



Dossier JPO

Amélie PIERRE--DELACROIX
Amandine DANZO
Lucie PAUL
Groupe A

Gestion de projet
Semestre 1
2025-2026

Sommaire

Contexte & problématique	1
Fiche avant-projet	2
Cahier des charges	4
Objectifs SMART	8
Budget	15
Diagramme de GANTT	21
Plan de communication	22
Charte graphique	22
Personnages	23
Conclusion.....	25
Annexes	26
Goodies	26
Roue	32
Sondage	34
Questions quiz.....	35
Matrice carte mentale	44
Flyers	45
Liste des tâches	46
Sources	48

Contexte

Nous réaliserons une **animation lors de la Journée Portes Ouvertes** au département MMI de l'IUT Nancy-Charlemagne le **7 février 2026**.

Nous sommes dans un contexte d'études supérieures. Chaque année des milliers de lycéens s'inscrivent sur Parcoursup et font des vœux pour essayer d'intégrer la formation de leur choix.

Toutefois, pour essayer d'augmenter leurs chances et être sûrs de leur orientation, la participation à des journées portes ouvertes dans les établissements est primordiale.

Nous présenterons un atelier pour la **découverte de notre filière MMI** (Métiers du Multimédia et de l'Internet) en tant qu'étudiantes de première année. C'est l'opportunité de créer des liens avec des personnes intéressées par les mêmes études que nous.

Ce projet est nécessaire afin de **faire découvrir** et **promouvoir** notre filière et nos études afin d'inciter des futurs étudiants à s'inscrire. Cela permettra de continuer à **faire vivre** le BUT MMI, l'IUT Nancy-Charlemagne et les universités de Lorraine.

Problématique

Comment attirer et faire découvrir la formation MMI aux visiteurs de la Journée Portes Ouvertes ?

Fiche avant-projet

Titre	La Roue de la Découverte
Contexte et enjeux	Promouvoir et faire découvrir le BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet à l'IUT Nancy-Charlemagne lors de la Journée Portes Ouvertes du 7 février 2026 grâce à un atelier interactif, agréable et dynamique dans le but d'attirer de futurs étudiants et d'estimer le nombre de candidatures pour l'année 2026. La mise en place d'une animation permettra de valoriser le parcours MMI, tout en offrant une expérience ludique qui incite à en savoir plus sur la formation. Le projet nécessite une structuration digitale et physique pour gérer l'atelier et assurer sa promotion. Cela comprend la conception de la roue, la création de goodies, la préparation des documents informatifs, ainsi que la mise en place d'outils numériques pour collecter et analyser les retours des visiteurs.
Objectifs du projet	• Mettre en place un atelier attractif et informatif qui valorise le parcours MMI et attire de futurs étudiants. • Capter l'attention des participants et leur donner envie d'en savoir plus sur notre parcours. • Créer un atelier dynamique et mémorable.
Périmètre	Début : 20 octobre 2025 ; Fin : 14 janvier 2026. Objets physiques : roue, goodies. Personnes présentes : Amélie PIERRE--DELACROIX, Amandine DANZO et Lucie PAUL.
Parties prenantes	Amélie PIERRE--DELACROIX : cheffe de projet Amandine DANZO : graphiste Lucie PAUL : gestionnaire de projet IUT Nancy-Charlemagne qui accueille les visiteurs, crée et gère la Journée Portes Ouvertes du lieu. Charly Lab qui nous permet de confectionner et d'utiliser le matériel comme la roue et les goodies. Visiteurs de la JPO qui viendront participer à notre atelier. Direction de l'IUT.

Planning prévisionnel	Avant la JPO : démarrage du projet le 20 octobre 2025, conception de différents documents (fiche avant-projet, personae, objectifs SMART, diagramme de GANTT), création de la charte graphique et des différents éléments (goodies, questions du quiz), livraison du livrable le 14 janvier 2026. Lors de la JPO : accueil des visiteurs, animation et gestion de l'atelier. Après la JPO : Bilan de l'atelier, consultation des retours, rangement et nettoyage de l'animation.
Budget estimatif	Goodies : porte-clés, objets 3D, autocollants : 35 euros Roue : 5 euros Impressions : fiches de questions du quiz : 10 euros Matériel vidéo : prêt de tablettes par l'IUT Total estimé : 50 euros
Risques	Il peut y avoir une faible affluence à notre département à cause du nombre d'étages à monter et de la météo qui peut dissuader les visiteurs de venir à notre rencontre. Nous pouvons aussi rencontrer des problèmes techniques et logistiques comme des pannes électriques, d'eau ou de connexion mais aussi des problèmes de fonctionnement avec le matériel utilisé comme la tablette.
Hypothèses	Il y a un nombre de visiteurs correspondant à nos attentes. Les avis collectés sont positifs.
Critères de succès	• Retours collectés à la fin de l'atelier via un livre d'or et un sondage en ligne (nombre d'avis positifs, points à améliorer) • Nombre de participants • Respect du budget
Conclusion	L'atelier <i>La Roue de la Découverte</i> constitue un outil ludique et interactif pour présenter le BUT MMI aux futurs étudiants. Il permet de combiner information et divertissement, tout en valorisant la formation et en collectant des données utiles pour l'année prochaine. La réussite de ce projet dépend de l'organisation, de la visibilité digitale et de la capacité à créer une expérience mémorable pour les participants.

Cahier des charges

1. Contexte et définition du projet

Nous réaliserons une animation lors de la Journée Portes Ouvertes de l'IUT Nancy-Charlemagne à Nancy le 7 février 2026 intitulée la **Roue de la Découverte**.

Nous sommes dans un **contexte** d'études supérieures. Chaque année des milliers de lycéens s'inscrivent sur Parcoursup et font des vœux pour essayer d'intégrer l'université de leur choix. Toutefois, pour essayer d'augmenter leurs chances et être sûrs de leur orientation, la visite des Journées Portes Ouvertes dans les établissements est primordiale.

Nous présenterons un atelier pour la découverte de notre filière MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet) en tant qu'étudiantes de première année. Le BUT MMI est une **formation pluridisciplinaire** qui attire chaque année de nombreux étudiants intéressés par les métiers du numérique, de la communication et du multimédia.

Ce projet est nécessaire afin de faire découvrir et promouvoir notre filière et nos études afin d'inciter de futurs étudiants à s'inscrire. L'**intérêt** est donc de rendre la découverte du BUT MMI plus attrayante, tout en collectant des informations utiles sur les futurs étudiants susceptibles de candidater en 2026. Cela permettra de continuer à faire vivre le BUT MMI, l'IUT Nancy-Charlemagne et les universités de Lorraine.

Notre objectif est de capter l'attention des participants et de générer des retours mesurables sur l'expérience vécue par les visiteurs.

Notre projet pour cette journée est une animation autour d'un quiz avec l'utilisation d'une roue. Notre jeu consiste à demander aux visiteurs de tourner une roue de couleurs afin de gagner des goodies s'ils réussissent à répondre à nos questions. Le code couleur de la roue correspond à un type de question entre des questions générales, les cours de MMI et la connaissance de la formation. Le but de cette animation est d'obtenir des informations de façon ludique et de repartir avec un souvenir qui permettra aux personnes ayant participé de se souvenir de nous.

Par ailleurs, la **thématique** de notre projet porte sur les années 90. C'est un thème que les visiteurs pourront percevoir avec les goodies et les impressions (flyers).

2. Analyse préliminaire

L'**étude de faisabilité** du projet « La Roue de la Découverte » montre que celui-ci est réalisable avec les ressources humaines, matérielles et financières disponibles.

Dans un premier temps, les **ressources humaines** nécessaires au bon déroulement du projet sont accessibles. L'équipe est composée de trois étudiantes de première année de BUT MMI, ce qui permet une répartition équilibrée des tâches tout au long de la journée. Le roulement prévu pour l'animation de l'atelier garantit une présence continue. De plus, le soutien de l'IUT Nancy-Charlemagne et du Charly Lab assure un encadrement professionnel et un appui technique, ce qui renforce la faisabilité du projet.

Ensuite, sur le **plan matériel**, les besoins sont relativement limités à cause des limites budgétaires. Cependant, des ressources peuvent être réalisées gratuitement comme la roue interactive qui est fabriquée avec l'appui du Charly Lab. Par ailleurs, les anneaux pour les portes-clés et le livre d'or ont dû être achetés mais à un coût raisonnable. De plus, les supports de communication comme les questions du quiz, sont faciles à concevoir et à imprimer. Le **matériel numérique** comme la tablette est mis à disposition par l'IUT, ce qui réduit les contraintes techniques et financières.

L'espace nécessaire à l'installation de l'atelier dans les locaux du département MMI est également mis à disposition par les organisateurs.

Puis, du point de vue financier, le budget prévisionnel reste maîtrisé et réaliste. Avec une enveloppe estimée entre 35 et 55 euros en fonction de ce dont nous pouvons disposer librement et gratuitement, le projet reste accessible aux objectifs fixés. L'absence de coûts liés au matériel vidéo et l'utilisation de ressources au Charly Lab comme les fils des imprimantes 3D, les plaques d'acrylique ou encore le bois, permettent de limiter les dépenses. Le respect de ce budget semble donc atteignable si nous garantissons une bonne anticipation des achats et un suivi efficace des dépenses.



Enfin, sur le plan **organisationnel et temporel**, le calendrier prévu permet de réaliser l'ensemble des étapes du projet dans les délais impartis. Le démarrage du projet en octobre 2025 permet de garantir du temps pour la conception, les tests et les ajustements avant la JPO du 7 février 2026. Les actions prévues après l'événement, telles que le bilan et l'analyse des retours, sont également réalistes et cohérentes avec les objectifs du projet.

L'étude de faisabilité montre ainsi que le projet est **réalisable**, à condition de respecter le planning établi et d'anticiper les éventuels imprévus.

Ensuite, notre **analyse SWOT** permet d'affiner notre projet.

Les **principales forces** du projet résident dans son **caractère ludique** et interactif. L'utilisation d'une roue et d'un quiz rend la découverte du BUT MMI plus **dynamique et accessible** pour les visiteurs. Le projet est également porté par des étudiantes directement concernées par la formation, ce qui apporte de la crédibilité au discours présenté. La simplicité du concept constitue également une force, car elle facilite **la compréhension et la participation** du public. Enfin, le faible coût du projet et le soutien de l'IUT renforcent sa viabilité.

Cependant, certaines **faiblesses** sont identifiables. Le projet dépend fortement de la **disponibilité** des membres de l'équipe, ce qui peut représenter un risque en cas d'imprévu le jour de la JPO. De plus, l'atelier repose sur une interaction directe avec les visiteurs, ce qui signifie que son succès est étroitement lié à **l'affluence** dans le département MMI. Enfin, le **temps** d'échange avec chaque participant est relativement court, ce qui peut limiter la profondeur des informations transmises.

Le projet présente également plusieurs **opportunités**. La Journée Portes Ouvertes constitue un contexte favorable pour un public déjà intéressé par le parcours MMI et pour leur donner envie de faire leur formation dans cet IUT. L'atelier peut permettre d'attirer des visiteurs qui ne connaissaient pas initialement le BUT MMI et de renforcer l'attractivité du département. De plus, les contenus créés pour l'atelier, tels que la roue et les questions du quiz, peuvent être réutilisées pour d'autres événements.

Enfin, certaines **menaces** doivent être prises en compte. Une faible **affluence** due à des facteurs externes, comme la météo ou l'accessibilité du département, pourrait réduire le nombre de participants. Des **problèmes techniques**, tels qu'un dysfonctionnement de la roue ou du matériel numérique, pourraient perturber le déroulement de l'atelier. Il existe également un risque de concurrence avec d'autres animations proposées lors de la JPO, qui pourraient détourner l'attention des visiteurs. Pour limiter ces menaces, une bonne préparation en amont et des tests techniques sont indispensables.



3. Objectifs du projet

Le modèle SMART :

Spécifique	Mesurable	Atteignable	Réaliste	Temporel
Attirer des visiteurs lors des Portes Ouvertes	Attirer 700 personnes.	- Présenter l'animation aux visiteurs. - Être visible et accueillant (donner bonne impression).	- Prévoir une activité à temps modulable en fonction de l'affluence pour garder concentrées le plus de personnes. Nous participons à un événement très fréquenté (Portes Ouvertes), avec une bonne visibilité dans le hall et du personnel disponible pour accueillir les visiteurs.	Le 7 février 2026, journée des Portes Ouvertes.

Générer des inscriptions sur le quiz

Avoir 400 inscriptions.

- Être accueillant.
- Promouvoir la formation.
- Proposer aux visiteurs de s'inscrire.
- Être muni d'une tablette disponible facilement.

L'activité est simple, rapide, ludique et accessible à tous les visiteurs, ce qui favorise les inscriptions.

Le 7 février 2026, journée des Portes Ouvertes.

Créer une visibilité digitale

Avoir 100 nouveaux followers sur le compte Instagram MMI et des réactions sur les posts/stories du jour.

- Demander aux personnes de s'abonner.
- Inciter les personnes à suivre les réseaux sociaux du département MMI.
- Mettre en avant les QR codes Instagram MM.

Le public est majoritairement jeune et actif sur Instagram, nous avons des QR codes visibles renvoyant sur nos réseaux au sein du département.

Les jours suivants la Journée Portes Ouvertes.

Assurer une expérience fluide le jour J

- Répondre correctement aux questions et besoins des personnes.
- Savoir renseigner les visiteurs.

- Connaître notre formation.
- Renvoyer les demandes vers les professeurs correspondants.
- Avoir un code couleur pour être repérable par les visiteurs.

Nous avons été briefées, connaissons notre formation et pouvons rediriger les participants vers les bons intervenants si besoin.

Le 7 février 2026, journée des Portes Ouvertes.

Obtenir des retours positifs

Recevoir 650 retours satisfaisants.

- Mettre à disposition un livre d'or pour récolter les retours.
- Demander les avis des participants.
- Offrir des goodies.
- Sympathiser avec les personnes.

Notre stand propose des animations, des goodies, un accueil chaleureux et un livre d'or adapté pour recueillir facilement les avis.

Le 7 février 2026, journée des Portes Ouvertes.



Nous distinguons 2 types d'objectifs que nous spécifions : les objectifs généraux et les objectifs spécifiques et mesurables.

Les **objectifs généraux** sont :

- **Promouvoir le BUT MMI** auprès des futurs étudiants et de leur famille.
- **Créer un atelier interactif** et attractif qui valorise les contenus pédagogiques de la formation.
- **Améliorer l'image du département** en proposant une expérience positive et mémorable.

Les **objectifs spécifiques et mesurables** sont :

- **Attirer 700 participants** à notre atelier. En 2025, environ 3000 futurs étudiants sont venus découvrir l'IUT Nancy-Charlemagne. La même année, 700 visiteurs sont venus découvrir le département MMI. En 2026, nous pensons que nous attendrons environ le même nombre de visiteurs. Nous estimons que le nombre de visiteurs présents à notre département lors de la Journée Portes Ouvertes se situera entre 600 et 800 personnes.
- **Collecter 650 retours positifs** via le livre d'or et le quiz, afin d'évaluer la satisfaction des participants sur notre animation.

Ces objectifs permettront de mesurer **l'efficacité** de l'atelier, de **justifier** les choix réalisés, et d'apporter des pistes **d'amélioration** pour les prochaines éditions.

4. Périmètre du projet

Le projet comprend l'ensemble des actions nécessaires à la conception, la préparation, la mise en œuvre et l'évaluation de l'atelier interactif proposé lors de la Journée Portes Ouvertes de l'IUT Nancy-Charlemagne.

Il inclut en premier lieu la **phase de conception**, qui consiste à imaginer le fonctionnement global de l'atelier, définir le concept de la roue interactive, choisir les thématiques abordées dans le quiz et rédiger l'ensemble des questions en lien avec la culture générale, les cours de MMI et la connaissance de la formation. Cette phase implique également la réflexion sur l'expérience utilisateur afin de rendre l'atelier accessible, compréhensible et attractif pour un public varié composé de lycéens, d'étudiants et de familles.

Le projet intègre ensuite la **phase de production** des supports matériels et numériques. Cela comprend la fabrication de la roue interactive, la conception et la création des goodies destinés à être distribués aux participants, ainsi que la création des supports imprimés, comme les flyers et la fiche de questions.

Le périmètre du projet comprend également la **phase d'animation** lors de la JPO. Cette étape inclut l'installation de l'atelier, l'accueil des visiteurs, l'explication des règles du jeu, l'animation du quiz et de la roue, ainsi que la distribution des goodies. L'équipe du projet assure un roulement tout au long de la journée afin de garantir une animation continue. La collecte des retours des participants fait aussi partie de cette phase à travers un livre d'or et un questionnaire accessible. Ces retours permettront de mesurer la satisfaction des visiteurs.

Enfin, le projet comprend une **phase bilan** après la Journée Portes Ouvertes consacrée à l'analyse et au bilan. Cette phase consiste à exploiter les données collectées et à analyser les retours.

Les **livrables** du projet correspondent notamment à la roue interactive finalisée, le jeu de questions du quiz et les visuels de communication tel que les goodies distribués aux participants.

Toutefois, le périmètre du projet comporte également des **limites**. Le projet ne prend pas en compte l'organisation globale de la Journée Portes Ouvertes de l'IUT Nancy-Charlemagne, qui relève de la responsabilité de l'établissement. Il n'inclut pas non plus la gestion ou l'animation d'autres ateliers organisés en parallèle dans l'IUT.

Le projet est également soumis à plusieurs **contraintes**. La contrainte **budgétaire** qui restreint les ressources et le matériel à utiliser. La contrainte **temporelle** est également importante, puisqu'elle fixe le délai à respecter sans retards. Enfin, la contrainte **humaine** repose sur la disponibilité et l'implication des membres de l'équipe.

5. Description fonctionnelle et besoins

Les acteurs impliqués dans la réalisation du projet sont :

- **L'équipe :**

L'équipe est constituée de 3 étudiantes du département MMI. Elle est constituée de :

Amélie PIERRE-DELACROIX, la cheffe de projet. Son rôle a été de coordonner les membres de l'équipe, distribuer les rôles, vérifier l'avancée du projet et valider avec son équipe les différentes étapes et livrables du projet.

Amandine DANZO a été sollicitée pour sa sensibilité créative et son esprit critique. Elle a pu prendre le devant sur la charte graphique et la mise en page des livrables. De plus, elle a participé au jugement et à l'amélioration des différentes étapes du projet.

Lucie PAUL a su effectuer plusieurs tâches. Elle a apporté des remarques constructives sur le dossier final et a participé à sa rédaction. Par ailleurs, elle a créé et désigné les goodies. Enfin, elle a été dotée d'un grand sens de l'organisation tenant le diagramme de GANTT, et d'un respect des tâches profitant à l'équipe.



Amélie



Lucie



Amandine

- **Parties prenantes :**

L'**IUT Nancy-Charlemagne** et sa direction qui ont permis l'élaboration et l'organisation de cette Journée Portes Ouvertes et qui devront gérer le bon déroulement de cette journée. Ils s'occupent de l'accueil des visiteurs et de la coordination des intervenants et professeurs.

Le **Charly Lab**, laboratoire créatif de l'IUT Nancy-Charlemagne, et ses responsables ont permis la confection et réalisation de la roue et des goodies grâce à leur expertise et à la mise à disposition du matériel et des ressources.

Les **professeurs présents**, telles que Madame NICOLAZO CRACH et Madame SCHMITT, pourront répondre aux questions des visiteurs sur la formation MMI et la vie étudiante. De plus, ils présenteront leurs cours respectifs afin de donner une vision du parcours MMI aux futurs étudiants.

Madame NICOLAZO CRACH, notre professeur de Gestion de Projet a permis le bon déroulement de la réalisation de notre atelier grâce à ses critiques constructives. Elle a assisté à chacune de nos étapes et a validé nos idées, ce qui nous permet d'être présentes à la Journée Portes Ouvertes avec notre propre animation.

Enfin, les derniers acteurs sont les visiteurs de la JPO qui participeront à notre atelier. Ils pourront donner leurs retours sur leur expérience, ce qui nous permettra de faire un bilan et de nous améliorer pour les futurs projets.



6. Enveloppe budgétaire

Le **matériel** dont nous avons besoin :

Roue interactive	Roue en bois découpée au laser avec les inscriptions des différentes catégories du quiz.	5 euros, fabriquée au CharlyLab.
Gros lot	Porte-clé imprimé en 3D d'une Game Boy.	9 euros, fabriqué au CharlyLab 5,99 euros les anneaux en fer achetés sur Amazon.
Lot intermédiaire	42 marque-pages d'un téléphone Nokia 2210 découpé et gravé dans des plaques d'acrylique avec l'inscription MMI.	8 euros, fabriqué au CharlyLab.
Petit lot	Petit autocollant de différents éléments des années 90. Nous avons un Walkman, un Tamagotchi, un téléphone Nokia et une Game Boy.	8 euros, fabriqué au service reprographie.

Impressions

- Fiches de questions-réponses.
- Livre d'or.

5 et 3,99 euros.



La **ressource humaine** dont nous avons besoin :

Équipe

L'équipe est constituée d'Amélie PIERRE-DELACROIX, Amandine DANZO et Lucie PAUL. Nous effectuons tout au long de la journée un roulement pour animer l'atelier et attirer les personnes du rez-de-chaussée à venir à notre rencontre.

Le travail est bénévole et provient du volontariat.

Les professeurs

Les professeurs vers qui nous pouvons diriger les visiteurs qui ont des questions spécifiques sur la formation.

Le travail est bénévole.

7. Délai

Début : 20 octobre 2025 ; **Fin** : 14 janvier 2026

Les **risques** sont des problèmes que nous pouvons rencontrer car ils ont une certaine probabilité d'arriver. Nous pouvons les diviser en plusieurs catégories en relation avec notre projet et sa réalisation :

- Les risques **techniques** comme des pannes d'eau ou d'électricité, qui entacherait la réputation de l'IUT Nancy-Charlemagne.
- Les risques **météorologiques**, une mauvaise météo pourrait dissuader les personnes à se déplacer et venir aux Journées Portes Ouvertes.
- Les risques **naturels**, en effet, comme nous serons toujours en hiver, de la neige ou du grand froid pourraient perturber la journée.
- Les risques **physiques**, il est possible que nous subissions un accident ou un imprévu qui provoquerait notre absence le jour des Portes Ouvertes et mettrait en difficulté notre équipe. Ainsi que des risques sanitaires comme une épidémie de maladie.
- Les risques **médicaux**, un membre de l'équipe pourrait tomber malade sur la date de l'événement et ne pourrait pas animer l'atelier, nous pénalisant.
- Les risques **professionnels**, qui pourraient surgir tout au long de la journée. Par exemple, nous pourrions être gênées par le bruit lors de l'animation de notre atelier.
- Les risques **numériques** comme un réseau qui serait trop utilisé et ralentirait la connexion. Pour l'inscription et les sondages des visiteurs à notre atelier, cela pourrait augmenter le temps d'attente et fatiguer les visiteurs.



Les **conséquences** de ces risques sont :

- Un **manque d'affluence** lors de la Journée Portes Ouvertes.
- Une **mauvaise impression** de l'IUT Nancy-Charlemagne et du département MMI.
- Une **baisse du nombre de participants** à l'atelier, ce qui empêcherait d'atteindre les objectifs fixés.
- Une **diminution de l'engagement** des visiteurs, liée à des temps d'attente trop longs ou à des problèmes techniques.
- Une **mauvaise expérience** pour les visiteurs pouvant dissuader certains visiteurs de s'inscrire ultérieurement au BUT MMI.
- Une **mauvaise coordination** avec les autres acteurs de la JPO (professeurs, autres stands), pouvant créer de la confusion pour les visiteurs.
- Une **difficulté à assurer une animation continue** tout au long de notre créneau horaire.
- Un **retard** dans le lancement ou la préparation de l'atelier le jour J.
- Une **limitation des possibilités de réutilisation** du projet pour d'autres événements futurs.

8. Suivi et évaluation

La **réussite** de notre projet sera mesurée à l'aide de plusieurs indicateurs de performance, à la fois qualitatifs et quantitatifs.

Les **indicateurs quantitatifs** porteront principalement sur le nombre de participants à l'atelier, la quantité de goodies remis, ainsi que le nombre d'interactions numériques générées par les QR code. Ces données chiffrées permettront d'évaluer l'attractivité de l'atelier et son impact auprès du public cible.

Les **indicateurs qualitatifs** concernent la satisfaction des participants, recueillie à travers un livre d'or et un questionnaire en ligne. L'analyse des commentaires et des avis permettra de mieux comprendre le ressenti des visiteurs, d'identifier les points forts de l'atelier et de repérer les éléments à améliorer.

Le **suivi de l'avancement du projet** sera assuré tout au long de sa réalisation, depuis la phase de conception jusqu'à la Journée Portes Ouvertes. Des points réguliers entre les membres de l'équipe permettront de faire le point sur l'avancement des tâches, de vérifier le respect du planning et d'anticiper les éventuelles difficultés. La cheffe de projet permettra de veiller à la répartition équitable des tâches, au respect des délais et au suivi du budget. Le diagramme de GANTT, est utilisé pour visualiser l'avancement du projet et assurer une bonne coordination entre les membres de l'équipe.

L'**évaluation** finale du projet interviendra après la Journée Portes Ouvertes. Elle consistera à analyser l'ensemble des données collectées durant l'événement, en comparant les résultats obtenus aux objectifs initialement fixés. Cette évaluation prendra en compte les indicateurs de performance définis en amont, mais également les observations faites par l'équipe projet lors de l'animation de l'atelier.

9. La communication

La communication permet d'assurer une bonne coordination entre les membres de l'équipe projet et de valoriser l'atelier auprès du public cible et des parties prenantes.

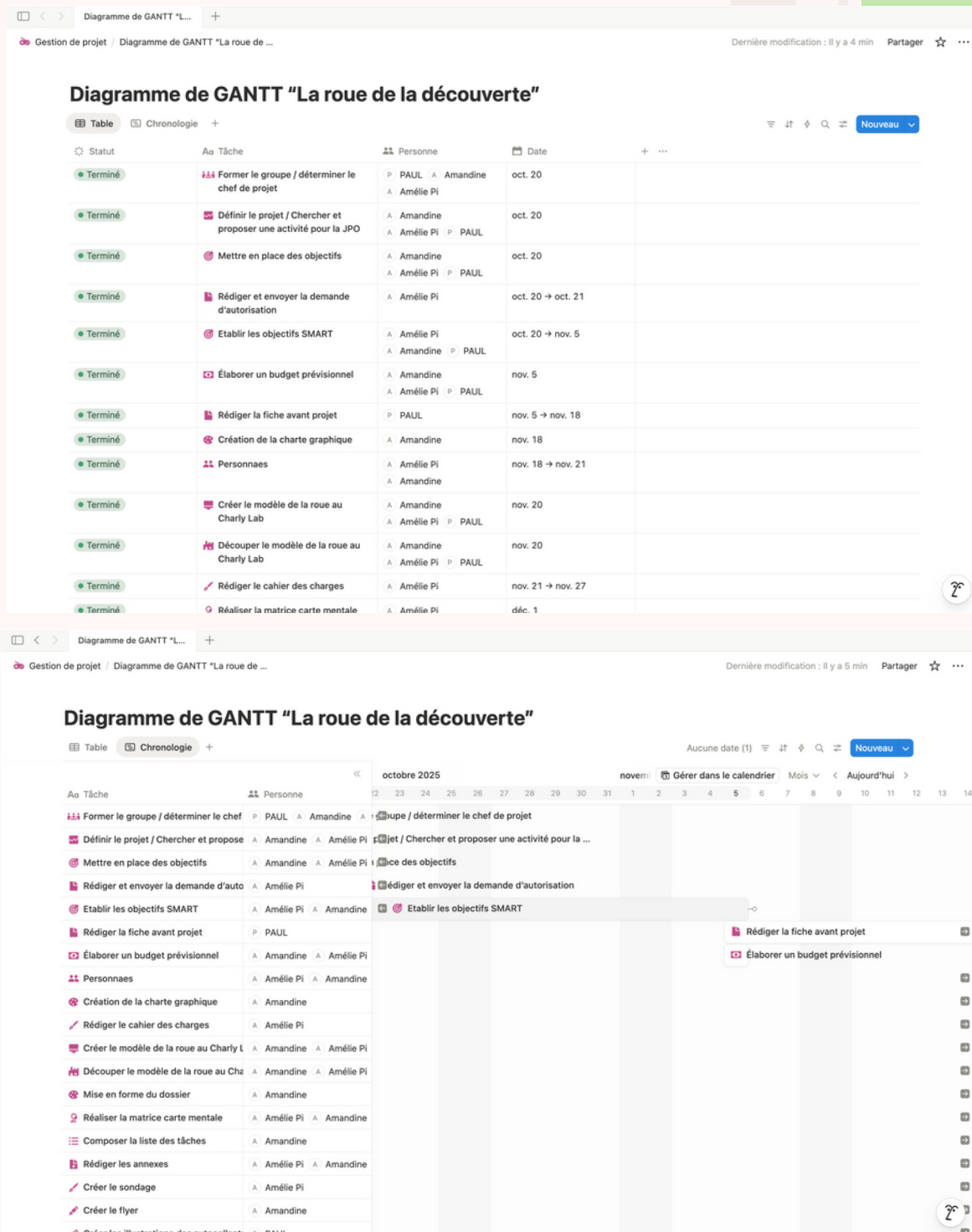
La **communication interne** vise à faciliter les échanges entre les membres de l'équipe tout au long du projet. Elle repose sur des échanges réguliers grâce à la création de groupes de messages et de fichiers Google Doc partagés. Ces échanges permettront de partager les informations importantes, de signaler d'éventuelles difficultés et de prendre rapidement des décisions collectives. Cela a permis de garantir une bonne compréhension des objectifs, des rôles et des tâches de chacun.

La **communication externe** a pour objectif de présenter le projet et l'atelier aux visiteurs de la Journée Portes Ouvertes, mais aussi aux autres acteurs de l'IUT Nancy-Charlemagne. Elle s'appuiera sur différents supports, tels que la signalétique mise en place dans le département MMI et les éléments visuels associés à la roue et au stand. Les QR codes déjà présents dans le département qui renvoient sur les réseaux sociaux, notamment Instagram, seront également utilisés pour accroître la visibilité du projet et attirer un public plus large. Cette communication externe vise à valoriser l'atelier, à renforcer l'image du département MMI et à susciter l'intérêt des futurs étudiants.



10. Diagramme de GANTT

Nous avons utilisé le logiciel Notion.



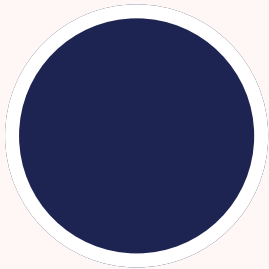
Captures d'écran du diagramme de GANTT dans Notion.

Lien vers la page Notion de notre diagramme de GANTT : [La roue de la découverte](#)

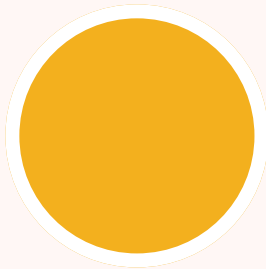
Plan de communication

Charte graphique

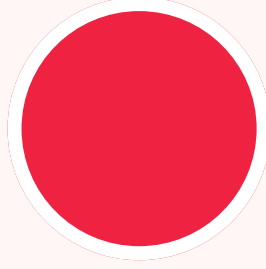
Palette de couleurs :



Bleu foncé
#1e2452



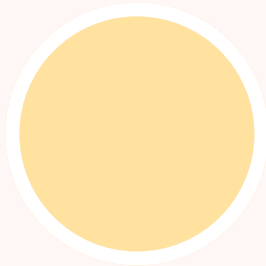
Orange
#f3b01e



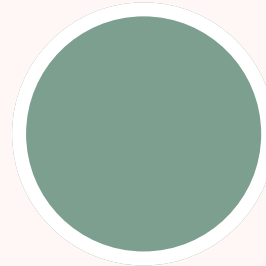
Rouge vif
#f02241



#fff0d0



#ffe1a0



#7c9f8f

Typographie :

The Seasons

Titres

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
tuvwxyz
1234567890

Poppins

Corps du texte

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
PQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
qrstuvwxyz
1234567890

Éléments graphiques :



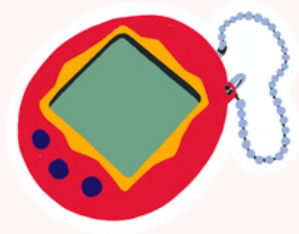
Walkman



Game Boy



Nokia 1011



Tamagotchi

Personnages

Anastasia



Âge

19 / 20 ans



Localisation France / Grand-Est



Étude

Reconversion :
création numérique

Motivations

Formation
créative

Environnement
d'étude

Compétence
apprise

Gagner en
confiance

Centres d'intérêt



Parcours et compétences

1 an d'études

Reconversion

Culture digitale

Créativité

Freins

Peurs liées à
l'orientation

Doute

Incertitude

Crainte de
l'échec

Esteban



Âge

17 / 18 ans



Localisation

France / Grand-Est



Étude

Stratégie de
communication

Motivations

Marketing
digital

Métier de rêve

Transmettre un
message à des cibles

Centres d'intérêt



Parcours et compétences

Réseaux sociaux

Créativité visuelle

Analyse & rédaction

Création de contenu

Freins

Manque de
stratégie

Indécision

Orientation

Communication

Conclusion

Pour conclure, le projet *La Roue de la Découverte* permet de présenter le BUT MMI de façon simple, ludique et accessible lors de la Journée Portes Ouvertes de l'IUT Nancy-Charlemagne. Grâce à une animation interactive basée sur un quiz et une roue, les visiteurs peuvent découvrir la formation tout en s'amusant et en échangeant directement avec des étudiantes de première année.

Ce projet est réalisable grâce à une bonne organisation, une répartition claire des tâches et un budget maîtrisé. *La Roue de la Découverte* est un bon moyen de rendre la découverte du département MMI plus attractive et mémorable. Ce projet contribue à donner une image positive de la formation et à encourager de futurs étudiants à s'y intéresser et à candidater.

Pour une **prochaine édition** de l'atelier *La Roue de la Découverte*, plusieurs axes d'amélioration peuvent être envisagés.

Tout d'abord, la **visibilité de l'atelier** pourrait être renforcée. Il serait possible d'améliorer la signalétique dans l'IUT, notamment dès le rez-de-chaussée, afin d'inciter davantage de visiteurs à monter jusqu'au département MMI.

Ensuite, le **contenu du quiz** pourrait être enrichi ou ajusté. Certaines questions pourraient être simplifiées ou mieux adaptées au niveau des visiteurs, notamment pour les familles qui ne connaissent pas le domaine du multimédia. À l'inverse, il serait aussi possible d'ajouter quelques questions plus approfondies pour les visiteurs déjà très intéressés par la formation.

Pour finir, l'**outil des réseaux sociaux** pourrait être plus exploité. Avant l'événement, il serait possible de publier davantage de contenus pour annoncer l'atelier, par exemple des stories de présentation, des teasers de la roue ou des goodies, afin de susciter la curiosité des futurs visiteurs. Pendant la Journée Portes Ouvertes, les réseaux sociaux pourraient être utilisés de manière plus dynamique, avec des stories, des photos ou de courtes vidéos montrant l'atelier en action. Cela encouragerait les visiteurs à partager leur participation ou à s'abonner au compte Instagram du département MMI ce qui pourrait aussi augmenter la visibilité de la formation.

Annexes

Goodies

Pour les goodies, nous avons décidé d'en réaliser plusieurs. Ils serviront de récompenses lors du jeu avec la roue.

Les premiers sont des autocollants, ce sera les "petites" récompenses (récompense décidée en fonction du nombre et des réponses des participants). Notre thème étant rétro / années 90, nous avons choisi de créer 4 motifs d'autocollants qui reprennent des éléments phares des années 90, *Walkman*, *Tamagotchi*, *Game Boy*, et *Nokia 2110*. Nous les avons réalisés sur un papier autocollant avec un fini mat, ils mesurent environ 5 centimètres.

Nos inspirations étaient les suivantes :



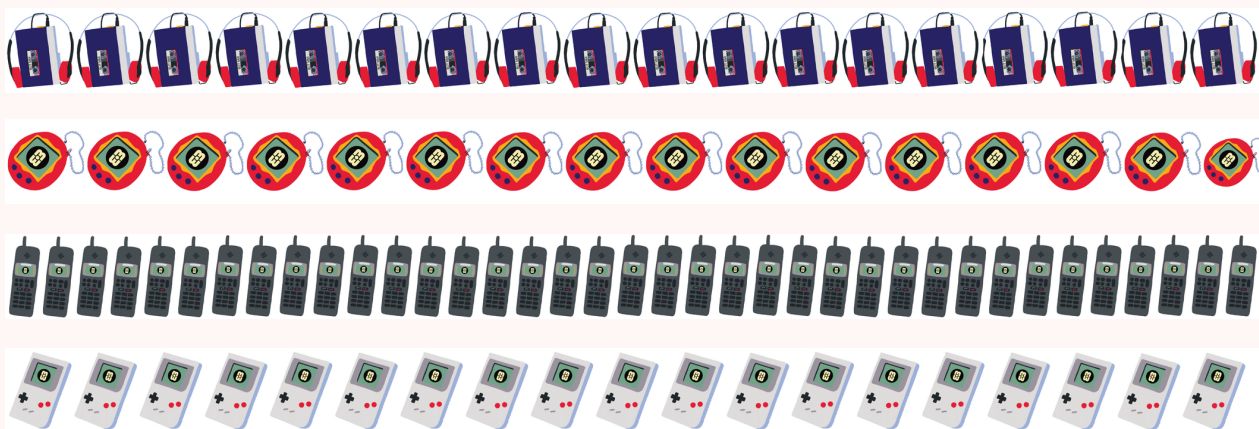
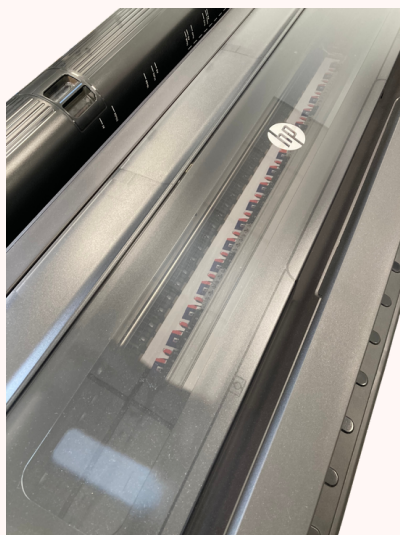
Nous les avons ensuite modélisés et réalisés sur le logiciel IbisPaint X :



Annexes

Goodies

Puis nous avons fait imprimer les stickers via le service reprographie :



Voici le résultat final, nous en avons imprimé 180 :



Annexes

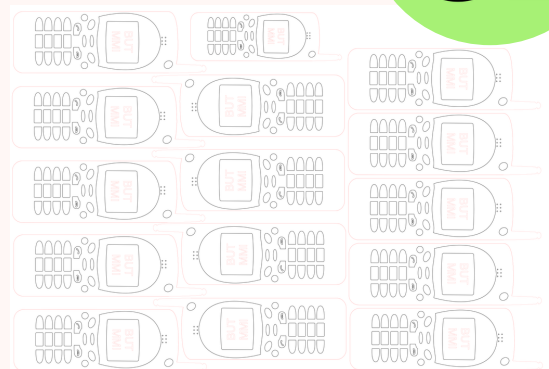
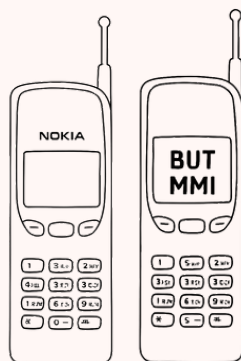
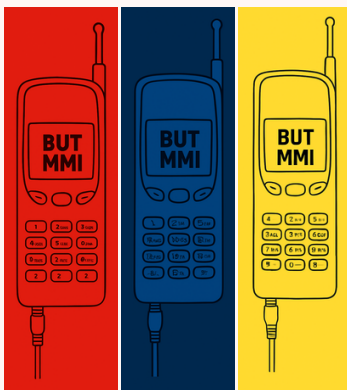
Goodies

Le deuxième est un marque-page, ce sera la récompense intermédiaire. Notre thème étant rétro / années 90, nous avons choisi de créer un marque-page en forme de téléphone Nokia 2110 vendu dans les années 1990. Nous les avons réalisés dans des plaques d'acrylique et avons choisi 3 couleurs : bleu marine, rouge et doré, car ce sont les couleurs qui correspondent à notre charte graphique.

Nos inspirations étaient les suivantes :



Nous les avons ensuite modélisées et réalisées sur le logiciel Affinity :



Annexes

Goodies

Puis nous les avons fait graver et découper au Charly Lab dans des plaques d'acrylique :



Voici le résultat final, nous en avons fait 14 de chaque soit 42 :



Annexes

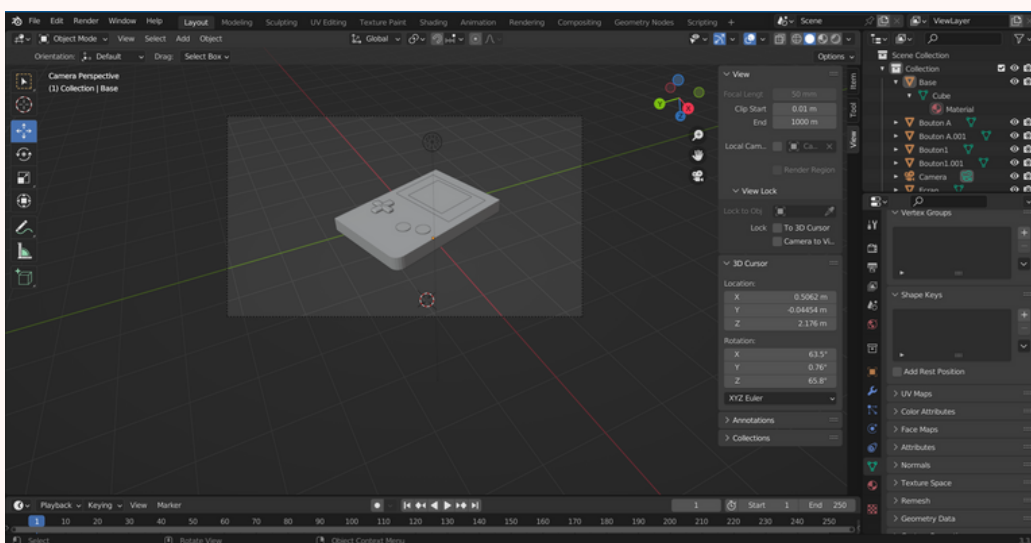
Goodies

Le troisième est un porte-clés, ce sera la "grosse" récompense. Notre thème étant rétro/années 90, nous avons choisi de créer un porte-clés en forme de *Game Boy*. Nous les avons réalisés en impression 3D en couleur gris.

Notre inspiration était la suivante :



Nous l'avons ensuite modélisée et réalisée sur le logiciel Blender :

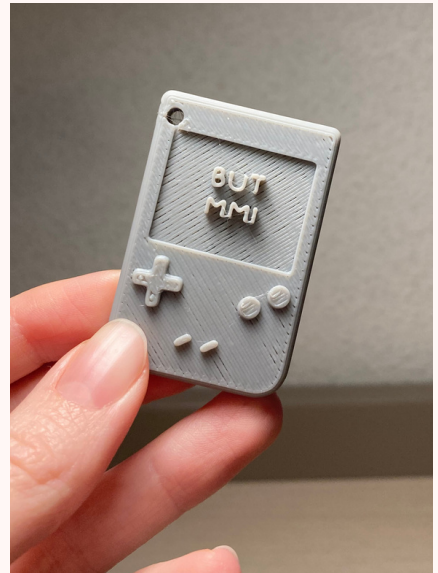


Capture d'écran de l'interface de Blender.

Annexes

Goodies

Puis nous les avons fait imprimer en 3D au Charly Lab :



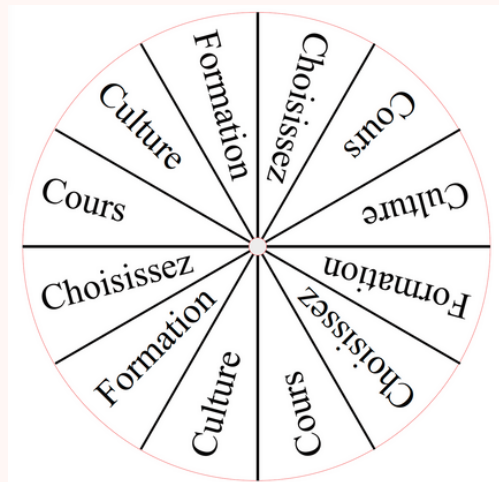
Après avoir peint les boutons, voici le résultat final, nous en avons fait 15 :



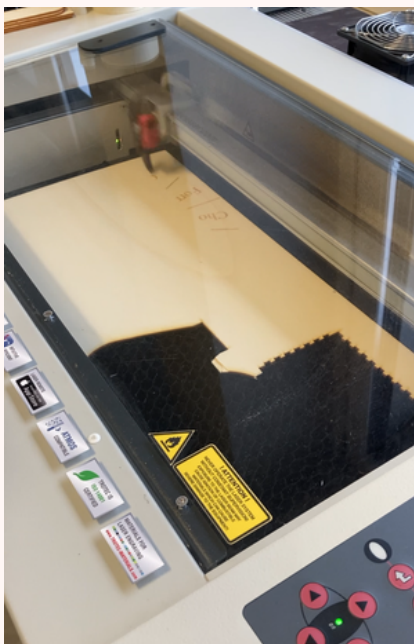
Annexes

Roue

Nous avons conçu la roue, un des éléments principal de notre atelier, dans des plaques en bois. La première étape a été de réaliser le modèle pour la découpe laser, nous l'avons modélisé sur le logiciel Affinity :



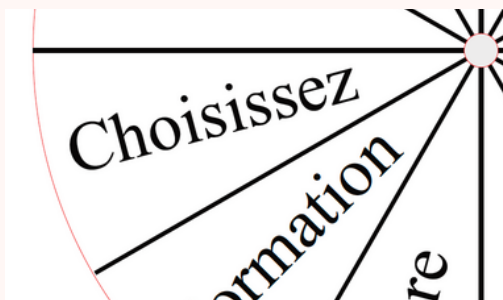
Ensuite, nous l'avons découpé au Charly Lab.



Annexes

Roue

Lors de l'étape de la customisation, nous avons changé la catégorie "Choisissez" pour "Joker" afin qu'elle soit plus compréhensible par les visiteurs.



Nous utilisons un socle réalisé et prêté par le Charly Lab pour notre atelier.

Voici le rendu final :



Annexes

Sondage

Sondage JPO - Roue interactive - BUT MMI 1 GA

Nous vous proposons de répondre à ce court formulaire sur notre atelier, "La Roue de la découverte", réalisé dans le cadre de notre parcours en BUT MMI. Nous comptons sur vous pour y répondre avec honnêteté. Le questionnaire est rapide à remplir et vos réponses resteront **strictement confidentielles**.

Merci à vous !

* Indique une question obligatoire

En cochant cette case vous acceptez la collecte de vos informations et leur traitement conformément au RGPD. Elles ne seront utilisées que dans le cadre de cette étude. Vous pouvez exercer vos droits d'accès, de rectification et de suppression en contactant par mail l'adresse suivante : butmmiga1pide@gmail.com. *

☐ J'accepte les conditions d'utilisations

Quel parcours souhaitez-vous suivre ?

Sélectionner

Lors des Portes Ouvertes, nous demanderons aux visiteurs volontaires de répondre à un petit sondage. Nous l'avons donc réalisé à l'aide de l'outil Google Forms.

Ce sondage nous permettra de recueillir des avis sur notre atelier et de savoir si les participants envisagent ou non d'intégrer prochainement le BUT MMI.

Souhaitez-vous vous inscrire dans le BUT MMI à l'IUT Nancy-Charlemagne pour l'année scolaire 2026/2027 ?

- ☐ Oui
☐ Non

Qu'avez-vous pensé de notre atelier (points d'amélioration) ?

Votre réponse

Avez-vous appris de nouvelles informations sur le parcours MMI ?

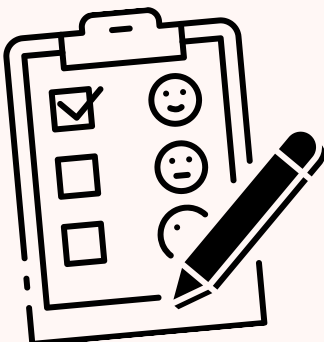
- ☐ Oui
☐ Non

Merci d'avoir pris le temps de répondre à notre sondage.

Envoyer

Effacer le formulaire

[Lien aperçu sondage](#)



Captures d'écran de l'aperçu du sondage.

Annexes

Questions du quiz : Cours

Cours/Difficulté	Facile	Moyen	Difficile
Production audiovisuelle	<u>Citez 3 genres de film.</u> R : À vérifier par l'animateur.	<u>Comment est mis en scène un plan américain ?</u> R : À partir des hanches jusqu'à la tête. Cela provient des duels dans les films de western.	<u>Citez 3 films d'Alfred Hitchcock</u> R : À vérifier par l'animateur.
Représentation et traitement de l'information	<u>Citez 2 formats de document image.</u> R : PNG, JPEG/JPG, GIF, WEBP, SVG, AVIF, ...	<u>Combien de décibels font des bruits ambiants ?</u> R : Autour des 55 décibels.	<u>Qui a inventé le principe des couleurs de l'arc-en-ciel ?</u> R : C'est Isaac Newton en 1666
Gestion de projet	<u>Citez 3 qualités qu'il faut avoir pour mener à bien un projet.</u> R : À vérifier par l'animateur	<u>Qu'est-ce qu'un rétroplanning ?</u> R : C'est un planning qui commence par la date finale.	<u>Qu'est-ce qu'un diagramme de GANTT ?</u> R : C'est un échancier sur la répartition des tâches.
Culture artistique	<u>Citez 3 pratiques artistiques.</u> R : Peinture, photographie, cinéma, sculpture, ...	<u>Citez 3 mouvements artistiques.</u> R : À vérifier par l'animateur.	<u>Citez 3 œuvres artistiques.</u> R : À vérifier par l'animateur.

Culture numérique	<u>Que veut dire WWW sur Internet ?</u> R : World Wide Web	<u>Qu'est-ce qu'un réseau social numérique ?</u> C'est une application qui permet à des personnes d'interagir entre elles.	<u>Quelle a été la fonction de la machine Enigma ?</u> R : Elle a servi à chiffrer et déchiffrer des messages pendant la seconde guerre mondiale.
Expression, communication et rhétorique	<u>Citez 3 fautes à ne pas faire lors d'un oral ?</u> R : À vérifier par l'animateur.	<u>Citez 3 logiciels permettant de créer des supports de présentation.</u> R : Canva, PowerPoint, Google Slide, Prezi, ...	<u>Qu'est-ce qu'un livrable ?</u> R : Un livrable est un résultat tangible (final ou intermédiaire), attendu par le client.
Ergonomie et accessibilité	<u>Donnez une définition de l'accessibilité web.</u> R : Ce sont des outils conçus de façon à ce que les personnes en situation de handicap puissent accéder aux contenus et fonctionnalités sans difficultés.	<u>Citez les 5 types de déficiences.</u> R : Visuelles, auditives, motrices, intellectuelles, cognitives.	<u>Comment font les personnes atteintes de cécité pour parcourir un site Internet ?</u> R : Ils utilisent des lecteurs d'écran et des claviers braille.
Économie et droit du numérique	<u>Qu'est-ce que le taux de croissance ?</u> R : C'est le taux d'évolution du PIB.	<u>Quelle est environ la valeur de la parité euro / dollar ?</u> R : 1€ = 1,17\$	<u>Combien de salariés maximum peut avoir une micro-entreprise ?</u> R : Le maximum s'élève à 10 personnes.

Stratégie de communication	<u>Quelle est la différence entre convaincre et persuader ?</u> R : Convaincre c'est avec des arguments logiques, tandis que persuader, c'est avec les sentiments.	<u>C'est quoi un cadrage positif dans une publicité ?</u> R : Cela montre les points encourageants et positifs.	<u>Qu'est-ce qu'une communication engageante ?</u> R : C'est une façon de communiquer qui incite activement la personne à s'impliquer et s'engager dans le message.
Production graphique	<u>Quel logiciel payant est le plus utilisé pour créer des designs ?</u> R : Nom d'un des logiciels de la suite Adobe.	<u>À quoi servent les calques ?</u> R : Ils servent à modifier et verrouiller des objets uniques.	<u>Quel est le raccourci de clavier sur Adobe Illustrator pour se déplacer sur le document ?</u> R : C'est la barre espace.
Hébergement	<u>Par quel élément commence le plus couramment une URL ?</u> R : Par le protocole (sigle HTTP ou HTTPS)	<u>C'est quoi une adresse IP ?</u> R : Une adresse IP est un numéro unique qui identifie un appareil connecté à Internet.	<u>Qu'est-ce qu'un chemin absolu ?</u> R : Un chemin absolu est un chemin d'accès complet spécifiant l'emplacement exact d'un fichier ou d'un dossier à partir de la racine du système de fichiers.
Développement web	<u>Citez 2 navigateurs web.</u> R : Google Chrome, Microsoft Edge, Safari, Mozilla Firefox, Brave, Opera, Vivaldi, ...	<u>À quoi sert un navigateur web ?</u> R : Il permet d'afficher le contenu de pages disponibles sur le World Wide Web.	<u>Quel est le langage de programmation qui permet de rendre les pages web dynamiques ?</u> R : Javascript

Projet Personnel et Professionnel	<u>Est-il obligatoire de mettre une photo sur son CV ?</u> R : Non.	<u>Que veut dire l'acronyme CV ?</u> R : Curriculum Vitae	<u>Quelle est la différence entre le savoir-être et le savoir-faire ?</u> R : Les savoir-faire sont des compétences et les savoir-être sont des attitudes et comportements.
Intégration	<u>Citez 2 langages de programmation.</u> R : HTML, CSS, JavaScript, Python, SQL, C, C++, Java, Bash, VBScript, PowerShell, ...	<u>Citez 3 types de balises HTML.</u> R : À vérifier par l'animateur.	<u>Citez 2 éditeurs de code.</u> R : Visual Studio Code, Sublime Text, Spacemacs, PyCharm, Notepad++, GitHub, ...

Il y aura 42 questions dans cette catégorie.

Questions du quiz : Générale

Thème/Difficulté	Facile	Moyen	Difficile
Thème IA	Cette image a-t-elle été réalisée par l'IA ?		
Thème film	À quel film appartient cette réplique ?		

Thème film

Facile

- « Téléphone maison. »

R : ET

- « Je suis ton père. »

R : Star Wars

- « Vers l'infini et au-delà »

R : Toy Story

Moyen

- « Avec un grand pouvoir viennent les grandes responsabilités »

R : Spiderman

- « La vie c'est comme un boîte de chocolats : on ne sait jamais sur quoi on va tomber. »

R : Forest Gump

- « – Il s'appelle Juste Leblanc. – Ah bon, il n'a pas de prénom ? – Je viens de vous le dire : Juste Leblanc... Votre prénom c'est François, c'est juste ? Eh bien lui c'est pareil, c'est Juste. »

R : Un dîner de con

Difficile

- « Le problème n'est pas le problème. Le problème, c'est ton attitude face au problème. »

R : Pirate des Caraïbes

- « Les gens s'intéressent à l'art parce que c'est la seule trace de notre passage sur Terre. »

R : Intouchable

- « Si tu veux un conseil, oublie que t'as aucune chance. On sait jamais, sur un malentendu ça peut marcher. »

R : Les Bronzés font du ski

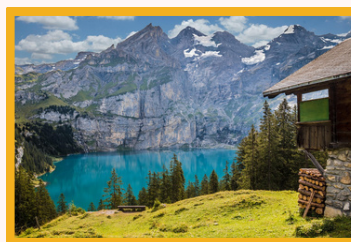
Thème IA

Facile

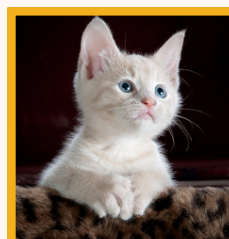
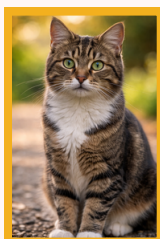
IA



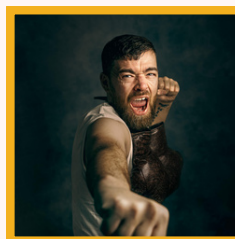
Vraie image



Moyen



Difficile



Il y aura 12 questions dans cette catégorie, 3 par thèmes et par difficultés.

Questions du quiz : Formation

Difficulté	Facile	Moyen	Difficile
Formation	<u>Que veut dire le sigle MMI ?</u> R : Métiers du Multimédia et de l'Internet <u>Que veut dire l'acronyme BUT?</u> R : Bachelor Universitaire de Technologie <u>Citez 3 métiers réalisables après la formation MMI.</u> R : À vérifier par l'animateur <u>Le BUT MMI dure combien d'années ?</u> R : La formation dure 3 ans.	<u>Combien de parcours sont proposés en BUT MMI ?</u> R : 3 parcours sont proposés : Création numérique, stratégie de communication et design d'expérience et développement web et dispositifs interactifs <u>Peut-on faire de l'alternance pendant le BUT MMI ?</u> R : Oui, lors de la troisième année.	<u>Combien y a-t-il de départements MMI en France ?</u> R : Il y a une trentaine de départements MMI en France. <u>Le parcours MMI à Nancy est à la combienième place en France ?</u> R : Nancy est à la quatrième place du classement sur une trentaine de départements environ. <u>C'est quoi une SAÉ ?</u> R : Une SAÉ signifie Situation d'Apprentissage et d'Évaluation. C'est un projet dans lequel tu es évalué en situation réelle et professionnelle.

Questions du quiz : Formation

Difficulté	Facile	Moyen	Difficile
Formation		<u>Qu'est-ce qu'un portfolio ?</u> R : C'est un dossier contenant vos réalisations afin de promouvoir votre travail auprès d'une entreprise.	<u>Quelle est le taux d'insertion professionnelle suite à la formation MMI ?</u> R : Entre 70 et 90% dans les mois suivant l'obtention du diplôme.

Il y aura 11 questions dans cette catégorie.

Exemple de fiche de questions :

Questions de cours			
Cours/Difficulté	Facile	Moyen	Difficile
Production audiovisuelle	Citez 3 genres de film. R : À vérifier par l'animateur.	<u>Comment est mis en scène un plan américain ?</u> R : À partir des hanches jusqu'à la tête. Cela provient des duels dans les films de western.	<u>Citez 3 films d'Alfred Hitchcock</u> R : À vérifier par l'animateur.
Représentation et traitement de l'information	Citez 2 formats de document image. R : PNG, JPEG/JPG, GIF, WEBP, SVG, AVIF, ...	Combien de décibels font des bruits ambiants ? R : Autour des 55 décibels.	Qui a inventé le principe des couleurs de l'arc-en-ciel ? R : C'est Isaac Newton en 1666.
Gestion de projet	<u>Citez 3 qualités qu'il faut avoir pour mener à bien un projet.</u> R : À vérifier par l'animateur	<u>Qu'est-ce qu'un rétroplanning ?</u> R : C'est un planning qui commence par la date finale.	Qu'est-ce qu'un diagramme de GANTT ? R : C'est un échéancier sur la répartition des tâches.
Projet Personnel et Professionnel	Est-il obligatoire de mettre une photo sur son CV ? R : Non.	Que veut dire l'acronyme CV ? R : Curriculum Vitae	<u>Quelle est la différence entre le savoir-être et le savoir-faire ?</u> R : Les savoir-faire sont des compétences et les savoir-être sont des attitudes et comportements.
Culture artistique	Citez 3 pratiques artistiques. R : Peinture, photographie, cinéma, sculpture, ...	<u>Citez 3 mouvements artistiques.</u> R : À vérifier par l'animateur.	<u>Citez 3 œuvres artistiques.</u> R : À vérifier par l'animateur.

Répartition des goodies :



Lien vers le schéma : [Schéma de répartition des goodies](#)

Annexes

Matrice carte mentale

Lors de la séance du 1er décembre 2025, nous avons réalisé, sur Canva, une matrice présentant les différentes étapes d'un projet en gestion de projet.

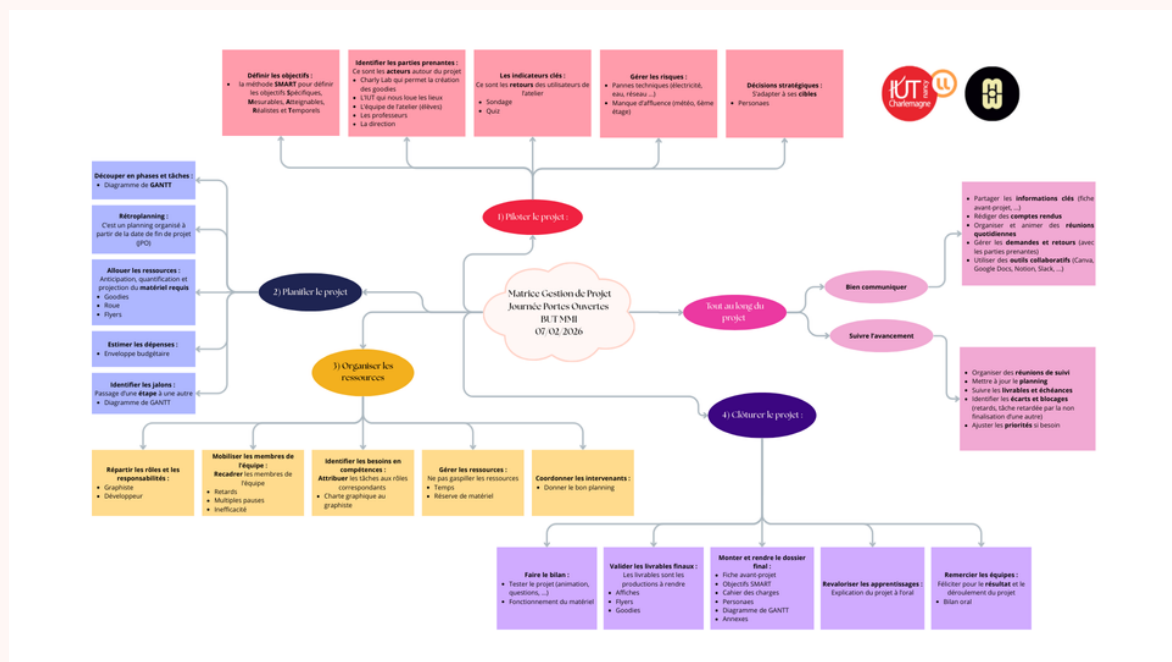


Image de la matrice carte mentale.

Lien pour la matrice : [Matrice](#)

Annexes

Flyers

Nous avons décidé de réaliser des flyers avec les comptes Instagram et Facebook du BUT MMI et de l'IUT Nancy-Charlemagne. Nous les aurions laissés à disposition du public sur notre atelier. Cependant, suite à des complications concernant les logos, nous avons décidé de ne pas les faire.

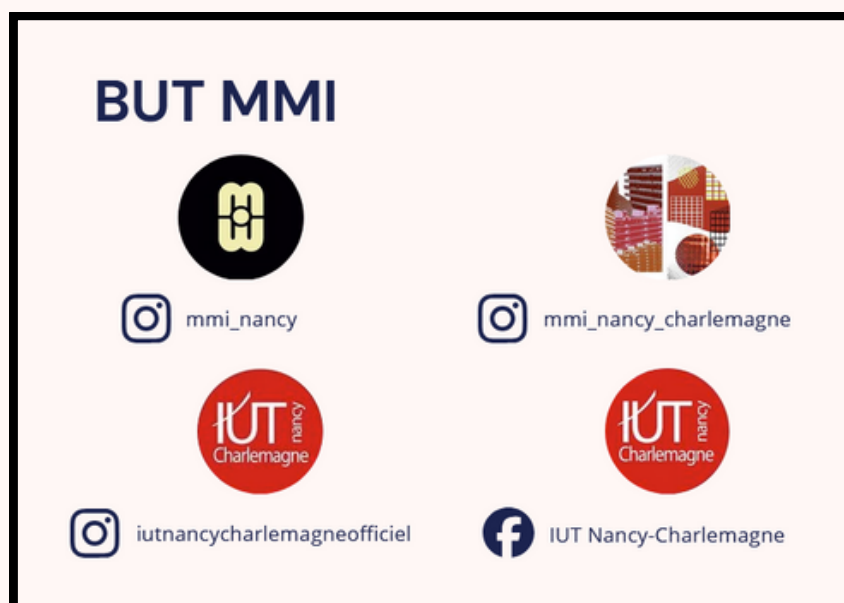


Image des designs des flyers.

Annexes

Tâches	Qui ?
Demande d'autorisation	Amélie, Lucie, Amandine
Mise en page du dossier	Amandine
Rédaction fiche avant-projet	Lucie
Rédaction cahier des charges	Amélie
Personnaes	Amandine
Diagramme de GANTT	Lucie
Sondage	Amélie
Création et modélisation des goodies	Amélie, Lucie, Amandine
Finalisation des goodies (peinture, montage et découpage)	Lucie et Amandine

Annexes

Matrice carte mentale	Amandine, Amélie, Lucie
Charte graphique	Amandine
Objectif SMART	Amélie
Création de la roue	Lucie, Amélie, Amandine
Réalisation des flyers	Amandine
Questions pour le quiz	Amélie
Rédaction des annexes (autre que les questions du quiz)	Amandine
Liste des tâches	Amandine
Conclusion	Amélie
Relecture	Lucie, Amandine, Amélie
Diaporama	Amélie, Amandine

Annexes

Sources

Les images utilisées dans les questions “Cette image a-t-elle été réalisée par l’IA ?” sont générées via **ChatGPT** ou proviennent de la banque d’images libres de droit **Pixabay**.



Logo de ChatGPT.



Logo de Pixabay.