BOUTIQUE E-COMMERCE PORTEE SUR LE MATERIEL DE SPORT DE FITNESS ET MUSCULATION A LA MAISON

Le projet va se porter sur la création d’une boutique nichée dans le domaine du fitness et musculation. Pour être plus précis, elle sera axée sur le matériel et les équipements de sport à la maison.

La particularité de cette boutique, c’est qu’elle aura différentes stratégies orientées marketing et web développement. Dans un premier temps on va créer une boutique générique avec différentes gammes de produits sans porter l’attention sur les produits les plus rentables. On va également créer des articles afin de travailler tout l’écosystème de la partie visible de l’e-Commerce en optimisant le SEO. D’un point de vue purement marketing, on peut parler d’une stratégie frontend, càd la partie visible de l’iceberg. Cela permet de montrer son professionnalisme et de générer un peu de ventes.

En revanche, l’optimisation des ventes et des commandes de nos produits se feront davantage sur la partie backend de notre stratégie marketing. Nous allons utiliser des stratégies marketing. Par exemle, facebook sera un premier “media buying” qu’on va tester. La seule subtilité et ce qui nous différencie de la masse de la compétition, ce sont les pages de contenues et de ventes personnalisées qu’on va créer pour les audiences qu’on va cibler. Ces pages seront non-indexés et elles auront un message marketing axé sur les principes et les valeurs du visiteur qu’on cible.

La stratégie backend marketing intègre également l’emailing, que ce soit pour l’audience qui vient par le référencement naturel ou par le biais de la publicité digitale.

Les langages HTML, CSS, JAVASCRIPT et les outils tel que photoshop seront nécessaires pour la création des différentes pages de la boutique et tout ce qui importe au niveau frontend, d’un point de vue web développeur. Toujours du point de vue web développeur, au niveau back-end, les langages de programmation qu’on va utiliser sont encore à définir mais on aurait probablement du PHP, python à utiliser.