



RVP2

PE5 - SAFETY CARDS

Adrien Gaubert
Loraline Grosjean
Rayan Oussmou
Gwendal Querné
Chloé Surjis



**CENTRALE
LYON**

Table des matières

1. Introduction	3
1.1. Origine du besoin	3
1.2. Problématique	3
2. Objectifs et livrables	3
3. Avancement des tâches	4
3.1. Division des tâches	4
3.2. Gantt prévisionnel	6
3.3. Tableau de bord de pilotage	7
4. Risques rencontrés	8
4.1. Ecart de planning rencontrés	8
4.2. Actions à prendre pour corriger les écarts	8
5. Risques futurs envisagés	9
6. Suite du projet	10
7. Budget	10
8. Conclusion	11



1. Introduction

1.1. Origine du besoin

Le commanditaire de ce projet d'étude et responsable de la vie étudiante à Centrale Lyon, M. Guibert, prend en charge une grande partie des actions de prévention mises en place en début d'année : prévention contre la consommation de substances psychoactives, l'excès d'alcool, les VSS, etc. Malgré l'importance de cette prévention effectuée en première année, il a constaté que les élèves ont tendance à oublier la majorité des informations communiquées à cette période. De plus, bien que l'Intranet regroupe une grande quantité d'informations, les élèves s'y perdent facilement, voire ne le consulte jamais. Pourtant, certains risques liés à la vie étudiante nécessitent un accès rapide et surtout facile.

M. Guibert nous a donc commandé un jeu de cartes personnalisé sur le thème de la prévention étudiante, qui lui semblait être la solution idéale. Il s'intégrerait parfaitement dans le quotidien des élèves et serait facile à transporter. Chaque carte aborderait un sujet spécifique (par exemple le tabac) et inclurait des informations de prévention courtes et efficaces. Une première suggestion des membres du PE5 a été que les QR-codes présents sur les cartes redirigent vers une page dédiée d'un site conçu spécialement pour ce projet, entièrement axé sur la prévention, et qui renverrait de façon plus exhaustive vers toutes les ressources utiles concernant chaque sujet.

Créer un prototype de ce jeu de cartes et du site associé constitue donc une première étape essentielle pour M. Guibert : cela lui permettra d'évaluer leur pertinence et, si le résultat lui convient, de le faire imprimer en grande quantité pour le distribuer chaque année aux élèves de première année.

1.2. Problématique

Comment améliorer l'accès aux informations liées à la prévention à Centrale Lyon tout en rendant cette démarche plus engageante, ludique et intégrée dans le quotidien des élèves ?

2. Objectifs et livrables

Livrables	Objectifs	Date de rendu	Avancement présent
Synthèse des risques liés à la vie étudiante	Permet de disposer de suffisamment d'informations triées pour couvrir tout le spectre des risques de manière pertinente.	Semaine 51	Déjà fait : Les informations sont nombreuses, précises, de sources variées et recouvrent tous les plans de la vie étudiante.



Commenté [AG1]: Voir conclusion pour la récupérer

Commenté [AG2]: Qui c'est ?

Commenté [AG3]: Prévention pour quoi ?

Commenté [AG4]: Surtout qu'ils n'y vont pas...



Thématiques abordées par chaque carte	Recenser précisément les thématiques à aborder dans le jeu et les associer à chaque carte	Semaine 7	Déjà fait : Le numéro de chaque carte est attribué de manière aléatoire pour ne pas donner plus d'importance à une thématique plutôt qu'une autre.
Prototype du jeu de cartes	Valider le design et les choix effectués en vue de l'impression de quelques prototypes pour tester le jeu	Semaine 20	En cours : 28 concepts de design finalisés sur 52 (54 avec les jokers), la création des visuels reste à faire. Les designs terminés sont pensés pour inciter les élèves à approfondir leurs connaissances grâce au site internet.
Site web fonctionnel	Informers les élèves, recenser et rendre accessible facilement tous les dispositifs internes et externes à l'Ecole.	Semaine 24	En cours : 4 pages terminées sur 42. Le code structurant le site est fait, et les pages sont toutes créées même si elles ne sont pas encore complétées, et celles qui le sont font le tour des informations disponibles regroupées dans l'état de l'art.

Commenté [AG5]: Non, juste un prototype

3. Avancement des tâches

3.1. Division des tâches

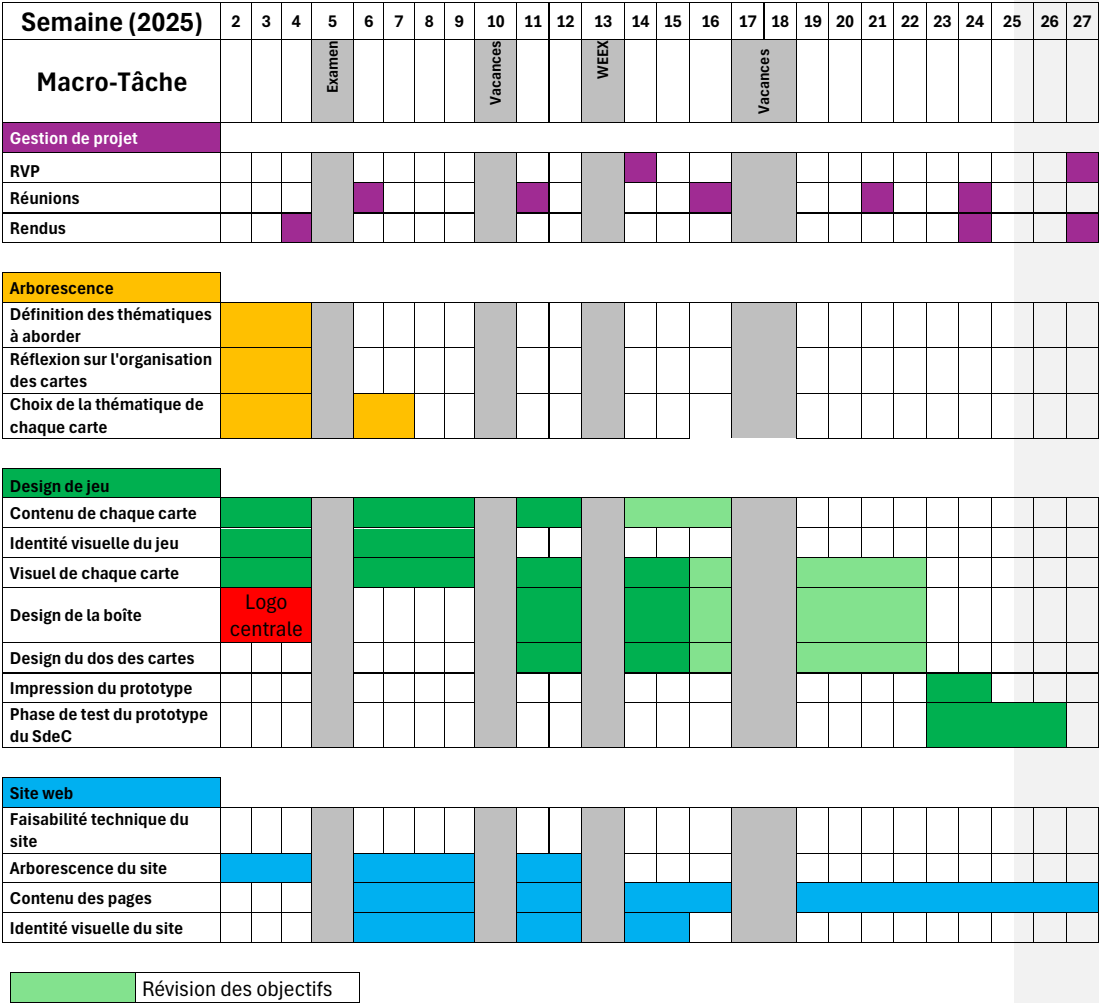
Pages		Avancement	Statut	Personne(s) en charge
Connaissance de soi	Confiance et estime de soi			
	Identité de genre			Chloé
	Isolement			
Risques addictifs	Addiction à la pornographie	10,00%		Loraline
	Addiction aux écrans/réseaux	90,00%		Loraline
	Consommation d'alcool	90,00%		Loraline
	Consommation de stupéfiants	10,00%		Loraline
	Tabac et vapotage	10,00%		Loraline
Santé	Automutilation	90,00%		Adrien
	Dépression	90,00%		Adrien
	Déracinement culturel			
	Endométriose et douleurs menstruelles			Loraline
	Situation de handicap			Gwendal
	Sommeil	25,00%		Chloé
	TCA			Chloé
Sexualité et amour	Tentative de suicide			Chloé
	Consentement			
	IVG			Chloé
	Orientation sexuelle			



	Pratiques sexuelles dangereuses			
	Relations de couple			
	Revenge porn			Loraline
	Sexualité/Contraception			Gwendal
Vie courante	Accidents de la circulation			
	Alimentation			Loraline
	Anxiété			
	Démarches écologiques			Chloé
	Détente et relaxation			Chloé
	Précarité économique			
	Précarité menstruelle			
	Santé physique et sport			
	Sédentarité			
	Risques domestiques			Gwendal
Vie de groupe	Cyberharcèlement			Gwendal
	Discriminations			Chloé
	Effet de groupe			
	Empathie			
	Harcèlement			
	Pratiques d'intégration			Gwendal
	Soumission chimique			Adrien
	VSS			Adrien

Page terminée	100,00%	Non débutée
Maquette de la page réalisée	10,00%	En cours
		En pause
		Problème
		Terminée

3.2. Gantt prévisionnel

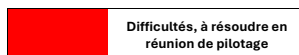
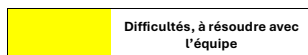


3.3. Tableau de bord de pilotage

SEMAINE 11 (10 mars)	Risque	Situation	A faire	Décisions à prendre	Responsable
Arborescence					
Définition des thématiques à aborder		Terminée			Rayan
Réflexion sur l'organisation des cartes		Terminée			Rayan
Choix de la thématique de chaque carte		Terminée			Rayan

Design de jeu					
Contenu de chaque carte	→	28/54 abouties, une dizaine à mettre au propre, 2 semaines restantes	7 restantes à construire de 0 RETARDS A PREVOIR (estimation à 3 semaines)	Validation de la deuxième série par Commanditaire	Chloé
Identité visuelle du jeu	↘	Fin de partenariat avec l'école actuelle Nouvelle organisation à discuter	(Problème du jeu pour gauchers)	Communiquer la situation au Commanditaire	Chloé
Dimensions physiques		Validées			Chloé
Visuel de chaque carte	↘			Voir avec Commanditaire	Chloé
Design de la boîte					Chloé
Design du dos des cartes	↗	Deuxième version, logo Centrale agrandi	Validation éventuelle du Commanditaire		Chloé
Impression du prototype					Chloé

Site web					
Faisabilité technique du site		Finalisé			Gwendal
Mise en relation avec Eclair	→	Installation de l'authentification en cours			Gwendal
Arborescence du site	↗	Terminée (3 semaines d'avance)			Gwendal
Contenu des pages	↗	Avance de 3 semaines, 4 pages finalisée, répartition des pages en cours	Validation des pages terminées par Commanditaire		Gwendal
Identité visuelle du site	↗	Composants terminés sauf accueil (avance de 1 mois)	Validation de la DA par Commanditaire		Gwendal



4. Risques rencontrés

4.1. Ecart de planning rencontré

Comme présenté dans notre tableau de bord de pilotage de projet, nous avons allongé la période d'élaboration des visuels de chaque carte ainsi que de la boîte en raison d'une absence de réponse de la part de notre école de design partenaire. En effet, malgré des propositions de rencontre par visioconférence effectuées en février 2025, nous n'avons obtenu aucune réponse de la part des professeurs de design impliqués dans le projet.

Ce n'est qu'en allant rendre visite à M. Guibert début mars que nous avons reçu des nouvelles de l'école, assez décevantes. M. Guibert avait maintenu des échanges réguliers avec les professeurs tout au long de cette période, ceux-ci ne semblant pas vouloir communiquer directement avec les gestionnaires du projet, c'est-à-dire nous, membres du PE5. Ce faisant, nous n'avons jamais pu expliquer oralement nos attentes à nos partenaires, ce qui a mené à de nombreuses incompréhensions dans les consignes.

Ce jour-même de rencontre avec M. Guibert, des prototypes de cartes lui ont été envoyés, avant que les envois ne se poursuivent les jours suivants. Certaines cartes semblaient plutôt prometteuses, respectant nos critères de visibilité de l'information et d'esthétisme de la carte, mais d'autres se sont révélées bien trop fantaisistes ou incohérentes vis-à-vis de notre cahier des charges, comme pourront en témoigner les exemples suivants :



Ce contre-temps majeur survient tardivement et nécessite d'être pris au sérieux étant donné notre date de rendu final.

4.2. Actions à prendre pour corriger les écarts

À la suite de ces premiers rendus, décevants et hors sujets, de l'école de design SEPR, nous avons décidé, conjointement avec M. Guibert, d'écarter ce partenaire pour la réalisation de nos dessins. M. Guibert nous ayant fait part d'un groupe d'élèves motivés par notre projet et fournissant un travail de qualité au sein de l'école de design, nous nous réservons la possibilité de

réutiliser leurs designs si ceux-ci nous en envoient qui soient valables. Dans l'attente d'en visualiser de nouveaux et de les valider, nous nous plaçons dans le pire des cas et prévoyons une marge de manœuvre en considérant qu'aucune des suggestions de l'école ne nous conviendra.

Pour pallier cet imprévu, nous envisageons sérieusement le recours à la génération d'images par intelligence artificielle. La première option envisagée est l'utilisation gratuite de Stable Diffusion, une IA grandement paramétrable et fonctionnant en local. Une autre option est l'abonnement à certaines IA génératives particulièrement poussées comme Midjourney, Sora ou Reve, réputées pour être la plus « créatives » et « artistiques » à l'heure actuelle.

D'autre part, nous réaliserons certains des designs nous-mêmes. Il s'agira dans ce cas de *memes* (définition du Larousse : « *concept (texte, image, vidéo) massivement repris, décliné et détourné sur Internet de manière souvent parodique, qui se répand très vite, créant ainsi le buzz* ») retouchés et retravaillés pour respecter d'éventuels droits d'auteurs, de petits dessins enfantins ou encore de logigrammes dessinés par nous-mêmes ou par des connaissances dessinant.

5. Risques futurs envisagés

Commenté [AG6]: Distinguer risque globaux et risques du PE

Commenté [AG7R6]: + Mentionner la suite pour le projet

Risque identifié	Impact potentiel	Mesure à mettre en place
Difficulté à obtenir des illustrations spécifiques	Retard sur l'impression et la livraison du jeu	Solution : Utilisation d'IA pour générer des visuels, recours à des images libres de droits, simplification du design, réalisation de certains designs par nous-mêmes
Problèmes d'impression	Retard dans la distribution aux étudiants	Solution : Passer commande auprès du SdeC en avance, prévoir des imprimeurs de secours.
Manque d'engagement des étudiants	Faible utilisation et faible impact de la prévention par le jeu, jeu peu adapté aux étudiants	Solution : Tests utilisateurs, collaboration avec le BDE et d'autres associations étudiantes pour promouvoir l'initiative.
Erreurs ou lacunes dans le contenu	Diffusion de messages incorrects, erreurs ou approximations dans le contenu	Solution : Validation du contenu avec des professionnels de la prévention (associations, infirmière de l'école, enseignants référents)
Difficultés techniques sur le site web	Accès limité aux ressources en ligne	Solution : Travail en collaboration avec Eclair, hébergement sur les serveurs de MyECL
Mauvaise réception du commanditaire	Nécessité de refaire certaines parties du projet	Solution : Présenter des prototypes intermédiaires pour valider chaque étape avant la production finale.



6. Suite du projet

Si ce Projet d'Etude se termine bien en juillet, le jeu de cartes est amené à continuer sur une période d'au moins 5 ans en fonction des financements reçus par le CROUS, et le site web pourrait devenir une composante importante de la prévention des risques à Centrale Lyon. Ainsi, la suite du projet doit être réfléchie dès à présent.

Concernant le jeu de cartes, tous les fichiers du jeu seront transmis au commanditaire M. Guibert. Le jeu sera ainsi réimprimable pour les promos suivantes, et les textes pourront être modifiés de manière mineure si des changements venaient à être fait dans les contacts par exemple.

Le site web étant hébergé chez Eclair, son code restera accessible en permanence, et toutes les modifications nécessaires pourront être faites. Il a aussi été réfléchi de transmettre la gestion du site web à l'association Peer Care, dont les membres sont formés pour réagir face aux VSS, aux problématiques liées aux soirées, au premiers secours...

7. Budget

Scénario mixte				
1. Coût des achats	Quantité	Coût Unitaire	Coût Total TTC	Commentaires
Abonnements IA			- €	Utilisation de Stable Diffusion gratuite
Conception du prototype			20,00 €	Conception du prototype par le SdeC (gratuite) OU Appel à un imprimeur (20€) (https://www.printerstudio.fr/idees-uniquees/jeux-carte-et-puzzle-personnalis.html)
Impression finale du jeu			3 800,00 €	Devis imprimeur demandé par M.Guibert
Total Coût des achats			3 820,00 €	
2. Coût de personnel	Nbre d'heures	Coût horaire brut	Coût Total chargé	Commentaires
Elèves du PE	600	11,52	10 368,00 €	On considère ici que les élèves du PE sont payés au SMIC 11,52€/brut/h et les enseignants tuteurs encadrant 25€/brut/h
Enseignant tuteur pédagogique	18	25,00	675,00 €	
Conseiller de projet	12	25,00	450,00 €	
Graphiste externe	36	40,00	1 440,00 €	On estime que le design d'une carte prendrait environ 1.5h (54 cartes à faire => 81 heures) : 24 cartes faites par un graphiste externe On pourrait éventuellement réduire les frais en ne faisant pas un design unique pour chaque carte.
Designs en interne		0,00	- €	30 cartes restantes à designer en interne (via IA ou non)
Total coût de personnel	630		12 933,00 €	

3. Coût de site web	Quantité	Coût Unitaire	Coût Total TTC	Commentaires
Création Site Web			- €	Site web réalisé en interne
Hébergement site web			- €	L'hébergement du site internet est géré par l'association Éclair (gratuit)
Total coût de site web			- €	

Trésorerie		TOTAL COUT DU PROJET	16 753,00 €
Enveloppe PE	300,00 €	Hors rémunération des élèves, tuteur, conseiller	5 260,00 €
Financement CVEC	5 000,00 €	Trésorerie	5 300,00 €
Total Trésorerie	5 300,00 €	Prévision de reste de trésorerie	40,00 €

8. Conclusion

Nous avons ainsi finalisé le choix des 52 thématiques qui structureront notre jeu de cartes afin de couvrir un large éventail de risques liés à la vie étudiante à Centrale Lyon. L'état de l'art approfondit chacune de ces thématiques : il est ainsi en constante évolution, mais rassemble aujourd'hui l'essentiel des connaissances et des ressources pertinentes sur lesquelles nous nous appuyons pour concevoir le contenu de chaque carte et des pages du site web.

La prochaine étape de notre projet consistera justement à développer ce site web, qui servira de plateforme de référence pour explorer plus en profondeur les thématiques abordées et offrir des ressources complémentaires. Il sera accessible via des QR codes intégrés aux cartes. En parallèle, nous affinerons le design du jeu. Les principales idées sont déjà définies, il ne restera plus qu'à les concrétiser, notamment grâce à l'intelligence artificielle, nos compétences en dessin et la contribution des élèves de Centrale Lyon.