

P8_Étudiez la faisabilité de l'adaptation d'un produit sur mobile

[Vidéo de la soutenance du projet n°8_ Etudiez la faisabilité de l'adaptation d'un produit sur mobile](#)

Compétences évaluées

- Étudier la faisabilité d'un projet
- Documenter des spécifications fonctionnelles
- Définir les méthodologies UX pour accompagner le client dans sa démarche créative

120 heures Mis à jour le jeudi 6 mai 2021

Si vous avez commencé ce projet avant le 06/05/2021, vous avez débuté votre travail sur [ce projet archivé](#). Vous pouvez continuer l'existant ou recommencer avec le projet qui suit. Il comporte un nouveau livrable "La cartographie de l'expérience utilisateur grâce à une expérience map" correspondant à une nouvelle compétence "Définir les méthodologies UX pour accompagner le client dans sa démarche créative".

Nous avons aussi ajouté une **version alternative** du projet pour les étudiants souhaitant continuer à travailler sur leur idée de prototype développé dans le projet précédent.

Vous venez de rejoindre Blockter, un [site](#) qui permet aux utilisateurs d'avoir des informations sur des films et séries et de les noter. Ce site génère des revenus via de la publicité.



Landing page de Blockter

Blockter est une véritable **mine d'or** pour tous les visiteurs. Il existe depuis 7 ans et le site a beaucoup évolué avec le temps.

Actuellement, les utilisateurs peuvent accéder aux films les plus récents au cinéma, regarder des bandes-annonces, lire des informations détaillées sur les acteurs, lire les critiques des spectateurs et de la presse, et ils peuvent même lancer des discussions sur les films ou les séries sur les forums.

Le site n'est **pas encore responsive** et il semblerait que vous passiez à côté de certains revenus parce que les utilisateurs sur mobile ne restent pas assez longtemps sur le site. Vous disposez de plusieurs [données quantitatives sur les performances actuelles du produit](#), qui suggèrent un manque à gagner intéressant.

La première tâche qui vous est confiée est d'estimer s'il serait judicieux d'investir du temps dans la création d'une version responsive du site web, une application native ou une application hybride. Vous devrez également prendre en compte [les ressources de l'équipe produit chez Blockter](#). La direction aimerait que vous supervisiez cela dans un délai serré : 3 mois.

Vous décidez de commencer par **regarder la concurrence**. Il existe de nombreux sites et applications qui donnent accès à des informations sur les films et les séries. L'analyse de leurs forces et faiblesses vous permettra de maximiser la refonte de la conception sur mobile et de prendre les bonnes décisions. Vous commencez par regarder [IMDB](#) et vous pensez également à Netflix. Vous recevez également les [commentaires des utilisateurs recueillis par l'équipe d'assistance clientèle](#).

Vous décidez de commencer par faire un plan d'action et de définir les fonctionnalités prioritaires d'une version mobile en utilisant le **framework MoSCoW**, avant de comparer les différentes options.

Une fois que vous aurez fait vos estimations, vous devrez les partager avec le directeur de Blockter pour son approbation avant de lancer le projet.

Afin de l'aider à se projeter dans la démarche créative du projet lors de sa prise de décision, vous accompagnez votre travail d'une **cartographie de l'expérience utilisateur**.

Livrables

- Une **présentation** analysant la situation actuelle
- Un **benchmark** pour fournir de l'information sur le marché aux décideurs et à l'équipe UX/UI
- La cartographie de l'expérience utilisateur grâce à une **experience map**.
- Une **étude de faisabilité** comparant les trois options (version responsive du site, application native ou hybride)
- Le **budget** et le ROI de chaque option
- La **date de livraison et un calendrier** de production de la déclinaison sélectionnée
- La **storymap** de l'expérience utilisateur sur mobile sur la déclinaison sélectionnée
- Les **spécifications fonctionnelles** de la déclinaison sélectionnée

Pour faciliter votre passage au jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier nommé “P8_nom_prenom”, tous les livrables du projet. Chaque livrable doit être nommé avec le numéro du projet et selon l'ordre dans lequel il apparaît, par exemple “P8_01_présentation”, “P8_02_benchmark”, et ainsi de suite.

Soutenance

La soutenance se déroulera en **visioconférence** et durera 30 minutes. Les 20 premières minutes seront consacrées à votre présentation, et seront suivies de 10 minutes de questions. Pendant la présentation, votre mentor prendra le rôle du directeur de Blockter. Votre présentation devra s'appuyer sur un **support de présentation** (typiquement un PowerPoint) qui renverra vers vos livrables.

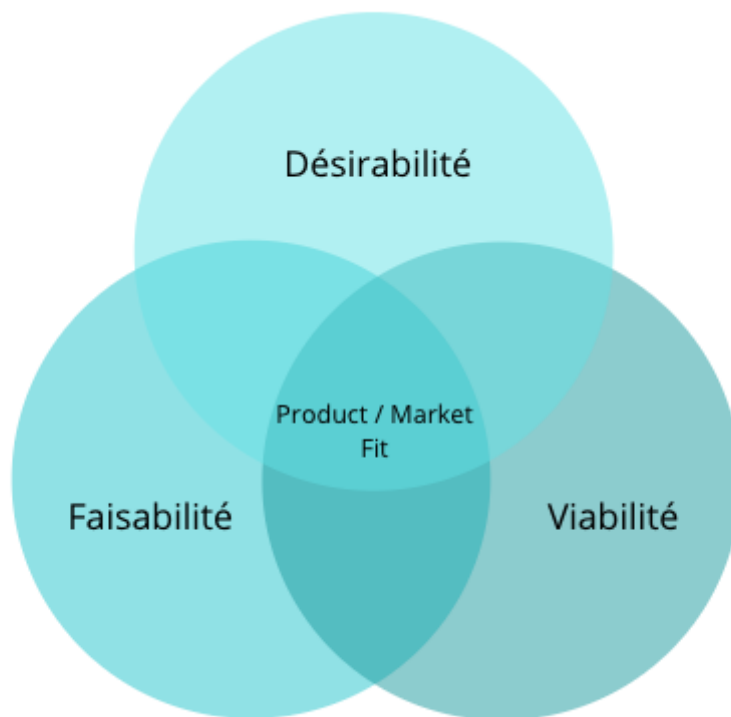
La soutenance se terminera par un **debrief** entre vous et votre évaluateur.

—

Projet alternatif : Continuez à travailler sur votre idée de produit développé dans le projet précédent

Bonne nouvelle : l'entreprise *Connexié* qui souhaite développer des produits technologiques et innovants sur le marché a repéré votre prototype ! Vous êtes ravi et prêt à passer à l'étape supérieure 🌟.

Dans le projet précédent, vous avez bien prévu que votre solution réponde aux problèmes d'un grand nombre de personnes. Vous avez pu évaluer la **première phase** : la **désirabilité** de votre produit.



Vous décidez de créer une **présentation sous la forme d'un pitch deck** pour montrer votre produit à *Connexié*.

Vous souhaitez avoir une bonne vision de l'écosystème qui entoure votre produit. Et rien de mieux qu'analyser vos concurrents sur le marché pour proposer un produit avec des qualités indéniables 😊.

Vous avez réalisé un lean canvas dans le projet précédent, et vous décidez de le compléter par un **benchmark** et un **SWOT** afin de définir vos facteurs différenciants et vos axes de travail à privilégier. Vous vous posez en effet toujours les questions suivantes :

- Qui sont vos concurrents directs ou indirects ?
- Quelles sont leurs forces et faiblesses ?
- Quels sont leur offre et leur modèle économique ?

Phase 2 : La faisabilité

Les concurrents analysés, il vous faut maintenant continuer à identifier la valeur de votre produit.

- Quel est son périmètre fonctionnel ?
- Est-il réalisable techniquement ?
- Ai-je les compétences et les ressources nécessaires pour son développement ?

Grâce à votre prototype et aux personas définis dans le projet précédent, vous réalisez une **expérience map** pour penser à l'expérience utilisateur la plus agréable.

Cela vous permet d'établir **le périmètre cible et fonctionnel du produit, avec des spécifications sous forme de user story mapping** détaillant l'ensemble du produit.

Lors de la création de votre prototype, vous aviez déjà défini une bonne partie des user stories. Ainsi vous pouvez regrouper ces US dans des epics et définir les premières releases à développer 😊. Vous aurez les idées claires sur ce que vous allez commercialiser.

Vous pensez ensuite à comparer les options pour trouver la plus judicieuse entre un site responsive, une application native ou une application hybride. Vous faites donc une **étude de faisabilité**. Elle contient : les ressources dont vous disposez, l'estimation du temps de réalisation du projet, mais aussi les coûts et le budget de chaque option.

Phase 3 : La viabilité

Vous souhaitez vous assurer de proposer la bonne solution : une solution adoptée par le marché, réalisable mais également viable commercialement.

Vous désirez ainsi lancer un produit rentable le plus rapidement possible !

Vous vous demandez :

- Les utilisateurs/clients/partenaires sont-ils prêts à payer pour la valeur fournie par ma solution ? Combien vont-ils payer ?
- Quel est le meilleur business model (Est-ce que le produit utilise un modèle publicitaire ? d'affiliation ? freemium/payant ? ou encore de partenariat ?) ?
- Quelle sera la structure de paiement (cotisation mensuelle/annuelle, paiement one shot ou revenue sharing) ?

Vous décidez de justifier **votre choix technologique à partir d'une synthèse** des données de l'étude de faisabilité (budget, coût, délai, performances, évolutivité) et des revenus estimés.

Pour finir, comme vous savez que votre enjeu dans ce projet est de vous lancer le premier sur le marché, tout en réduisant au maximum votre time-to-market, vous décidez de discuter de votre projet avec des personnes de votre entourage. Vous leur demandez des conseils sur l'évolution de votre produit et les étapes à suivre.

Vous vous rendez compte d'un atout majeur : votre réseau. Vous prévoyez de faire appel à vos amis, vos contacts LinkedIn et/ou de contacter des développeurs grâce à des plateformes comme Malt, des forums de développeurs et des réseaux d'entrepreneurs.

Ces échanges seront utiles et enrichissants pour avoir un maximum de retours et d'informations, et ainsi déterminer l'option la plus pertinente. Afin de ne pas perdre d'informations ou d'en éparpiller, vous décidez de les compiler dans un **compte rendu**.

Livrables

- Une présentation de votre **vision produit** sous la forme d'un pitch deck (format PowerPoint).
- Un tableau de **benchmark et un SWOT** de la concurrence (format libre).
- La cartographie de l'expérience utilisateur grâce à une **experience map** (format libre).
- Le périmètre fonctionnel du produit sous forme de **user story mapping** (format libre).
- Une **étude de faisabilité** comparant les trois options : site responsive, application native ou hybride (format PowerPoint.)
- Une **synthèse** justifiant votre choix technologique à partir des données de l'étude de la faisabilité et des revenus estimés (format Word, 2 pages max).
- Un **compte rendu des échanges** avec les personnes de votre réseau que vous avez sollicitées (format Word).

Pour faciliter votre passage au jury, déposez sur la plateforme, dans un dossier nommé "*P8_nom_prenom*", tous les livrables du projet. Chaque livrable doit être nommé avec le numéro du projet et selon l'ordre dans lequel il apparaît, par exemple "*P8_01_présentation*", "*P8_02_benchmark*", et ainsi de suite.

Soutenance

Durant la présentation orale, l'évaluateur interprétera le rôle de Vincent, votre start-up mentor. La soutenance est structurée de la manière suivante :

Présentation des livrables (15 minutes)

- Dans un premier temps, Vincent vous propose de répéter votre pitch deck avec lui. Vous lui présenterez donc celui-ci comme vous le feriez devant des investisseurs, pour avoir son retour.
- Dans un deuxième temps, vous présentez à Vincent votre choix technologique et le justifiez grâce à vos autres livrables.

Discussion (10 min)

- L'évaluateur jouera le rôle de votre start-up mentor. Il vous challengera sur les points suivants :

- l'efficacité de votre pitch deck et votre capacité à convaincre votre interlocuteur en un temps record ;
- la pertinence de votre choix de périmètre et de technologie ;
- le résultat de votre démarche de “réseautage”.

Débriefing (5 minutes)

- À la fin de la soutenance, l'évaluateur arrêtera de jouer le rôle de Vincent pour vous permettre de débriefer ensemble.

Compétences évaluées

- Étudier la faisabilité d'un projet
- Documenter des spécifications fonctionnelles
- Définir les méthodologies UX pour accompagner le client dans sa démarche créative