

# TP1 : Développement d'une application mobile

Brainstorming, Analyse initiale et Business Model Canvas (BMC)

**Nom de l'équipe :**

Étudiant 1

Étudiant 2

Étudiant 3

Étudiant 4

**Nom de l'enseignant :** Abdelkader Ouared

15 octobre 2024

## Objectif du TP

Ce TP vise à amener les étudiants à réfléchir de manière globale à la création d'une application mobile, en intégrant les aspects techniques, commerciaux et liés aux utilisateurs. En groupe, ils choisiront un domaine d'application, rempliront une fiche d'analyse pour identifier le problème, les objectifs, les utilisateurs et les technologies, puis compléteront un Business Model Canvas (BMC) pour formaliser leur idée. Leur analyse et le BMC seront présentés lors de la prochaine séance pour discussion et retour critique.

## Étapes du TP

### 1. Choix du domaine d'application

Proposez une liste de domaines d'application. Chaque groupe doit choisir un domaine qui les intéresse. Voici quelques exemples de domaines possibles :

- Santé (e-santé)
- Éducation (e-learning)
- Transport (mobilité urbaine)
- Divertissement (jeux, streaming)
- Environnement (applications vertes)
- E-commerce (achats en ligne)

### 2. Remplir la fiche d'analyse de l'application

Avant de commencer la fiche d'analyse, les étudiants doivent répondre aux questions suivantes pour structurer leur réflexion :

## 1 Analyse préliminaire

1. Quel est le domaine d'application choisi ?
-

2. Pourquoi avez-vous choisi ce domaine ?

---

3. Quel besoin ou problème spécifique cette application vise-t-elle à résoudre ?

---

4. Quels sont les avantages potentiels pour les utilisateurs finaux ?

---

5. Y a-t-il des applications similaires sur le marché ? Si oui, quelles sont leurs forces et leurs faiblesses ?

---

6. Quels aspects innovants ou différenciateurs allez-vous proposer ?

---

### 3. Fiche d'analyse de l'application

## 2 Contexte et motivation

Décrivez le contexte de la recherche et la motivation qui vous pousse à étudier ce sujet.

---

---

## 3 Problématique

Quelle est la problématique que l'application résoudra ?

---

---

## 4 Objectifs

Quels sont les objectifs de l'application ? (ex : simplifier une tâche, informer, divertir, etc.)

---

---

## 5 Contexte d'utilisation

Dans quel contexte l'application sera-t-elle utilisée ?

---

---

## 6 Utilisateurs cibles

Qui sont les utilisateurs finaux ? (ex : jeunes adultes, seniors, professionnels, etc.)

---

---

## 7 Technologies utilisées

Quelles technologies seront employées pour le développement de l'application ? (Frameworks, outils de développement, bases de données, etc.)

---

---

## 4. Compléter le Business Model Canvas (BMC)

Les étudiants doivent remplir un Business Model Canvas pour leur application en tenant compte des aspects suivants :

## 8 Segments de clientèle

Qui sont les utilisateurs principaux de l'application ?

---

---

## 9 Proposition de valeur

Quelle valeur l'application apporte-t-elle aux utilisateurs ?

---

---

## 10 Canaux de distribution

Comment l'application sera-t-elle distribuée (App Store, Google Play, etc.) ?

---

---

## 11 Relation client

Comment l'application interagit-elle avec les utilisateurs ? (ex : support, notifications)

---

---

## 12 Flux de revenus

Comment l'application génère-t-elle des revenus ? (ex : publicité, abonnement, achats in-app)

---

---

## 13 Ressources clés

Quelles ressources sont nécessaires pour développer et maintenir l'application ?

---

— \_\_\_\_\_

## 14 Partenaires clés

Qui sont les partenaires essentiels pour la création de l'application ? (ex : partenaires techniques, fournisseurs de contenu)

— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_

## 15 Activités clés

Quelles sont les principales activités nécessaires pour faire fonctionner l'application ?

— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_

## 16 Structure des coûts

Quels sont les coûts principaux liés au développement et à la maintenance de l'application ?

— \_\_\_\_\_  
— \_\_\_\_\_

## Livrables attendus

1. Fiche d'analyse de l'application dûment remplie.
2. Business Model Canvas complet avec les éléments appropriés.