

PLANETE JEUNESSE DOSSIER DE PARTENARIAT



**La Jeunesse bouge
le monde...**

**...3 jeunes en font
le tour !**

Planète Jeunesse
Association loi 1901
Chez Martin BOURDEL
35 avenue Laplace, D110
94110 ARCUEIL

planete-jeunesse@googlegroups.com

www.planete-jeunesse.fr

MARTIN BOURDEL

**KILLIAN GOBIN-
GALLON**

QUENTIN GORON

Planète Jeunesse
Nov 2008 - Nov 2009



Pourquoi partir autour du monde ?

Partir autour du monde est une envie profonde, un rêve, que nous partageons à trois. Aujourd'hui, ce rêve, nous avons décidé de lui donner vie et d'en faire une réalité pour ne pas le regretter plus tard. Ce désir d'aller découvrir la planète a grandi au fur et à mesure de nos voyages. Nos études d'ingénieur nous ont donné la chance de vivre des expériences fortes à l'international et de retour en France, cette idée ne nous a plus quittés. Mais partir autour du monde ne se résume pas, pour nous, à faire du tourisme de pays en pays. C'est avant tout aller à la rencontre des populations locales, c'est s'ouvrir à d'autres cultures ; découvrir le monde pour se découvrir soi-même. Le choix de vivre cette aventure autour du monde a été réfléchi et mûri. Ce projet s'inscrit dans une volonté de s'ouvrir à l'international dans le but d'intégrer la vie professionnelle avec un regard différent et plein d'espoir sur le monde. Pour que ce projet soit une réussite, nous avons besoin de sponsors forts à nos côtés. Nous souhaitons pouvoir vous retrouver bientôt pour partager, avec nous, cette grande aventure !

L'équipe Planète Jeunesse

Le projet en quelques chiffres...

- **3 étudiants ingénieurs de l'ECE**
- **365 jours autour du monde**
- **17 pays traversés**
- **4 continents**
- **1 an de préparation**
- **30 reportages sur la jeunesse**
- **1 exposition photo**
- **1 série de vidéos**
- **1 film**
- **1 carnet de route**
- **1 site Internet**
- **45 000 € de budget**



Sommaire

1. Présentation du projet	4
1.1 La jeunesse bouge le monde, 3 jeunes en font le tour.....	4
1.2 Echanger avec une jeunesse tournée vers le futur.....	4
1.3 Revaloriser l'image des jeunes dans notre société.....	5
1.4 Une aventure partagée avec les plus âgés... ..	5
1.5 Et le plus grand nombre !	5
2. Pourquoi et comment soutenir Planète Jeunesse ?	6
3. L'itinéraire	7
4. Les moyens de communication	8
4.1 Le site Internet	8
4.2 Les médias	9
4.3 Vidéos et film	9
4.4 Une exposition photo.....	9
5. L'équipe	10
5.1 Les membres	10
5.2 L'association.....	11
6. Budget et plan de financement	12
7. Annexes	13



1. Présentation du projet

1.1 Planète Jeunesse : La jeunesse bouge le monde, 3 jeunes en font le tour

Pendant plusieurs mois, en échange universitaire en Australie ou au Canada, nous avons partagé la vie de jeunes du monde entier. Marqués par ces ambiances « d'auberge espagnole », nous avons voulu axer ce projet sur la jeunesse. Nous avons décidé de rattacher notre odyssee à plusieurs fils conducteurs...

1.2 Echanger avec une jeunesse tournée vers le futur

La jeunesse, c'est le futur proche de notre planète. C'est elle qui, dans quelques années, devra relever les nombreux défis que l'avenir nous réserve (paix, environnement, développement, santé...). Chacun, à son niveau, peut avoir un rôle à y jouer. En rencontrant des jeunes impliqués dans des actions de solidarité aux 4 coins de la planète, nous voulons pouvoir partager avec eux leurs idées, envies, rêves mais aussi leurs difficultés. Ce projet nous permettra de découvrir comment ces jeunes, tout autour de notre planète, apportent quelques touches d'espoir dans un monde parfois difficile.

Nous sommes convaincus que ces jeunes sont très nombreux et qu'ils sont présents dans tous les pays du monde. Pour les rencontrer, nous entrerons en contact avec le tissu associatif local, d'abord depuis la France, en préparation de notre voyage, mais également sur place. Nous souhaitons avoir plusieurs contacts dans chaque pays avant notre départ, tout en restant ouverts aux diverses rencontres que nous ne manquerons pas de faire sur le parcours.



1.3 Revaloriser l'image des jeunes dans notre société

La jeunesse a parfois une image assez négative dans les médias et dans notre société en général. En allant à la rencontre de jeunes qui, dans le monde entier, s'impliquent dans des actions de solidarité, de développement, de sauvegarde de l'environnement ou qui sont source d'idées nouvelles, nous souhaitons véhiculer un message d'espoir. Nous voulons mettre en lumière ces jeunes qui bougent le monde et qui peuvent être une source d'inspiration pour nous tous.

1.4 Une aventure partagée avec nos aînés...

Le partage de notre aventure et de nos découvertes est l'une de nos priorités. Cet échange revêt une importance toute particulière lorsqu'il s'adresse à ceux qui ne peuvent plus forcément voyager comme ils le souhaiteraient : nos aînés. Nous souhaitons donc partager cette aventure de manière privilégiée avec les plus anciens. Souvent inquiets de l'évolution du monde dans lequel vont vivre leurs enfants et petits-enfants, nous voulons leur permettre de continuer à voyager à travers notre aventure et leur donner un souffle de jeunesse à travers les reportages que nous réaliserons. Concrètement, cela pourra se matérialiser sous la forme d'un partenariat avec des associations, des clubs du 3^{ème} âge et des maisons de retraite. En leur facilitant l'accès à nos reportages et vidéos, nous leur permettrons de suivre, de manière privilégiée, notre tour du monde, pays par pays, comme l'on pourrait suivre un feuilleton.

1.5 Et le plus grand nombre !

Enfin, nous ne pourrions imaginer ce projet sans le partager également avec la jeunesse française et notamment le milieu étudiant. Notre site Internet permettra à tous de suivre notre tour du monde et de découvrir les jeunes que nous rencontrerons. Nous souhaitons également proposer des articles à la presse. Tout au long de notre périple, nous réaliserons des vidéos de notre voyage et de retour en France, nous prévoyons la réalisation d'un film retraçant les grands moments de notre aventure. Nous monterons enfin une exposition photo. Tous ces supports de communication seront le moyen, pour nous, de partager notre projet avec le plus grand nombre et d'offrir une couverture médiatique à nos sponsors.



2. Pourquoi et comment soutenir Planète Jeunesse ?

Vous avez un coup de cœur, le projet vous intéresse ? Alors n'hésitez plus et rejoignez-nous dans cette belle aventure en vous associant à une initiative originale !

Plusieurs types de partenariats sont envisageables :

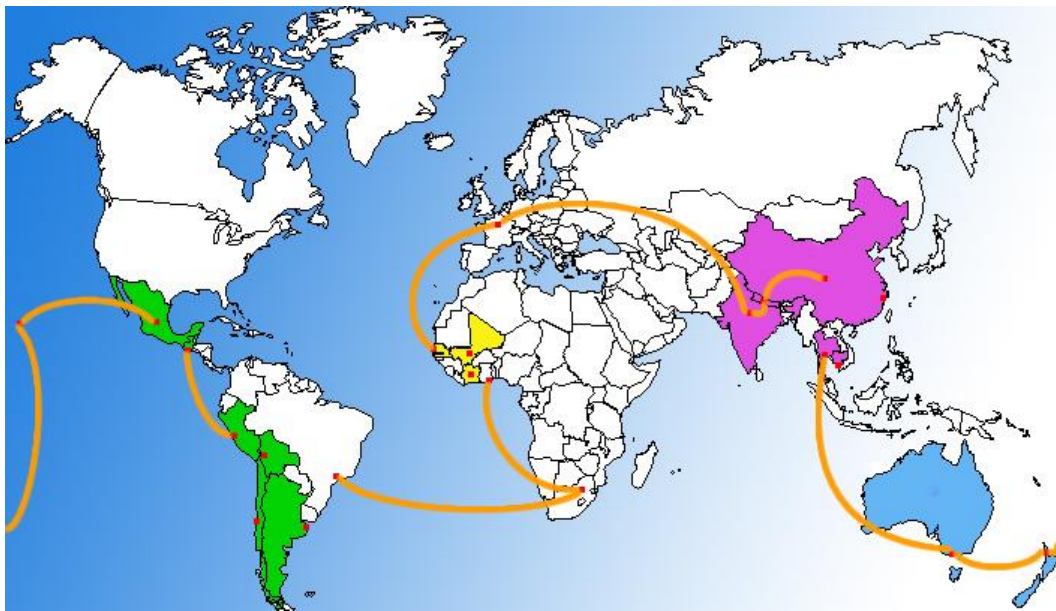
- Soutien matériel (matériel de voyage, multimédia...)
- Soutien financier (mécénat, sponsoring)
- Soutien moral (lettres de soutien de personnalités)
- Relais médiatique (partenariats avec la presse, promesses de parution...)

Les raisons pour soutenir notre projet sont nombreuses. Avec Planète Jeunesse, valorisez votre image de marque auprès de vos clients en vous associant à un projet international, tourné vers la jeunesse et l'avenir.

- ✓ Si vous souhaitez communiquer sur le projet en Interne, nous vous proposons de suivre notre tour du monde au jour le jour, avec tous nos reportages sur la jeunesse solidaire et nos vidéos de voyage. A notre retour nous pouvons également venir présenter notre exposition photo ou notre film au sein de votre établissement. Un excellent moyen pour rassembler vos salariés autour d'un thème dynamique et culturel original.
- ✓ En s'associant à Planète Jeunesse, vous pourrez également bénéficier de retombées médiatiques par l'intermédiaire de notre site Internet, de nos vidéos, de nos articles et de notre exposition photo. Nous communiquerons également sur le projet dans différents médias (Presse, Radio, Télévision). S'associer à Planète Jeunesse, c'est associer son image de marque aux actions de solidarité des jeunes du monde.
- ✓ Enfin dans le cadre d'un partenariat matériel, cela peut être l'occasion pour vous de tester ou de démontrer les qualités de vos produits dans une aventure très exigeante d'un an autour du monde.

3. L'itinéraire

Le parcours que nous avons retenu traverse 17 pays sur 4 continents pendant 12 mois. Il part d'Europe pour rejoindre l'Afrique, puis se poursuit en Amérique du Sud, en Océanie, pour se terminer en Asie du Sud-est. Au total, c'est plus de 60 000 kms que nous parcourrons durant ce fantastique voyage, soit plus d'une fois la circonférence de la Terre ! La carte ci-dessous retrace notre cheminement dans ses grandes lignes. Vous pouvez également retrouver notre itinéraire détaillé ainsi que le calendrier prévisionnel en annexes.



Le choix de ce parcours a été guidé, à la fois par nos objectifs de rencontre de jeunes mais également par les contraintes de logistique du voyage. Nous avons essayé de trouver un bon compromis entre tous ces aspects. Nous avons veillé à rester assez longtemps dans chaque pays pour avoir tout le temps de partager avec les jeunes que nous rencontrerons.

Notre parcours commencera par l'Afrique, continent souvent laissé pour compte, où la jeunesse a un rôle important à jouer dans le développement puisque les moins de 20 ans représentent plus de 40% de la population ! Nous poursuivrons notre voyage à la rencontre des jeunes solidaires en Amérique du sud et en Amérique Centrale. S'en suivra un passage par l'Océanie où nous traverserons la Nouvelle Zélande et l'Australie, des pays plus développés, mais où d'autres problèmes se posent, comme la sauvegarde de l'environnement ou encore l'épineux problème des aborigènes. Nous rencontrerons des jeunes sensibles à ces sujets. Nous terminerons notre périple avec la jeunesse d'Asie du Sud Est, une région en plein boom économique. Départ prévu en Novembre 2008 !



4. Les moyens de communication

Une telle aventure autour du monde ne prend tout son sens que si elle est partagée avec le plus grand nombre. C'est un point essentiel qui nous tient à cœur. C'est également un aspect capital pour la réussite du projet puisque c'est avec une communication efficace que nous pourrions offrir à nos partenaires une couverture médiatique. Notre site Internet sera une base importante de notre communication et sera renforcé par des articles dans la presse. A notre retour, le film que nous réaliserons et l'exposition photo constitueront d'autres moyens de faire connaître et partager notre aventure.

4.1 *Le site Internet*

Le site internet représente une composante essentielle de notre projet car il est notre vitrine sur la toile. Il nous permet de présenter au plus grand nombre ce qu'est Planète Jeunesse, pourquoi une telle idée et comment nous allons la réaliser. Il permet à ceux qui souhaitent suivre notre périple d'être au courant de l'avancée du projet, avant, pendant et après le tour du monde. C'est également grâce à lui que nous pouvons donner une visibilité à nos sponsors.

Le site sera donc avant tout un relais entre ce que nous vivons et ceux qui nous suivront. Nous y tiendrons un **carnet de route** tout au long du voyage. Nous y posterons également tous les reportages qui font l'essence de notre projet : **reportages photos** avec un outil intégré de visualisation de photos, **reportages vidéos** que l'on pourra lire directement sur notre site, et enfin **articles et interviews** des jeunes que nous rencontrerons. Nous utiliserons la librairie de géolocalisation de Google (Google Maps/Google Earth) afin de montrer à tous notre parcours et notre position géographique du moment. Les commentaires et le livre d'or permettront enfin à tous ceux qui nous suivent de participer à l'aventure et de personnaliser le contenu du site. Avec le Web2.0, Internet est devenu un espace collaboratif, et Planète Jeunesse ne loupera pas le coche !

Nos sponsors et partenaires ne seront pas en reste et seront particulièrement visibles sur notre site, sans non plus gêner l'expérience de l'internaute. Nous souhaitons tout de même remercier de la meilleure façon qui soit tous ceux qui nous soutiendront.



4.2 Les médias

Nous avons pour ambition de présenter notre projet dans les médias. Dans un premier temps, nous nous focaliserons sur la presse écrite ; notamment les journaux étudiants et les magazines de nos mairies respectives. Puis nous présenterons notre projet à la presse nationale. Nous écrirons des articles sur les initiatives menées par les jeunes qui nous rencontrerons pour les proposer à la presse gratuite (20 minutes, Metro ...). Nous comptons également contacter la radio et la télévision pour les sensibiliser à notre projet.

4.3 Vidéos et film

Bien sûr, nous partirons autour du monde équipés de notre caméra numérique. Pendant notre voyage, nous réaliserons sur notre PC portable, de nombreuses vidéos au format court pour chaque région du globe traversée. Ces films permettront de faire vivre de l'intérieur notre aventure à ceux qui nous suivront. Nous les diffuserons, bien entendu, sur notre site Internet, mais également sur les grands sites d'échange de contenu audiovisuel (tels que Youtube ou Dailymotion) qui sont devenus un espace de communication incontournable. Ces vidéos, postées régulièrement, permettront de fidéliser les visiteurs de notre site. Elles comporteront toutes un générique au travers duquel nous remercierons nos sponsors, qui y trouveront dès lors une retombée médiatique. Vous pourrez donc associer votre image de marque à cette grande et belle aventure que constitue un tour du monde. A notre retour, nous réaliserons également un film d'une heure environ. Il retracera notre parcours d'un an autour du monde et offrira les meilleurs moments de nos rencontres avec les jeunes. Ce film sera disponible gratuitement sur Internet et montrera ce que les jeunes du monde entier entreprennent dans chaque pays.

4.4 Une exposition photo

Armés d'appareils photo numériques (reflex et compacts), nous serons à même d'immortaliser les plus beaux moments de notre tour du monde. A partir de nos clichés, nous monterons une exposition dès notre retour. Cet événement sera l'occasion d'échanger sur notre expérience et de présenter les initiatives des jeunes que nous aurons rencontrés. Nous souhaitons que tous nos sponsors soient au cœur de cet événement, où seront également présents tous les acteurs du projet (soutiens, aides, bénévoles ...).

5. L'équipe

5.1 Les membres

Nous sommes une équipe de 3 étudiants ingénieurs en 5^{ème} et dernière année de l'Ecole Centrale d'Electronique (ECE) à Paris. Notre formation et nos expériences associatives nous ont permis d'acquérir des compétences en gestion de projet. Nos différentes expériences à l'international sont également un atout important que nous mettrons à profit pour mener à bien ce projet. Voici une présentation rapide des membres de l'équipe ainsi que de leurs fonctions. Vous pouvez également retrouver nos CV respectifs en annexe de ce dossier.

Martin	Quentin	Killian
		
Président	Trésorier	Responsable Communication / Secrétaire
22 ans	23 ans	22 ans
Fonctions : Organisation et gestion du projet. Relations sponsors. Responsable matériel de voyage et santé.	Fonctions : Planification et organisation du voyage (Transport et gestion des coûts) Responsable du budget prévisionnel.	Fonctions : Webmaster du site. Responsable communication et relation avec la presse. Responsable équipements multimédia.
J'attends avec impatience toute particulière la traversée de l'Amérique du Sud et les rencontres tout au long du voyage.	J'attends avec impatience la traversée de l'Australie et la découverte de la richesse culturelle Chinoise	J'attends avec impatience notre périple sud-américain et l'immersion dans la jungle cambodgienne.
Citation : « Certains pensent qu'ils font un voyage, en fait, c'est le voyage qui vous fait ou vous défait. » Nicolas Bouvier	Citation : « Le véritable voyage ne consiste pas à chercher de nouveaux paysages, mais à avoir de nouveaux yeux. » Marcel Proust	Citation : « Rien ne développe l'intelligence comme les voyages. » Emile Zola



5.2 L'association

Pour donner un cadre légal à ce projet, nous avons créé l'association Planète Jeunesse, régie par la loi 1901. Cette association nous permet d'être représentés par une personne morale, nécessaire à l'obtention de parrainage et à l'ouverture d'un compte bancaire. Les objectifs de l'association, tels que parus dans le Journal Officiel, sont les suivants :

«Cette association a pour but **de favoriser, développer et promouvoir la réalisation d'un tour du monde à la rencontre de la jeunesse**. Par cette action et à travers ses moyens de communication, elle participera à la **revalorisation de l'image des jeunes dans notre société**. Elle permettra, en outre, à des **personnes âgées et aux plus grand nombre de suivre notre aventure via Internet**. L'existence de l'association facilitera la logistique du projet, à savoir la recherche de sponsors, la mise en place de partenariats avec tout organisme intéressé (écoles, maisons de retraites, organismes humanitaires, industries et sociétés commerciales), l'obtention d'autorisations (visas) et la recherche d'informations concernant les pays traversés. Par cet objet, l'association participe pleinement à la vie de la collectivité locale et territoriale.»

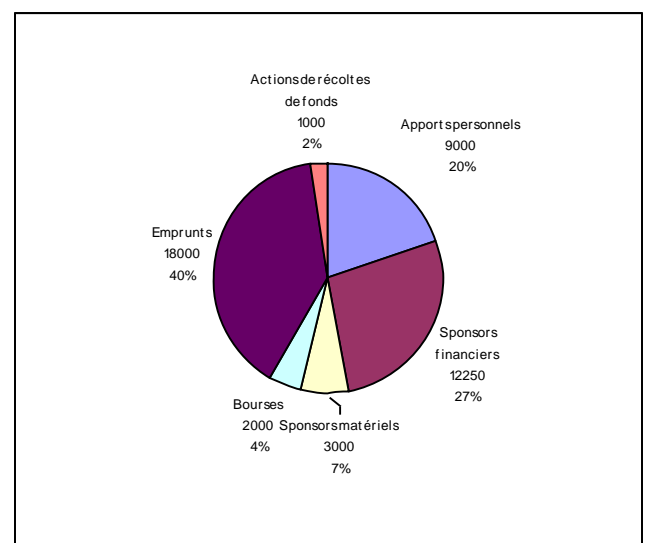
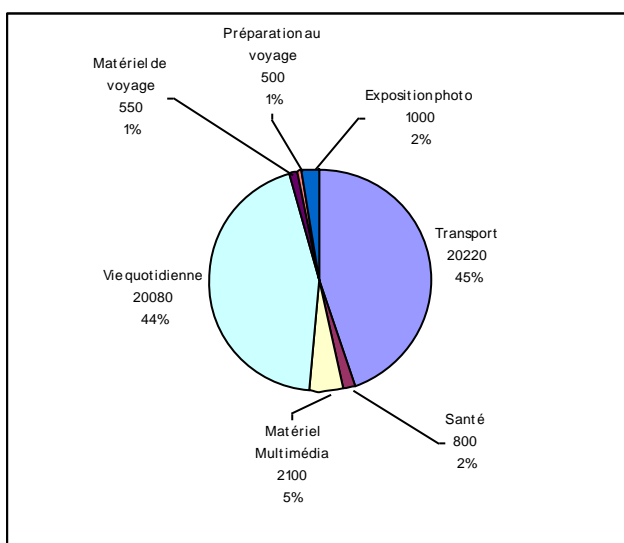
Les statuts officiels de l'association, qui ont été déposés en Préfecture, sont disponibles en Annexe. La publication au journal officiel pourra être fournie sur simple demande.

6. Budget et plan de financement

La réussite de ce type de projet tient pour une grande part dans la capacité à estimer un budget réaliste. En procédant méthodiquement, nous avons veillé à n’oublier aucun poste de dépense. Nous avons également estimé les recettes. Voici donc notre budget prévisionnel daté du 26 mai 2008.

Besoins		Recettes	
Nature	Valeur (€)	Nature	Valeur (€)
Transport	20220	Apports personnels	9000
Santé	800	Emprunts	18000
Matériel Multimédia	2100	Bourses	2000
Vie quotidienne	20080	Sponsors financiers	12250
Matériel de voyage	550	Sponsors matériels	3000
Préparation au voyage	500	Actions de récoltes de fonds	1000
Exposition photo	1000		
TOTAL	45250	TOTAL	45250

Un budget avec les détails pour chaque poste de dépense est disponible en annexe.



7. Annexes

Notre budget en détails

Besoins	
Nature	Valeur (€)
Transport	20220
Billets tour du monde	10800
Transports locaux	7890
Visas	1530
Vie quotidienne	20080
Afrique	3990
Amérique du sud	3665
Amérique centrale	1890
Océanie	6255
Asie	4280
Santé	800
Pharmacie	200
Vaccins	600
Matériel Multimédia	2100
Ordinateur portable	800
Appareil photo	500
Caméra	500
Site Internet	100
Internet pendant le voyage	200
Matériel Voyage et divers	1050
Matériel de Camping	550
Guides et divers	150
Démarches sponsors	350
Exposition photo	1000
Tirages photo	800
Supports	200
TOTAL	45250

Notre parcours autour du monde

Pays	Durée du séjour (semaines)	Date arrivée	Date départ
AFRIQUE			
Sénégal	3	24-nov-08	15-déc-08
Mali	3	15-déc-08	05-janv-09
Côte d'Ivoire	2	05-janv-09	19-janv-09
AMERIQUE DU SUD			
Argentine	3	19-janv-09	09-févr-09
Chili	3	09-févr-09	02-mars-09
Bolivie	3	02-mars-09	23-mars-09
Pérou	3	23-mars-09	13-avr-09
AMERIQUE CENTRALE			
Guatemala	1	13-avr-09	20-avr-09
Mexique	3	20-avr-09	11-mai-09
PACIFIQUE			
Hawaï	1	11-mai-09	18-mai-09
OCEANIE			
Nouvelle Zélande	2	18-mai-09	01-juin-09
Australie	7	01-juin-09	20-juil-09
ASIE DU SUD			
Thaïlande	3	20-juil-09	10-août-09
Cambodge	3	10-août-09	31-août-09
Chine	5	31-août-09	05-oct-09
Népal	2	05-oct-09	19-oct-09
Inde	5	19-oct-09	23-nov-09
TOTAL	52		

Ce parcours autour du monde a été étudié dans le but de répartir, de manière homogène, le temps passé dans chaque pays. Nous avons veillé à limiter le nombre de pays traversés pour réduire les grands déplacements qui peuvent être éprouvants sur un voyage d'un an. Une « pause » a été décidée en Australie pour prendre une « respiration » dans le rythme soutenu de ce tour du monde. L'Australie étant un pays continent plus proche de la culture européenne et dans lequel nous avons quelques attaches.

Martin BOURDEL
35 avenue Laplace, D110
94110 ARCUEIL
Tél. 01.47.35.67.83
bourdelmartin@yahoo.fr

22 ans
Célibataire

Titulaire Permis B

INGENIEUR SYSTEMES EMBARQUES

FORMATION

- 2007-2008** **5ème année en échange à UTS, University of Technology Sydney, Australie.**
Systèmes embarqués, Robotique, Réseaux sans fil, Gestion de projet.
- 2003-2007** **Etudiant du cycle ingénieur « systèmes embarqués » de l'Ecole Centrale d'Electronique (E.C.E.), Paris 7^{ème}.**
Cursus entièrement en anglais depuis 2006. Classé 2^{ème} au dernier semestre.
1^{er} semestre 2005-2006 effectué à l'université de Stafford (Faculty of Computing, Engineering and Technology), Angleterre.
- Juin 2003** **Baccalauréat Scientifique mention Assez Bien Spécialité Mathématiques.**
Lycée Lakanal, Sceaux (92).

EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

- Mars – Sept 2008** **EADS Astrium, Les Mureaux (78).**
Stage
Modélisation fonctionnelle du gestionnaire de mission de spatiale du lanceur Vega. Etude comparative des logiciels de modélisation et de génération automatique de code SCADE et SIMULINK/STATEFLOW.
- Avril - Juillet 2007** **CNRS, Evry (91).**
Stage
Membre de l'équipe Handicaps et Santé du laboratoire IBISC.
Réalisation d'un prototype de robot de jeu pour enfants autistes en collaboration avec le milieu médical. Encadrement d'un stagiaire IUT.
- Juillet - Août 2006** **COLIPOSTE, Issy-les-moulineaux (92).**
Stage
Assistant chef de projet maîtrise d'ouvrage.
Réalisation d'une étude sur la prise en charge des colis volumineux.
- Juillet - Août 2005** **IXIS-CIB (Banque d'investissement du groupe Caisse d'Epargne), Paris (75).**
Stage
Support aux utilisateurs et suivi du travail de l'équipe en charge du réseau Windows du système informatique.

COMPETENCES SPECIFIQUES

- LANGUES** **Anglais** : courant. **TOEFL** : 603pts
Espagnol : notions.
Séjours linguistiques à l'étranger : USA, Angleterre, Canada.
- 2003, 2004, 2005** **Chantiers bénévoles internationaux.**
- INFORMATIQUE** Windows et logiciels de bureautique. Bonnes bases d'UNIX.
Programmation en C, C++, JAVA, VHDL et assembleur.
Logiciels de simulation de circuits électroniques Multisim, Pspice, Protheus.

CENTRES D'INTERETS

- Guitare classique depuis 10 ans.
- Sports : Tennis en compétition (Classement: 30/0), randonnée et ski.
- Webmaster de l'association des supporters des équipes de France de Tennis.

Killian GOBIN-GALLON

17 rue du Brayer
93160 Noisy le Grand, France
killiangob@gmail.com
22 ans

Anglais courant, allemand courant.

Résumé

- Profil international, cursus en anglais et expérience professionnelle d'un an à Montréal
- Très bonne connaissance du milieu informatique et du marché du jeu vidéo
- Communique de façon claire et précise, travaille bien sous pression
- Capacité à s'adapter à tout type de situation assez rapidement

Cursus scolaire

Etudes d'Ingénieur en Technologies de l'Information, majeure Informatique <i>Ecole Centrale d'Electronique, Paris, France</i> (diplôme en novembre 2008)	2005 – aujourd'hui
Semestre d'études en Génie informatique <i>Ecole Polytechnique de Montréal, Montréal, Canada</i>	Automne 2007
Semestre d'études en <i>Computing and IT</i> <i>Staffordshire University, Stafford, Angleterre (Royaume-Uni)</i>	Automne 2005

Connaissances techniques

- *Outils informatiques maîtrisés*: C/C++/C#, Java, .NET, ActionScript3, UML2.0, PHP, Oracle, MySQL, Ruby on Rails, Qt Jambi, XML, VXML

Expériences professionnelles

Stage de développement 3D au sein d'un studio de jeu vidéo à Montréal (Québec, Canada) , ODD1	Mars à septembre 2008
<ul style="list-style-type: none">• <i>Développement en C++ d'un jeu en 3D, basé sur le moteur graphique open-source Ogre3D.</i>• <i>Développement en ActionScript3 d'un jeu pour enfants, pour le gouvernement du Québec.</i>	
Stage en développement web/base de données, DARTYBOX, DARTY TELECOM, Montreuil (93)	Avril à juillet 2007
<ul style="list-style-type: none">• <i>Création et optimisation d'une base de données Oracle et PHP pour un système de reporting automatique du Service Client et de mesure de la satisfaction des abonnés.</i>	
Stage en développement web, CNOSE (Comité National Olympique et Sportif Français), Paris (75)	Mai à juillet 2006
<ul style="list-style-type: none">• <i>Développement PHP et suivi d'une plate-forme de création de sites internet. Formations des structures olympiques régionales et départementales à la maîtrise de l'outil.</i>	

Expériences diverses

- *Expériences internationales*: un an de travail à **Montréal, Canada** (semestre d'échange et stage de fin d'études), semestre d'études en **Angleterre** à la Staffordshire University
- Vice-président de la GGA (Good Game Attitude), association qui crée une fois par semaine, des événements liés aux jeux vidéo et destinés aux enfants malades de l'hôpital Robert Debré (Paris, France) : <http://www.ggattitude.com/>

Intérêts culturels et sportifs

- Cinéphile régulier – *Réalisateurs appréciés*: Truffaut, Klapisch, Spielberg, Meirelles,...
- Passion pour l'univers informatique, et plus particulièrement pour le monde de jeu vidéo.
- Pratique régulière de compétitions sportives, dont le tennis (championnat universitaire) et intérêt très marqué pour les sports collectifs de compétition (football, rugby, handball,...)




Quentin GORON

19 rue du chemin vert
94.500 Champigny sur Marne
06.80.95.62.93
quentingoron@yahoo.fr





23 ans

Titulaire du permis B



FORMATION

Septembre/Décembre 2007	Semestre d'études à Concordia University (Montréal, Canada) Real-Time Systems, Digital Communications, Business Communication, Global Environmental Issues	
Septembre/Décembre 2005	Semestre d'études à Staffordshire University (Angleterre) Analyse du signal, programmation en C++, Electronique, Projet en équipe	
2003/2008	Elève ingénieur en cinquième année à l'ECE (Paris 7 ^e) Cursus entièrement en Anglais depuis 2006 Enseignement de majeure : Systèmes Embarqués Enseignement de mineure : Ingénierie d'affaires	
Juin 2003	Baccalauréat général scientifique. Mention assez bien	

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Avril/Septembre 2008 <i>Stagiaire</i>	SNCF (La plaine Saint Denis, 93) Ingénieur recherche et développement Réalisation d'une application alliant une partie hardware (microcontrôleurs, langage assembleur) et software (développement en C et GTK) dans le but de faire de la détection de présence de train, du comptage d'essieux et de la pesée de wagons	
Avril/Juillet 2007 <i>Stagiaire</i>	Eurostudio Infographie (Le Kremlin-Bicêtre, 94) Assistant technico-commercial Webmaster du site Internet : développement en HTML et infographie Appels d'offres, prospection téléphonique, mise en place d'une campagne de publicité	
Juin/Juillet 2006 <i>Stagiaire</i>	RATP (Paris, 75) Assistant acheteur au département Patrimoine Réalisation d'une étude sur la consommation des fluides au sein des différents sites à l'aide de fichiers Excel	
Juillet 2004 <i>Stagiaire</i>	Air France (Roissy en Brie, 95) Agent d'escale commercial. Embarquement, débarquement, enregistrement de passagers. Anglais quotidien	

COMPÉTENCES

Anglais 	Courant. TOEFL : 577	Séjour de 3 mois à Stafford (GB) en 2005 Séjour de 4 mois à Montréal (Canada) en 2007
Allemand 	Notions	
Informatique	Langages C, Assembleur, GTK, HTML, VHDL, bases en C++ et Java Connaissances Unix et Linux. Protocole FTP. Microcontrôleurs Maîtrise du pack Office (Word, Excel, PowerPoint), Photoshop	

CENTRES D'INTÉRÊTS

Sports	Tennis en compétition (30/2), basket-ball, natation, sports d'hiver (ski et snow-board)
Loisirs	Étude du solfège et du piano en conservatoire pendant 7 ans Responsable de la section tennis de l'Association Sportive de l'ECE année 2006/2007 Responsable animation de l'Association des Supporters des Equipes de France de Tennis

STATUTS DE L'ASSOCIATION PLANETE JEUNESSE

Article 1^{er} : Constitution

Il est fondé entre les adhérents aux présents statuts une association régie par la loi du 1^{er} juillet 1901 et le décret du 16 août 1901, ayant pour titre : **Planète Jeunesse**.

Article 2 – Objet

Cette association a pour but **de favoriser, développer et promouvoir la réalisation d'un tour du monde à la rencontre de la jeunesse**. Par cette action et à travers ses moyens de communication, elle participera à la **revalorisation de l'image des jeunes dans notre société**. Elle permettra en outre à des **personnes âgés et aux plus grand nombre de suivre notre aventure via Internet**.

L'existence de l'association facilitera la logistique du projet à savoir la recherche de sponsors, la mise en place de partenariats avec tout organisme intéressé (écoles, maisons de retraites, organismes humanitaires, industries et sociétés commerciales), l'obtention d'autorisations (visas) et la recherche d'informations concernant les pays traversés.

Par cet objet, l'association participe pleinement à la vie de la collectivité locale et territoriale.

Article 3 – Siège social

Le siège social de Planète Jeunesse est fixé à **35, Avenue Laplace D110, 94110 Arcueil**.

Il pourra être transféré par simple décision du Conseil d'Administration.

Article 4 – Composition

L'association se compose de membres fondateurs, de membres d'honneurs, de membres bienfaiteurs et de membres adhérents.

- **Les membres fondateurs** sont membres de droit du conseil d'administration et du premier bureau issu de la création de l'association. Ils sont dispensés du paiement de la cotisation annuelle et participe de droit à toutes les assemblées avec voix délibérative et prépondérante.
- **Les membres d'honneurs** sont désignés par le Conseil d'Administration pour les services qu'ils ont rendu à l'association. Ils sont dispensés du paiement de la cotisation annuelle et ont le droit de participer à l'assemblée générale avec voix délibérative.
- **Les membres bienfaiteurs** sont ceux qui acquittent une cotisation annuelle spéciale d'un montant de 0 euro fixée par le conseil d'administration. Le montant de cette cotisation peut être augmenté une fois par an par simple décision du conseil d'administration. Les membres bienfaiteurs ont le droit de participer à l'assemblée générale avec voix délibérative. Tous nos partenaires sont automatiquement membres bienfaiteurs.
- **Les membres adhérents** sont des personnes physiques ou morales. Ils acquittent la cotisation statutaire d'un montant de 5 euros fixée annuellement par le conseil d'administration. Ils sont membres de l'assemblée générale avec voix délibérative.

Article 5 – Admission

Pour faire partie de l'association, il faut être agréé par le bureau qui statue lors de ses réunions sur les demandes d'admission présentées.

Article 6 – Catégories de membres

Sont membres actifs, les adhérents ayant pris l'engagement de verser la cotisation annuelle dont le montant est fixé par le règlement intérieur. Sont membres bienfaiteurs, les personnes qui versent une somme supérieure au montant fixé par le règlement intérieur. Deviennent membres d'honneur, ceux qui ayant rendu des services signalés à l'association, sont dispensés de cotisations.

Article 7 – Radiations

La qualité de membre se perd par :

- Décès
- Démission adressée par écrit au Président de l'association
 - Radiation prononcée par le Conseil d'Administration pour motif grave, tel que le non-paiement de la cotisation ou autre, l'intéressé ayant été invité, par lettre recommandée, à se présenter devant le bureau pour fournir des explications.

Article 8 – Ressources

Les ressources de l'association comprennent :

- les produits des cotisations versées par ses membres
- les dons et legs dont elle bénéficie
- les subventions de l'Etat, des collectivités territoriales et des établissements publics
- les produits des manifestations qu'elle organise
- les partenaires

Article 9 : Conseil d'Administration

Le bureau du conseil d'administration est élu pour deux ans, par le conseil d'administration qui choisit parmi ses membres au scrutin secret,

- un Président
- un Vice-président trésorier
- un Secrétaire / Responsable de communication

L'association est administrée par un conseil d'administration comprenant au moins deux membres élus pour deux ans. En cas de vacances, le conseil d'administration pourvoit au remplacement de ses membres. Il est procédé à leur remplacement définitif par la plus prochaine Assemblée Générale. Les pouvoirs des membres ainsi élus prennent fin à l'époque où devrait normalement expirer le mandat des membres remplacés. Est éligible au conseil d'administration tout membre de l'association depuis plus de six mois au moins et âgé de 18 ans et plus le jour de l'élection et à jour de ses cotisations.

Article 10 – Réunion du Conseil

Le conseil d'administration se réunit au moins 1 fois par an et, sur la demande écrite de la moitié de ses membres adressée au Président de l'association, il se réunit chaque fois que l'intérêt de l'association l'exige. Le président convoque par écrit les membres du conseil d'administration aux réunions en précisant l'ordre du jour. Chaque membre du conseil d'administration peut se faire représenter par un autre membre du conseil d'administration. Chaque administrateur ne peut définir plus d'un mandat de représentation par réunion. Les décisions sont prises à la majorité des voix des membres présents et représentés. En cas d'égalité la voix du Président est prépondérante.

Tout membre du Conseil qui, sans excuse, n'aura pas assisté à trois réunions consécutives, pourra être considéré comme démissionnaire.

Article 11 – Assemblée Générale Ordinaire

L'assemblée générale ordinaire se réunit 1 fois par an. Elle entend le rapport du conseil d'administration sur la gestion financière et le rapport d'activité du Président. Elle peut nommer un commissaire aux comptes chargé de la vérification de la comptabilité de l'association. Après avoir délibéré et statué sur ces différents rapports, l'assemblée générale apprécie le budget de l'exercice suivant et délibère également sur les autres questions figurant à l'ordre du jour. Elle pourvoit à l'élection ou au renouvellement des membres du conseil d'administration en fonction de l'ordre du jour décidé lors de la convocation des membres par le bureau. Les décisions de l'assemblée générale ordinaires sont prises à la majorité des membres présents et représentés. Elles sont prises à bulletins levés, excepté pour l'élection des membres du conseil d'administration pour laquelle le scrutin secret est requis.

Article 12 – Assemblée Générale Extraordinaire

Si besoin est, ou sur la demande de la moitié plus un des membres inscrits, le Président peut convoquer une Assemblée Générale Extraordinaire, suivant les formalités prévues par l'article 11.

Article 13 – Règlement intérieur

Un règlement intérieur est établi par le Conseil d'Administration qui le fait approuver par l'Assemblée Générale. Ce règlement éventuel est destiné à fixer les divers points non prévus par les statuts, notamment ceux qui ont trait à l'administration interne de l'association.

Article 14 – Dissolution

En cas de dissolution, l'assemblée générale extraordinaire désigne un ou plusieurs liquidateurs qui seront chargés de la liquidation des biens de l'association et dont elle détermine les pouvoirs. Les membres de l'association ne peuvent se voir attribuer, en dehors de la reprise de leurs apports financiers, mobiliers ou immobiliers, une part quelconque des biens de l'association. L'actif net subsistant sera attribué obligatoirement à une ou plusieurs associations poursuivant des buts similaires et qui seront désignées par l'assemblée générale extraordinaire.

Article 15 – Formalités

Le Président doit accomplir toutes les formalités de déclaration et de publication prévues par la loi, tant au moment de la déclaration de l'association qu'au cours de son existence.

Planète Jeunesse

Chez Martin BOURDEL
35 avenue Laplace, D110
94110 ARCUEIL

planete-jeunesse@googlegroups.com

www.planete-jeunesse.fr

Tel : 06 07 02 06 33



“La jeunesse bouge le monde ! 3 jeunes en font le tour ...”