# Plan de rédaction mémoire de fin d’études – Estiam

# 

# Introduction

# Dans le cadre de fin d’études, pour l’obtention du titre Expert Informatique, nous devons réaliser un mémoire. Celui-ci consiste à trouver une problématique que nous pouvons rencontrer dans notre lieu de travail, notre lieu d’habitat, école, enfin dans notre vie quotidienne tout simplement. Le but est d’une part évaluer notre faculté à identifier l’existence de problèmes auxquelles des personnes sont confrontées, d’autre part à évaluer notre capacité d’analyse pour les résoudre de façon technique et théorique le problème analysé, voire même de mettre en place la solution à ce problème.

# La problématique que j’ai choisie de développer porte sur « Comment innover le parcours client dans les magasins/retail », et à l’intérieur de cette problématique j’ai souhaité traiter plus précisément la question « comment permettre à un client de gagner du temps durant son parcours dans le magasin ». Je mets au centre de la problématique le client du magasin, cette partie est importante à préciser, afin de comprendre la suite de ma réflexion. La problématique est à l’origine une difficulté personnelle à laquelle je me suis confronté dans ma vie quotidienne et certaines personnes de mon entourage partagent cette difficulté aussi. J’ai donc proposé cette problématique pour l’analyser et voir comment on peut la résoudre.

# Un autre point intéressant du projet ou mémoire, c’est la difficulté à démontrer que cette solution « faire gagner du temps aux clients » peut aussi apporter de la valeur au magasin même si l’idée est opposée aux stratégies commerciales des vendeurs, car ils cherchent que clients restent plus longtemps dans le magasin pour qu’ils soient tenté de consommer plus.

# Dans la suite de ce document je vais donc développer ma réflexion sur ce problème, d’abord en commençant par un définir la vision du produit du produit, une fois que nous aurons une idée plus claire sur les motivation, priorités et objectifs nous aborderons la partie business qui se réfère généralement à l’analyse du marché, stratégie de vente et model économique. Ensuite nous montreront l’observation d’un point de vue juridique, contrat, règles, conditions générales d’utilisation. Nous devrons également parler de l’aspet technique, étude et réalisation et enfin nous terminerons par la partie management, comment pensons-nous gérer le projet, type de gestion de projet, ressources nécessaires, planning.

# Table des matières

# Plan de rédaction mémoire de fin d’études – Estiam.. 1

# Introduction.. 1

# Détail de la problématique 1

# I. Vision. 2

# A. Besoin. 2

# B. Métier. 2

# C. Vision de produit/concept. 2

# II. Business. 2

# III. Aspect juridique. 2

# IV. Étude technique. 3

# V. Réalisation technique. 3

# VI. Management. 3

# VII. Résultats. 3

# Conclusion.. 3

# Bibliographie. 4

# Remerciements. 4

# Annexes. 4

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# I. Vision

# 

# Dans cette partie nous allons montrer le secteur ou le métier dans lequel la problématique va être traitée, le type d’utilisateur qui fera usage de la solution final, le client ou cible, de même on abordera en détail le besoin de l’utilisateur et enfin, après l’analyse de ces points on donnera la description de la solution choisie

# 

# A. Besoin

# 

# 

# Imaginons un client qui n’a pas envie de perdre du temps dans un magasin car il d’autres obligations comme son boulot, rendez-vous, études etc… mais qui ne connaît pas le magasin où il s’apprête à faire ses achats. Ce client sera souvent confronté au problème où il aura du mal à trouver les articles, au final bien sûr qu’il trouvera tous les produits, mais il aura passé plusieurs fois devant le même rayon, il n’aura pas vu que l’un de ces produits était juste à côté et l’autre pris en dernier, il aura mis plus de temps à faire ses achats que prévu.

# 

# Nous pensons que cela génère du stress chez le client. Les clients sont perdus, on les voit tourner la tête de tous les côtés quand ils cherchent un produit, ils s’arrêtent au milieu des voix, ils sont stressés car ils tournent en rond, bref autant dire qu’ils perdent un temps précieux.

# 

# Le besoin consiste donc à permettre aux utilisateurs de réduire le temps passé pour trouver les articles, en parallèle cela va aussi réduire le stress de ces personnes.

# 

# B. Métier

# 

# 

# Le produit sera utilisé dans le cadre du « Retail », c’est-à-dire dans le commerce/vente. Je porte la problématique plus précisément dans les supermarchés alimentaires. On peut penser que plus tard, si l’application à du succès elle pourra s’étendre sur d’autres types de commerce, comme dans le prêt à porter, le bricolage, magasin de sport et bien d’autres.

# 

# C’est dans les supermarchés et marquets qu’on développera l’utilisation de la solution.

# 

# C. Utilisateur cible

# 

# On sait que plusieurs solutions permettent à un consommateur de gagner du temps, avec les solutions d’acheter en ligne, le drive, les scan automatiques etc.

# 

# Mais malgré ces solutions, il existe toujours des clients qui vont se déplacer pour faire des courses.

# 

# Prêt de 75% des français préfèrent se déplacer en magasin pour faire leurs courses alimentaires.

# IMAGE -> Statistique déplacement utilisateurs

# Pour avoir une vision de notre futur produit et avoir une cible utilisateur plus précise on va effectuer une analyse d’un « persona ».

# 

# C.1 Construction d’un persona

# 

# Maxime, étudiant de 5ème année en informatique qui a 24 ans et travail en alternance sur Paris.

# Son problème est que parfois quand il a besoin de faire des courses dans un magasin qu’il ne connâit pas ou ne fréquente pas souvent il n'arrive pas à trouver des articles et tourne en rond et cela le stress quand il est pressé. Comme il ne fait des grandes courses qu’une fois par mois dans les supermarchés il ne connaît pas forcément tous les rayons, alors il est tout de même perdu.

# Cela lui arrive de préfèrer gagner du temps plutôt que payer un peu plus cher, si cela lui permet d’utiliser ce temps dans une autre activité.

# Il est assez alaise avec les nouvelles technologies

# Il n'est pas assez regardant sur les données qu'il partage tant que cela est bénéfique pour lui il accepte de partager ses informations.

# Il voudrait avoir un système qui lui permettrai de trouver et terminer rapidement les courses lorsqu'il n'a pas le temps.

# IMAGE --> Romain pichler Persona rempli

# Donc si on regarde bien on peut rélever que notre utilisateur devra avoir les caractéristiques suivantes:

# - Ne connaît pas ou fréquente pas souvent un magasin

# - Possède un smartphone est alaise dans son utilisation

# - Est pressé et n'a pas beaucoup de temps

# - Etudiant

# Cela nous amenez à penser que ce seront les jeunes entre 16 et 30 ans qui seront la cible principal du produit car c'est eux qui possèdent ces caractéritiques.

# D. Clients

# 

# Pour ce qui est de la cible clients, en terme business, nous ciblons les supermarchés, hyper-marchés, car ce sont ces types d’enseignes qui sont plus confrontes au problème de repérage d’articles.

# 

# Initialement j'avais pensé à cibler utiliseurs en tant que clients de l'application, sera ce serait traduit pas l'achat de l'application lors du téléchargement ou alors un abonnement en mode freemium.

# Deux problème ont surgit lors de l'analyse de cette première option. La première est qu'elle limite l'accès à certains utilisateurs et puisqu'on établie un paternaria avec les enseignes, elles voudront qu'un maximum d'utilisateur ai accès à l'application car pour eux ce sont des potentielles clients, donc il ne seront pas d'accord sur ce choix.

# L'autre problème est que ce type de cible n'est pas en accord avec notre vision, à savoir donner la même niveau d'accéssibilité aux usagers de l'application.

# C'est pourquoi j'ai choisi d'écarter cette première possibilité. Ce qui nous reste donc est de cibler les propres enseignes, pour cela nous devons arriver avec une valeur de proposition, quelque chose qu'on peut vendre et qui a une valeur ajouté pour les entreprises.

# Nous pensons que la plus grande valeur pour l'entreprise sera les données de la liste de courses.

# Cette donnée va leur permettre d'analyser le comportement d'un utilisateur et prédir ces achats. Ce qui permettra à l'enseigne de voir comment un utilisateur tape, nomme, écrit un certain produit, commment il classe et ordonne sa liste, la fréquence des produits qu'il veut acheter, le type de consommateur etc ...

# On pense qu'on la donné brute aporterai un profit de base, mais si on effectue une analyse pardessus, cela pourrait augmenter la valeur de vente.

# L'argument de vente qu'on donnera aux entreprises est que nous allons en faire en sorte d'obtenir une donnée "pur", c'est à dire que cette donnée est la plus sincère et vrai possible, l'utilisateur.

# L'un des problème dans le big data ou l'analyse de données est l'analyse de données biaisées. La donnée peut perdre en qualité quand l'utilisateur est influencé. Si on suit notre vision et on arrive a faire que l'application centralise toutes les enseignes, une entreprise n'aura pas le total control sur l'influence. Les données aurant un valeur pur, puisque l'utilisateur sera libre sur ses choix.

# Alors on pourra aussi dire que l'entreprises possèdent déjà les donnée de comportement avec les sites internet, drive, scaner etc, mais ces dispotifis sont controlés par la même enseigne qui les met en place et le client est souvent influencé par les différent types de stratégies de l'enseigne, les images, les publicités, les prix etc ... on revient donc au même problème, des données biaisées.

# 

# E. Produit

# 

# Le besoin que nous avons relevé peut être traité avec une application mobiles.

# Toute personne entre 16 et 50 ans possède un smartphone. L'application consommera les données du magasin pour la liste des produits, l'affichage de la carte du magasin et pour faire la géolocalisation indoor.

# Dans la suite de ce document nous détaillront le MVP du produit et les différentes fonctionnalités

# Fonctionnalités

# - Visioner un parcours optional selon la liste de courses rentré

# - Digitaliser une liste de courses papier pour gagner du temps

# - Geolocalisation à l'intérieur du magasin être parcours en temps réel

# - Information des promotions et produits

# Le produit devra être une application mobile. Le but est de rentrer un liste de courses et de selectionner un magasin où l’on souhaite faire ces courses. L’application proposera ensuite un parcours qui sera le plus optimisé possible selon la liste des courses, si des produits sont dans le même rayon, distance entre chaque produit etc.

# 

# II. Business

# 

# Cette partie demontre la démarche d’analyse pour le marché, le choix de monétisation. L’analyse des acteurs qui sont dans le même secteur, faiblaises et opportunités futures.

# 

# F. Étude de marché

# Beacons

# Mapwize

# Shopkick (USA)

# Insteo

# Notifications

# Hanshow

# 

# https://www.usine-digitale.fr/article/chariot-connecte-geolocalisation-des-produits-hanshow-imagine-le-magasin-du-futur.N741194

# 

# 

# Applications

# C-où

# Utilisateurs/Magasin

# LeRoy Merlin

# Auchan

# Carrefour

# Galeries la Fayette

# 

# 

# 

# G. Concurrents directs/indirects

# o Liste et comparaison

# Faire une comparaison

# --> France

# # Mapwize

# Mapwize est la plateforme de cartographie d'intérieur pour créer des nouveaux services digitaux dans les bâtiments mais également les évenements.

# Ils proposent une SDK Mapwize pour intégrer le cartographie sur les application mobiles et web

# Cartographie en ligne, possibilité de mettre des points de repere, compte admnistrateur de la platforme et langues. Les prix vont de Grauit à 500e/mois. Il existe une offre Business mais il faut prendre contacte pour connâitre le prix.

# Clients: Auchan et Cora

# Marché: Logiciels informatiques

# BM: Abonnement sans engagement de 50, 200 ou 500€/mois

# Implémentation: France

# #Carrefour application C-où

# Utilisé avec un smartphone et montre connectée

# Geolocalisation, catalogue, recettes

# Implémentation: Villeneuve-la-Garenne (1 seul)

# Clients: 3 000

# Points très important:

# « Les retours clients révèlent néanmoins qu'ils utilisent l'application essentiellement pour être guidé vers un produit à la fois », relève Arnaud Masson dirigeant de Insiteo, société conceptrice de la solution.

# # Auchan

# Technologie: Etiquettes connectés

# Partenaires: Hanshow Technology

# Geolocalisation, Scan produit (informations)

# Auchan de Faches-Thumesnil -> utilisation des bleuthoth pour envoyer des notifications

# #Galeries la fayette

# Implémentation: Galeries Lafayette Paris-Haussmann

# Geolocalisation des marques/boutiques, partage de position (trouver un proche par exemple)

# 14 langues disponibles

# Il leur faut wifi

# --> International

# 

# # Shopkick

# USA

# permet par la géolocalisation en s'identifiant de recevoir des messages personnalisés sur son téléphone mobile pendant son parcours de shopping.

# Accumulation de point de réduction

# Implémentation: 600 magasins et 100 centres commerciaux

# Clients: Macy's, American Eagle, Best Buy, Sports Authority et Simon Malls

# 

# H. Taille de marché

# 

# Clients qui vont acheter. Auchan carrefour, franprix, leader. En euros prix de la solution. On se donne comme zone geographique la région parisienne.

# 

# I. Clients potentiels

# 

# J’ai décidé de cibler les utilisateurs de l’application en tant que clients et non pas les entreprises ou enseignes. Dans cette partie je vais démontrer mon analyse et réflexion qui s’est terminé par choisir cette option.

# 

# Le but et vision du produit est de proposer une seul application pour que l’utilisateur puisse choisir et avoir les fonctionnalités dans toutes les enseignes possibles. Je veux que l’utilisateur n’ai pas à choisir entre plusieurs application de chaque enseigne pour avoir accès à ce genre de solution, que ce ne soit pas encore une fois de plus les entreprises qui ai un entière pouvoir sur les clients.

# 

# Le second choix pour le quel je ne propose pas de vendre un système ou concepte aux enseignes. Une entreprise cherche à faire rester le client le plus longtemps possible pour qu’il soit tenté d’acheter plus de produits or cette idée va à l’encontre de mon principe et but, c’est-à-dire de faire que l’utilisateur perde le moins de temps possible dans le magasin. La plus part des enseignes n’auraient pas accepté d’acheter un tel produit ou service.

# 

# Dans l’hypothèse que j’arrive maintenant à leur démontrer que mon concepte pourrait leur faire gagner de l’argent même si cette application est contraire à leur principe. Imaginon que le concept leur plait, ils seront retisants a partager leur donnée pour collaborer avec notre application centralisé. Ils voudront crée leur propre application pour avoir plus de contrôle.

# 

# On se confronte à deux problèmes. Comment faire en sorte que l’utilisateur soit avantagé et ne se trouve pas avec plusieurs applications par enseigne.

# 

# La première idée ou options qui était plus intuitive était de vendre cette solution aux entreprises. Imaginon que notre concept leur plait, car on aura réussi à leur montrer qu’ils peuvent gagner de l’argent avec celui-ci. Ils seront intéressé par notre concept. Alors on pourra propose de travailler avec eux afin de créer l’application, faire les installation de geolocalisation indoor, créer la représentation 3D du magasin etc. Mais le problème avec option est qu’il n’y aurait de solution centralisé, c’est-à-dire une seule application qui regrouperait les donnée de plusieurs enseignes. Chaque enseigne magasin aurait sa propre application, or notre but n’est pas seulement de vendre mais d’arrive à proposer une application centralisé à l’utilisateur, avec notre vision de produit cette option n’est plus valable.

# 

# Alors j’ai réfléchie à l’hypothèse où on cible comme client les utilisateurs de l’application.

# 

# On part du principe qu’on a réussi à leur prouver que le concepte fonctionne encore une fois.

# 

# Maintenant comment leur convaince de ne pas faire une application propre à leur enseigne, nous pourrons avancer les arguments suivants.

# 

# L’avantage est qu’ils n’auront pas à dépenser d’argent pour créer et surtout maintenir l’application mobile.

# 

# Le deuxième argument est que s’il font ça les autres enseignes voudront copier et puisqu’ils possèdent les moyens, ils sortiront assez rapidement leur propre application alors tout le monde sera au même niveau quoi qu’il arrive. Les seules differences se feront sur l’UX de l’application et les prix des produits. Les utilisateurs seront encore une fois perdus et frustrés à l’idée devoir télécharger plusieurs applications pour une même fonctionnalité.

# 

# Imaginon qu’on arrive à les convaincre. Maintenant, comment pourront nous faire de l’argent si nous ne pouvons pas proposer de valeur ajouté aux entreprises à vendre. Les données de l’utilisateur les reviennent puisque ces enseignes mettent à disposition leur données de stock.

# 

# Nous pourront leur proposer de faire l’installation et la cartographie du magasin pour un coût faible. La dessus nous pourront gagner un peu d’argent mais pas énorment. Ce sur quoi je misera sera sur la monétisation de l’application en mode Freemium, nous rajouterons des fonctionnalités plus atrayantes pour que l’utilisateur puisse encore plus de temps. Cette options me respondent d’autant plus dans ma vision d’un produit en général. Puisque je préfére le principe que le profit fait par un application doit être proportionelle à la problèmatique qu’il résout et la valeur ajouté à celui qui l’utilise. Si cette application a vraiment une utilisé et apporte une valeur à l’utilisateur alors elle rapportera de l’argent.

# 

# 

# Nous demontreron et développeront plus sur la démarche et stratégie pour convaincre que ce concept de gagner du temps pour sortir d’un magasin plus rapidement peut leur faire gagner de l’argent aussi dans la partie X de ce document.

# 

# Puisque pour que cette application puisse fonctionner correctement il nous faut les données de stock/disponibilité et emplacement des produits, cartographie des magasin, or toutes ces données appartiennent aux magasin. Nous devons trouver le moyen soit des acheter soit de faire en sorte qu’ils nous laisse y accèder. Pour cela les arguments

# 

# J’ai pensé au cas où les enseignes seraient les clients, à ce que je pourrai leur vendre et les arguments de vente. J’ai imaginé que la valeur proposé aux entreprises seraient les données de l’utilisateur et plus précisement la liste de courses. J’ai aussi pensé aux fait qu’ils pourraient mettre des pubs et les promotions du moment sur le parcours dans l’application. Ainsi la facturation serait les données utilisateur et la mise en ligne des pubs sur notre application, mais il m’a venu problème en tête, eux possèdent les donnée de stock, on accès à leur propre magasin pour faire de la geocalisation, alors pourquoi ils voudrait de mon application si je n’ai rien d’autre à r

# 

# Faire des recherches pour savoir le nombre de clients par supermarché dans paris.

# 

# Le nombre d’enseignes dans la région parisienne.

# 

# Clients qui vont acheter. Auchan carrefour, franprix, leader

# 

# Faire un calcul dans les deux cas. Pour une application freemium.

# Pour le prix d’une pub d’une entreprise dans l’application. Exposer cette partie dans la partie modèle économique

# 

# J. Menaces

# 

# Le fait que les entreprise ne vont pas mettre de pub dans l’application.

# Faire attention

# L'envoi de notifications ou d'offres personnalisées ne se fait pas non plus d'un coup de baguette magique. La balise n'est après tout qu'un simple émetteur qui permet de localiser le smartphone du consommateur. C'est l'application via l'utilisation d'algorithmes sophistiqués qui calcule sa position. Tout le travail de mise en avant de contenus ciblés réside ensuite dans le savoir-faire des équipes marketing équipées de plateformes CRM et de gestion des campagnes.

# Le pire des cas serait que les entreprises soient intéressé à l'idée de récupèrer des données pures d'un client, mais ils se pourrait qu'il ne nous fasse pas confiance dans l'analyse des données et préférent simplement faire les analyses par eux même.

# Comme nous l'avons dit, une autre menace serait que ces enseignes qui possèdent plus de moyens et budgets veuille faire tout le système par eux même.

# 

# K. Opportunités

# Etre plus présent le monde du retail

# Cela pourrait se traduire par

# Le développement et déploiement sur d’autres secteurs du retail, comme le magasin de pret-à-porter, sport

# Développement d’un moyen de paiment plus rapide, comme les chariots connectés en soit revolutionner la façon d’acheter

# Le parcours utilisateur en profitant des la réalité augmenté, des l'intélligence artificielle, des agents personnels etc...

# 

# Récolter les habitudes des utilisateurs

# 

# L. Modèle économique (comment gagner de l’argent)

# o Type de vente (free, freemium)

# o Prix pour les entreprises etc…

# o Rentabilité

# 

# J’ai réfléchie à plusieurs modèles économiques possibles. Ceux qui sont les plus connus et utilisés sont :

# 

# - Publicité intégré/sponsoring

# - Freemium

# - Téléchargement payant

# 

# J’ai décidé de prendre partir sur le freemium. Voici la réfléxion qui a été faite, voyant la démarche mais par élimination.

# 

# Publicité ou sponsoring

# Un annonceur paye l’application pour avoir une visibilité sur l’ensemble des bannières publicitaires de l’application mobile. Nous ne pourront pas proposer ce modèle car pourque modèle il faudra un fort trafique et fréquence d’un utilisateur sur l’application, bien que nous esperons que tous les utilisateur l’utiliseront avec fréquence la fréquence n’est pas aussi forte qu’un réseau social par exemple où on ouvre l’application plusieurs fois par jour. Un utilisateur ouvrirar l’application pontuellement que quand il aura besoin de faire des courses et cela n’arrive pas plus de 2 fois par jour par exemple.

# Donc ce modèle n’aura pas assez de poids pour démarcher un sponsoring.

# Le téléchargement payant

# Cette solution ne me plait pas car, je voudrais que toute personne est accès à cette fonctionnalité.

# Celle est très dificil de convaince des utilisateur de payer pour une application donc ils ne peuvent pas l’essayer avant.

# De plus on sait que les stores prélèveront une commission de 30% sur chaque vente.

# De plus les entreprises/enseignes avec qui ont aura un partenaria ne voudront pas que des utilisateurs potentielles soient exclus de leur magasin, il faut un maximum de flux dans l’application.

# 

# Le mode Freemimum

# 

# L’application existe en version basique parfaitement utilisable que le mobinaute peut télécharger gratuitement, et en version payante, plus haut de gamme, avec plus de fonctionnalités. C’est une bonne stratégie pour inciter les utilisateurs à payer pour une offre premium après en avoir testé une version gratuite.

# 

# Ce modèle possède un bon équilibre, on donne un plus grand accès, on ne charge pas l’application avec des publicité. On donnera accès à la fonctionnalité principale c’est-à-dire l’accès à un parcours optimal dans le magasin, une fois que l’utilisateur verra que ce système à une grande valeur. Il sera tenté d’avoir accès à d’autres fonctionnalités pour gagner encore plus de temps.

# 

# Lorsqu’on effectue des coureses pour le mois, faire la liste des courses demande plus de temps et travail puisqu’elle est conséquente, cela est un autre problème pour l’utilisateur, alors on proposera une fonctionnalité payante pour les cas d’utilisation d’achat du mois. Cela se traduira par une liste prédéfinie, un scanner pour renter plus vite la liste sur l’application.

# 

# Le détail avec ce moèdele est de trouver l’équilibre entre accéssibilité et frustation de l’utilisateur. Dans notre cas l’utilisateur qui va faire des courses tous les mois se verra géné par le fait de ne pas pouvoir avoir une liste de courses prédéfinie, car sa liste de courses ne restera que pour une duré determiné et devra le refaire donc à chaque fois qu’il fera ses achats.

# 

# On doit aussi penser à crée une frustation mais pour les utilisateur qui utiliseront l’application uniquement pour faire des petites courses.

# Une fonctionnalité de scanner, qui scanne une liste de course papier et qui la transforme directement en lsite de course sur l’application fera gagner de l’argent. On est consicent que cette fonctionnalité sera plus un « nice to have » qu’un « pain » , mais elle pourra être proposé pour la vente dans not

# 

# Les détails fonctionnels seront décrits dans la partie X (fonctionnalités)

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# 

# Remplir avec une courbe pour montrer qu’on va gagner de l’argent.

# 

# 

# M. Axe de développement/projection (comment et objectifs)

# 

# La stratégie de vente. Au debut pour amortir les couts on devra mettre quelques pubs dans l’application de temps en temps. Ensuite il faudra attendre d’avoir un bon nombre d’utilisateurs pour négocier avec les enseignes de mettre de pubs dans notre application. La vente de la liste de courses et aussi une option.

# 

# Ici nous alons aborder la question du comment réussir à montrer que le concepte de gagner du temps peut aussi avoir de la valeur pour l’utilisateur.

# 

# La démarche est la suivante :

# 

# Faire une étape de Pilote ou POC (prouve of concept) avec une application très basique. Cette application n’aura pas les mêmes fonctionnalités que le MVP.

# Choisir 20 magasins sur Paris.

# Charger une personne d’aller dans chaque magasin. Prendre une photo du plan des magasin, ils ont souvent un plan d’évaquation.

# 

# Relever l’emplacement des produits sur une carte qu’on aura cartographie nous même précédament. Il suffit de relever les information sans rentrer trop dans le détail, c’est-à-dire ne pas enlever d’information par marque ou autres caractériques. Par exemple il suffira de relever « le riz est à l’endroit x » et non pas « le riz de marque basmati est à l’endroit x ».

# 

# Une fois qu’on a les données du magasin on les stock et on les traite à l’aide des API.

# 

# L’application n’aura pas de géolocalisation, puisque pour avoir celle-ci en aurait besoin d’installer des dispotif à l’intérieur du magasin, or nous ne serons pas autorisés.

# 

# On introduira ensuite les promotions du moment sur le parcours avec un bonne internet UX

# 

# Donc les fonctionnalités de l’application seront :

# - Proposer un plan optimisé selon notre liste de course

# - Le plan sera statique

# - Affichage des promotions

# 

# Ensuite il s’agira d’intérroger les utilisateurs et avoir des retour d’expérience. Nous sommes confiants que l’application aura un intêret pour l’utilisateur.

# 

# Nous montreron aux enseignes que ces utilisateurs sont intéressé par ce genre d’application

# Et deux qu’ils sont incités à acheter les promotions car l’affichage sur un mobile de application est plus efficace que sur un magasin de physique.

# 

# Autre chose nous mettront en place un outils d’analyse de la liste des courses pour leur montrer l’intêret et valeur des données de la liste de courses.

# 

# Si nous arrivons à faire correctement cette stratégie, les enseignes seront interessé et plus ouvertes à un proposition de partenariat.

# # Prévision financières

# III. Aspect juridique

# 

# N. Obstacles/Difficultés potentielles

# 

# Dans notre stratégie de POC, nous avons évoqué le fait qu'on récolterai les informations nous mêmes en se déplaçant à l'intérieur des enseignes. Juridiquement peut être qu'on aurai pas le droit sur le fait de relever la map du magasin, pour les produits et prix je suis plus rassuré. Se documenter sur le fait de collecter les données des prix et emplacement des articles dans un magasin.

# 

# Puisque nous ne proposant pas une inovation, nous ne sommes pas bloqué par des problèmes de droits et brevets.

# Il faudra penser à protéger le nom du produit

# Il s'agit tout d'abord des documents juridiques d'information à destination de l'utilisateur final (l'internaute) (BtoC /BtoB). On trouve :

# des mentions légales permettant d'identifier complètement le développeur/éditeur ;

# des Conditions Générales de Vente (CGV) ou Conditions d'Utilisation (CGU) ou encore un Contrat de Licence d'Utilisateur Final (CLUF) ;

# Enfin une charte ou une politique de confidentialité (RGPD) concernant la gestion des données personnelles des utilisateurs est souvent prévue.

# Si les grandes sociétés accordent une attention particulière à ces documents juridiques, c'est moins fréquent pour les petites structures. C'est pourtant sur l'éditeur de l'application que repose la responsabilité juridique principale et non, en principe, sur l'intermédiaire.

# Penser à la récolte des données et le fait de prévenir l'utilisateur les données qui seront utilisés par l'entreprise dans quel but etc.

# Anonymiser les données

# Etablir un contrat avec les clients (enseignes) pour déterminer les obligation pour chaucun des parties, facturation etc.

# #RGPD

# Le Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) est le dernier règlement de l’Union Européenne concernant les données personnelles. Avec l’augmentation exponentielle de l’utilisation des applications mobiles et d’internet, nos données personnelles sont constamment partagées, au point de ne plus savoir qui y a accès. Nom, adresse email, numéro de téléphone, adresse IP et bien d’autres données se retrouvent dans la nature. Les utilisateurs les communiquent mais l’utilisation de ces données est rarement transparente.

# Nos informations personnelles peuvent être exploitées pour créer des publicités très ciblées, comme ce fût le cas avec le scandale Cambridge Analytica. Grâce à un test de personnalité sur Facebook, des dizaines de millions de personnes ainsi que leurs contacts furent profilées pour influencer leur vote lors d’élections américaines en 2014 et 2016.

# Le RGPD donne fondamentalement plus de contrôle aux utilisateurs concernant la protection des données personnelles. Les principaux points à retenir sont une meilleure transparence, un nouveau parcours de conformité et un nouveau régime de sanction. La conformité RGPD est donc la norme. Mais qu’est-ce que cela signifie vraiment pour les applications mobiles existantes et celles du futures ?

# - 1. Data mapping

# 2. Securité

# 3. Privacy by design

# 4. Droit à l’effacement

# 5. Extraterritorialité

# Risques -->

# Jusqu’à 10 000 000 EUR ou jusqu’à 2% du chiffre d’affaires de l’année précédente.

# Jusqu’à 20 millions d’euros ou jusqu’à 4% du chiffre d’affaires de l’année précédente pour une infraction sur le traitement des données privées des utilisateurs.

# L'utilisation de la donnée doit être justifiée par la finalité de l'application.

# https://www.reynaud-avocat.com/le-cadre-juridique-des-applications/

# IV. Étude technique

# 

# O. Étude du besoin

# 

# Nous avons besoin d’une application qui tracera le parcours d’un client selon un liste de produits.

# 

# P. Spécification fonctionnelle

# 

# https://blog.clever-age.com/fr/2015/05/21/les-technologies-de-geolocalisation-indoor/

# 

# 

# Q. MVP

# 

# Définir le MVP, le fonctionnalités de base

# 

# Liste les fonctionnalités du produit

# - Recherche par scan

# - Affichage parcours

# 

# 

# R. Spécification technique

# o Matérielles/Technologies

# - Smartphone

# - Capteurs pour créer une map d’un magasin

# - API serveurs, base de données

# -

# o Architecture

# 

# Faire un schéma de l’architecture

# 

# S. Solution retenue et résumé

# 

# 

# V. Réalisation technique

# 

# Ici c’es tjust dire comment et avec quels utils ont compte réaliser le projet

# T. Conception

# U. Définition du MVP

# V. Maquettage

# 

# W. Réalisation

# X. Photos, code

# Y. Tests

# Z. Validation/Qualité

# AA. Mise en production

# 

# BB. Cycle de vie

# CC. Intégration continue

# DD. Mise en production

# 

# VI. Management

# 

# EE. Planning

# - Plannifier combien de temps ça devrait durer

# FF. Ressources humaines

# - De quoi nous auront besoin

# - Consitution equipe

# GG. Méthodologie (agile)

# HH.

# 

# VII. Résultats

# II. « Peut-être un prototype »

# JJ. Retour d’expérience

# 

# Conclusion

# 

# Bibliographie

# 

# Remerciements

# 

# Annexes