

# ECOWISE CAMPUS

**Building a Better World for the Future**



# OBJECTIF STRATEGIQUE

**Objectif:** réduire les déchets sur le campus de 20% en 3 mois.  
**Comment ?**

- En transformant les comportements écologiques en défis ludiques.
- En créant une compétition positive entre écoles, promos et étudiants.
- En récompensant les actions avec des points, badges et avantages réels.



# DESCRIPTION DES UTILISATEURS

**Cible principale : Étudiants (18–26 ans)**

- **Toujours pressés, recherchent simplicité.**
- **Aiment les challenges rapides et les récompenses visibles.**
- **Très sensibles à la gamification et au partage social.**

**Sous-cibles :**

- **Clubs étudiants → ambassadeurs.**
- **Staff campus → validation et suivi des missions.**



# PARCOURS UTILISATEUR GAMIFIÉ



- **Je découvre le programme via QR code ou affichage.**
- **Je me connecte et choisis mon école.**
- **J'accède à mes missions écologiques du jour.**
- **Je réalise une mission puis je prends une photo comme preuve.**
- **Je valide la mission → je gagne des points et des badges.**
- **Je m'informe écologiquement sur mon action**
- **Je monte en niveau et je vois le classement de mon école.**
- **Je débloque des récompenses réelles.**

# LES 5 MÉCANISMES

- **1. Points** : chaque mission rapporte 5 à 20 points.
- **2. Badges** : "Tri Master", "Eco-Hero", "No Plastic Week"...
- **3. Niveaux** : **Rookie** → **Eco-Hero** → **Eco-Master**.
- **4. Défis quotidiens** : missions renouvelées chaque jour.
- **5. Classement** : entre étudiants, promos et écoles.





# SYSTEME DE RECOMPENSES



**Récompenses simples, motivantes et low-cost :**

- **Café gratuit**
- **Impressions offertes**
- **Accès à des événements écolo VIP**
- **Affichage du statut "Eco-Hero" sur les écrans du campus**

**Objectif : renforcer la motivation tout en restant accessible pour l'école.**



# BOUCLE D'ENGAGEMENT

**Trigger : missions du jour + QR codes visibles sur le campus.**

**Action : l'utilisateur réalise l'action et prend une photo.**

**Récompense : points, badges, progression immédiate.**

**Investissement : comparaison dans le classement → envie d'en faire plus.**

→ **Une boucle complète qui crée un engagement durable.**



# ELEMENTS DE MESURE

*Pour démontrer l'impact du projet :*

- ***Nombre de missions complétées***
- ***Nombre de photos preuves validées***
- ***Quantité de déchets triés par jour/semaine***
- ***Points cumulés par école***
- ***Taux d'utilisateurs actifs***
- ***Classement général des écoles***
- ***Évolution du taux de tri sur le campus***



# CONCLUSION

*EcoQuest Campus transforme un enjeu réel, la réduction des déchets, en expérience ludique, engageante et mesurable.*

*Une solution simple, motivante, rapide à mettre en place et adaptée à la vie étudiante.*



# THANK YOU

