

Nathan Poret
Benjamin Brifault
Dove-Steeve Bingo Kpognon
Arthur Lecras
Valentin Pain

APTIK

L'expérience APTIK, basée sur la technologie du Métavers, offre une expérience innovante et immersive dans un monde virtuel.

APTIK est un service offrant à l'utilisateur la possibilité de faire du shopping dans le métavers tout en ayant la possibilité de faire des essayages et de ressentir la matière de chaque vêtement.





RECHERCHE CRÉATIVE

IDÉES

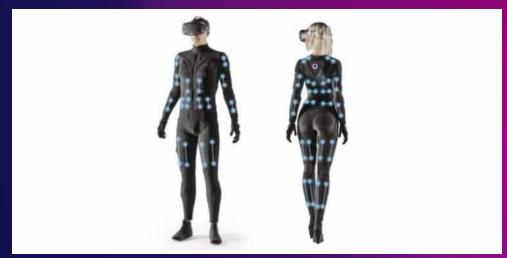
- o Boutique d'habillement
- Visites culturelles (musée, théâtre, cinéma...)
- Écoles & formations (éducation à distance)

MÉTHODES

- o Brainstorming
- Méthode des 6 chapeaux de Bono
- o Inversion



Technologie haptique « TeslaSuit » de TeslaSuit





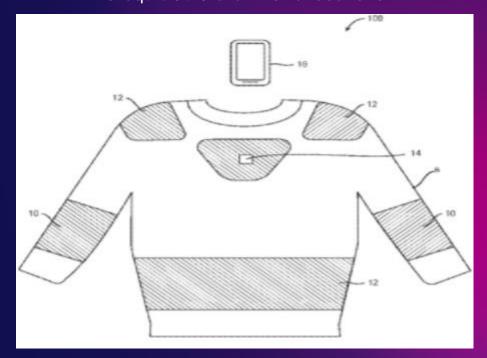


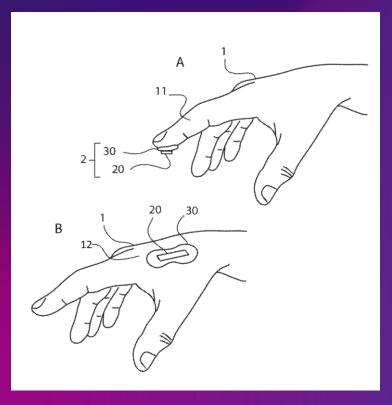
Technologie haptique « ReSkin » de Meta

VEILLE TECHNOLOGIQUE

VEILLE BREVET

Croquis du brevet WO2019094313





Croquis du brevet FR3109649

Concurrents Indirects











Acteurs principaux

NVIDIA Omniverse









Concurrents directs









VEILLE CONCURRENTIELLE

Nikeland: Le monde social virtuel de Nike



H&M: Ouverture de sa collection personnelle virtuelle



Gucci Virtual : Essai virtuel de produit



GUC<mark>CI VIRT</mark>UAL

VEILLE CRÉATIVE

PERSONA



OLIVER REYNOLDS

43 ans

Ingénieur BTS

Utilise internet ponctuellement



JULIA DELEAU

28 ans

Coiffeuse indépendante

Utilise internet quotidiennement



ROBERT BENNETT

68 ans

Retraité, ancien plombier

Aucune compétence informatique



ELINE MARC

36 ans

Consultante ingénieur généraliste

Bon niveau informatique



VALUE PROPOSITION CANVAS (VPC)

Produits et services

- Produits de toutes catégories (classique, chic...)
- Essayage,
- Ressentir l'objet
- Partager sur les réseaux sociaux
- Livraison avec retour possible
- Divers moyens de payements

Créateurs de gains

- Transparence avec les informations sur le produit
- o Partage du produit en ligne facile. Aide personnalisée
- Accessible même sans combinaison.



Adoucisseur des maux

- o Possibilité de renvoyer gratuitement les produits.
- o Toutes les informations sur un vêtement sont disponibles
- o Cabine d'essayage virtuelle.
- o Possibilité de s'isoler en cachant et se cachant des autres utilisateurs

Gains

- Accès rapide à la boutique
- Ressentir les vêtements
- Essayer les vêtements librement.
- Une très grande gamme de vêtements disponible.

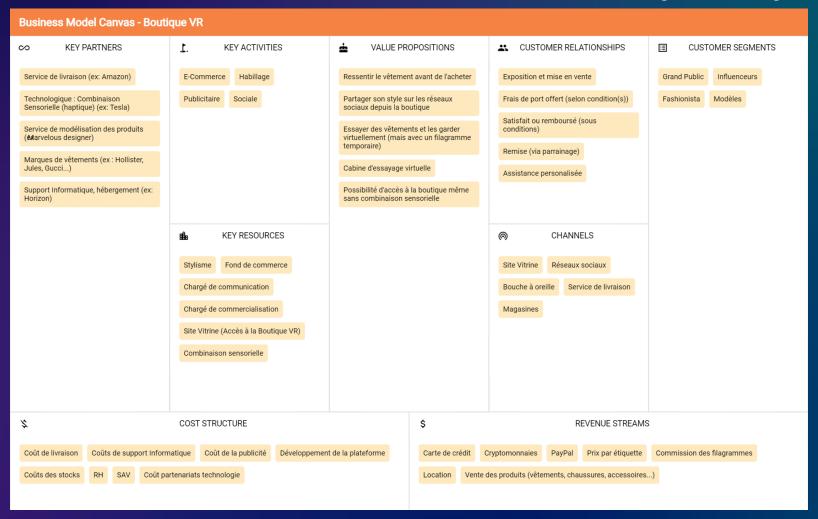
Travaux du client

- o Essayer le produit
- Faire attention aux informations sur le produit
- Renvoyer le produit s'il ne lui convient pas

Maux

- La qualité et la taille du produit
- La vie privée n'est pas respectée (voyeurisme possible)

BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)



ESTIMATION DES COÛTS

Type de coût	Coût (en €) pour 1 an
Coût moyen d'hébergement et support informatique	400
Coût moyen RH	3 * 28000 = 840 00
Coût moyen SAV	<i>5 * 20000 = 100 000</i>
Coût moyen des stocks en France	10 000
Frais moyen de livraison (si conditions respectées)	15 * nombreClient (50000) = 750 000 (soit 333 client/J ouvré)
Coût de la publicité total (TV, Magasine, Youtubeur)	100 000
Coût de développement	5 * 40000 = 200 000
Imprévus (<u>ponctuel</u>)	500 000
Total au lancement (en €)	894 400
Total par an (en €)	1 244 400

MAGASIN APTIK





CÔTÉ ÉTHIQUE ?



MAGASIN VIRTUEL

Magasin totalement virtualisé.
Les règles et lois du monde
réel sont-elles toujours
applicables ?



HARCÈLEMENT

Limite des libertés individuelles dans le monde ?



PAYEMENT

Payement sécurisé et sans aucune récupération d'informations sensibles.



APPARENCE

Possibilité d'avoir différents avatars mais conseillé de prendre une apparence proche du réel.

