

NextMate Business Model Canvas

Next Mate's mobile app redefines connection through a gaminginspired approach, innovative tech stack.

Partenaires Clés Activités Clé Propositions de Valeurs Relation Client Segments Clients **Promesse unique :** Première app de **Promesse unique :** Première app de **Cible principale: ** Gamers 18-35 ans, **Développement** (40%): Features **Onboarding:** Tutorial 3min + assistant matching + intégrations gaming + mobile IA + 1 semaine premium gratuite France/Europe rencontres gaming anti-swipe qui rencontres gaming anti-swipe qui connecte par jeux favoris + disponibilités connecte par jeux favoris + disponibilités **Marketing** (30%): Content + **Rétention:** Gamification (badges, **4 Personas clés :** **Problèmes résolus :** community + influenceurs + performance **Problèmes résolus :** streaks) + challenges mensuels + Discord 1. **Alex le Compétitif** (35%) : Étudiant/ - Solitude des gamers (pas de - Solitude des gamers (pas de junior tech, 20h/semaine, Valorant/LoL partenaires de jeu compatibles) partenaires de jeu compatibles) 2. **Sitan la Sociale** (30%): Jeune - Apps généralistes qui ignorent la culture **Optimisation** (20%): ML algorithme + - Apps généralistes qui ignorent la culture **Support :** Chat IA 24/7 + community active, 10h/semaine, FIFA/casual A/B tests + user research 3. **Thomas le Streamer** (20%): gaming gaming managers gaming + centre d'aide - Matching superficiel par apparence vs - Matching superficiel par apparence vs Content creator, gaming = métier affinités réelles **Modération** (10%) : Sécurité + support **Évolution :** Analytics perso + affinités réelles 4. **Marie la Découverte** (15%): + compliance RGPD événements IRL + programme Débutante gaming, exploration **Solutions:** **Solutions:** ambassadeurs - Algorithme matching gaming (35% jeux - Algorithme matching gaming (35% jeux **Budget :** 10-25€/mois premium selon communs, 25% créneaux) communs, 25% créneaux) - Profils détaillés : rangs, styles, - Profils détaillés : rangs, styles, Ressources clé **Canaux de Distribution** disponibilités disponibilités - Chat + invitations de jeu intégrées - Chat + invitations de jeu intégrées - Anti-swipe : découverte naturelle par - Anti-swipe : découverte naturelle par **Gaming :** Riot Games, Steam, Epic **Acquisition:** compatibilité compatibilité IA Games, EA Sports (APIs + événements) - **Marketing gaming** (45%): Événements, équipes esport, streamers **Esport :** Teams françaises (LDLC, - **App Stores ASO** (25%): Keywords Vitality) + streamers (Kameto, Squeezie) gaming optimisés - **Bouche-à-oreille** (15%): Community **Tech: ** Firebase, Cloudinary, Stripe, Discord/Reddit Twilio (infrastructure) - **Influenceurs** (10%): Microinfluenceurs gaming français **Commercial :** Hardware gaming - **SEO/Content** (5%): Blog gaming, (Logitech, Razer) + plateformes guides (commissions)

Cout	Revenue
Personnel (60%) : 1,26M€ - Équipe tech + marketing	**Modèle Freemium :**
Infrastructure (15%) : 315k€ - Firebase + services tiers + R&D	** Gratuit** (95% users) : 10 découvertes/jour, 3 convs, pubs gaming
Marketing (20%) : 420k€ - Performance ads + influenceurs + événements	**★ Premium 14,99€/mois** (4% users) : Illimité + boost + analytics + sans pub
Opérationnel (5%) : 105k€ - Légal + bureau + assurances	** <u>**</u> Pro 24,99€/mois** (1% users) : Premium + coaching + événements VIP + API
Total An 2 : 2,1M€ dépenses pour 2,1M€ CA (break-even)	**Complémentaires :** Partenariats gaming (5-10% commission) + pub native + événements IRL
Métriques : CAC/LTV 1:8, Burn 175k€/mois, Break-even 15 mois	**Projection An 3 :** 500k users → 30k premium → 6,2M€ CA
	•