

# Eco Trivia



Dossier rédigé par

Adrien Suter – Driton Rizani – Gael Femenias – Robin Schläfli

Médiamaticien

15.04.2024

Notre projet consiste à sensibiliser la jeune génération via un jeu de trivia sur le thème de l'écologie, tout en mettant en lumière les situations alarmantes qui touchent notre planète et nos ressources limitées, et qui impactent notre quotidien. À travers ce jeu, nous visons à informer de manière ludique et interactive sur les enjeux environnementaux cruciaux auxquels nous sommes confrontés.



## Table des matières

1. Introduction .....	5
1.1 Situation initiale.....	5
2. Recherche d'idées / définition de projet.....	6
2.1 Définition et objectifs du projet : .....	6
2.2 Possibilités de réalisation .....	7
3 Planification du projet .....	8
3.1 Plan de tâches détaillé .....	8
4 résultats de mise en œuvre .....	9
5 Sensibiliser les gens.....	10
6 Conclusion.....	11
6.1 Avis et informations .....	11
Annexes .....	12



# 1. Introduction

Nous avons été mandatés par MyClimate pour faire un projet de sensibilisation envers le dérèglement climatique. Dans notre quête de sensibilisation et d'action face au réchauffement



climatique, nous avons décidé de créer un jeu de société de type trivia. Cette initiative découle de notre profonde conviction que l'éducation et la sensibilisation sont des outils essentiels pour inciter à l'action en faveur de la protection du climat.

Notre motivation personnelle pour la protection du climat découle de notre préoccupation croissante face aux effets dévastateurs du changement climatique sur notre planète et sur les générations futures. Nous sommes animés par le désir ardent de faire notre part pour inverser cette trajectoire alarmante, en encourageant la prise de conscience, la responsabilité individuelle et collective.

## 1.1 Situation initiale

Depuis plusieurs années déjà, la situation est alarmante. Les rapports du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC) sont catégoriques sur le fait que le réchauffement climatique est bien réel, causé principalement par les émissions de gaz à effet de serre résultant de l'utilisation des énergies fossiles. Cette réalité met en lumière les effets dévastateurs du changement climatique, allant de météo plus aléatoire, à des assèchements de région jusqu'à la montée des eaux dans les océans à la suite de la fonte des glaces. Les experts sont unanimes sur le caractère urgent de la situation et sur la nécessité d'agir rapidement pour diminuer les impacts futurs.

La pénurie imminente des énergies fossiles, en plus des conséquences écologiques, exige une transition vers des sources d'énergie renouvelables et durable et une réduction significative des émissions de carbone. Face à cette réalité, nous avons ressenti l'envie d'agir, non seulement pour nous-mêmes, mais surtout pour les générations futures, afin de préserver la planète que nous habitons. Ainsi, nous avons entrepris ce projet avec détermination, conscients qu'il n'est pas trop tard pour faire une différence significative dans le niveau de la sensibilisation dès le plus jeune âge.

## 2. Recherche d'idées

Pour trouver des idées et définir notre projet, nous avons fait un processus de brainstorming en explorant diverses possibilités pour sensibiliser à la protection du climat. Parmi les idées proposées figuraient des simulations en réalité virtuelle, des campagnes de plantation d'arbres, la création d'une vidéo de sensibilisation et la conception d'un jeu de type trivia. Nous avons élaboré un mind mapping pour visualiser ces idées et nous avons ensuite utilisé un tableau de pondération pour évaluer chaque option en fonction de ces critères : Faisabilité, pollution et impact écologique. Après avoir discuté autour des deux projets qui sont tombé à égalité, nous avons décidé d'opter pour le jeu de société de type trivia, considérant qu'il offrirait un bon potentiel d'impact éducatif tout en restant lucratif. Les autres idées ont été écartées en raison de diverses contraintes telles que la complexité technique et les ressources nécessaires.

Critères	Faisabilité	pollution	impact écologique	Total
<b>Pondération</b>	2	3	3	
Aller planter des arbres	1	5	4	29
jeu sensibilisation trivial	4	4	4	32
Simulation VR	3	4	4	30
Sensibilisation vidéo, affiches, ex...	4	4	4	32

### 2.1 Définition et objectifs du projet :

Nous avons entrepris de créer un jeu de société de type trivia dédié à la sensibilisation au changement climatique. Notre objectif est de fournir aux joueurs une expérience ludique et éducative, mettant en lumière les causes, les conséquences et les solutions potentielles liées au réchauffement de la planète. Nous avons réfléchi à un contenu informatif. Couvrant un large éventail de sujets climatiques.

Notre objectif principal était de concevoir un outil accessible et ludique pour informer le public sur les enjeux du changement climatique, tout en encourageant des actions positives pour réduire son impact.

Nous avons choisi les caractéristiques du jeu, telles que des questions variées et pertinentes, toutes autour de six sujets importants qui impactent le réchauffement climatique. En établissant ce cadre précis, nous nous sommes assurés que notre projet était à la fois réalisable et aligné sur nos objectifs de sensibilisation et d'action en faveur de la protection du climat.

## 2.2 Possibilités de réalisation

Lors de notre évaluation du début sur la faisabilité de notre projet, nous avons estimé qu'il avait une assez bonne probabilité d'être réalisé, attribuant une note de 4 sur 5. Nous avons confiance dans notre capacité à concevoir ce jeu de société, même si nous anticipons déjà des défis liés au design du jeu ainsi qu'à la réalisation des questions.

Nous étions conscients que le design du jeu représentait une tâche complexe et longue. Nous devons veiller à ce que les questions reflètent de manière véritable et attrayante les enjeux du changement climatique. Nous savions que cela nécessiterait une recherche approfondie.



## 3 Planification du projet

Nous avons abordé la planification en divisant le travail plus ou moins équitablement entre chaque partie prenante. La priorité était sur le planning, étant donné que nous avons toujours rempli le journal de bord au fur et à mesure de notre avancée. Nous avons dès le début du projet avancé sur certains points pour avoir une base stable pour structurer notre projet, en partie, le mindmap, le cahier des charges ainsi que l'organigramme des tâches pour savoir exactement ce que nous devons faire.

### 3.1 Plan de tâches détaillé

Nous avons premièrement commencé par l'administration, celle-ci comprenait la séance et le brainstorming, que nous avons eu lors de la venue du conférencier myclimate, la rédaction du procès-verbal ainsi que le mindmapping a été fait rapidement. Nous avons prévu 10h30 au total. Nous l'avons réalisé en 10h05 car le brainstorming a pris moins longtemps que prévu.

Deuxièmement, nous nous sommes dirigés vers la gestion de projet, principalement le planning qui nous a pris un très grand temps, dedans est compris les documents rendus pour le second rendu. Nous avons prévu 17h25 au total. Nous l'avons réalisé en 15h10 car nous avons été efficace sur la planification.

Après cela nous avons prévu initialement de travailler sur le croquis, l'illustration et le design de livrable. Mais en raison de l'avancée du projet nous avons commencé les illustrations et le design sans passer par les croquis. Nous avons prévu 24h au total. Nous l'avons réalisé en 18h15 car nous avons dû sauter certaines étapes en raison du manque de temps.

Finalement nous avons les documents, donc le livrable, nous avons prévu 23h30 au total. Nous l'avons réalisé en

<i>Étapes</i>	<i>Durée du travail</i>	<i>Matériel nécessaire</i>	<i>Délai</i>
Administration	8h05	De quoi écrire, ordinateur	15.04.2024
Gestion de projet	22h20	Planning, ordinateur	22.04.2024
Croquis	5h20	-Crayon feuille	27.05.2024
Illustration	12h	-Ordinateur, Illustrateur	27.05.2024
Design de livrable	12h	-Ordinateur, Illustrateur	27.05.2024
Docs	20h00	Ordinateur, planning, internet	27.05.2024

## 4 résultats de mise en œuvre

Dès la première partie, nous avons réalisé les principaux soucis que notre jeu rencontrait.

Premièrement, nous avons mal évalué le nombre de questions par catégorie qui serait nécessaire. Nous avons un total de 60 questions, soit 10 cartes comportant 6 questions chacune. Après un certain nombre de réponses fausses, nous sommes rapidement tombés sur les mêmes questions et donc la complexité, et surtout le fun, s'atténuait.

Deuxièmement, nous ne nous sommes pas rendu compte de la façon de nous procurer les camemberts requis qui nous servent de jetons. Nous avons utilisé une méthode alternative, le papier et le stylo.

Ensuite, nous avons rencontré notre problème majeur : nous avons donné la responsabilité des questions à un de nos collaborateurs. Je vais vous donner un exemple, il expliquera bien mieux que moi.

(9. Question : Quel est l'impact du changement climatique sur les écosystèmes marins tels que les récifs coralliens ?

Réponse : Il peut entraîner le blanchiment des coraux, la mort des récifs et la disparition des habitats marins, menaçant ainsi la biodiversité marine.

10. Question : Comment le changement climatique affecte-t-il les communautés vulnérables telles que les populations insulaires et les populations autochtones ?

Réponse : Il peut les rendre plus vulnérables aux catastrophes naturelles, à l'insécurité alimentaire, à la perte de terres et à la migration forcée.)

Les questions étaient trop complexes pour le niveau, merci à la mauvaise utilisation de ChatGPT. Nous avons donc dû repenser les questions tardivement, et en avons créé plus, d'un niveau clairement différent. Tout cela combiné, nous sommes vite arrivés au délai final

Nous n'avons pas de retard, mais nous avons dû nous dépêcher et avons fini à la dernière minute. Ce retard est surtout dû au design qui nous a pris pas mal de temps : créer des logos pour chacune des catégories, faire le design du plateau et des cartes questions. Avec plus de temps, nous en aurions accordé à la création du carton pour l'emballage. Nous aurions aussi pu imprimer en 3D les camemberts et les jetons.

## 5 Sensibiliser les gens

Notre projet a pour but de sensibiliser principalement les jeunes avec un jeu de type Trivia ludique. Nous pensons que c'est la meilleure façon d'apprendre pour tous les âges sans être chiant comme les politiques en parlent. Nous avons divisé nos questions sur 6 thèmes différents :

- Animaux et nature sauvage.
- Recyclage et gestions des déchets.
- Energie et ressources naturelles.
- Protection de l'environnement.
- Changement climatique et conséquences.
- Histoire climatique de la terre.

La sensibilisation commence dès le plus jeune âge, c'est en apprenant au plus jeunes qu'on changera le futur de la planète. Notre but est de montrer aux gens a travers ce jeu l'état actuel de notre planète et quels sont les bonnes habitudes à prendre afin que chacun participe d'une manière ou d'une autre à améliorer la qualité de vie sur terre pour nous et pour les prochaines générations.



## 6 Conclusion

Ce travail nous a pris énormément de temps et d'énergie. Au fur et à mesure, nous avons pris de plus en plus de retard sur notre planning initial dû au manque d'implication et au rattrapage constant du travail d'un des membres. Cette dernière semaine, nous avons rattrapé tout le retard accumulé et avons donc été débordés, mais nous sommes heureux d'avoir pu présenter ce dossier fini. Bien que le résultat ne soit pas parfait, il est bien entrepris, et nous allons essayer de développer davantage notre jeu.

### 6.1 Avis et informations

Durant ce travail, nous avons abordé divers types de tâches, reprenant un grand nombre de notions vues en cours.

Pour commencer, en gestion de projet, nous avons utilisé énormément de connaissances acquises depuis le début de l'année, ce qui nous a pris beaucoup de temps. Ensuite, nous avons consacré beaucoup d'efforts à la rédaction en français pour présenter ce dossier dans son état actuel. Nous avons essayé d'utiliser le moins possible les intelligences artificielles pour créer ce fichier avec nos propres mots afin qu'il représente au mieux notre projet. Pour nous, il était très important que ce soit un travail à la fois professionnel et personnel, et de voir jusqu'où nous pouvions aller après seulement neuf mois de cours divers en rapport avec ce sujet.

Troisièmement, l'élaboration des questions nous a également pris un bon bout de temps. Il n'est pas facile de créer des questions à la fois complexes, éducatives et ludiques. Notre but premier était que les joueurs apprennent des choses et des gestes envers le climat tout en s'amusant. Nous n'avions pas réalisé combien de temps cela prendrait et l'implication de chacun, ainsi que les difficultés parfois rencontrées.

Finalement, nous avons travaillé sur le design. Nous avons créé six logos, un pour chaque catégorie, en gardant à l'esprit que l'objectif était de pouvoir deviner la catégorie juste en regardant le logo. Nous pensons avoir réussi cet objectif. De plus, il a fallu concevoir un plateau de jeu. Notre responsable design s'en est occupé, et cela n'a pas été rapide, de même que pour les cartes.

En conclusion, ce projet n'a pas été une mince affaire. Nous avons mis un peu plus de 75 heures pour le réaliser de A à Z en étant quatre (trois réellement). Nous avons à peu près tous consacré le même temps pour le projet mais chacun sur des étapes différentes. Gaël a, au début du projet, confectionné notre fichier Excel pour la planification, et ... c'est tout (il l'a volé mskn). Ensuite, notre chef de projet Driton et responsable design s'est occupé du design du projet, du plateau, des cartes, etc., avec l'aide d'Adrien et Robin. Adrien s'est occupé de la charte graphique et a aidé tout le monde tout au long du projet, autant sur le rapport que sur la plupart des logos, les cartes et le plateau. Enfin, Robin s'est principalement occupé du présent rapport et a également apporté une petite aide au design pour respecter les délais.

Nous avons tous beaucoup appris durant ce projet et le refferions si nous en avons l'occasion. Ce fut un plaisir de travailler en coopération avec une « si belle équipe » pour réaliser tout le travail rendu et plus encore. Il y a eu de petites querelles et des désaccords, mais ils ont toujours été résolus après discussion ou vote. Nous sommes fiers de ce projet et de vous le présenter

# 7 Annexes

Journal de bord				Projet : Eco-Trivia				Chef de projet : Driton				Micro planning							
				Charge totale du 71:50				F = facturable (noter x)											
Date	Début	Fin	Durée	Driton	Adrien	Gaël	Robin	Charge	Tâches principales	No	Lots de tâches	F	Travail effectué	Décision-remarque	Lieu	Tâches et sous-tâches à faire	Qui ?	Durée	Priorité
lun 11 mars 24	08:00	09:30	01:30	x	x	x		04:30	Administration	TP_1	Séances	x	Participation à la séance d'information	Choix de la direction du projet	Ste-Croix				
lun 11 mars 24	09:50	10:35	00:45	x	x	x		02:15	Administration	TP_1	Brainstorming		Brainstorming de groupe sur les idées de projet						
lun 18 mars 24	08:00	10:35	02:35				x	02:35	Docs	TP_6	Rapport	x	Commencement du rapport	Commencement	Ste-Croix				
lun 18 mars 24	08:00	10:35	02:35	x		x		05:10	Gestion de projet	TP_2	Plannification	x	Commencement du planning (p1)		Ste-Croix				
lun 18 mars 24	08:00	09:35	01:35	x				01:35	Gestion de projet	TP_2	Cahier des charges	x	Effectuer le cahier des charges		Ste-Croix				
lun 18 mars 24	08:00	08:45	00:45		x			00:45	Gestion de projet	TP_2	Plannification	x	Réalisation de l'organigramme		Ste-Croix				
lun 18 mars 24	08:00	10:35	02:35		x			02:35	Administration	TP_1	Rédaction PV	x	Rédaction du PV		Ste-Croix				
jeu 21 mars 24	08:00	10:35	02:35				x	02:35	Docs	TP_6	Rapport	x	Rédaction du document p1		Ste-Croix				
jeu 21 mars 24	08:50	09:35	00:45	x		x		01:30	Gestion de projet	TP_2	Plannification	x	Réalisation du Planning p2		Ste-Croix				
lun 15 avr 24	08:00	09:30	01:30				x	01:30	Gestion de projet	TP_2	Types de Tâches	x	Réalisation du Types de Tâches		Ste-Croix	Mindmapping	Gaël	00:30	non urgent
lun 15 avr 24	09:50	10:35	00:45				x	00:45	Administration	TP_1	Mindmapping		Réalisation du Mindmapping		Ste-Croix				
lun 15 avr 24	08:00	10:15	02:15	x	x	x		04:30	Docs	TP_6	Rapport	x	Rédaction du document p2	Fin du rapport	Ste-Croix	Correction p1	Adrien, Robin, Driton	00:30	non urgent
lun 15 avr 24	10:15	10:35	00:20	x	x	x		01:00	Docs	TP_6	Rendu Rapport		Rendu du document p1	Correction collective du rapport	Ste-Croix				
lun 22 avr 24	08:00	09:35	01:35	x		x		03:10	Gestion de projet	TP_2	Plannification	x	Finitions et Rendu	Rendu Planning	Ste-Croix	Imprimer tout les documents pour rendu 2	Adrien, Robin, Driton	00:45	urgent
lun 22 avr 24	09:50	10:35	00:45	x		x		01:30	Docs	TP_6	Rapport	x	Mise en page du rapport pour rendu	Rendu Planning	Ste-Croix	Imprimer en A3 Planning	Driton	00:10	urgent
lun 29 avr 24	08:00	08:45	00:45	x		x		01:30	Gestion de projet	TP_2	Plannification		Retouches Planning et Journal de Bord	Correction après retour	Ste-Croix				
lun 29 avr 24	08:50	10:35	01:45	x				01:45	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Crée la base du Jeu		Ste-Croix	Rapport point 3 à 6	Adrien, Robin		urgent
lun 29 avr 24	08:00	10:35	02:35	x		x		05:10	Docs	TP_6	Rapport	x			Ste-Croix				
lun 06 mai 24	08:30	09:35	01:05		x		x	02:10	Docs	TP_6	Rapport	x	Continuation des points 3 à 6 du rapport		Ste-Croix	Brainstorming pour les thèmes des questions	Adrien, Driton, Robin	00:30	urgent
lun 06 mai 24	08:00	08:30	00:30	x	x	x		02:00	Design de Livrabi	TP_5	Chartes graphiques	x	Choix commun des thèmes pour les questions		Ste-Croix	Première version des questions à faire pour avoir un feedback	Gaël	02:35	Urgent
lun 06 mai 24	08:00	10:35	02:35		x			02:35	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Créations des questions		Ste-Croix				
lun 06 mai 24	09:35	10:35	01:00		x			01:00	Illustration de Liv	TP_4	Création du Logo	x	Création des icones des differents thèmes		Ste-Croix				
lun 06 mai 24	08:30	08:45	00:15	x				00:15	Illustration de Liv	TP_4	Création du Logo	x	Faire des recherche pour les logo		Ste-Croix				
lun 06 mai 24	08:50	10:35	01:45	x				01:45	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Création des icones des differents thèmes		Ste-Croix	Finition des icones pour les catégorie de questions	Driton		Urgent
																	Driton		Urgent
lun 13 mai 24	08:00	10:35	02:35				x	02:35	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Finitions Questions		Ste-Croix				
lun 13 mai 24	08:00	09:35	01:35		x			01:35	Illustration de Liv	TP_4	Création des Logo	x	Création des icones des differents thèmes		Ste-Croix				
lun 13 mai 24	08:50	09:35	00:45				x	00:45	Illustration de Liv	TP_4	Création des Logo	x	Aide pour réalisation des icones		Ste-Croix				
ven 17 mai 24	16:00	16:45	00:45	x			x	01:30	Illustration de Liv	TP_4	Création des Logo	x	Réalisation des icones en collaborations						
lun 20 mai 24	13:00	14:00	01:00	x				01:00	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Commencement du design du plateau de jeu		Yverdon				
ven 24 mai 24	16:05	16:50	00:45		x			00:45	Docs	TP_6	Rapport	x	Réalisation du plan de tache détaillé		Ste-Croix				

dim 26 mai 24	20:15	21:00	00:45	x				00:45	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Colorer chaque carré du plateau de jeu		Yverdon
lun 27 mai 24	08:00	09:15	01:15	x				01:15	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	finition du plateau de jeu		Ste-Croix
lun 27 mai 24	09:50	10:35	00:45	x				00:45	Illustration de Liv	TP_4	Illustrer Cartes	x	Commencement de la création des 60 nouvelles questions		Ste-Croix
lun 27 mai 24	08:00	09:35	01:35		x		x	03:10	Docs	TP_6	Rapport	x	Finition du rapport		Ste-Croix
lun 27 mai 24	09:50	10:35	00:45		x		x	01:30					Participation à la vidéo du group		Ste-Croix
ven 31 mai 24	08:50	11:00	02:10				x	02:10	Docs	TP_6	Rapport		Conclusion final		

Totaux

38 h 35	38 h 45	15 h 05	19 h 25	71 h 50
---------	---------	---------	---------	---------

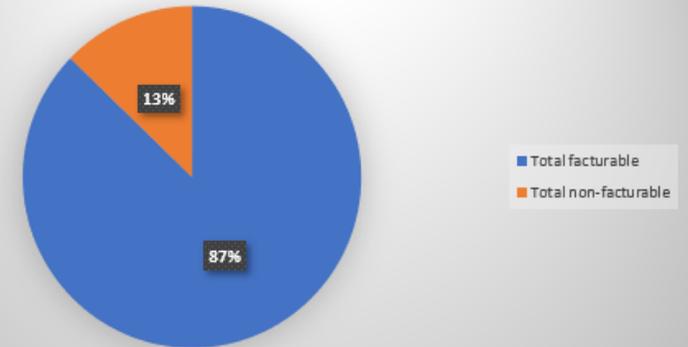
Total facturable

62 h 40 87%

Total non-facturable

9 h 10 13%

Comparaison heures facturables ou non





## Cahier des charges

<b>Titre du projet</b>	<i>Eco-Trivia</i>
<b>Buts</b>	Mettre en pratique les éléments théoriques des modules de gestion de projet ICT 431 et ICT 306, tout en réalisant une activité de sensibilisation sur les problèmes environnementaux/développement durable en participant à un concours national.
<b>Parties prenantes (Élève + profs avec leur fonction)</b>	<p>Adrien Suter, Driton Rizani, Gaël Femenias, Robin Schläfli → Élèves</p> <p>Gaëtan Decrausaz → Gestion de projet et Espace Entreprise</p> <p>Massimiliano Cricco → Culture générale</p> <p>My climate (Matiss Lestrat) → Client Email: <a href="mailto:Matiss.lestrat@ecdrive.ch">Matiss.lestrat@ecdrive.ch</a></p>
<b>Livrables et délais</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rapport intermédiaire : Lundi 15 avril à 13h30.</li> <li>• Remise de planification (initiale) : Lundi 22 avril à 13h30.</li> <li>• Remise finale du rapport concours + GP : Lundi 27 mai à 8h00.</li> <li>• Dépôt du dossier complet sur la plateforme au plus tard : Le 31 mai.</li> </ul>

<b>Objectifs</b>	<p><b>Gestion de projet :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Établir un organigramme des tâches et un planning.</li><li>• Effectuer un brainstorming suivi d'un mindmapping et d'un tableau de pondération pour choisir une idée.</li><li>• Créer un cahier des charges.</li><li>• Tenir un journal de bord.</li></ul> <p><b>Espace Entreprise :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Développement du concept de sensibilisation choisi.</li><li>• Identifier les ressources nécessaires à la réalisation du projet.</li><li>• Assurer la pertinence et la faisabilité des solutions proposées.</li><li>• Création des supports (imprimé, audio, vidéo) pour le projet de sensibilisation.</li><li>• Faire un rapport.</li><li>• Faire un PowerPoint.</li></ul> <p><b>Culture générale :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sensibiliser à l'importance des problèmes environnementaux et du développement durable.</li><li>• Promouvoir une compréhension approfondie des enjeux liés au climat.</li><li>• Encourager la réflexion critique sur les actions individuelles et collectives pour le changement.</li></ul>
------------------	---

<b>Contraintes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Respecter les délais de rendu intermédiaire et final du rapport.</li> <li>● Utiliser les outils spécifiés pour la réalisation de la planification et du suivi du projet.</li> <li>● Suivre le planning établi pour chaque phase du projet.</li> <li>● Respecter les normes et standards de rédaction et de présentation pour les rapports et les présentations.</li> <li>● Assurer la qualité des supports créés pour le projet de sensibilisation (imprimés, audio, vidéo).</li> <li>● Travailler en équipe selon la répartition prévue.</li> <li>● Éviter les dépassements de budget pour les activités du projet.</li> <li>● Respecter les critères de rédaction pour chaque partie du rapport.</li> <li>● Présentation imprimée, 3 diapos par feuille.</li> </ul>
<b>Risques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Retards dans la réalisation des tâches planifiées.</li> <li>● Panne ou dysfonctionnement des outils et des ressources matérielles nécessaires à la réalisation du projet.</li> <li>● Problèmes de communication interne ou externe.</li> <li>● Non-disponibilité des membres de l'équipe</li> </ul>
<b>Suppositions</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Disponibilité et fonctionnement des logiciels nécessaires.</li> <li>● Soutien continu des professeurs.</li> <li>● Accès régulier aux ressources nécessaires.</li> <li>● Collaboration efficace entre les membres de l'équipe</li> </ul>

**Chef d'équipe :**

*Driton Rizani*

**Signature du client :**

**Date : Le 15 avril 2024**

*G. B. B.*