

Lean Canvas

Nom du projet

XX-XX-XXXX

Iteration #x

Problèmes <i>Les 3 principaux problèmes que vous souhaitez résoudre</i>	Solution <i>Les 3 principales solutions apportées en réponse aux problèmes/besoins identifiés</i>	Proposition de valeur unique <i>En quoi votre offre répond-elle efficacement aux besoins du marché ? En quoi est-elle différente et meilleure que les autres ?</i>	Avantage compétitif <i>Votre longueur d'avance sur la concurrence ? Un avantage qu'ils ne pourront pas copier facilement ?</i>	Segments de clients <i>Qui sont vos clients ? Quels sont vos segments de clientèle ?</i> <i>Un client est une personne qui paie pour votre produit. Vous ne pouvez pas concevoir et positionner efficacement un produit pour tout le monde.</i>
Alternatives existantes	Indicateurs de performance <i>Quels sont les indicateurs clés à surveiller en priorité pour vérifier la vigueur de votre activité ?</i>	Votre "Pitch" <i>Une bonne PVU met l'accent sur les avantages que vos clients en tirent grâce à votre produit.</i>	Canaux <i>Par quels canaux de communication et de distribution passeriez-vous pour atteindre ces différents segments et leur faire connaître votre offre ?</i> <i>Entrants et sortants ?</i> <i>Directs et indirects ?</i>	Utilisateurs pionniers
Coûts <i>Quels sont les coûts (ponctuels et récurrents) liés au lancement et au fonctionnement de votre activité ?</i> <i>Coûts d'acquisition des clients</i> <i>Coûts de distribution, etc.</i>			Sources de revenus <i>D'où vient l'argent ? Qui paie ?</i> <i>Modèle de revenus</i> <i>Valeur du temps de vie</i> <i>Recettes</i> <i>Marge brute</i>	
<p>PRODUIT</p>			<p>MARCHÉ</p>	

Idée bazar : Un campus pluridisciplinaire. Chaque semestre, une équipe "mini-entreprise" est créée avec un professeur référent. Ils auront un ou plusieurs projets à réaliser au cours du semestre. Une base de cours obligatoire est fixe puis chaque élève sera libre de s'inscrire aux cours qui l'intéressent, en fonction de sa filière ou de son projet. Ces cours leur apprendront les compétences nécessaires à réaliser leurs projets du semestre. La note finale sera notée du point de vue de l'équipe ainsi qu'individuellement. La navigation se fera comme dans un jeu vidéo (porte bâtiment personnage)

1. Utilisateur

Les étudiants du campus, les professeurs et l'administration.

Les futurs étudiants, leurs parents, les entreprises partenaires, tous les visiteurs potentiels du site.

2. Problèmes

Adaptabilité : Cours sur site ou à distance (confinement/COVID/...)

Social et fun : Fournir une plateforme d'échange interactive pour ne pas perdre le lien social durant les périodes de confinement

Rigidité : Classe séparée en filière qui ne favorise pas l'ouverture aux autres domaines d'une entreprise. Équipe formée aléatoirement, possible problème d'affinité.

3. Proposition valeur unique

Pitch utilisateur, phrase d'accroche (**court et concis**)(30 sec) :

Envie d'une formation qui vous ressemble ? Marre des problèmes d'organisation liés au confinement et autres imprévus ? Envie d'être considéré comme un étudiant à part entière et de ne plus être noyé dans la masse ?

Chez Work2Gether nous avons la solution.

Imaginez un campus **immersif pluridisciplinaire** ou la **flexibilité et l'accompagnement** des élèves est l'objectif premier. Organisé en **groupe** par semestre autour d'un **projet** commun, cela permettra l'**entraide** entre élèves et la **découverte** des divers rôles et métiers d'entreprise.

(Conseil prof. Prendre plus de temps au début : soit en ralentissant le rythme, soit en décrivant un peu plus au départ avec un nom de campus. Travailler le pitch pour faire pro, cela permet de comprendre le projet. UwU Océane éwé ÛuÛ)

4. Solution (fonctionnalités / objectifs / concepts)

- Équipe de travail pluridisciplinaire
- Base de cours imposé, avec la possibilité de choisir ses cours en fonction de son cursus, ainsi qu'un cours étrangé à sa discipline
- Tous les cours sont enregistrés (et mis à disposition) et retransmis en direct (pour les absents ou confinés, etc ...)
- Campagne anti harcèlement
- Plateforme interactive et simple à utiliser
- Messagerie (prof/étudiant, prof/prof, etudiant/etudiant)

5. Stratégie adoption / canaux

- Accompagnement : Tutorat, Prof référent

- Éviter d'avoir des élèves isolés : prise en compte de tous les utilisateurs sans entraves
- Projet immersif
- Système de point
- Clubs d'activité hors périmètre étude
- Flexibilité : si les matières de n'intéressent pas, possibilité de changer de cours.

6. Indicateurs de performance

- Taux de contribution
- Revenu
- Indicateur de bonheur (utilisateur) par sondage (semestriel)

7. Coûts

- Dev/ maintenance du site web
- Formations des nouveaux professeurs 3.0
- Communication
- Matériels (PC / casques VR)
- Dev VR pour environnement virtuel à distance de l'étudiant

8. Sources de revenus

- Partenaires de l'école
- Impôts des français / Frais d'inscription

9. Relations avec les users / Avantage compétitif

- Accompagnement spécialisé
- Maîtrise du milieu de l'entreprise précoce
- Apprendre sans regarder le temps qui passe
- Une méthode d'apprentissage nullement vu ailleurs

Petites équipes de 5- 6 personnes, 1 projet par semestre-> besoin de compétences
=> sélection de cours tous les semestres.

