

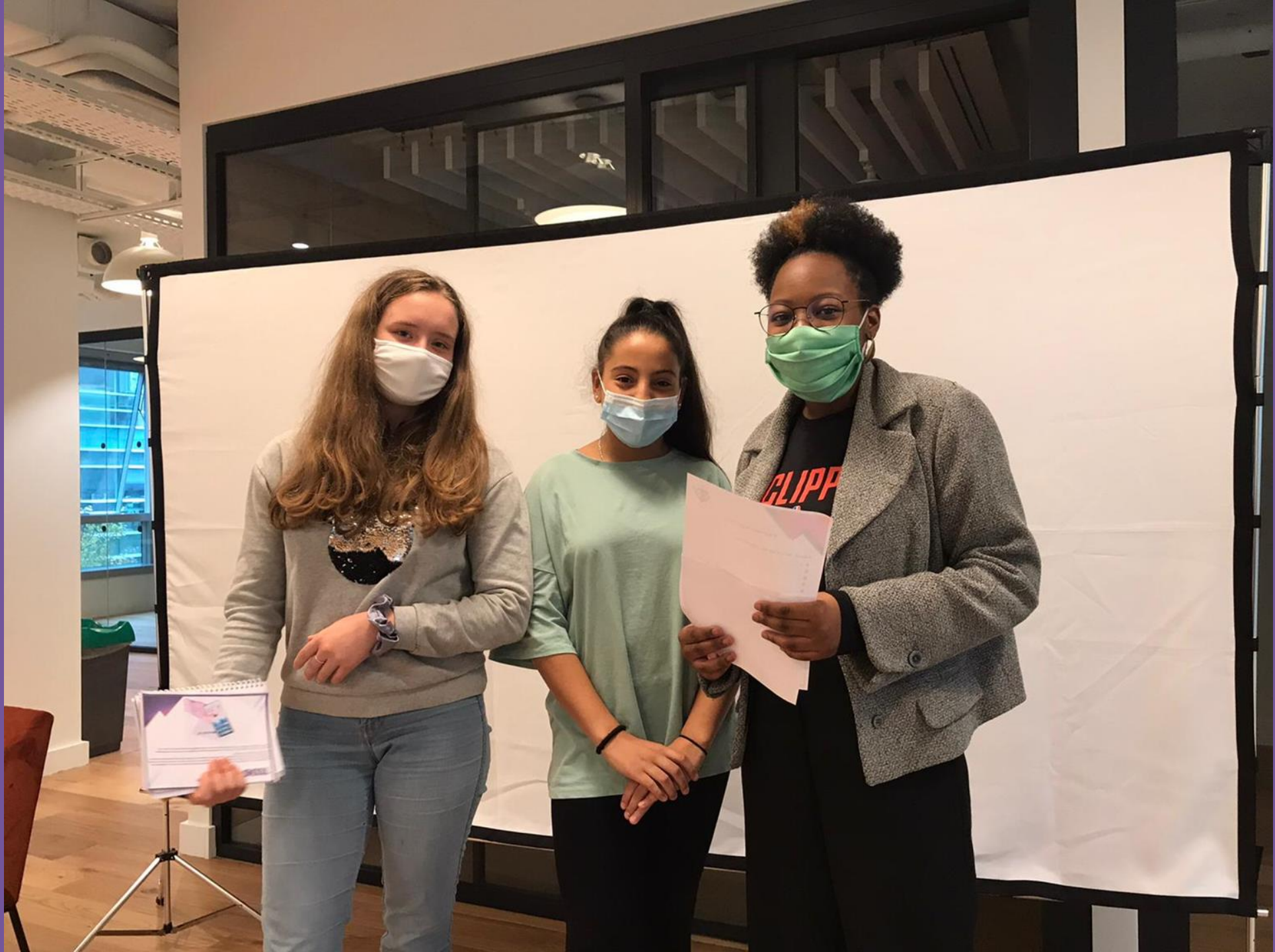
# Programme Change Mak'her

## Projet : Théna.end



Equipe : Power Puff Girls

Kimya, Tesnime, Alice,  
Allyah & Clélia



Quel est notre **projet** ? A quelle **problématique** souhaitons-nous contribuer ?

Créer une application pour **sensibiliser les jeunes garçons au harcèlement de rue.**

L'application sera ludique et se présentera comme un jeu.

Quelles sont nos **cibles** ? Qu'allons nous leur apporter comme valeur ? Auxquels de leurs besoins notre projet répond ?

Nos cibles sont des **garçons de 12 à 20 ans.**  
La valeur apportée serait le respect envers les femmes.  
Le projet répond à un besoin d'intérêt général.

Quels sont nos **concurrents** ? Qu'est-ce qui **nous différencie d'eux** ?

Nous n'avons pas identifié d'applications ludiques sur la sensibilisation au harcèlement de rue.

En quoi notre projet est **innovant** ? Qu'est-ce qui le rend unique ?

Notre innovation et notre différenciation c'est le **côté ludique de l'application.**

Quelle est notre **charte graphique** ? Notre logo ? Notre palette de couleurs ?

Notre logo :



TRINA.EMA

Nous utiliserons des **couleurs mixtes** :

- le noir
- le rouge
- le vert.

**Typographie :**

Virtual

# Quels sont les **parcours utilisateurs** que nous avons imaginés pour nos utilisateurs ?

Lorsque l'on télécharge pour la première fois l'application, il est demandé à l'utilisateur d'appuyer sur un bouton qui renvoie sur une vidéo explicative du fonctionnement de l'application.

Une fois la vidéo visualisée, un second bouton apparaît pour nous faire commencer le jeu et le parcours.

Qu'est-ce qui pourrait faire que notre projet ne fonctionne pas ?  
Comment **éviter ces risques** ?

L'un des risques serait que les garçons ne s'intéressent pas à notre application.

Pour éviter ce risque, on peut réaliser une campagne de communication ciblée pour ce public.