

Projet de création d'une application mobile : SkillSwap

Matthieu Calesse
Mathéo Lelong
Aubin Cambier
Aymeric Jacquey

Semestre 2
Année universitaire 2024-2025

BUT 1 – Groupe D

Sommaire du dossier de gestion de projet :

1. Introduction

- Présentation de l'équipe et répartition des rôles
- Contexte et objectifs du projet

2. Présentation de l'application

- Description de l'idée du projet
- Public cible et besoin identifié
- Valeurs de l'entreprise
- Nom, slogan et logo

3. Description de l'offre commerciale

- Secteur d'activité
- Produits et services proposés
- Champ d'action géographique
- Mode de distribution Page 4 sur 5

4. Analyse du marché et identification de la clientèle

- Étude de la concurrence (directe et indirecte)
- Identification et description de la clientèle cible

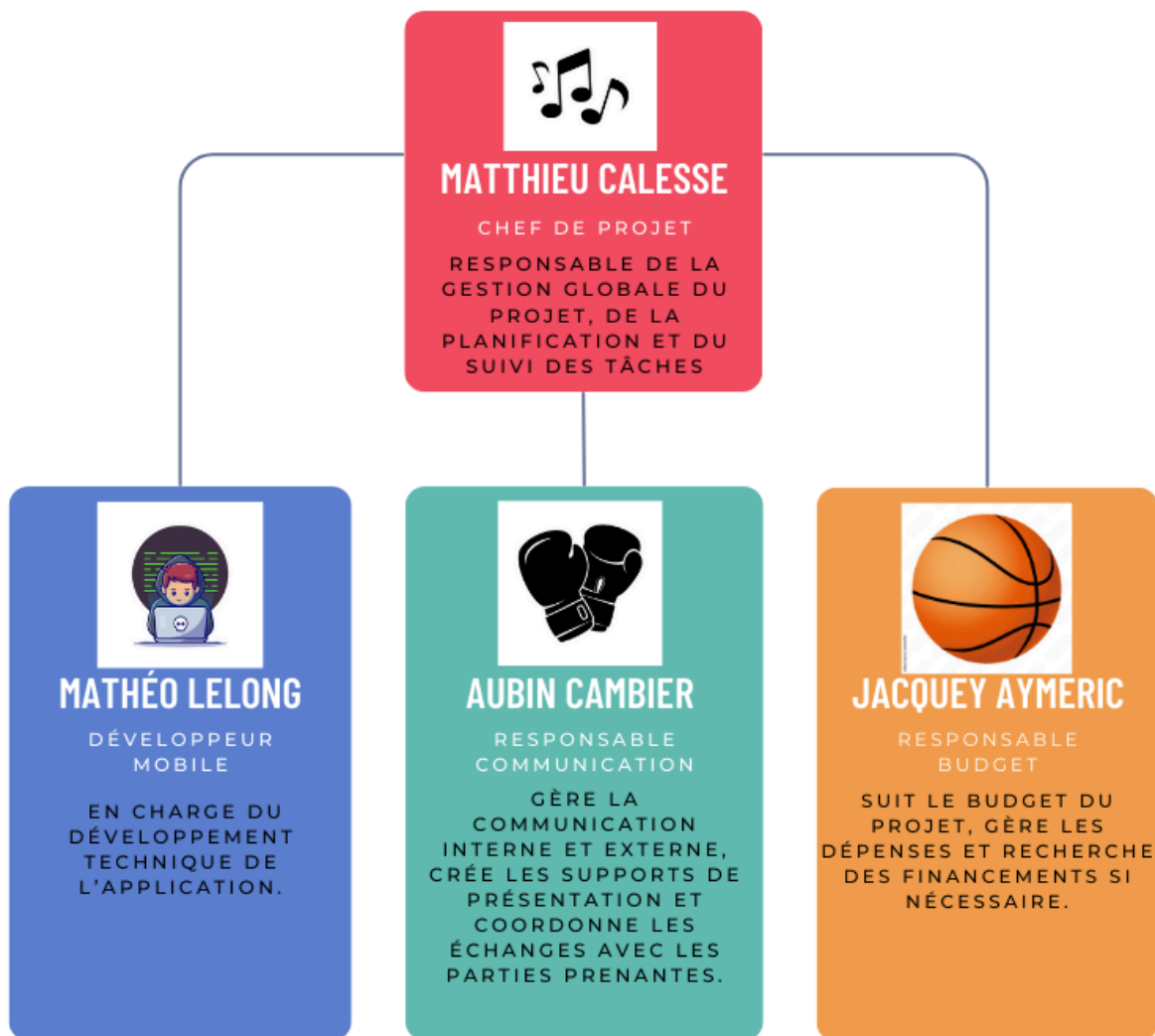
5. Planification et communication

- Diagramme de Gantt
- Stratégie de communication et canaux utilisés

6. Aspects financiers

- Choix du mode de financement et justification
- Présentation de la plaquette commerciale

1.Introduction



De nombreuses personnes recherchent à acquérir diverses compétences dans le cadre professionnel ou personnel face à cela, l'application Skilswap a pour but de favoriser l'entraide entre les utilisateurs et que chaque utilisateur en ressort avec des nouvelles compétences.

2. Présentation de l'application

Description du projet :

SkillSwap est une application mobile innovante et communautaire qui permet aux utilisateurs d'échanger des compétences et des services sans argent. Que vous soyez un expert en cuisine, un passionné de musique, un bricoleur chevronné ou simplement curieux d'apprendre quelque chose de nouveau, SkillSwap vous met en relation avec des personnes partageant les mêmes centres d'intérêt. L'objectif est de créer une communauté bienveillante où chacun peut partager ses savoirs et en acquérir de nouveaux, tout en renforçant les liens sociaux.



SkillSwap agit pour l'aide aux liens sociaux et d'entraide où dans un monde de plus en plus individualiste, les occasions de créer des liens sociaux significatifs se raréfient. SkillSwap permettra de favoriser les rencontres et les échanges, créant une communauté solidaire et bienveillante.

Il agit également dans le manque de confiance dans les échanges entre particuliers car, les utilisateurs peuvent hésiter à échanger avec des inconnus par manque de confiance, ainsi SkillSwap intègre un système de notation et de commentaires, ainsi qu'une modération active, pour garantir des échanges sûrs et transparents.

Enfin, il permet un accès à l'apprentissage où aujourd'hui Les cours et formations sont souvent coûteux ou difficiles d'accès, surtout pour les personnes ayant un budget limité donc SkillSwap permet d'apprendre gratuitement en échangeant des compétences, rendant l'apprentissage accessible à tous.

• Le public cible

Le public cible du projet va de l'éducation au divertissement, les utilisateurs peuvent être de tout âge à condition qu'il a plus de 13 ans, les utilisateurs peuvent être adulte, étudiants ou même retraités à condition qu'il veulent partager leurs savoir ou apprendre de nouvelle chose

• Les caractéristiques principales de l'application

Chaque service rendu rapporte des points, qui permettent des réductions sur les entreprises partenaires qui sont de plus en plus importantes en fonction du nombre de services rendu.

Présence de signalement permettant d'éviter les abus, pour chaque signalement un administrateurs vérifiera la véracité du signalement et bannira selon les circonstances.

Des options de parrainage permettant aux utilisateurs qui ont parrainé de gagner des points supplémentaires.

- **Les valeurs de l'entreprise**

Communauté →

SkillSwap valorise les liens sociaux et la création d'une communauté engagée, bienveillante et inclusive. En créant des défis communautaires et événements locaux pour renforcer les connexions et des groupes thématiques pour favoriser les échanges autour de centres d'intérêt communs.

Apprentissage continue →

SkillSwap croit en la valeur de l'apprentissage tout au long de la vie et encourage ses utilisateurs à explorer de nouvelles compétences en offrant des compétences variées et adaptées à tous les niveaux et en Encourageant à sortir de sa zone de confort et à découvrir de nouveaux domaines.

Équité →

L'entreprise promeut l'égalité des chances en permettant à chacun de partager et d'apprendre, quelle que soit sa situation en créant un système de points équitable (1 heure de service = 1 point). Ainsi, pas de discrimination basée sur l'âge, le genre, le statut social ou le niveau de compétence.

Accessibilité →

L'application vise à rendre l'apprentissage et le partage accessibles à tous, indépendamment des moyens financiers ou des barrières géographiques avec la gratuité des fonctionnalités de base et une interface intuitive et facile à utiliser, même pour les moins technophiles.

Convivialité →

SkillSwap souhaite offrir une expérience utilisateur agréable, positive et engageante avec une interface conviviale et design moderne et un service client réactif et bienveillant.

3. Description de l'offre commerciale

- **Le secteur d'activité**

Le secteur d'activité de notre entreprise est le secteur du service à la personne car notre application a pour but de mettre en relation des personnes pour s'aider mutuellement mais également dans le secteur de l'éducation permettant aux personnes d'apprendre de nouvelles choses.

- **Les produits et services proposés**

L'entreprise vend des formations venant de professionnels qualifiés et vérifiés. Des publicités discrètes seront utilisées pour la monétisation de l'application et un abonnement premium permettant d'enlever les pubs et permettant aussi d'avoir accès à certaines formations de professionnels (mais pas tous).

- **Le champ d'action géographique**





Le champ d'action est national car notre application vise à permettre aux utilisateurs de s'entraider, or pour s'entraider il faut parler la même langue. De plus, on souhaite se diriger vers l'internationale pour permettre aux utilisateurs d'avoir accès à de plus en plus de nouvelles compétences qui sont davantage développées dans d'autres pays .

- **Le mode de distribution des produits**

Disponible sur l'Apple Store, Play store et une page web explicative avec connexion possible

4. Analyse du marché et identification de la clientèle

Opportunités	Menaces
<p>✓ Engagement des utilisateurs : Les plateformes d'échange communautaires (comme BlaBlaCar, TimeBank) montrent un succès croissant.</p> <p>Rapport du Conseil national de la consommation (CNC) sur l'économie collaborative (2022)</p>	<p>✗ Concurrence : D'autres applis d'échange (comme Superprof, Fiverr) proposent des services payants.</p> <p>https://www.statista.com/</p>
<p>✓ Partenariats possibles avec des entreprises locales (récompenses en points = marketing collaboratif).</p> <p>https://www.blablacar.com/press</p>	<p>✗ Modération complexe : Gérer les abus et les échanges frauduleux demande des ressources.</p> <p>https://www.inhope.org/EN</p>
<p>✓ Tendance forte vers l'économie collaborative</p> <p>Ex: Succès de Blablacar, Vinted, TimeBank.</p>	<p>✗ Dépendance à la densité géographique</p> <p>Fonctionne mieux en ville qu'en zone rurale (moins d'utilisateurs proches).</p> <p>https://www.insee.fr/fr/accueil</p>
<p>✓ Potentiel: Public déjà habitué aux échanges non-monétaires.</p> <p>https://www.insee.fr/fr/accueil</p>	<p>✗ Freins culturels</p> <p>Certains pays/âges sont réticents à l'échange non-monétaire (ex: Allemagne préfère les services payants)..</p> <p>https://european-union.europa.eu/index_fr</p>
<p>✓ 67% des Français veulent apprendre de nouvelles compétences hors système scolaire (source: INSEE).</p> <p>https://www.oecd.org/fr.html</p>	<p>✗ Réglementations locales</p> <p>Certains échanges pourraient être considérés comme du travail non déclaré (fiscalité).</p> <p>https://travail-emploi.gouv.fr/les-sanctions-relatives-au-travail-illegal-et-aux-infractions-connexes</p>

<p> Financements publics</p> <p>Subventions possibles (ex: Fonds pour l'innovation sociale).</p> <p>https://bpifrance-creation.fr/encyclopedie/aides-a-creation-a-reprise-dentreprise/aides-a-linnovation/recapitulatif-principales</p>	<p> Cybersécurité et données personnelles</p> <p>Problème : Risque de piratage (échanges de coordonnées, messages).</p> <p>Exemple : Fuite de données sur Meetup en 2022.</p> <p>Solution : Chiffrement des chats + option de pseudonyme.</p> <p>https://www.cisa.gov/topics/cybersecurity-best-practices</p>
<p> Plus d'utilisateurs = plus d'échanges = valeur augmentée (comme Airbnb).</p> <p>https://sloanreview.mit.edu/</p>	<p> Dépendance aux partenariats</p> <p>Problème : Si les entreprises partenaires (pour les récompenses) se retirent, l'attrait diminue.</p> <p>Exemple : Un partenaire comme Leroy Merlin pourrait lancer sa propre plateforme.</p> <p>Solution : Diversifier les partenaires (petites entreprises locales + grandes enseignes).</p> <p>https://hbr.org/</p>

- **Etude de la concurrence**
 - **Concurrence directe :**

Fiverr

Fiverr est un concurrent direct de SkillSwap car il propose une plateforme où les utilisateurs peuvent offrir et rechercher des services dans divers domaines tels que la rédaction, la conception, la programmation, et bien plus encore. Bien que Fiverr soit principalement un service payant, il partage avec SkillSwap l'idée de mettre en relation des personnes ayant des compétences spécifiques pour les échanger ou les vendre. Fiverr permet aux utilisateurs de proposer leurs services à un prix souvent abordable, ce qui attire un large public. Cependant, contrairement à SkillSwap, qui fonctionne sur un modèle d'échange gratuit de services, Fiverr utilise un système monétaire. Cette différence de modèle économique ne change pas l'objectif commun : faciliter l'accès à des compétences diverses. De plus, Fiverr attire également une communauté de freelances, ce qui en fait une plateforme de services, bien que son approche se limite à des transactions commerciales, là où SkillSwap privilégie l'échange et la solidarité.

Timebank

TimeBank est un concurrent direct de SkillSwap car les deux applications reposent sur un modèle d'échange de services basé sur le temps plutôt que sur l'argent. TimeBank permet aux utilisateurs d'échanger des heures de service, où chaque heure donnée est créditée et peut être échangée contre des services d'autres membres de la communauté. Cette approche non monétaire d'échange de compétences et de services est similaire à celle de SkillSwap, qui favorise également l'entraide gratuite entre les utilisateurs. Tous deux cherchent à renforcer les liens sociaux et à offrir une alternative à la consommation d'échanges purement commerciaux.

De plus, TimeBank et SkillSwap s'adressent à un public large, sans restriction d'âge ou de statut social, en encourageant une économie solidaire. Toutefois, TimeBank se concentre sur l'échange de temps de manière locale, tandis que SkillSwap propose une approche plus large en incluant des points récompensant les services rendus et des fonctionnalités supplémentaires comme les partenariats avec des entreprises.

Superprof

Superprof est un concurrent direct de SkillSwap car les deux plateformes facilitent l'échange de compétences et de savoirs entre utilisateurs. Superprof permet aux utilisateurs de proposer et de trouver des cours particuliers dans une variété de domaines, allant des matières scolaires aux loisirs créatifs, en passant par les langues et les compétences professionnelles. Bien que Superprof fonctionne sur un modèle payant, il partage avec SkillSwap l'objectif de mettre en relation des individus cherchant à apprendre et à enseigner. Les utilisateurs peuvent partager leurs compétences et s'aider mutuellement à progresser, ce qui est le cœur de l'approche de SkillSwap. Cependant, Superprof se distingue par un modèle où les services sont rémunérés, tandis que SkillSwap privilégie l'échange gratuit. Néanmoins, les deux plateformes favorisent l'apprentissage personnalisé et l'entraide, en attirant un public intéressé par l'acquisition de nouvelles compétences. Ces similitudes font de Superprof un concurrent direct dans le domaine de l'éducation et du partage de connaissances.

- Concurrence indirecte :

YouTube

YouTube est une plateforme de partage de vidéos où des millions d'utilisateurs publient et regardent des contenus éducatifs, allant des tutoriels techniques aux cours complets en ligne.

On y trouve des vidéos sur presque tous les sujets, qu'il s'agisse de programmation, de langues, de cuisine ou de développement personnel. L'avantage principal est l'accessibilité gratuite et la diversité des formats (courtes vidéos explicatives, longues formations détaillées, livestreams interactifs). Cependant, la qualité du contenu varie, car tout le monde peut publier sans contrôle de fiabilité. De plus, l'apprentissage reste passif : les utilisateurs regardent des vidéos sans réelle interaction avec les créateurs ou avec d'autres apprenants. Contrairement à SkillSwap, YouTube ne permet pas d'échanger directement des compétences avec d'autres utilisateurs ni de bénéficier d'un accompagnement personnalisé. Il manque également une véritable dynamique communautaire centrée sur l'entraide en temps réel. Malgré cela, YouTube reste une ressource précieuse pour ceux qui souhaitent apprendre de manière autodidacte à leur propre rythme.

Reddit

Reddit est une plateforme communautaire composée de forums appelés "subreddits", où les utilisateurs peuvent poser des questions, partager des connaissances et discuter de sujets variés. Certaines communautés comme r/learnprogramming, r/language_exchange ou r/DIY sont dédiées à l'apprentissage et permettent aux membres d'échanger des conseils gratuitement. L'un des avantages majeurs de Reddit est la diversité des perspectives : des experts comme des débutants y partagent leurs expériences et leurs astuces. Cependant, l'échange de compétences n'est pas structuré et repose uniquement sur la bonne volonté des membres. Il n'y a pas de garantie d'obtenir une réponse rapide ni de suivi personnalisé.

Contrairement à SkillSwap, qui organise des échanges de services concrets entre utilisateurs, Reddit reste une plateforme de discussion où les interactions sont souvent ponctuelles et éphémères. De plus, le format textuel peut être une barrière pour ceux qui préfèrent un apprentissage plus interactif ou pratique.

Meetup

Meetup est une plateforme qui permet aux utilisateurs d'organiser et de participer à des événements en groupe autour d'intérêts communs, tels que l'apprentissage d'une langue, le codage, le sport ou l'entrepreneuriat. Contrairement à SkillSwap, qui encourage un échange direct et individualisé de compétences entre utilisateurs, Meetup met davantage l'accent sur l'aspect collectif et les rencontres physiques ou virtuelles. L'un de ses principaux atouts est la création de liens sociaux et l'apprentissage par l'expérience, grâce à des ateliers, des conférences ou des séances de travail collaboratif. Cependant, les événements sont souvent limités à certaines zones géographiques et peuvent être payants, ce qui peut freiner l'accessibilité pour certains utilisateurs. De plus, il n'y a pas toujours de garantie que l'expérience sera enrichissante, car la qualité des groupes varie en fonction de l'engagement des organisateurs. Contrairement à SkillSwap, Meetup ne propose pas un système de points ou de récompenses pour encourager la participation active et durable des utilisateurs.

● **Identification et description de la clientèle cible**

- Les clients potentiels

Le profil démographique de SkillSwap cible principalement les 18 à 65 ans, avec une forte concentration chez les 25-45 ans, qui cherchent à échanger des compétences utiles au quotidien. Les étudiants, jeunes actifs, parents et retraités sont les principaux groupes visés, chacun ayant des besoins spécifiques en matière d'apprentissage ou de partage de compétences. Les centres d'intérêt incluent l'apprentissage informel, l'économie collaborative, et la recherche de lien social. Les motivations clés sont économiques (apprendre sans dépenser), sociales (rencontrer des personnes partageant les mêmes passions), et pratiques (trouver des solutions locales et rapides). Cependant, des freins potentiels tels que la méfiance envers les inconnus et le manque de temps peuvent exister, que SkillSwap résout par un système de profils vérifiés et de géolocalisation précise. Les zones géographiques prioritaires incluent les grandes villes, les périphéries urbaines et les zones rurales via des partenariats avec des associations locales.

- Les besoins spécifiques des utilisateurs

SkillSwap est une application communautaire qui permet d'échanger gratuitement des services et des compétences entre particuliers, favorisant l'entraide et l'acquisition de nouvelles connaissances. Elle répond aux besoins d'apprentissage accessible, de création de liens sociaux, et de gain de temps au quotidien grâce à un système de mise en relation géolocalisé, sécurisé et motivant via un programme de points échangeables. Contrairement aux plateformes payantes ou passives, SkillSwap propose une alternative humaine, flexible et valorisante pour partager ses savoir-faire.

- Problèmes qui pourraient limiter l'adoption de l'application

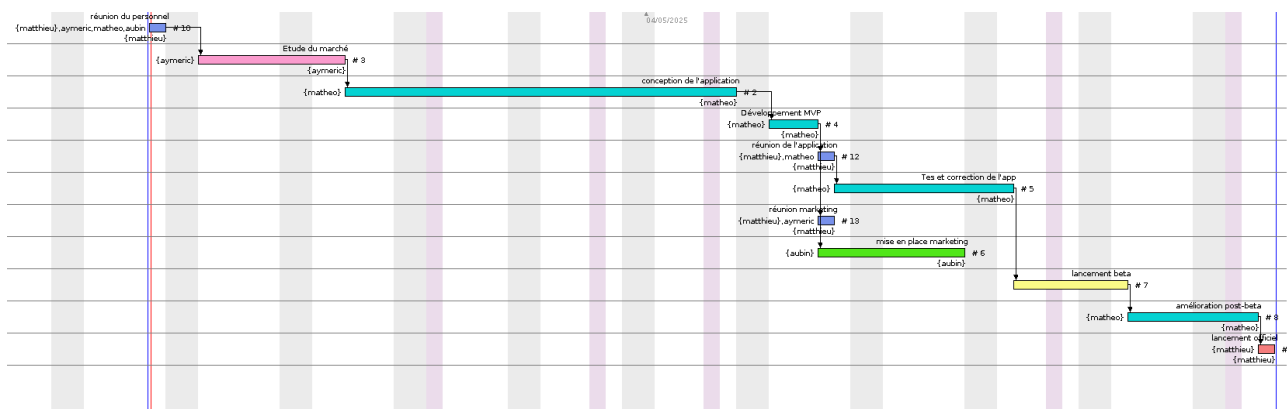
L'adoption de SkillSwap pourrait être freinée par plusieurs obstacles. Tout d'abord, les habitudes bien ancrées des utilisateurs : beaucoup préfèrent payer un professionnel sur des plateformes comme Fiverr plutôt que d'échanger un service gratuitement, par peur d'un manque de qualité. Ensuite, le manque de confiance peut limiter l'engagement, car certains hésiteront à interagir avec des inconnus malgré la mise en place d'un système de notation et de modération. Une interface trop complexe ou un processus d'inscription trop long risquent également de décourager les nouveaux utilisateurs. De plus, un déséquilibre entre l'offre et la demande peut être problématique : si certaines compétences sont surreprésentées (informatique, langues) et d'autres sous-représentées (bricolage, artisanat), cela pourrait frustrer les utilisateurs.

- Les solutions contre ces problèmes

Pour surmonter les freins à l'adoption, SkillSwap peut renforcer la confiance en proposant une vérification des profils et un système de notation transparent. L'interface de l'application pourrait être simplifiée pour les utilisateurs moins technophiles, avec des tutoriels et des options personnalisées. Pour les personnes à emploi du temps chargé, des échanges "flash" et une réservation flexible via un calendrier intégré seraient mis en place. Des événements communautaires et des essais gratuits de fonctionnalités premium aideraient à valoriser l'économie collaborative. La visibilité de l'application pourrait être boostée par des campagnes de sensibilisation et des témoignages. Enfin, des informations claires sur la légalité des échanges et un partenariat avec des experts juridiques garantissent la conformité aux réglementations locales. Un programme de fidélité et des défis communautaires inciteraient à une utilisation régulière.

5. Planification et communication

• Diagramme de Gantt



- **Stratégie de communication et canaux utilisé**

Équipe interne :

- Réunions hebdomadaires : Des réunions en visioconférence ou en personne pour évaluer les progrès, résoudre les problèmes et ajuster la feuille de route si nécessaire.
- Outils de gestion de projet (Trello, Asana) : Utilisation de ces outils pour suivre les tâches, assigner les responsabilités et partager des informations rapidement.
- Emails internes : Envoi d'emails pour les annonces importantes, les rappels de deadlines, ou les décisions stratégiques.
- Slack ou Microsoft Teams : Communication instantanée pour les échanges rapides, les mises à jour quotidiennes, et la gestion des petites tâches.

Clients (Utilisateurs finaux) :

- Emails mensuels : Informer les utilisateurs de l'avancement du projet, des nouvelles fonctionnalités et des prochaines étapes.
- Réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn) : Publication régulière de mises à jour, de teasers, et d'interviews avec l'équipe. Encourager l'engagement avec des sondages, des commentaires, et des questions.
- Blog et Newsletter : Publication d'articles détaillés sur les étapes du développement, les fonctionnalités à venir, et les témoignages utilisateurs. Envoi de newsletters mensuelles pour maintenir l'intérêt et la fidélité.

Partenaires :

- Réunions mensuelles ou bimensuelles : Discussions sur l'avancement du projet, les possibilités de collaboration, et les opportunités commerciales.
- Emails dédiés : Communication des informations spécifiques liées aux partenariats (collaborations marketing, retours sur les tests, etc.).
- Webinaires : Organisation de sessions de présentation pour expliquer les fonctionnalités du projet et comment les partenaires peuvent en tirer profit.

2. Fréquence des Communications

Équipe interne :

- Réunions hebdomadaires pour suivre les progrès, résoudre les problèmes et ajuster les priorités.
- Mises à jour quotidiennes via Slack ou Teams pour garantir une communication continue et rapide.
- Emails occasionnels pour des décisions importantes ou des annonces spécifiques.

Clients (Utilisateurs finaux) :

- Emails mensuels pour des mises à jour sur l'état du projet, les fonctionnalités à venir, et les nouvelles importantes.
- Publications hebdomadaires ou bi-hebdomadaires sur les réseaux sociaux pour engager la communauté et maintenir l'intérêt.
- Newsletters : Envoi de newsletters trimestrielles pour des mises à jour détaillées sur les progrès du projet.

Partenaires :

- Réunions mensuelles ou bimensuelles pour évaluer les collaborations et discuter des opportunités.
- Emails trimestriels pour faire le point sur les partenariats et les retours du projet.
- Webinaires occasionnels lors des grandes étapes du projet pour partager les avancées et les résultats.

3. Messages Clés à Transmettre

Équipe interne :

- Phase de conception : "Les premières fonctionnalités sont définies, passons à la création des maquettes et prototypes."
- Phase de développement back-end : "L'architecture de la base de données est mise en place. Les premières API sont en cours de développement."

- Phase de développement front-end : "Le design de l'application est en place. Nous commençons à intégrer les fonctionnalités principales."

Clients (Utilisateurs finaux) :

- Phase de conception : "SkillSwap est en préparation ! Découvrez bientôt une plateforme dédiée à l'échange de compétences."
- Phase de développement : "Le projet avance ! L'application sera bientôt prête à vous connecter avec des personnes partageant vos compétences."
- Phase de tests : "Nous approchons du lancement ! Participez à notre bêta-test et soyez les premiers à essayer SkillSwap."

Partenaires :

- Phase de conception : "SkillSwap se structure pour offrir une solution unique. Nous sommes ouverts à des collaborations potentielles."
- Phase de développement : "Le développement avance bien, et nous serions heureux de discuter de possibilités de promotion ou de partenariat."
- Phase de tests : "Nous sommes prêts à discuter de l'intégration de vos services avec SkillSwap pour enrichir l'expérience des utilisateurs."

Communication externe

projet	Plan De communication de projet					
etapes	Date prévue	Groupe cible	message	canal/support	emetteur	statut
Étape 1 : Initialisation	15/05/2025	Équipe dirigeante	Présentation des objectifs et de la vision du projet	Réunion interne, email	Chef de projet	En cours
Étape 2 : Planification	15/05/2025	Équipe projet	Définition des rôles, échéances et ressources	Réunion, document partagé	Chef de projet	Prévu
Étape 3 : Organisation	19/05/2025	Équipe technique & design	Validation des maquettes et choix technologiques	Réunions techniques, Slack	Responsable technique	En attente
Étape 4 : Exécution et Suivi	26/05/2025	Toute l'équipe	Suivi de l'avancement, ajustements nécessaires	Réunions hebdomadaires, rapports	Chef de projet	En attente
Étape 5 : Clôture	31/05/2025	Équipe projet	Bilan du projet, retour d'expérience	Réunion finale, enquête interne	Direction	En attente

Communication interne

projet	Plan De communication de projet					
étapes	Date prévue	Groupe cible	message	canal/support	emetteur	statut
Étape 1 : Initialisation	04/04/2025	Partenaires potentiels	Présentation du projet et opportunités de collaboration	Dossier de projet, email, rendez-vous	Chef de projet	En cours
Étape 2 : Lancement	07/04/2025	Investisseurs	Vision du projet, potentiel de croissance, financement	Pitch deck, présentation	Chargé(e) de communication	Prévu
Étape 3 : Sensibilisation	10/04/2025	Médias, influenceurs	Annonce du projet, mise en avant des valeurs et objectifs	Communiqué de presse, interviews, réseaux sociaux	Responsable marketing	En attente
Étape 4 : Engagement et Déploiement	27/04/2025	Utilisateurs cibles	Explication des fonctionnalités, incitation à l'inscription	Campagne publicitaire, blog, newsletter, réseaux sociaux	Community manager	En attente
Étape 5 : Suivi et Fidélisation	03/06/2025	Clients, partenaires	Bilan du lancement, retours utilisateurs, amélioration continue	Rapport final, webinaire, événements partenaires	Direction	En attente

6. Aspects financiers

- **Choix du mode financement et justification**

Pour lancer SkillSwap, on a comparé plusieurs modes de financement afin de trouver la solution la plus cohérente avec notre vision et notre stade d'avancement. Le crowdfunding (Ulule, Kickstarter) s'est imposé comme une option stratégique : il est en phase avec notre approche communautaire, permet de tester l'intérêt du marché, et de générer des préventes sans risque financier direct, puisqu'il n'y a pas d'obligation de remboursement en cas d'échec. On prévoit d'offrir des contreparties attractives comme un accès bêta ou des avantages exclusifs. En parallèle, on s'oriente vers des subventions publiques (ex : Bpifrance, Fonds pour l'innovation sociale), qui soutiennent les projets à impact et ne créent pas de dette. Le prêt bancaire a été écarté, car trop risqué à ce stade MVP. Finalement, on opte pour une combinaison crowdfunding + subventions, qui réduit l'exposition financière tout en renforçant l'engagement de notre future communauté.

- **Présentation de la plaquette commerciale**

**Avantages/
Fonctionnalités :**
Échanges 100% gratuits
(1h de service = 1 point).
**Profils vérifiés +
notation pour la
sécurité.**
**Points échangeables
contre des réductions
(partenaires).**



*Échangez vos
savoirs, enrichissez
votre vie !*

Plateforme d'échange
gratuite de compétences
avec système de points.

Modèle économique :
**Gratuit : Fonctionnalités de
base.**
Premium (5€/mois) :
Pas de pubs.
**Accès à des formations pro
vérifiées.**
Recettes supplémentaires :
Publicité ciblée (non intrusive)
**Commission sur les formations
payantes externes.**

Abonnement	Prix	Avantages
Gratuit	0€	Échanges de base, points, communauté
Premium	5€/mois	Sans pubs, formations pro, support prioritaire

Synthèse du projet SkillSwap

SkillSwap est une application mobile révolutionnaire qui transforme l'échange de compétences entre particuliers en expérience gratuite et enrichissante. Notre plateforme connecte ceux qui veulent apprendre avec ceux qui souhaitent partager leur savoir, le tout sans argent grâce à un système de points innovant. Chaque heure de service rendu rapporte un point utilisable pour recevoir à son tour de l'aide. Nous ciblons principalement les 18-45 ans dans les zones urbaines, avec une communauté déjà enthousiaste. Ce qui nous distingue ? Une modération rigoureuse, des partenariats locaux avantageux et une approche humaine du partage. L'application offre une recherche géolocalisée, une messagerie sécurisée et un suivi personnalisé des échanges. Notre modèle économique repose sur des options premium et des partenariats responsables. Avec déjà 5 000 pré-inscriptions, nous visons 10 000 utilisateurs actifs d'ici un an. L'équipe, composée de quatre passionnés, combine expertise technique et vision sociale. SkillSwap représente bien plus qu'un outil : c'est un mouvement qui redéfinit l'apprentissage et renforce les liens communautaires. Nous croyons en une société où chacun peut progresser grâce aux autres. Simple d'utilisation et éthique, l'application sera disponible sur iOS et Android. Rejoignez-nous pour construire ensemble l'éducation collaborative de demain. Le futur s'écrit dans le partage, et ce futur commence maintenant avec SkillSwap.