production de CO2 équivalent et essayer d’améliorer cela. Pour ce faire, l’application donnera des points à l’utilisateur s’il réussit à réduire l’utilisation de certaines applications.