

## CAHIER DES CHARGES PROJET « Novices »

<b>I. BESOIN .....</b>	<b>2</b>
CIBLES PRINCIPALES .....	2
CIBLES SECONDAIRES .....	2
PARTICULARITES DE LA CIBLE APPRENTIS .....	3
OBJECTIFS .....	3
SOLUTION TECHNIQUE .....	3
<b>II. PROPOSITION COMMERCIALE .....</b>	<b>4</b>
CONNAISSANCE SUR LA CIBLE ET SES USAGES .....	4
PROPOSITION ARTISTIQUE .....	4
PROPOSITION TECHNIQUE .....	4
ESTIMATION DES COUTS .....	5
REFERENCES .....	5
ECHEANCES .....	5

### I. BESOIN

L'OPPBTP souhaite créer un jeu à l'attention des jeunes apprentis qui découvrent pour la première fois les chantiers du BTP.

Nous insistons sur le fait que nous voulons développer un jeu.

Ce qui implique que la dimension ludique **doit primer sur la dimension pédagogique.**

Ce projet s'attache à répondre à la problématique des apprenants, en alternance ou en stage, qui vont découvrir et travailler pour la première fois sur un chantier.

Dans la grande majorité des cas, ces étudiants ignorent les risques auxquels ils vont s'exposer.

Ce projet s'adresse en priorité aux jeunes entrants en CFA qui vont débiter leur apprentissage par le chantier avant même d'avoir bénéficié d'apports théoriques.

Par extension, il s'adresse à tous les apprenants, quels que soient leurs niveaux d'étude qui ignorent les réalités du chantier.

Notre intention est de les sensibiliser par le jeu aux risques du chantier et à leurs conséquences.

#### CIBLES PRINCIPALES

---

Nos cibles par ordre prioritaire :

**Cible 1 : Jeunes entrants en CAP juste après leur année de 3<sup>ème</sup>.**

**C'est pour cette cible que nous souhaitons toucher en priorité.**

#### CIBLES SECONDAIRES

---

Cible 2 : Jeunes préparant en 2<sup>nd</sup>e Bac Pro ;

Cible 3 : Jeunes en première année de BTS ou BUT ;

Cible 4 : Jeunes préparant une école d'ingénieur ;

En première année CAP, on estime qu'ils sont environ : **27 609 jeunes.**

En BP et BTS, on estime qu'ils sont environ : **11 908 jeunes.**

Par extension, d'autres cibles pourront être envisagées (Sensibilisation à destination de nos partenaires (ex : SIST, ETT, etc.))

Le jeu sera disponible gratuitement et en accès libre sur les stores.

Il sera utilisé en démonstration par les établissements scolaires pour les salons, forums, journées portes ouvertes, etc.

### PARTICULARITES DE LA CIBLE APPRENTIS

---

Les jeunes apprentis entrant en CAP ou en 2<sup>nd</sup>e Bac Pro peuvent présenter des difficultés de lecture, de compréhension, de repérage dans l'espace. Certains de ces jeunes sont allophones. Cette donnée est à prendre en compte pour l'élaboration des consignes. Plus celles-ci seront intuitives, plus le jeu sera aisé pour la cible.

### OBJECTIFS

---

Sensibiliser les apprenants par le jeu aux principaux risques du chantier afin d'éviter qu'ils ne s'exposent.

Préparer les apprenants à adopter le bon comportement sur chantier :

- ✓ Ne pas s'exposer ;
- ✓ Prévenir de situations dangereuses ;
- ✓ Ne pas prendre d'initiative.

Résultats/impacts attendus :

- ✓ Maximum de joueurs connectés avec à minima une sensibilisation aux risques des chantiers du BTP.

### SOLUTION TECHNIQUE

---

Un jeu sur smartphone pour IOS et Android.

Les 3C : Caméra et Character seront définis par le prestataire. En revanche, nous serons attentifs à ce que les Contrôles soient minimalistes et intuitifs.

Les 4 F : Nous attendons beaucoup sur l'aspect Fun de la future application. La Forme sera très libre, même si le joueur devra naviguer dans l'univers des chantiers du BTP où les principaux métiers du BTP seront représentés. Sur le Fond, nous aimerions que la prévention des risques soit valorisée. Feeling, aucune recommandation si ce n'est peut-être le sentiment d'appartenir à une équipe (coopération).

## II. PROPOSITION COMMERCIALE

LA PROPOSITION COMMERCIALE EST ATTENDUE POUR LE LUNDI 15 FEVRIER 2023.

### CONNAISSANCE SUR LA CIBLE ET SES USAGES

---

Montrez-nous que vous connaissez notre cible, ses usages, les jeux sur smartphone auxquels ils jouent, pourquoi ils les aiment et pourquoi n'en aiment-t-ils pas d'autres. Dites-nous :

- ✓ En quoi cette cible se différencie de la tranche **15-20** ans ?
- ✓ Quelles sources avez-vous utilisé ? (Études)
- ✓ En quoi votre proposition va les intéresser ?

Vous pourriez proposer 2 personas afin d'étayer vos propos.

Suggérez-nous une façon d'identifier le joueur par rapport à son établissement (actuel ou futur) et à son niveau (CAP, BP, etc.)

### PROPOSITION ARTISTIQUE

---

Vous avez toute latitude sur le concept, le game play, l'univers graphique, les metrics de succès, etc. Surprenez-nous !

Sur la base de cette proposition artistique, vous serez sélectionné pour la réalisation d'un prototype artistique.

A la suite de quoi, nous nous engagerons sur le développement de l'application.

### PROPOSITION TECHNIQUE

---

- ✓ Hébergement et traitement des données (conditions de transmission des données et d'hébergement)
- ✓ Respect des standards de sécurité
- ✓ Tests et mises à jour
- ✓ Délais de réalisation : rétroplanning

- ✓ Composition de l'équipe
- ✓ Transmission des droits sur l'application
- ✓ Transmission des droits sur les médias à des fins de promotion ou à usage pédagogique

### ESTIMATION DES COÛTS

---

La proposition commerciale devra évaluer les coûts suivants :

- ✓ Prototype artistique
- ✓ POC
- ✓ Projet dans sa globalité
- ✓ Version (non timée, le cas échéant) pour utilisation pédagogique par les enseignants
- ✓ Tests
- ✓ Tout autre coût rentrant dans la conception et la réalisation
- ✓ Maintenance techniques et mise à jour des contenus

### REFERENCES

---

Nous vous invitons à nous communiquer les démonstrations et les références apparentés à notre projet.

### ECHEANCES

---

Nous vous proposons de nous communiquer un rétroplanning respectant les jalons suivants :

- ✓ Déploiement sur les stores définitif : février 2024
- ✓ Fin de développement : Décembre 2023
- ✓ POC : Juin 2023
- ✓ Prototype : mars 2023