



CŒUR & COTEAUX  
**COMMINGES**  
COMMUNAUTÉ DE COMMUNES

# Hackathon

Projet 5C

A travers des modules ludiques et amusants, l'enfant découvre le parcours des aliments et les bienfaits de l'activité physique.

Simon, Julien, Guillaume et Eric

# Sommaire

- Storyboard
- Projet canvas
- Benchmark
- Croquis
- Charte graphique
- Technologies
- Maquette globale
- Module fonctionnel

# Storyboard

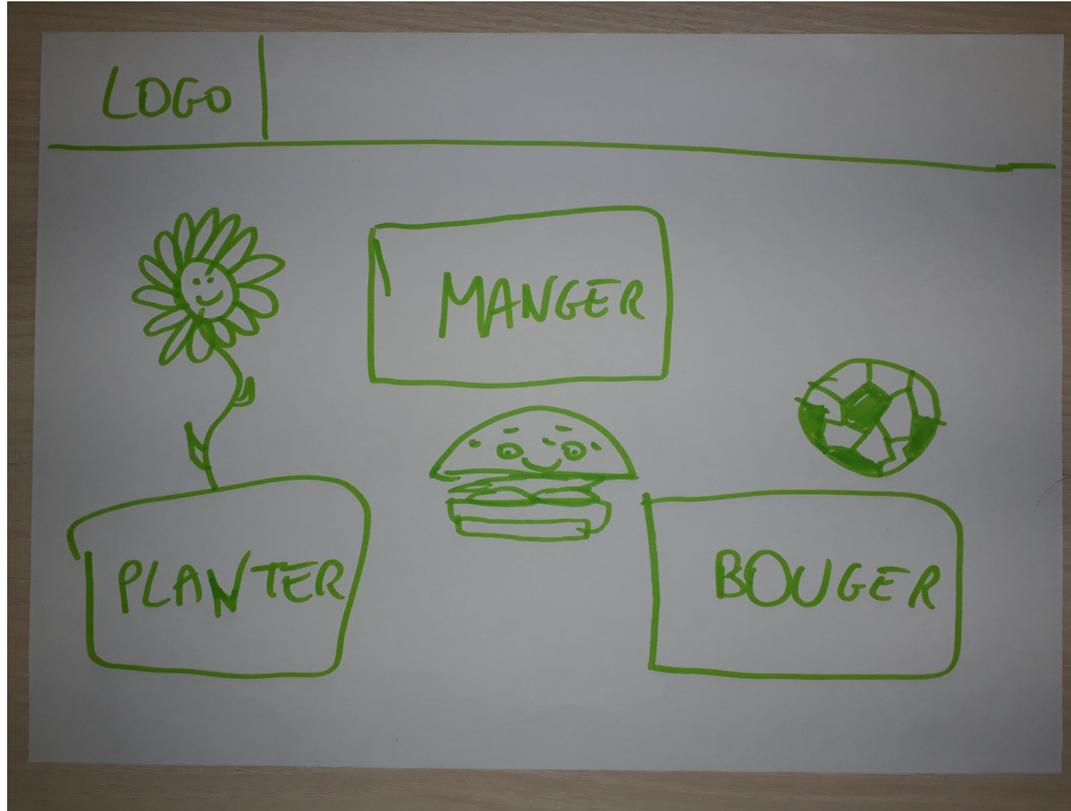
- sensibilisation de l'enfant à son cadre alimentaire => vidéo
- connexion via ordinateurs ou tablettes => adaptée aux enfants
- modules ludiques (quizz, jeux) => amusement
- remise d'une attestation => plaisir, challenge réussi
- travaux pratiques (sorties, préparation d'un plat)

# Projet canvas

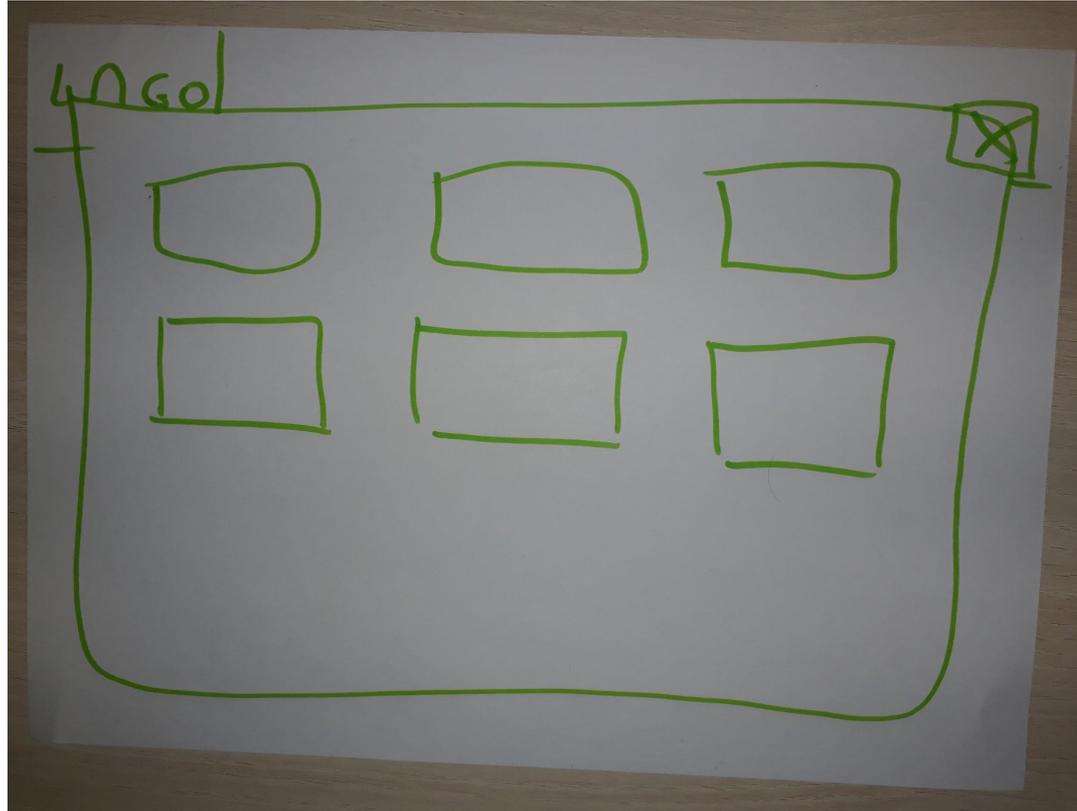
- Objectifs de la solution et résultats attendus :
  - l'enfant est plus alerte de son environnement alimentaire
  - l'enfant prend du plaisir à faire du sport
- Public cible :
  - enfants de maternelle (de 3 à 5 ans) d'ALAE (accueil de loisirs associé à l'école)
- Indicateurs de succès :
  - quantitatifs : tous les enfants de la 5C inscrits à l'ALAE ont participé la 1ère année
  - qualitatifs : les enfants retiennent et optent pour une bonne hygiène de vie
- Risques :
  - l'enfant n'est pas intéressé
  - budget et moyens insuffisants des écoles



# Croquis

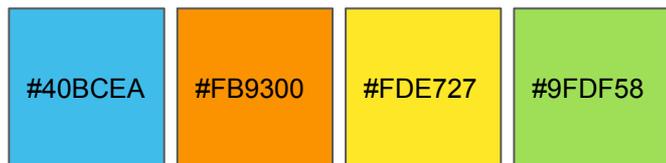


# Croquis



# Charte graphique

## Palette de couleurs



## Logo



## Mots-clés

- simple
- épuré
- coloré
- ludique
- enfantin
- flat

## Typographie

Indie Flower

Planter  
Manger  
Bouger

Kavivanar

Planter  
Manger  
Bouger

## Images



# Technologies



# Maquette globale



*Planter, Manger, Bouger.*

Manger

Planter

Bouger

# Module fonctionnel

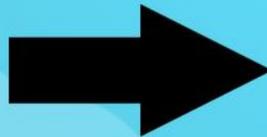
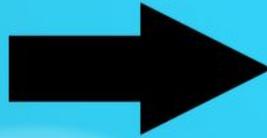


*La vie de la patate*

X



Réessayer



MERCI  
POUR VOTRE  
ATTENTION