

Université catholique de Louvain

Projet 5 : Skill Alexa

Auteurs:
Guillaume THAUVOYE
Jean SCHOT
Cyril GUSBIN

Dans le cadre de notre cinquième projet, il nous était demandé de produire une skill pour Alexa. Mais cette fois-ci , le plus important n'était pas la production du code, mais aussi la création d'un Business model canvas. C'est un outil qui permet de dresser un état des lieux de notre modèle économique et d'entrevoir son potentiel

Introduction

Tout d'abord, la skill que nous avons développé, est un jeu de vrai ou faux, composé de diverse difficulté et d'un compteur de point. Les informations écrites en verte dans le rapport sont les modifications apportées grâce aux peer-reviews.

1 Vrai ou faux

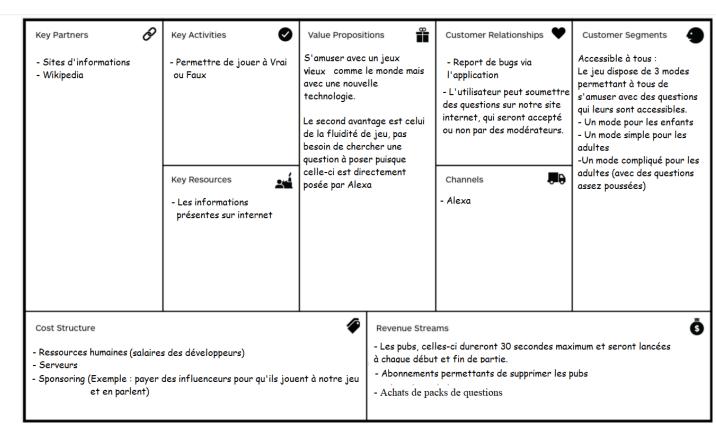
La skill fonctionne de la manière suivante :

- On interpelle Alexa en disant "Salut"
- Elle nous demande si on veut jouer ou non.
- Ensuite, quand elle pose des questions, elle nous dit si nous avons bien répondu ou non et nous donne une courte explication.
- après chaque question elle demande si le joueur veut continuer à jouer ou non.
- Quand le joueur met fin à la partie elle annonce son score

2 Peer-reviews

La première modification que nous avons fait est l'apport de chiffre pour rendre notre BMC plus concret et pour pouvoir mieux imaginer le potentiel économique de notre application. Les autres modifications qui améliorait simplement la qualité du BMC seront écrites en rouge dans le rapport. Comme le sponsoring avec les pubs et influenceurs qui permettent de mieux faire connaître notre application ou dans customer segments les catégories de consommateurs ont été mieux définis et le reste sont nos idées tardives.

3 Business model canvas



3.1 Keypartners

Nos partenaires devraient nous permettre d'exploiter des informations insolites ou nous permettant la création de nouvelles questions. Les partenaires seraient :

- Wikipédia
- Divers sites scientifiques ou d'informations quelconques et variées

3.2 key activities

L'entreprise doit simplement fournir une skill permettant de jouer à vrai ou faux sur Alexa

3.3 key ressources

Les ressources qui permettent la réalisation de notre jeu, sont simplement :

- Les informations présentes sur internet.
- Des développeurs.
- Un capital.
- Les revenus de l'application.
- Les questions proposées par la communauté.

3.4 value proposition

Les qualités qui donnent de la valeur à notre application sont :

- La possibilité de jouer à un jeu vieux comme le monde sur une technologie efficace et rapide
- La fluidité du jeu, pas besoin de chercher des questions soi-même. Le jeu les proposent depuis sa base de données

3.5 customer relationships

Les relations que nous en tiendront avec les clients tiendront surtout de deux aspects principaux :

- Ils pourront reporter des bugs.
- Ils pourront proposer des questions de leur cru.

3.6 channels

Nous proposeront notre jeu à travers Alexa et le feront découvrir grâce à la pub et grâce à des influenceurs

3.7 customer segments

Le jeu sera accessible à tous et visera donc toutes les catégories d'âge:

- Les plus jeunes avec des questions type dessins-animés.
- Des adultes voulant une expérience de jeu détente.
- Des adultes voulant une expérience de jeu corsée.

3.8 cost structure

Les différents éléments qui vont produire des coûts à l'entreprise sont :

- Les ressources humaines (deux développeurs à 1600 euros brut).
- serveurs (600euros/mois).
- sponsoring (pubs et influenceurs)

3.9 revenus streams

L'application produira des revenus de différentes manières :

- Des pubs d'environ 30 secondes à chaque début et fin de partie(Nous voudrions en tirer 10 centimes à chaque fois qu'une personne est touchée)
- Un abonnement proposé aux joueurs qui permettrait de désactiver les pubs de leur application
- La possibilité d'acheter des packs de questions pour augmenter la durée de vie du jeu (à raison de 2 euros le pack)

4 Conclusion

Ce travail différait beaucoup par rapport aux précédents du fait de la partie économique mais ce fut une autre approche intéressante.