- Introduction -

Mai 2013

Un commerce électronique peut être définit comme un environnement commercial utilisant divers outils et moyens électroniques pour fonctionner. Avec l’essor d’internet de plus en plus de commerce électronique on vu le jours. En effet, internet à permis à de nouveau commerce à ce créer ou à aider d’ancien à étendre leurs sphères d’activités.

On note depuis quelques années et avec la démocratisation des smartphones une grande utilisation d’application mobile dans le cadre du commerce électronique.

Nous avons pour le projet D’IF11 étudié la mise en place d’une application de commerce électronique utilisant les technologies mobiles. Notre projet à la particularité d’associer éléments technologiques et activité de conseil aux entreprises. De plus notre application joue un rôle d’intermédiaire novateur entre client de notre application et commerces dit classique.

Pour ce projet nous avons dans un premier temps choisi un model de service novateur au centre de la relation client / Commerce. Nous avons aussi mit en exergue les stratégies commerciales qui seraient pertinentes à mettre en ouvre pour accompagner nos services.

Nous avons ainsi mit en évidence les diverses technologies utilisées. Nous avons notamment utilisé des technologies mobiles innovantes et simples d’utilisation (le QRcode étant une technologie ludique et très efficace pour une visibilité publicitaire). Nous avons implémenté les services qui seraient utilisé dans le cadre de mise en production de nos services.

Nous avons anticipé et décrit les problématiques liées à notre projet. Il nous a donc semblé important d’entrevoir la viabilité d’un tel projet sur une période courte, moyenne et longue.

Nous avons aussi étudié les enjeux dans leurs globalités liés à un tel projet. Nous avons étudié les aspects les plus importants d’un tel service. Quels serraient les éventuels problèmes, quels modèles exploite une solutions similaire à la notre, quels sont les limites d’un tel projet etc...