

# Proposition commerciale

Musée du Louvre | Création d'un back-end  
Gestion, réservation et achat de billets en ligne

# PRÉSENTATION



**Leo Grambert**

Chef de Projet Multimédia  
Développeur Back-End

Notre entreprise a été créée en 2016 par Leo Grambert, développeur web. Nous nous sommes spécialisés en création de contenu digital (site web, application mobile, ...).

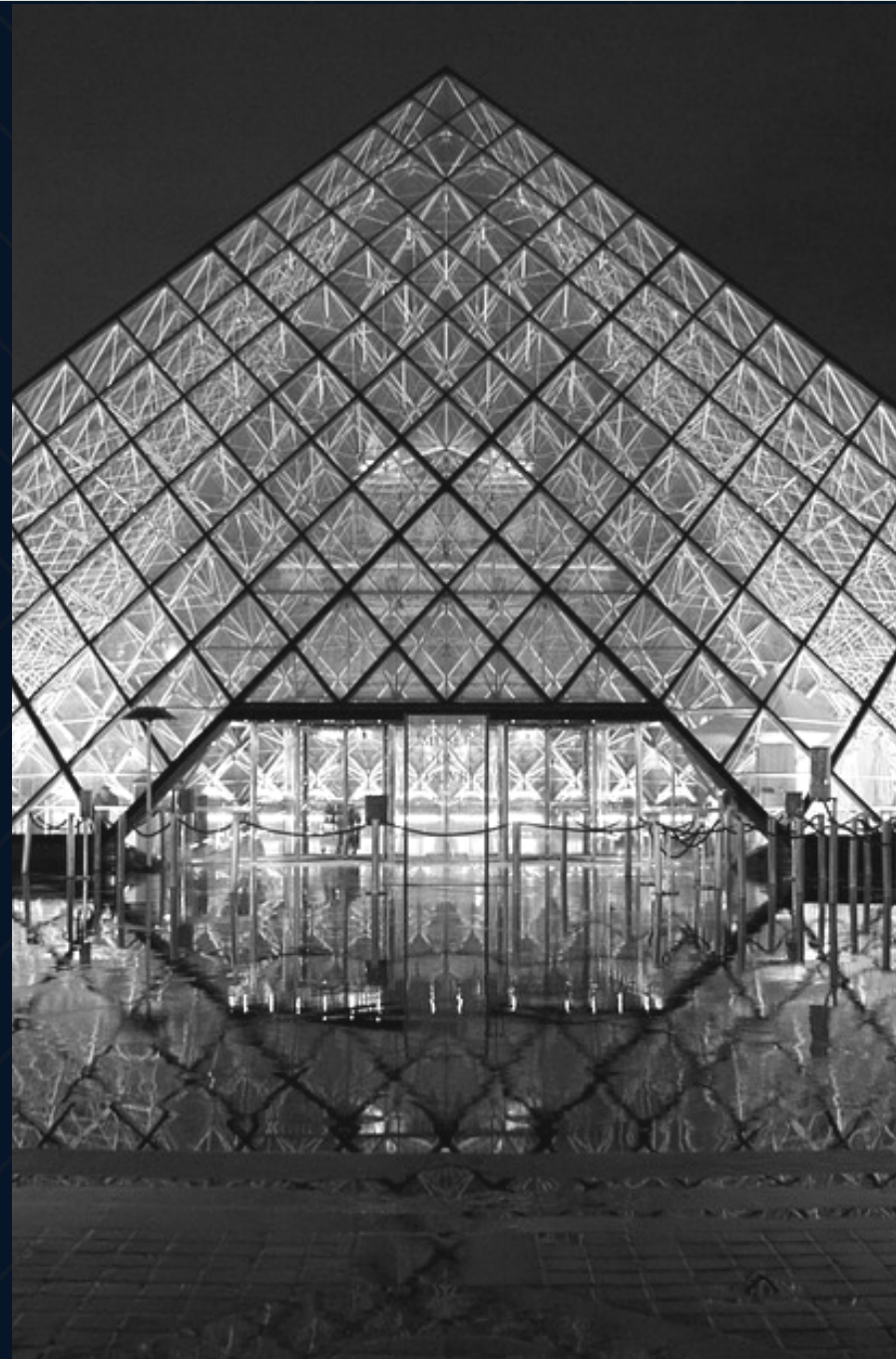
Vous souhaitez refondre votre module de billetterie en ligne ? Notre domaine d'expertise est de répondre à votre besoin en vous proposant une solution unique, rapide et fonctionnelle ; et ce sur tout support.

Retrouvez toutes nos références clients, telle que la ville de Lyon, sur notre site [www.leogrambert.fr](http://www.leogrambert.fr)

# CONTEXTE ET ENJEUX

Vous souhaitez opérer une refonte de votre module de billetterie en ligne. Vous souhaitez le rendre clair, simple et fonctionnel. Mais surtout, vous souhaitez que la plateforme soit rapide et que l'expérience utilisateur soit optimisée (parcours d'achat simple, rapide et efficace).

Vous souhaitez également que la plateforme soit accessible sur tout support (ordinateur, tablette et smartphone).



# PRÉCONISATIONS FONCTIONNELLES

## PERSONAS

Damian (29 ans, touriste allemand de passage à Paris pour le week end) :

Damian est un touriste allemand de passage dans la capitale française pour un week-end. Il souhaite découvrir le maximum de choses en un minimum de temps. Il ne veut pas perdre de temps à faire la queue pour acheter ses billets d'entrée. Il souhaite réserver ses billets rapidement depuis son smartphone à n'importe quel moment.

Luc (23 ans, étudiant parisien) :

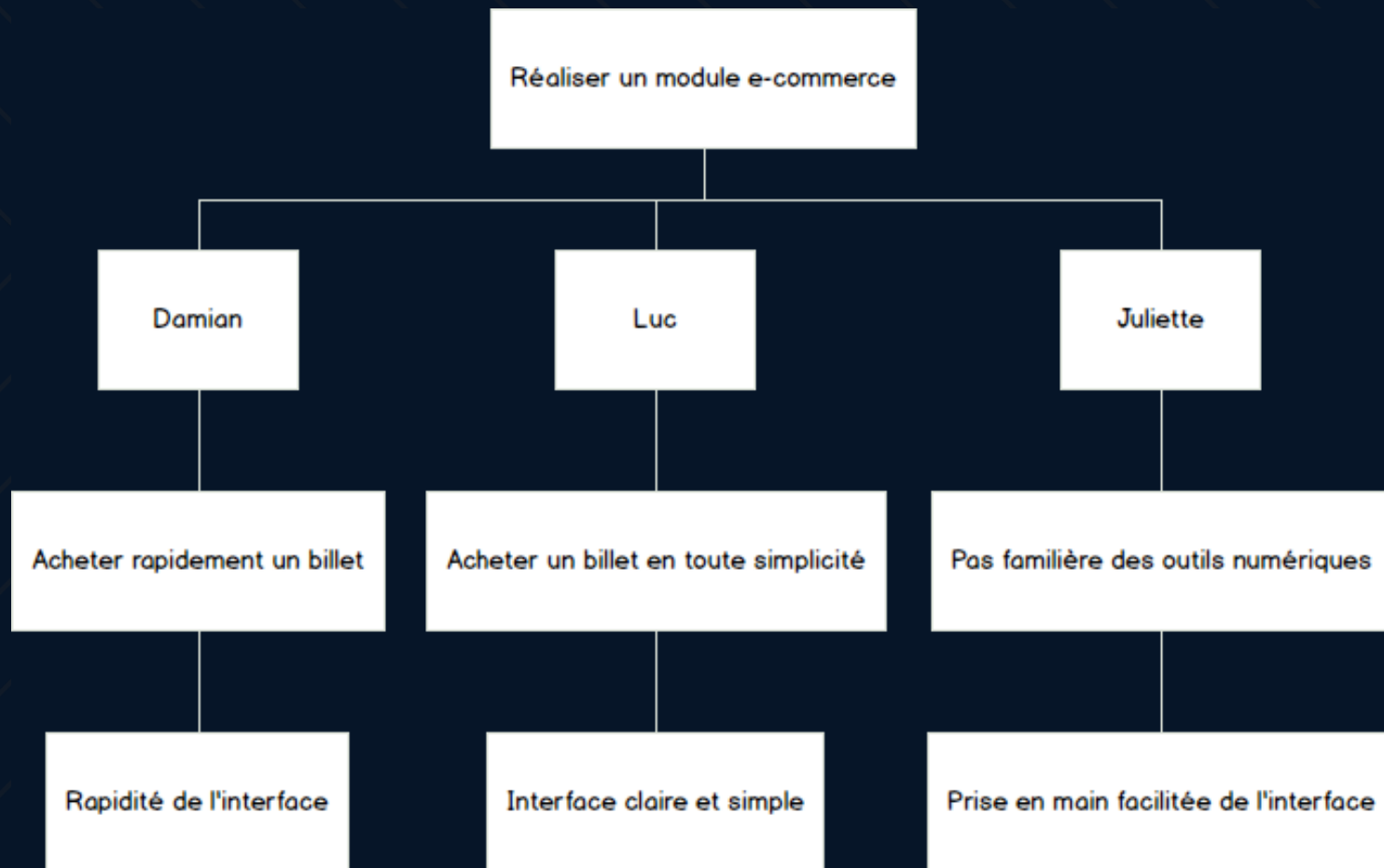
Luc vient d'arriver sur la capitale pour ses études. Il souhaite découvrir la capitale. Il est adepte des outils numériques et souhaite commander ses billets d'entrée directement en ligne. Il ne veut pas se perdre dans une interface trop riche, peu claire et peu ergonomique. Il ne veut que commander un billet d'entrée.

Juliette (55 ans, dans la vie active) :

Juliette est une passionnée d'histoire et d'archéologie. C'est une habituée du musée du Louvre. Peu familière du web, elle n'a cependant jamais osé commander ses billets d'entrée en ligne. Une interface claire, rapide et ergonomique l'inciterait davantage à sauter le pas.

# PRÉCONISATIONS FONCTIONNELLES

IMPACT MAPPING





# PRÉCONISATIONS D'ARCHITECTURE

Retrouvez ci-dessous le parcours de réservation et d'achat d'un utilisateur type. L'objectif est d'avoir un parcours clair, intuitif et rapide.

## Step 1 :

L'utilisateur choisit la date et ajoute des billets à son panier

## Step 2 :

L'utilisateur voit le contenu de son panier.

Un formulaire avec les informations nécessaires à l'édition du billet est affiché

## Step 3 :

La validation du formulaire redirige vers l'interface de paiement.

## Step 4 :

La validation du moyen de paiement provoque l'envoi d'un mail au client.

Le mail contient les billets.

# FUTURS UTILISATEURS

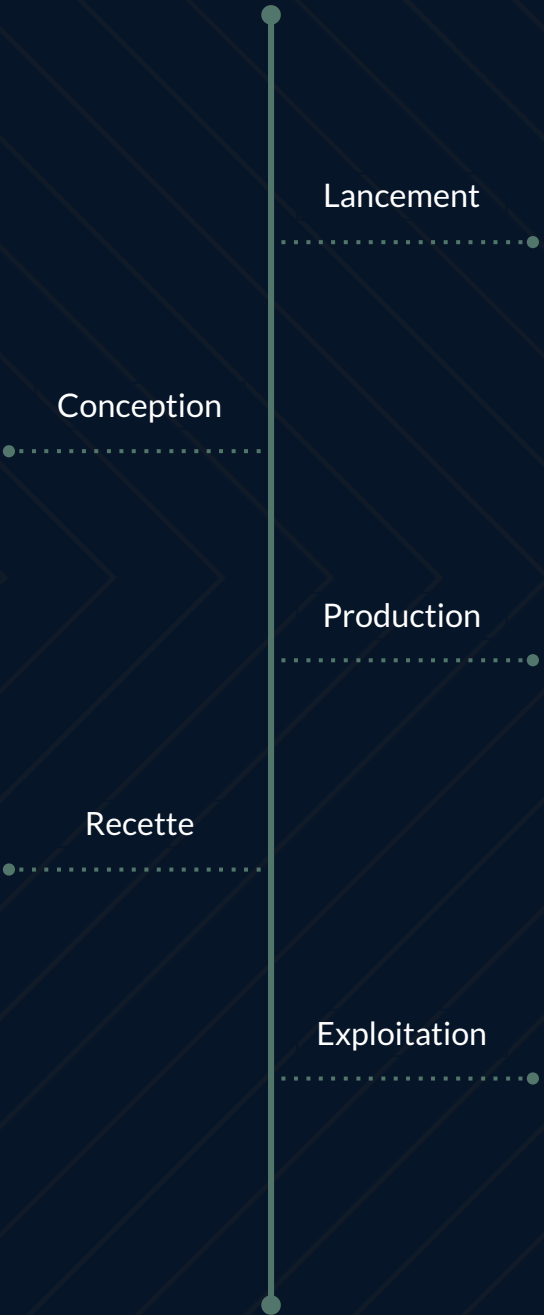
En mettant à jour son module de billetterie en ligne, le musée du Louvre vise un public très large et très diversifié.

L'objectif est vraiment de simplifier la commande de billets à travers une interface simple, concise et rapide. La prise en main de l'interface par le client doit être facile.



# MÉTHODOLOGIE DE TRAVAIL

Pour réaliser ce projet, nous suivrons les méthodes traditionnelles de gestion de projet.



Lancement

Conception

Production

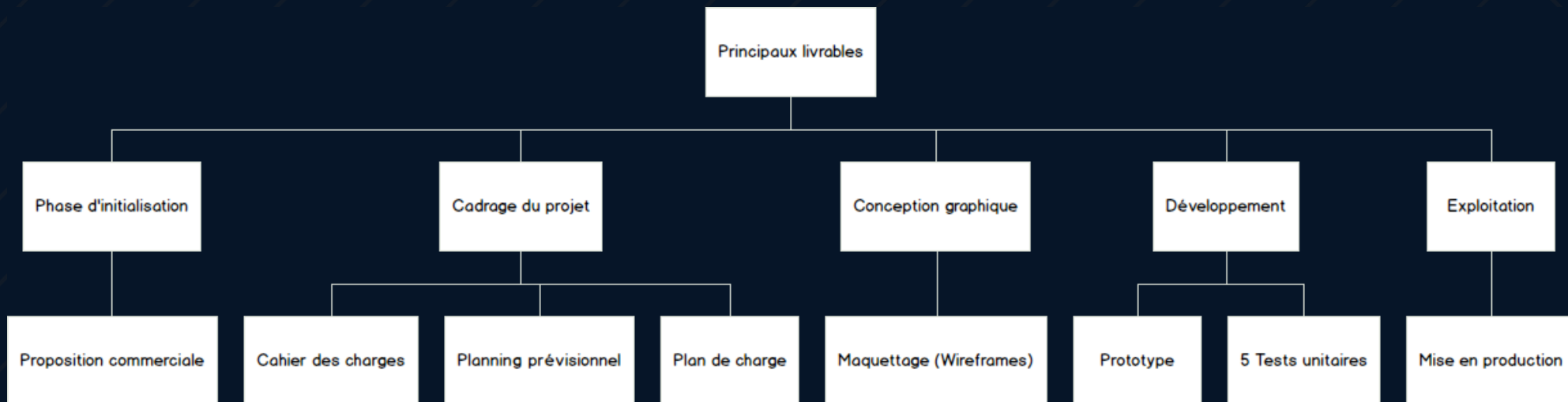
Recette

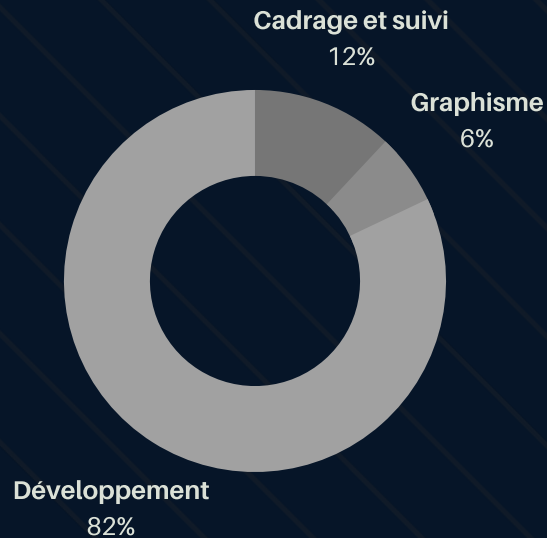
Exploitation





# PRINCIPAUX LIVRABLES



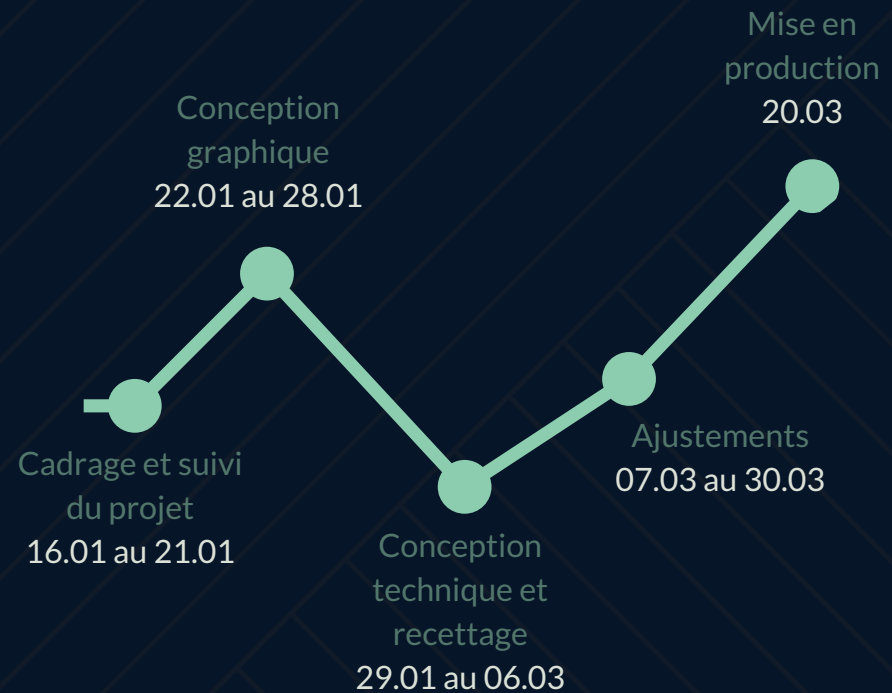


## PLANNING

Sous réserve que le client nous fournisse toutes les données (textuelles et multimédias) nécessaires à la réalisation du projet, nous nous engageons à fournir le produit final le 20 mars 2017.

## BUDGET

Le budget pour la réalisation du projet s'élève à 3 510€ HT. Pour une vision plus détaillée du plan de charge, un devis est joint à la proposition commerciale.



# Merci !

Questions? Contactez-nous à [leo@grambert.fr](mailto:leo@grambert.fr)