



SCIENCE FACTOR

Atelier 4 – Bien compléter
le formulaire





1 – Présentation de l'équipe

Exemples Lauréats 2022

logo

ECOL'EAU08

1410 VOTES

Ardennes
Thématiques :
Environnement

"Notre projet est un récupérateur d'eau de douche intelligent"

[VOIR LE PROJET](#)

Photo

THE WIND CAR - LE POINT DU JOUR

975 VOTES

Oise
Thématiques : Energie

"Une voiture qui utilise l'énergie du vent pour se charger"

[VOIR LE PROJET](#)

Noms d'équipes explicites

- ✓ Le nom de votre équipe (en 50 caractères maximum espaces compris)
- ✓ Une photo de l'équipe ou votre logo, au choix (au format JPEG ou PNG, ne dépassant pas 1 Mo)
 - 💡 C'est cette image que verront en premier les internautes qui consulteront la galerie des projets Science Factor, une photographie réussie de l'équipe ou un logo pour le projet est un plus !
- ✓ Une description de votre projets en quelques mots (en 60 caractères maximum espaces compris)
 - > Exemples : le transport en commun du futur, le sac à dos connecté, une serre urbaine écologique et sociale...
 - 💡 C'est cette phrase qui sera reprise ensuite pour résumer le projet, bien y réfléchir pour qu'elle soit claire et impactante est important.
- ✓ La thématique principale du projet : reprendre la thématique Science Factor identifiée au début du travail de l'équipe.



2 – Informations sur l'équipe et le tuteur

INFORMATIONS SUR L'EQUIPE

CHEFFE D'EQUIPE : INFORMATIONS GENERALES

Prénom*	<input type="text"/>	Nom*	<input type="text"/>
E-mail*	<input type="text"/>		
Téléphone*	<input type="text"/>	Date de naissance*	<input type="text" value="JJ/MM/AAAA"/>
<small>Indiquer le numéro sans espace ni ponctuation</small>			
Etablissement*	<input type="text" value="Collège"/>	Code postal établissement*	<input type="text"/>
Nom de l'établissement*	<input type="text"/>		
Pays*	<input type="text"/>	Classe*	<input type="text" value="6ème"/>

CHEFFE D'EQUIPE : COORDONNEES D'UN PARENT OU TUTEUR LEGAL

Pour valider ta participation l'accord d'un de tes parents est nécessaire :

Mère Père Tuteur légal

Prénom*	<input type="text"/>	Nom*	<input type="text"/>
Mail*	<input type="text"/>		
Adresse*	<input type="text"/>	Code postal*	<input type="text"/>
Ville*	<input type="text"/>		
Téléphone*	<input type="text"/>		

Indiquer le numéro sans espace ni ponctuation

- ✓ Informations et coordonnées :
 - de la cheffe d'équipe
 - d'un parent ou tuteur légal de la cheffe d'équipe
 - des autres membres de l'équipe
 - tuteur
- ✓ Autorisation parentale de la cheffe d'équipe pour participer au concours (pour les mineurs moins de 18 ans): vous devez télécharger dans le formulaire le scan de l'autorisation signée (le document est à récupérer dans le formulaire de téléchargement).
- ✓ Pour les élèves de plus de 18 ans, scan de la carte d'identité.



3 – Le projet

HandiMoov

- * "Application pour améliorer le quotidien des personnes handi"
- 📍 Département : Ardennes
- 📌 Thématiques : Accessibilité



DESCRIPTION DU PROJET

HandiMoov est un projet que nous avons imaginé pour répondre aux besoins des personnes en situation de handicap. Nous avons observé que ces personnes rencontrent bien trop souvent des obstacles lors de leurs déplacements et se privent par conséquent de beaucoup de choses, faute d'outil pratique à disposition. Pour répondre à leurs besoins, nous souhaitons développer une application cartographique recensant tous les lieux accessibles et toutes les aides pouvant améliorer leur quotidien et leurs déplacements. Les utilisateurs pourront, en recherchant une ville, prendre connaissance des aménagements, des lieux accessibles et des services qui leur sont proposés dans la ville choisie grâce à la carte HandiMoov, ils disposeront de 6 onglets intitulés : Lieux publics et Loisirs, Places de Parking, Structures médicales, Offres d'emploi, Restauration et Hébergements. Chacun d'entre eux disposera de sous-fonctions, par exemple : je propose, je cherche, donner un avis ou un lien direct vers une agence spécialisée ; cela permettra de mettre en relation les utilisateurs entre eux ainsi qu'avec les professionnels du monde du handicap et enfin de soutenir une actualisation continue de la carte. Le choix d'une application se justifie par le fait qu'elle sera accessible à tous gratuitement ! Ce projet s'accorderait avec l'ascension technologique sociale et serait déployé à l'étranger. Pour les curieux, oui, nous avons déjà réfléchi au développement de l'application !

QU'EST-CE QUE CELA APPORTERA À L'HUMANITÉ, À LA PLANÈTE ?

Accessibilité, intégration, mobilité et innovation. Voici les principales valeurs du projet HandiMoov et ce qu'il apportera à notre société. En effet, notre projet améliorera le quotidien, le confort de vie, l'accessibilité, la mobilité et l'autonomie des personnes en situation de handicap. Oui, cela fait beaucoup pour une application mais nous voyons les choses en grand et estimons que ces personnes doivent profiter pleinement de la vie comme chacun d'entre nous, tout cela pour rendre vers plus d'égalité et moins de discrimination. Il n'y a pas de raison pour que trouver un emploi, partir en vacances ou trouver un lieu de loisir soit plus difficile pour eux ! Le projet HandiMoov s'adresse aux personnes en situation de handicap mais il aura également des effets sur la mentalité de notre société, sur le regard des gens pour ainsi sensibiliser les esprits et inciter à plus de solidarité dans le monde ! Vous l'avez bien compris, ce projet est porteur et mérite votre soutien.

EN QUOI CELA EST-IL INNOVANT ?

Dans le monde du handicap, la demande et les besoins sont nombreux mais les solutions apportées ne sont pas encore suffisantes. Notre application est innovante car c'est la seule qui regroupera toutes les aides prévues à ces personnes, quelque soit leur handicap, sur une seule et unique plate-forme, simple d'utilisation, gratuite, actualisée en permanence. De plus, elle proposera une interaction entre les utilisateurs afin qu'ils se renseignent mutuellement. Eh oui, en vous l'a dit, cette application est géniale, elle s'adapte à chacun de ses utilisateurs pour les accompagner dans leur quotidien, en France et au-delà de nos frontières. HandiMoov est un grand projet : il s'agit du point de départ de nos ambitions, nous voulons, à l'avenir, approfondir les services de l'application et élargir ses fonctions pour ainsi satisfaire au mieux les besoins de mobilité et d'organisation des personnes concernées.

Dans cette partie, les équipes doivent **préparer un texte qui présente de façon attractive le projet, en répondant à trois questions clés**. La longueur des réponses demandées est limitée à 1500 caractères avec espaces. Vous devez donc veiller à ce que les textes préparés ne dépassent pas cette longueur.

Ces questions peuvent être complétées à partir des travaux réalisés dans l'étape 3 :

✓ **Présentez votre projet**

Les équipes pourront prendre appui sur la description de l'innovation qui a été préparée, résumer à quoi elle sert, comment elle contribue à résoudre le problème identifié et comment elle fonctionne

✓ **Qu'est-ce que cela apportera à l'humanité, à la planète ?**

Le travail qui identifie à qui l'innovation présentée est utile et pourquoi peut être repris ici.

✓ **En quoi est-ce innovant ?**

Le travail qui identifie en quoi la solution présentée représente une nouvelle amélioration par rapport à l'existant peut être présenté ici.



3 – Le projet : les clés pour réussir la video

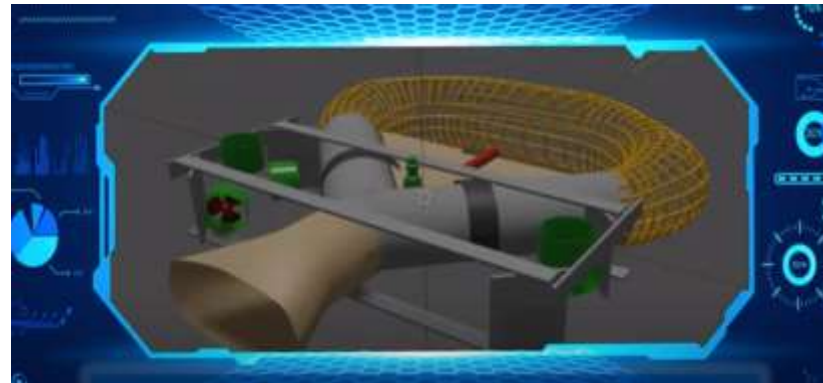
Des exemples de vidéo très réussies :

Madin'O



https://www.youtube.com/watch?v=UDFIJfwUr_k

CSVG



<https://www.youtube.com/watch?v=63keVWwF6kw>

1 Possible rêve



<https://www.youtube.com/watch?v=aafxDRzKeN4>



3 – Le projet : les clés pour réussir la video



La durée recommandée pour la vidéo 3 minutes. Voici les thèmes qu'il est conseillé de traiter dans la vidéo :

- Présenter l'équipe,
- En quoi ce projet répond-il à un problème observé par les membres de l'équipe ?
- A qui est-elle utile ?
- Comment fonctionne la solution présentée ?

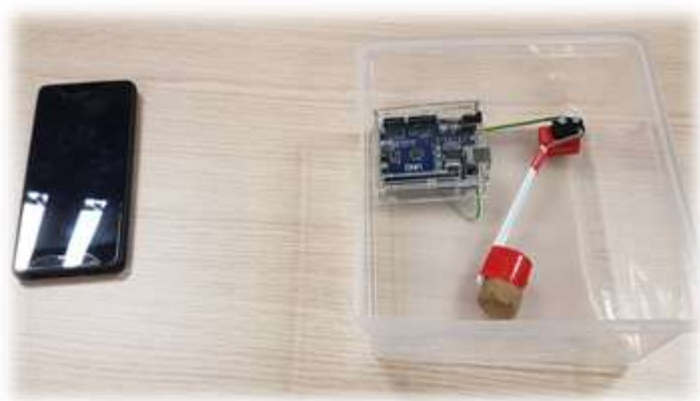


Ressource utile : La réalisation d'une vidéo en 9 étapes

Exemples de maquette ou prototype

Maquette physique

Equipe In'Eau 4^e



Maquette virtuelle

Little Miss Sunshine 5^e



Prototype fonctionnel d'une application

Autis'Team 3^e





6 – Documents complémentaires

DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

Map Minecraft
Formats : ZIP, RAR / 5 Mo maximum

Aucun fichier choisi

Ou lien vers le fichier téléchargeable

Présentation Powerpoint ou Keynote
A convertir au format PDF / 30 Mo maximum

Aucun fichier choisi

Image
Formats : JPEG, PNG / 2 Mo maximum

Aucun fichier choisi

Pour renforcer les chances de gagner, **les équipes ont intérêt à envoyer des informations complémentaires sur votre projet** dans la dernière partie du formulaire en ligne.

- **Présentation** (réalisée par exemple sous Powerpoint ou Keynote) : à télécharger au format PDF uniquement, taille maximale de 30 Mo à ne pas dépasser
- **Map Minecraft** : à télécharger au format archive (ZIP ou RAR) si le fichier fait moins de 5 Mo, ou indiquer le lien vers le fichier hébergé en ligne si celui-ci a une taille supérieure