|  |
| --- |
| **Projet : Plateforme de Mentorat en Ligne pour le Développement Personnel** |
| 1. Dimension sociale  * Interaction sociale : La plateforme vise à favoriser les connexions sociales en mettant en relation des mentors et des apprenants, encourageant ainsi le partage d'expériences et de connaissances. * Perception communautaire : La communauté percevra le projet comme un moyen positif de favoriser le développement personnel et la croissance à travers le mentorat (Développement de compétences, Confiance en soi, Orientation professionnelle, Développement de réseaux, …). |
| 1. Dimension technique  * Faisabilité pratique : La plateforme utilise des technologies de mise en relation avancées, des outils de communication en ligne sécurisés, et des algorithmes d'appariement pour garantir des relations mentor-apprenant efficaces. * Compétences techniques : L'équipe derrière le projet doit posséder des compétences en développement web, en sécurité en ligne et en analyse de données. |
| 1. Dimension économique  * Rentabilité : Le modèle économique peut impliquer des abonnements mensuels pour les mentors, des frais d'inscription pour les apprenants, et des partenariats avec des entreprises pour des programmes de mentorat spécifiques. * Coûts : Les coûts incluent le développement de la plateforme, la maintenance, la publicité et le soutien aux utilisateurs (Assistance technique, Guidance sur l'utilisation de la plateforme, résolution des problèmes, Réponses aux questions,…). |
| 1. Dimension personnelle  * Motivations personnelles : Les créateurs du projet sont motivés par le désir d'impact social positif, la création de relations significatives, et le développement personnel mutuel. * Implication personnelle : Le porteur du projet investit personnellement dans le projet, en y apportant sa vision, sa passion et son engagement. L'idée évolue en fonction de ses valeurs et de son apprentissage continu. |
| 1. Dimension temporelle  * Durée de mise en œuvre : La plateforme est lancée après des tests pilotes approfondis pour s'assurer de sa stabilité et de son efficacité. * Changements anticipés : L'équipe surveille les tendances en matière de développement personnel et ajuste la plateforme en conséquence pour rester pertinente dans le temps. |

|  |
| --- |
| **Projet (non lucratif): Programme d'Alphabétisation Numérique (être capable d'utiliser les technologies numériques, comme les ordinateurs et Internet, pour accéder à l'information, communiquer et participer à la société numérique) pour les Communautés Défavorisées** |
| 1. Dimension sociale  * Interaction sociale : Le projet vise à renforcer les liens communautaires en offrant des cours d'alphabétisation numérique, favorisant ainsi l'inclusion sociale à l'ère numérique (garantir que personne ne soit exclu des avantages sociaux, économiques et éducatifs offerts par la révolution numérique). * Perception communautaire : La communauté percevra le programme comme une opportunité d'autonomisation, permettant aux participants d'accéder à des compétences essentielles pour le monde moderne. |
| 1. Dimension technique  * Faisabilité pratique : Le programme utilise des ressources éducatives en ligne, des ateliers pratiques et des volontaires formés pour enseigner des compétences de base en informatique. * Compétences techniques : Des bénévoles compétents en informatique guideront les participants à travers les concepts de base, y compris la navigation sur Internet, l'utilisation des courriels et la création de documents. |
| 1. Dimension économique  * Financement : Le financement provient de subventions, de dons et de partenariats avec des entreprises locales sensibles aux besoins de leurs communautés. * Avantages économiques : Bien que le projet soit non lucratif, il offre des avantages économiques indirects en renforçant les compétences des participants, améliorant leur employabilité et leur permettant de mieux participer à l'économie locale. |
| 1. Dimension personnelle  * Motivations personnelles : Les bénévoles et les organisateurs sont motivés par le désir d'éliminer la fracture numérique et de donner aux personnes défavorisées les compétences nécessaires pour participer pleinement à la société. * Implication personnelle : Les bénévoles investissent du temps et de l'énergie dans l'enseignement des compétences numériques, tandis que les participants bénéficient d'une expérience d'apprentissage personnelle. |
| 1. Dimension temporelle  * Durée du programme : Le programme est conçu comme une série de cours sur plusieurs semaines, avec des séances régulières pour permettre une assimilation progressive des compétences. * Changements anticipés : Au fil du temps, le programme s'adapte pour répondre aux évolutions technologiques et aux besoins changeants des participants. |