

# Projet – Campagne Interactive – SI4

## 1. Contexte

**CHARIBO** est une **entreprise de confiserie française** qui a fait appel au lycée Fulbert afin de **collecter des données** sur ses clients. L'objectif de la collecte de données est de qualifier l'audience de CHARIBO afin que cette société puisse mieux vendre et mieux cibler ses publicités. Pour mener à bien ce projet, vous allez en binôme **créer une campagne interactive** sous forme de jeu (quiz, test, jeu de concours, jeu de hasard, ...).



## 2. Description du projet

Votre campagne interactive devra contenir dans l'ordre :

1. une interface obligeant l'utilisateur à fournir son nom, prénom, adresse postale, numéro de téléphone, adresse mail, âge et sexe avant de pouvoir participer au jeu ;
2. un fichier texte, nommé *data.txt*, qui enregistre au fur et à mesure les informations fournies par les différents utilisateurs à l'étape 1 ;
3. un mini-jeu (quiz, test, jeu de concours, jeu de hasard, ...) avec une interface graphique ;
4. une réponse pour l'utilisateur afin qu'il soit informé s'il a gagné ou s'il a perdu.

## 3. Gestion de projet

Ouverture d'un compte Trello pour chaque élève pour la gestion de votre projet avec différentes tâches planifiées. Le projet sera partagé avec le binôme et le professeur. Une tâche minimum toute les deux semaines devra être rendue.

## 4. Préstations attendues

Partage de votre compte Asana avec votre enseignante ( [stephanie.pottecher@ac-orleans-tours.fr](mailto:stephanie.pottecher@ac-orleans-tours.fr)) dès le début du projet afin d'avoir un suivi régulier.

Vous devez rendre pour le **22 décembre 23H59 au plus tard** votre projet de la campagne interactive réalisé en langage C# avec un **rapport pdf de 5 pages** décrivant les différentes étapes votre projet. Les fichiers sont à déposer sur le Moodle SI4 de Mme POTTECHER.

## 5. Objectif de la campagne

La campagne commerciale sera propulsée par l'équipe de communication de l'entreprise CHARIBO afin d'atteindre au moins 500 000 utilisateurs. L'entreprise espère atteindre en 2 millions à 20 millions d'utilisateurs.

Toutefois, la charte graphique utilisée par vos soins sera un facteur décisif quant à l'attrait du logiciel. Il est donc important de vous investir pleinement dans l'ergonomie et les graphismes de votre logiciel.

## 6. Image libre de droit et droit à l'image

### 5.1 Image libre de droit

Le logo Charibo pourra être réutilisé à votre convenance mais pour le reste de vos graphismes vous êtes tenus de respecter les lois concernant la propriété intellectuelle. En cas de non-respect de ce droit, les sanctions peuvent être lourdes : *« toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit. La contrefaçon en France d'ouvrages publiés en France ou à l'étranger est punie de trois ans d'emprisonnement et de 300 000€ d'amende »*.<sup>1</sup> Vous devez donc faire très attention dans l'utilisation d'images trouvées sur Internet. Pour cela nous vous recommandons pour vos graphismes l'utilisation de Google Image et son option « réutilisation et modification autorisées sans but commercial » ou des sites gratuits d'images libres comme [Pixabay](#), [Free images](#), [Pexels](#) etc [Designer Pics](#) qui ont également des options pour trouver des images libres de droits. Vous pouvez également créer vos propres graphismes à l'aide de logiciels de création graphique telle que Paint ou Gimp.

### 5.2 Droit à l'image

*« Chaque individu a un droit exclusif sur son image et l'utilisation qui en est faite. Vous pouvez vous opposer à sa fixation, conservation ou à sa diffusion publique sans votre autorisation, sauf cas particuliers. Le droit à l'image est un droit exclusif que vous avez sur votre image et l'utilisation qui en est faite. Les images peuvent être des photos ou vidéos sur lesquelles vous apparaissez et êtes reconnaissable, quel que soit le contexte : vacances, événement familial, manifestation culturelle ou religieuse, etc.*

*Certaines images ne nécessitent pas d'autorisation des personnes concernées, sous réserve de ne pas porter atteinte à la dignité de la personne représentée. Il s'agit par exemple :*

- d'images d'événements d'actualité qui peuvent être publiées sans l'autorisation des participants au nom du droit à l'information ou de création artistique ;*
- d'images de personnalités publiques dans l'exercice de leur fonction (élus par exemple) à condition de les utiliser à des fins d'information ;*
- d'images illustrant un sujet historique.*

*Avant toute diffusion de votre image, le diffuseur doit obtenir votre accord écrit en précisant quand et où il a obtenu cette image. Cet accord est donné pour un usage précis et ne doit pas être généralisé.*

*Votre accord doit être obtenu si votre image est réutilisée dans un but différent de la première .*

*Votre consentement à être photographié ne donne pas pour autant votre accord pour la diffusion de l'image (par exemple sur internet).*

*Même dans un lieu public, l'accord des personnes apparaissant de manière isolée et reconnaissable est nécessaire pour la diffusion de l'image. »<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> Source : Art.L335-2 du CPI

<sup>2</sup> Source : <https://www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F32103>

## 7. Budget

Afin d'attirer les joueurs sur votre campagne interactive, un budget de 2000 € est utilisable dans des lots gagnants qui seront définis et sélectionnés par votre équipe.

## 8. Méthode d'évaluation de votre projet :

Le projet sera évalué en analysant les différentes étapes et productions de votre projet :

- gestion de votre travail avec ASANA : 2 points ;
- récupération et enregistrement des données du client : 3 points ;
- jeu : 3 points;
- interface graphique : 5 points;
- clarté, qualité, rédaction (orthographe, grammaire, ...) et ergonomie du rapport : 4 points;
- créativité : 3 points.