

gaetan@vanbeek.ch  
van Beek's Lesa  
Rampe de la gare 2  
1290 Versoix

# leso! TELIERS

SOCIAL NUMERIQUE

## BUSINESS PLAN

L'éducation au numérique par le numérique

Avec le soutien du Faclab du département de l'innovation numérique de l'université de Genève.

**faclab**



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

## Table des matières :

1. Executive Summary.....	2
2. Business Model .....	4
3. Vision et Mission .....	7
4. Relevé de l'analyse PESTEL.....	8
5. Prestation de services .....	10
6. Marché .....	12
7. Marketing .....	12
8. Analyse SWOT .....	15
9. Risques .....	16
10. Plan financier .....	17
11. Conclusion .....	20

## 1. Executive Summary :

### a. Situation de départ

Les outils numériques font partie de notre vie à toutes et tous et transforment fondamentalement notre quotidien que ce soit en termes de sécurité, d'inclusion, de pratiques sociales et culturelles ou d'emploi.

Face à ces modifications, en tant qu'individu, nous sommes amené·e·s à nous adapter en développant de nouvelles pratiques et en développant de nouvelles compétences.

Ces changements modifient fondamentalement le travail des professionnel·le·s de l'encadrement et d'accueil de personne ainsi que le travail éducatif des parents, ce qui crée un grand nombre d'incompréhensions et de peurs souvent relayées par les médias.

Chez les enfants et adolescent·e·s, la situation est encore plus complexe, car ils et elles ne sont pas capables d'analyser ces changements. Ils doivent évoluer dans un contexte mouvant et n'ont que très peu d'occasions d'échanger avec des adultes compétents dans ce domaine.

Sous une certaine forme, la sensibilisation aux risques de l'utilisation du numérique est déjà présente dans certaines institutions de prévention. Cependant, elle se concentre, comme pour les autres secteurs, sur la prévention des risques avec des conférences et la mise à disposition de brochures. Nous pensons que ce n'est pas suffisant pour répondre à l'immense diversité des besoins que créent ces nouveaux contextes sociétaux.

Chez Lesa.teliers, nous pensons qu'il est nécessaire d'adopter une pratique complexe répondant simultanément à plusieurs besoins tout en expérimentant nous même de nouvelles démarches.

Ainsi, nous souhaitons proposer un programme d'interventions ayant pour but l'expérimentation de démarches de développement de compétences numériques chez les enfants et adolescent·e·s, de formation des professionnel·le·s des actions sociales, éducatives, culturelles et scolaires à l'intégration du numérique dans leurs démarches et projets et de formation des parents à l'utilisation du numérique pour une visée éducative.

Par l'articulation de ces trois axes de travail, nous garantissons une expertise allant de l'expérimentation quotidienne et de contact constant avec la culture jeune jusqu'à la création et la mise en place de formations à destination des adultes qu'ils soient professionnels ou non.

### **b. Objectifs**

Soutenir le développement des compétences sociales, culturelles, professionnelles et techniques des enfants et adolescent·e·s en expérimentant des approches innovantes utilisant des outils numériques.

Soutenir le développement des compétences numériques et pédagogiques des professionnel·le·s des actions sociales, communautaires, culturelles et scolaires.

Soutenir le développement des compétences numériques et éducatives des parents.

### **c. Besoins financiers et utilisation**

Aujourd'hui, nous avons besoin de 56 784.6 CHF que nous utiliserons pour créer notre SÀRL, investir dans un véhicule de fonction, investir dans du matériel numérique et réaliser notre projet de construction de nos propres outils pédagogiques via ce que nous avons appelé notre «Minecraft box» (c.f. rapport d'activité).

Grâce à ce financement, nous pourrions conserver nos activités pour cette année 2023 afin de devenir autonomes en 2024 grâce au développement de notre réseau et de certaines de nos compétences (marketing notamment).

## 2. Business Model :

### a. Partenaires clés

Université de Genève : via leur Faclab, en fournissant une promesse de collaboration, des locaux, du matériel, des projets, le réseau universitaire et un cadre de recherche sur la pédagogie par projet.

Association noetic et ville de Fribourg : via la mise en place de plusieurs cours Minecraft, de plusieurs camps de vacances et la mise à disposition de leur infrastructure.

L'association Sésame de l'arrondissement scolaire de Rolle : via la mise en place de plusieurs ateliers Minecraft et la mise à disposition de leurs compétences et matériel.

La haute école Pédagogique du canton de Vaud : via la mise en place d'un cadre de recherche sur la pédagogie de projet et la pédagogie par le jeu.

L'association Cybercoach : via la prospection et la mise à disposition de clients potentiels.

### b. Activités clés

Ateliers Minecraft de développement de compétences numériques pour enfants, adolescent·e·s et jeunes adultes.

Animation en milieu social, éducatif, culturel et scolaire d'activités d'éducation numérique par le numérique.

Formation et conférence pour parents et professionnel·le·s de l'encadrement sur l'utilisation du numérique pour le développement de compétences sociales, culturelles et professionnelles.

### c. Ressources clés

Compétences pluridisciplinaires uniques situées entre le développement communautaire, le travail social, la pédagogie et les usages numériques.

Projets uniques et innovants avec un très fort potentiel de développement de compétences par une méthodologie pluridisciplinaire efficace et originale.

Forte capacité d'adaptation et de réaction, grande mobilité, créativité, hospitalité.

#### **d. Proposition de valeur**

Nous créons une proposition ludique et dynamique d'éducation au numérique par le numérique.

Notre approche ne se contente pas d'informer, de sensibiliser ou de prévenir les risques, mais intègre ces aspects dans une démarche pédagogique complexe ce qui la rend attractive, non moralisatrice et perméable à la culture de nos usager·e·s.

#### **e. Clients / usagers**

Nos clients sont les institutions sociales, culturelles et scolaires faisant face à des problématiques liées au numérique et pouvant être résolue par l'éducation au numérique par le numérique.

Ces institutions encadrent trois groupes avec des besoins spécifiques, nos offres sont pensées pour y répondre.

Aux institutions avec un public de parents, nous proposons des conférences permettant à leur public de mieux comprendre la pratique de leurs enfants, nous abordons les enjeux du numérique de manière complète et complexe pour ne pas entrer dans la simplicité attractive de ne donner que des règles trop simples et générales pour répondre à leurs problèmes du quotidien.

Aux professionnel·le·s encadrant·e·s, nous formons à l'intégration des problématiques liées à l'usage du numérique dans leur posture professionnelle, leurs projets institutionnels et leurs activités quotidiennes.

Aux enfants et adolescent·e·s, nous offrons des lieux d'échanges, de sensibilisation, d'information et de développement, de compétences par l'utilisation d'outils numériques.

#### **f. Relation client**

Au vu de nos observations, la plupart des professionnel·le·s des institutions qui nous intéressent ne sont pas de suite intéressés par des programmes d'activités et de formation complexes pour plusieurs raisons. Soit parce qu'ils n'ont pas conscience de leur manque de compétence dans le domaine numérique, soit parce qu'ils ne pensent pas que la question du numérique nécessite une attention particulière dans leur établissement.

Notre stratégie de communication nous pousse donc à établir une procédure permettant d'approcher les institutions avec des activités simples qui permettront de stimuler l'émergence des besoins.

Pour cela, nous proposons de simples activités de sensibilisation sur un après-midi, pour les enfants et adolescent·e·s. Cela permet aux professionnel·le·s qui nous engage de ne pas avoir à intégrer le numérique dans leurs pratiques pour notre premier contact.

Grâce à cette animation, nous récoltons des informations sur les besoins de l'institution, son approche ou l'avis de l'équipe sur le numérique et entamons une relation axée sur les potentiels besoins que feraient émerger les discussions.

Pour les associations, nous proposons une présence sur les colloques et comités pour atteindre directement l'ensemble des décideurs.

Nous déléguons la recherche des enfants et adolescent·e·s participant à nos ateliers Minecraft aux institutions qui les encadrent (p-ê noetic academy et centre Sésame).

### **g. Canaux**

Réseaux sociaux :

Communication des activités de l'entreprise et tout particulièrement des projets Minecraft ayant lieu via l'association noetic avec qui a été négocié la possibilité d'utiliser les images des ateliers.

L'atelier Minecraft est un produit facilement communicable et facile à interpréter pour tous les publics, ses avantages sautent rapidement aux yeux même pour les moins convaincus. Les canaux utilisés sont LinkedIn et notre site internet.

Réseaux associatifs :

Mise en place d'un réseau actif avec, au centre, le maintien de relations de qualité avec des créateur·trice·s de jeux vidéo, la fédération suisse de e-sport, la fédération Geneva e-sport et les game lab de l'UNIL et de la HEP, mais aussi des associations de maison de quartier, la fédération cantonale des centres de loisirs et de rencontre du canton de Genève.

Réseaux professionnels

Utilisation du réseau des maisons de quartier et de la FAS(e) présentant de grands potentiels par leur volonté de réunir les associations genevoises autour d'elles.

Utilisation du réseau Intercentre regroupant les centres de jeunes et maison de quartier allant de Coppet à Lausanne en passant par la vallée de Joux.

### **i. Revenus**

Facturation des prestations

Recherche de fonds privés et publics.

### **h. Structure des coûts**

Ressources humaines : animation et conception des activités et des formations, gestion de projet, communication - prospection

Ressources matérielles : construction des outils pédagogiques, achats de matériel numérique, renouvellement du matériel numérique, véhicule de fonction, site internet, serveur (données), licences de jeux vidéo

## **3. Vision et Mission :**

### **a. Notre vision**

Devenir un acteur incontournable de la question de la prévention, la sensibilisation et l'éducation au numérique sur les cantons de Genève et de Vaud.

Agir significativement sur le bien être des enfants et adolescent·e·s en améliorant leurs compétences et leur compréhension du contexte dans lequel ils·elles évoluent.

Être initiateur et/ou acteur d'un réseau de compétences numériques formé par les jeunes et les professionnel·le·s pour le soutien aux projets participatifs, la création de nouveaux emplois, l'amélioration significative de la place de l'apprentissage autodidacte dans le monde professionnel, l'amélioration significative de la place de la pédagogie de projet dans le monde de l'enseignement.

### **b. Nos valeurs**

Ouverture, inclusion, valorisation de l'individu et de ses capacités, égalité, équité, valorisation de la citoyenneté, valorisation des groupes d'individus.

### **c. Notre mission**

Soutenir le développement des compétences des enfants et adolescent·e·s par l'utilisation d'outils numériques.

Soutenir le développement des compétences numériques et pédagogique des professionnel·e·s des actions sociales, communautaires, culturelles et scolaires.

Soutenir le développement des compétences numériques et éducatives des parents.

## 4. Relevé de l'analyse Pestel :

### a. Facteurs politiques

Fédéral : les échos politiques sur la question de l'éducation numérique sont faibles au niveau fédéral. Ces décisions relèvent plutôt de la compétence des cantons. Nous relevons tout de même que de grandes associations comme la Fédération suisse de e-sport ont énormément de mal à recevoir des financements de l'état.

Genève : la situation politique est complexe, les débats sont d'actualité, l'intégration de la transition numérique dans les démarches du canton est admise, mais son application pour les enfants et adolescent·e·s et la forme qu'elle doit prendre ne font pas l'unanimité ce qui pousse le canton et particulièrement le DIP à un maintien du statu quo sur les questions de l'intégration par le canton du numérique dans ses démarches axées sur l'encadrement des enfants et adolescents et l'enseignement.

Le canton finance donc plusieurs institutions avec comme mission de proposer une approche du jeu «sain et responsable» pour le jeu vidéo et de la sensibilisation aux risques pour les autres aspects de l'éducation numérique (association noetic, Geneva e-sport, Action innocence ...).

Vaud : le canton s'est déjà positionné sur l'intégration du numérique auprès de ses élèves. L'initiative EDUNUM est certes contestée par endroits, mais elle est bien implantée et il y a peu de risques qu'elle soit arrêtée alors qu'elle est quasiment finie.

Comme le canton ne s'est concentré que sur les écoles, les autres publics ne sont pas touchés par leur politique de transition numérique (association, parents, jeunes adultes ...).

Opinion publique : les opinions publiques et par conséquent les opinions politiques subissent un fort changement depuis quelques années sur la question du numérique. Dans cette période post-covid, il est devenu plutôt évident pour tous les acteur·trice·s des communautés composant notre société locale que la question de l'éducation au numérique doit être fournie aux jeunes.

### b. Facteurs économiques

Nous sommes dans une période de crise énergétique et économique, la plupart des budgets alloués à la culture et au social sont revus à la baisse pour la plupart des grandes institutions.

Le marché des nouvelles technologies est extrêmement dynamique et propose un énorme champ de possibilités d'expérimentations et de nouveautés.

### c. Facteurs sociaux

La culture numérique est fortement présente dans tous les aspects sociaux et culturels de la vie de l'ensemble des individus et des institutions suisses.

Les compétences numériques sont valorisées et encore rares.

Nous observons que la question de la gestion des problématiques liées au numérique semble réunir l'ensemble des professionnel·le·s encadrant·e·s et de leurs instituts de formation.

Les pratiques numériques sont au centre des pratiques culturelles des enfants et adolescent·e·s et sont présentes dans toutes leurs pratiques sociales.

Nous observons une peur au sujet de certaines problématiques comme la cybersécurité, le cyberharcèlement, le droit à l'image ainsi que de très mauvaises pratiques et une forte difficulté des professionnel·le·s à donner des réponses et outils réellement pertinents.

#### **d. Facteurs technologiques**

Immense diversité d'outils d'apprentissage, d'outils pédagogiques numériques disponibles sur le marché.

La plupart des individus sont dotés de matériel informatique.

#### **e. Facteurs environnementaux**

La crise COVID a révélé de grands manques dans notre capacité à assurer la durabilité de nos activités face à ce genre de situations. Un changement de mentalité opère actuellement qui pousse à une numérisation de la plupart des services.

Les nouvelles modalités d'apprentissage et les outils numériques sont au centre des questionnements du monde académique et de la recherche.

Forte demande de parler de sobriété numérique et de trouver comment inscrire notre pratique numérique dans une optique de développement durable.

Regard critique sur les questions numériques face à la crise écologique et leur grande consommation d'électricité.

#### **e. Facteurs légaux**

Notre intervention est intercantonale et se réfère donc à deux systèmes de réglementation et de normes.

Les normes d'accueil et les locaux sont définis par les institutions clientes, leurs normes d'accueil s'appliquent.

#### **f. Synthèse**

La situation est ambivalente et demande de prendre de grandes précautions avant de communiquer des offres afin qu'elles correspondent aux demandes locales.

Même s'il est admis partout que le numérique est une préoccupation légitime, la forme que doivent prendre les approches d'éducation est fortement critiquable et critiquée.

Les politiques cantonales conditionneront nos actions, il est inutile de chercher à intégrer les écoles du canton de Vaud alors qu'il est stratégiquement incontournable de se positionner dans les écoles du canton de Genève.

## 5. Prestations de service :

### a. Ateliers numériques pédagogiques proposés aux institutions

Ateliers pour enfants et adolescent·e·s utilisant les méthodologies de projet AGILE pour les amener à développer un projet de grande envergure dans un cadre pédagogique favorisant la participation active et la prise de responsabilité.

Les projets sont réalisés grâce au développement de compétences dans l'utilisation d'outils numériques : jeux vidéo, programmes de retouches graphiques et de création visuelle, logiciels de conception 3D, imprimantes 3D et laser, logiciels de montage vidéo et audio, etc., et le développement de compétences sociales et professionnelles.

Les projets ont lieu dans des institutions qui accueillent des enfants et adolescent·e·s.

Ces ateliers sont un de nos atouts majeurs, car notre expérimentation touche 3 grands thèmes de recherche pédagogiques : l'utilisation du numérique pour le développement de compétence, la pédagogie par projet et la place du ludique dans les démarches pédagogiques.

En effet, au-delà de la question du numérique, nous appliquons des méthodes pédagogiques encore trop peu utilisées dans les écoles et autres institutions alors qu'elles sont au centre des méthodes utilisées en entreprise. Pour cela, ces ateliers permettent de développer les compétences créatives et techniques, mais aussi et surtout d'apprendre à apprendre de manière autonome et à fonctionner en équipe.

#### **Atelier Minecraft** (c.f. rapport activité)

L'atelier Minecraft regroupe 11 adolescent·e·s entre 12 et 18 ans une fois par semaine pour travailler sur la reproduction de leur ville dans Minecraft (lego virtuel). Le projet est actuellement actif à Fribourg, Genève et Rolle.

Les jeunes sont amenés à analyser des données physiques et numériques (photos, cartes numériques, données cadastrales, observations) pour les intégrer dans Minecraft qui est utilisé ici comme outil de conception 3D.

Le jeu est utilisé comme moyen de régulation du groupe et de motivation des participant·e·s qui se retrouvent à mettre en place un projet complexe de grande envergure sur un de leurs jeux préférés (Minecraft étant le jeu le plus vendu de tous les temps).

Les participant·e·s ont la possibilité de travailler sur plusieurs ensembles de compétences en fonction des responsabilités qu'ils souhaitent prendre et d'intégrer des groupes en tant qu'expert·e·s dans un ou plusieurs domaines : l'architecture, le design, la programmation, le développement durable et la gestion de projet.

Par exemple, José (prénom fictif) a décidé de travailler sur l'intégration des logos de marques locales de boissons dans la gare de la ville de Fribourg. Il a été amené à effectuer des recherches et contacter des partenaires pour avoir l'autorisation d'utiliser leurs logos pour le projet. Ainsi obtenu, il a pu travailler à recréer le logo dans le jeu en Pixel Art et à l'intégrer avec toutes les contraintes techniques que cela génère.

## b. Formations pour les professionnel-le-s et/ou parents

Formations sous la forme de conférences et d'ateliers axés sur l'éducation numérique des enfants et adolescent-e-s et la mise en place de projets participatifs en lien avec le numérique ou la culture numérique.

Pour les professionnel-le-s, nous proposons des formations permettant d'intégrer les questions liées au numérique et à son usage par les enfants et adolescent-e-s dans un programme institutionnel, dans une démarche sociale et culturelle, dans une posture professionnelle et dans des activités du quotidien.

Nous sommes spécialisés sur la question de l'intégration du jeu vidéo dans des espaces d'accueil de la jeunesse.

Cette articulation entre travail social et jeu vidéo est unique à notre connaissance, mais il existe déjà plusieurs propositions de formations numériques et la demande est forte.

Pour les parents, nous créons une proposition unique de formation à l'éducation numérique axée sur les potentiels éducatifs des écrans pour apprendre à les utiliser dans une démarche d'apprentissage et de développement de compétences.

Nous prenons ici un sens différent des autres institutions, nous ne parlons pas de limiter l'utilisation, mais de comment l'utiliser de manière saine, responsable ET bénéfique pédagogiquement parlant.

Nous avons aussi développé des concepts de soirées parents – enfants.

Cette approche est unique à notre connaissance et la demande est forte.

## c. Animations

Animations sur le thème du numérique pouvant se décliner sous plusieurs formes avec une structure axée sur la pratique en premier lieu et la discussion ensuite.

Après-midi jeu vidéo avec plusieurs jeux amenés en fonction du nombre d'enfants et de leur âge pour qu'ils les découvrent, une pause permettant le repos et la discussion autour des utilisations du jeu vidéo à l'école ou à la maison, puis retour au jeu.

Les thématiques abordées sont très larges, il s'agit surtout de créer une première approche sensibilisatrice et de convaincre les professionnel-le-s qu'il faut prendre cette thématique au sérieux, car nous sommes persuadés qu'une éducation au numérique efficace ne se fait que dans sa pratique régulière et son intégration dans toute l'institution.

Cette approche est unique bien qu'il existe déjà quelques associations proposant des après-midi numériques, notre particularité vient de l'articulation de compétences entre travail social et éducation numérique et de notre volonté de ne pas considérer cette action comme une finalité, mais comme le début d'un processus.

## 6. Marché :

### Concurrence

Menace de nouveaux entrants :

La menace de nouveaux entrants est forte, cette thématique est de plus en plus centrale dans les travaux de Bachelor et de Master des écoles sociales, pédagogiques et des universités. Les expert·e·s sont donc de plus en plus nombreux·ses sur le marché.

La mesure choisie est de fédérer un maximum de professionnel·le·s autour du projet pour trouver, former et embaucher ces futurs arrivant·e·s.

Menace de produits de substitution :

La menace de produits de substitution est forte, car les institutions actives dans la prévention sont actuellement dans l'obligation d'adapter leurs propositions. Cependant, les produits en question ne peuvent en aucun cas remplacer l'articulation de nos trois produits entre pratique pédagogique, formation et animation de sensibilisation et cela, nous sommes les seuls à le proposer.

Pouvoir de négociation des client·e·s :

Les client·e·s n'ont aucun autre produit à leur connaissance pour pouvoir négocier, ils le font sur la base de leurs appréciations subjectives, ce qui ne permet pas d'évaluer de la difficulté de la négociation future avec un client·e.

Concurrence / Rivalité :

Il y a peu de rivalité dans la relation avec les concurrent·e·s qui sont plutôt heureux·ses de savoir qu'ils ne sont pas seuls tant la demande est grande.

Nos compétences sont uniques et cela est très clair pour nos concurrent·e·s, ce qui rend la collaboration beaucoup plus aisée.

## 7. Marketing :

### a. Clients

Nos clients sont les institutions d'encadrement des enfants, adolescent·e·s et jeunes adultes, principalement des cantons de Genève et Vaud, mais aussi des cantons du Valais et de Fribourg.

Elles ont des formes juridiques diverses, ce sont des associations, des fondations, des institutions publiques et des PME. Ce sont des écoles, des maisons de quartier, des centres de jeunes, des universités, des hautes écoles, des foyers, des UAPE...

Elles ont deux points communs, ce sont des lieux d'accueil qui ont des besoins en termes de développement de compétences numériques.

## b. Canaux de communication

Réseaux sociaux - Utilisation du réseau LinkedIn <https://www.linkedin.com/in/gaetan-vanbeek-001151200/>

Vitrine numérique - Site internet [gaetan.vanbeek.ch](http://gaetan.vanbeek.ch)

Réseaux interinstitutionnels - Intercentre (réseau des lieux d'accueils socioculturels de la Côte), Fas(e) fondation pour l'animation socioculturelle à Genève, Fasl fondation pour l'animation socioculturelle à Lausanne

Réseaux associatifs - Fédération suisse de e-sport, Geneva e-sport, association noetic, association Cybercoach, Fédération des centres de loisirs et de rencontre (FCLR)

Réseaux académiques - Centre Learn EPFL, HEP Vaud, UNIGE, HETS

Réseaux professionnel - Formateur·trice·s et anciens formateur·trice·s de l'initiative EDU-NUM, Étudiant·e·s et anciens étudiant·e·s de l'HETS, Animateur·trice·s socioculturel·le·s des cantons de Genève et Vaud

## c. Stratégie de communication

Asseoir la légitimité de l'entreprise par la réalisation d'expérimentations concrètes. Mettre en place des projets potentiellement déficitaires avec des institutions afin de pouvoir communiquer de réels résultats et valider une expertise de terrain.

Les ateliers Minecraft de Fribourg, Rolle et Genève ont été choisis pour leur fort potentiel de communication. Grâce à des images régulières et un projet parlant à toutes et tous, nous nous positionnons comme des acteurs de l'expérimentation de terrain.

Entretenir un lien fort avec les associations et fondations déjà présentes sur le terrain et collaborer avec elles. Association Cybercoach, association noetic, Geneva e-sport, profiter de leurs connaissances, leur réseau et leurs financement peut se faire dans des conditions leur permettant d'en retirer quelque chose de positif.

Assurer un flux de communication de type push vers les différentes institutions d'accueil sous forme de newsletter et sur LinkedIn.

Participation active aux meetings, aux conférences et aux réunions en lien avec le numérique.

Développer une procédure de prise de contact avec les institutions en leur proposant des interventions de sensibilisation auprès de leur public pour engager la discussion avec les professionnel·le·s, faire émerger leurs besoins et proposer des formations leur permettant d'intégrer l'éducation numérique dans leur quotidien et/ou dans leur projet institutionnel.

## d. Identité visuelle

Nom - Logo - Couleurs - Dessin de fond - Cartes de visite - Site internet

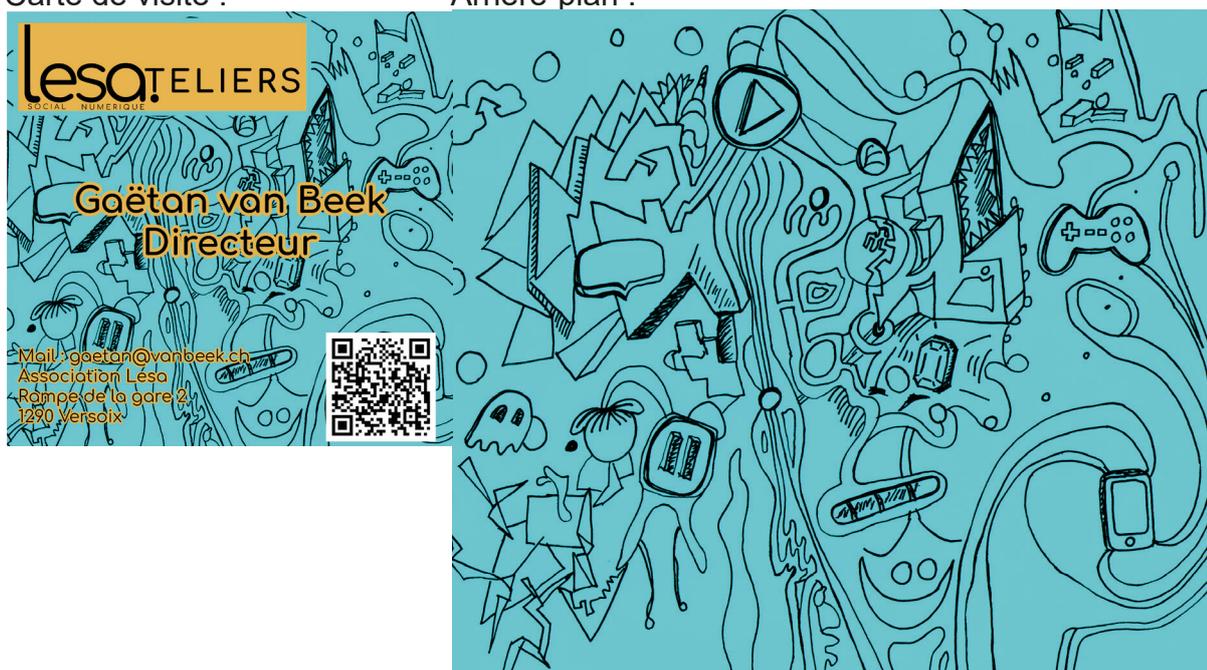
Notre identité visuelle marquée nous permet déjà de nous démarquer sur le marché.

Logo :



Carte de visite :

Arrière-plan :



## 8. Analyse Swot :

Environmental factors	Opportunities	Threats
<p><b>Own specific factors</b></p> <p><b>Strengths</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Innovation</li> <li>Passion</li> <li>Compétences uniques</li> </ul> <p><b>Weaknesses</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>manque de reconnaissance</li> <li>manque de ressources</li> <li>Manque de profils compétents</li> </ul>	<p><b>Opportunities</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Forte demande</li> <li>Post covid</li> <li>Changement de mentalité</li> <li>Politique favorable au changement</li> </ul> <p>Le contexte unique, un projet innovant et une passion pour le sujet associée à une volonté de s'exprimer nous poussent à penser que c'est le moment pour communiquer massivement sur notre activité et promouvoir maintenant notre projet</p> <p>La forte demande peut permettre d'enchaîner des contrats et de faire valoir notre activité par la pratique et non plus par les simples mots. Des financements favorables à la demande post covid pourraient permettre de répondre au manque de ressources et à la formation de nouveaux profils.</p>	<p><b>Threats</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>politiques locales ambivalentes</li> <li>Peurs</li> </ul> <p>Nous sommes capable, si nous avons l'attention, de fortement réduire les peurs et de convaincre de la nécessité et l'urgence de notre activité. Il est donc nécessaire de développer des moyens de communication nous permettant de nous faire entendre.</p> <p>Nécessité de se mettre en lien avec les acteurs locaux et de privilégier une action axée sur le service à ces partenaires pour faire valoir notre expertise et nos compétences uniques.</p>

Commentaires : L'analyse SWOT montre que nous nous trouvons dans une situation propice au développement du type d'activité que nous voulons proposer, mais que le nombre de profils compétents et de soutiens financiers venant des instances publics nous obligent à envisager d'autres solutions ce qui nous pousse vers le développement d'une entreprise privée et des demandes de fonds privés.

## 9. Risques :

Monopole de la prévention :

En romandie, un groupe d'institutions a actuellement le monopole de la prévention. La responsabilité de l'éducation numérique, qu'ils appellent la prévention des usages numériques leur a été confié dans la plupart des cantons romands.

Heureusement pour nous, ce risque est détecté et il est possible d'agir pour en réduire la criticité, car l'approche que nous proposons est plus complexe, complète et pertinente que leurs différentes approches. Cela nécessite un temps d'adaptation et une communication stratégique efficace afin de s'intégrer dans les réseaux de ces institutions.

Moyens financiers :

Il est actuellement difficile de faire valoir un tarif nous permettant de continuer nos activités auprès des associations et des institutions publiques, notamment parce que la complexité de nos interventions ne saute aux yeux qu'après qu'elles aient eu lieu.

Cela nous place dans une situation compliquée face aux factures quotidiennes. La stratégie adoptée est celle de constituer un dossier de demande de financement pour obtenir des financements privés et publics.

Ressources humaines :

Les compétences nécessaires à nos activités sont très spécifiques, le nombre de travailleur·euse·s sociaux·ales compétent·e·s dans le milieu de l'action numérique est faible.

Il sera nécessaire de mettre en place un programme de formation interne à l'entreprise et une répartition des tâches entre les compétences dans le domaine du numérique et dans le domaine du travail social ou de la prévention.

## 10. Plan financier

Année 2023

Coûts fixes	CHF
CF Site internet	222.95
CF Développement de matériel pédagogique (Projet Minecraft box)	5500
CF Matériel d'animation	6144.85
CF Logiciels adobe	736.8
CF Salaire	76000
CF Véhicule de fonction	12000
CF Matériel administratif	2600
Coûts variables	CHF
CV Déplacement	5000
<b>Total</b>	<b>108 204,6</b>

Revenus	CHF
Projet Minecraft Fribourg	9120
Projet Minecraft Genève	3500
Animation (12)	6000
Formations professionnels (12)	4800
Formations parents (8)	8000
Ateliers Minecraft (2)	20000
Recherche d'investissement externe (constitution Sàrl, véhicule de fonction)	32000
Recherche de fond supplémentaire	24784.6
<b>Total</b>	<b>108 204,6</b>

Commentaires : cette première année est fortement déficitaire si l'on exclut la potentielle obtention de fonds externes. Cela est dû à une projection réaliste du nombre de contrats que nous sommes capables de réaliser cette année en fonction du nombre de contrats que nous avons. Normalement, les mesures prises au niveau de la stratégie de communication devraient permettre de réguler rapidement la situation.

Le salaire est basé sur un salaire de chef de projet pour notre directeur à un taux d'activité de 80%.

Information importante : aujourd'hui, nous pouvons confirmer avoir 4 mandats d'animation et 1 formation parents de confirmées et 2 formations professionnels et 1 atelier Minecraft en négociation.

Année 2024

Coûts fixes	CHF
CF Site internet	222.95
CF Logiciels adobe	736.8
CF Salaire	76000
Coûts variables	CHF
CV Déplacement	5000
<b>Total</b>	<b>81 959.75</b>

Revenus	CHF
Projet Minecraft Fribourg	9120
Projet Minecraft Genève	9120
Projet Minecraft Lausanne	9120
projet Minecraft UNIGE	10000
Animation (18)	9000
Formations professionnels (24)	8800
Formations parents (8)	8000
Ateliers Minecraft (3)	30000
Recherche de fonds supplémentaires	
<b>Total</b>	<b>93 160</b>

Commentaire : l'augmentation du nombre de contrats devrait permettre de boucler cette année et d'envisager de nouvelles possibilités pour l'année 2025.  
Le principal défi sera de développer les activités Minecraft qui sont les ateliers qui nous rapportent le plus.

Année 2025

Coûts fixes	CHF
CF Site internet	222.95
CF Logiciels adobe	736.8
CF Salaire	97513
Coûts variables	CHF
CV Déplacement	5000
<b>Total</b>	<b>103272.75</b>

Revenus	CHF
Projet Minecraft Fribourg	9120
Projet Minecraft Genève	9120
Projet Minecraft Lausanne	9120
Projet Minecraft UNIGE	10000
Animation (24)	12000
Formations professionnels (36)	14400
Formations parents (8)	8000
Ateliers Minecraft (4)	40000
<b>Total</b>	<b>111 760</b>

Commentaire : cette troisième année devrait nous permettre de nous installer dans notre rythme de croisière et d'envisager l'engagement et la formation de ressources humaines supplémentaires pour prendre le relais sur certaines activités et ainsi libérer du temps pour le développement de nouvelles activités ou la recherche de nouveaux contrats.

## 11. Conclusion :

Pour pouvoir répondre correctement à nos objectifs et nous implanter en Suisse romande comme acteurs principaux de l'éducation numérique nous avons besoin de ressources financières que nous n'avons pas en fonds propres.

Le présent document a donc comme vocation de servir de soutien à une demande de financement externe de 56 784.6 CHF pour l'année 2023 afin de nous offrir la possibilité de développer nos activités et de développer notre réseau pour prendre la position que nous souhaiterions avoir au niveau du contexte romand.

Nous sommes persuadés que notre action est unique et représente une véritable avancée dans la conception que nous pourrions, en tant que société, avoir de l'éducation au numérique par le numérique en sont témoin nos nombreux partenaires et réseaux actifs dans ce milieu et la reconnaissance de l'UNIGE nous offrant des locaux et des moyens pour réaliser nos objectifs.