



### **OBJECTIFS ET GAINS**

### RÉSUMÉ DU PROJET



#### Contexte

Mutation forte des habitudes de consommation clients (digital)



#### Stratégie

Accélération de notre stratégie de transformation digitale (m-commerce)



#### **Projet Phare**

Lancement d'une application mobile de recommandations de style vestimentaire



#### Objectifs



#### **Entreprise**

Proposition d'un service IA innovant et différenciant



#### Client

Satisfaction client par la personnalisation de son expérience



#### Gains



#### **Entreprise**

Amélioration de la performance globale: augmentation des ventes, notoriété renforcée, baisse des coûts d'acquisition et de retour produit



Réduction de l'effort de recherche et expérience omnicanale complète



### Réussite du projet

Des indicateurs clés de performance identifiés et priorisés













Une méthodologie de gestion de projet adaptée : AGILE SCRUM



Une équipe dédiée et compétente sur l'environnement de développement



Une analyse des types de risques et le plan de mitigation associé



Une estimation du budget au plus précis (ressources humaines / technologie)

Coûts Coûts récurrents d'investissement POST-projet ~131.000€ ~4.500€

Le respect de la réglementation (RGPD) et l'anticipation des risques de biais







### INDICATEURS CLÉ DE PERFORMANCE

# ÉVALUATION DU SUCCÈS DE L'APPLICATION MODÈLE AARRR (CYCLE DE VIE SELON DAVE MCCLURE)

#### **ACQUISITION**

Téléchargement de l'application mobile



**ACTIVATION** 

compte personnel

**>>>** 

#### **RETENTION**

Utilisation régulière du service

#### **REVENUE**

**>>>** 

Achat d'un produit recommandé

#### REFERRAL

**>>>** 

Evaluation et commentaires



Nombre téléchargement



Nouvel utilisateur



Utilisateurs actifs



Taux de conversion



Notation utilisateur

### Mesure d'impact du canal sur les Indicateurs clés de performance (KPIs) de l'entreprise



Croissance Ventes



Baisse Coûts Acquisition



Taux Rétention



Taux Retour Produit



Score NPS\*



### ÉTAPES DU PROJET

# PHASES GLOBALES DU PROJET

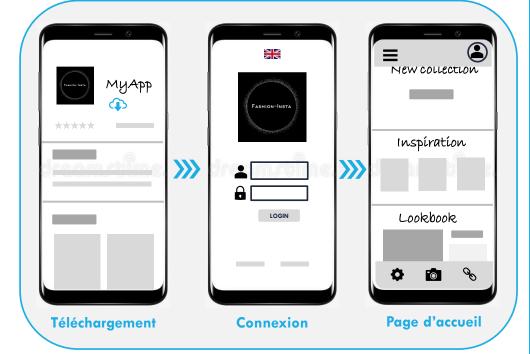
	Cadrage	Conception	Développement	Tests et recettes	Mise en production et maintenance	Lancement et animation
	Définit les enjeux de notre projet digital	Formalise les grandes lignes du projet	Réalise le projet selon le planning défini	Garantit la qualité et la fiabilité de l'application	Industrialise la mise à disposition au client	Démarre la phase d'exploitation
Tâches	<ul> <li>Vision d'entreprise</li> <li>Vision produit (roadmap)</li> <li>Analyse marché et tendances</li> <li>Analyse cible client</li> <li>Analyse concurrence</li> <li>Analyse de l'existant</li> </ul>	<ul> <li>Objectifs et gains</li> <li>Priorisation des fonctionnalités</li> <li>Architecture matériel et logiciel</li> <li>Equipe projet</li> <li>Budget prévisionnel</li> <li>Analyse de risques</li> <li>Réglementation</li> <li>Communication</li> </ul>	<ul> <li>Sprint / review</li> <li>Mise en œuvre des développements</li> <li>Algorithme IA + cognitive services</li> <li>Optimisation graphique</li> </ul>	<ul> <li>Recettage et validation</li> <li>Réajustement en continu (qualité / coût / délai)</li> </ul>	<ul> <li>Déploiement en central</li> <li>Publication sur les stores</li> <li>Maintenance</li> </ul>	<ul> <li>Campagne de com' client</li> <li>Formation Service client</li> <li>Lancement en Italie</li> <li>Extension Groupe entier</li> <li>Analyse retour client</li> </ul>
Livrables	Expression de besoins	<ul> <li>Backlog des macrofonctionnalités</li> <li>Chartre graphique</li> <li>Go / No Go</li> </ul>	• Incrément de sprint	• Différents prototypes	<ul><li>Application finale</li><li>Documentation</li></ul>	<ul> <li>Dashboard KPIs</li> <li>Mise à jour roadmap produit</li> </ul>

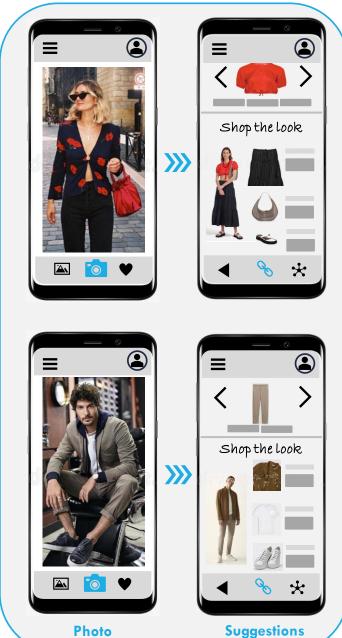
### BACKLOG DU PROJET

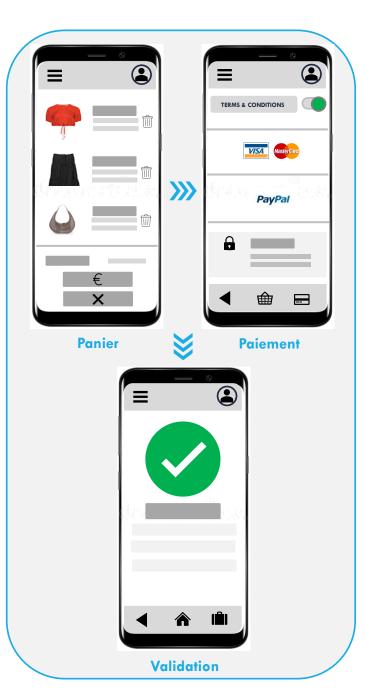
Macro- fonctionnalités	En tant que	Je veux	Afin de	Pondération (1 à 10)	Données /Outils nécessaires
Connexion	Utilisateur de me connecter à mon compte sur l'application l'application mobile en utilisant une adresse mail		voir les informations me concernant (infos personnelles, photos prises, articles suggérés, langue principale)	4	- adresse mail utilisateur - mot de passe
Prise de photo	to Utilisateur de l'application  me prendre en photo (ou accéder à des photos sur mon téléphone) pour partager mes préférences vestimentaires sur l'application		lancer le programme de recommandation de la marque et recevoir des suggestions de style vestimentaire en ligne avec mes préférences	6	- appareil photo du téléphone - (stockage du téléphone)
Parcours achat	visualiser, sélectionner et commander des articles suggérés qui me plaisent (ajouter au panier, payer, se faire livrer), voire de retourner un produit qui ne me plaît pas et me faire rembourser		recevoir et tester les produits recommandés	9	<ul> <li>moyen de paiement</li> <li>adresse de livraison</li> <li>dépôt de colis retourné</li> <li>email de confirmation</li> <li>(commande, retour, remboursement)</li> </ul>
Evaluation	Utilisateur de l'application	attribuer une notation et écrire un commentaire	donner mon avis sur mon expérience d'achat (pertinence des recommandations, qualité du produit,)	3	- formulaire d'évaluation
Navigation	Utilisateur de l'application consulter les Conditions Générales de ventes, les mentions légales, la politique de confidentialité, FAQ		m'assurer que la marque respecte les dispositions légales en vigueur concernant la vente en ligne et la protection des données personnelles	1	- page CGV, mentions légales, politique de confidentialité
Relation client	Utilisateur de l'application pouvoir contacter le service client		résoudre des problèmes rencontrés durant mon parcours client (guide des tailles en amont, morphologie, problème lors de la commande, statut de livraison,)	2	- formulaire de contact - (numéro service client)

## 9

# PROTOTYPE CIBLE



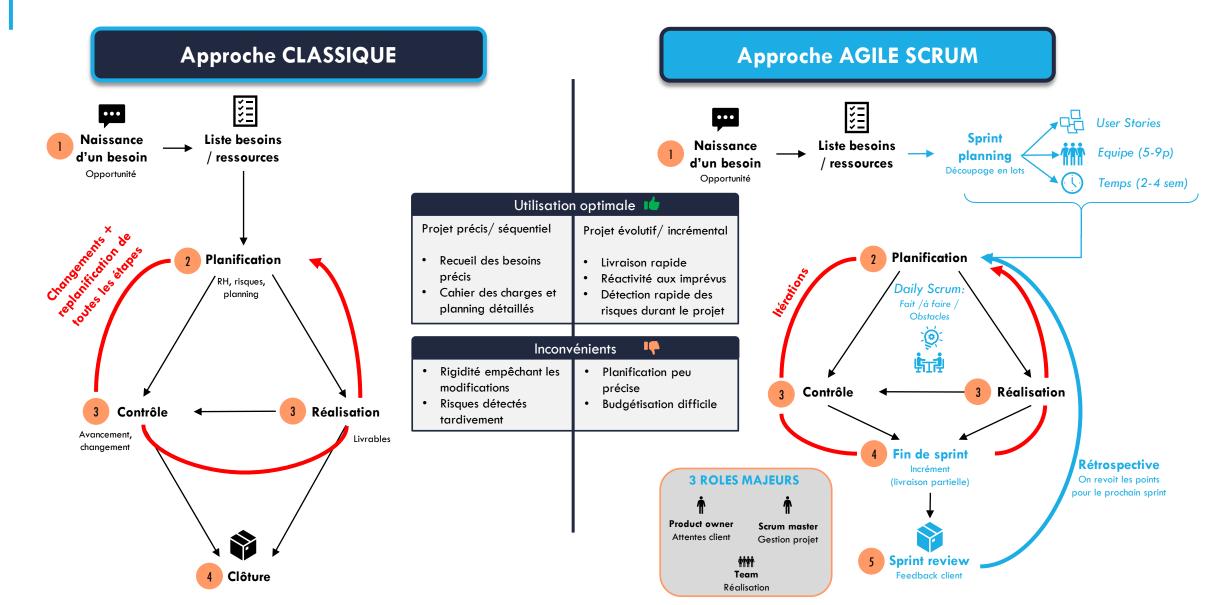




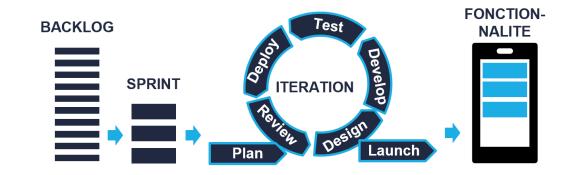


### MÉTHODE DE GESTION DE PROJET

### APPROCHE CLASSIQUE vs. AGILE SCRUM



### UNE DÉMARCHE AGILE ADAPTÉE AU CONTEXTE PROJET





Meilleure
collaboration et
communication
entre métiers



Démarche plus
opérationnelle et
flexible, permettant
un feedback client
rapide



Des phases
itératives
permettant une
livraison rapide sur
le marché d'un
produit fonctionnel



Responsabilisation des équipes de réalisation et grande autonomie

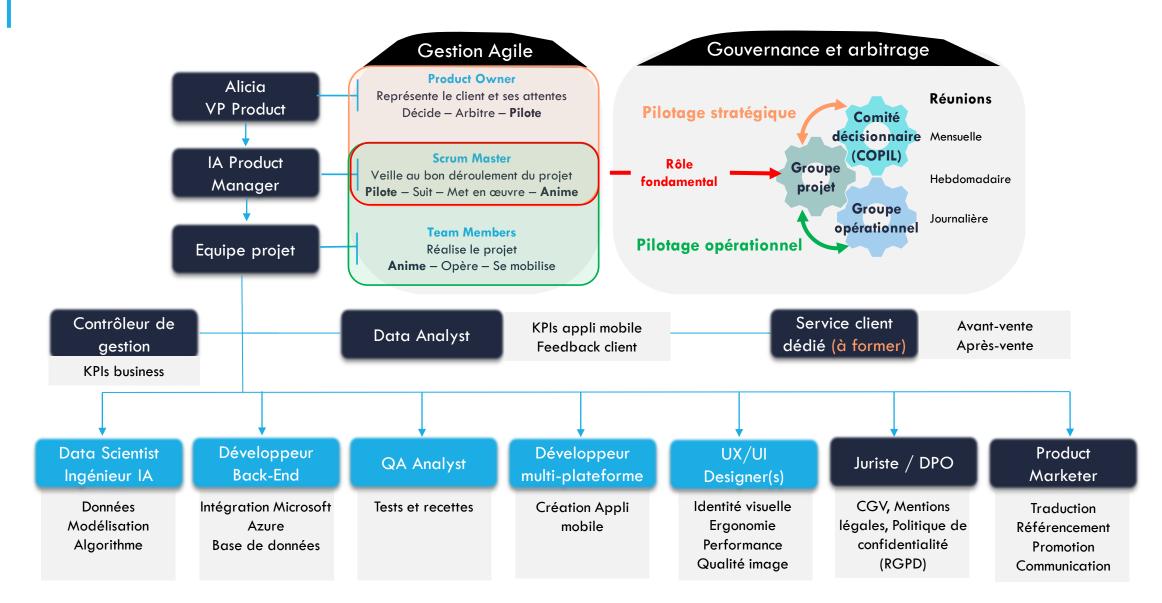


Adaptation aux priorités et budgets du groupe



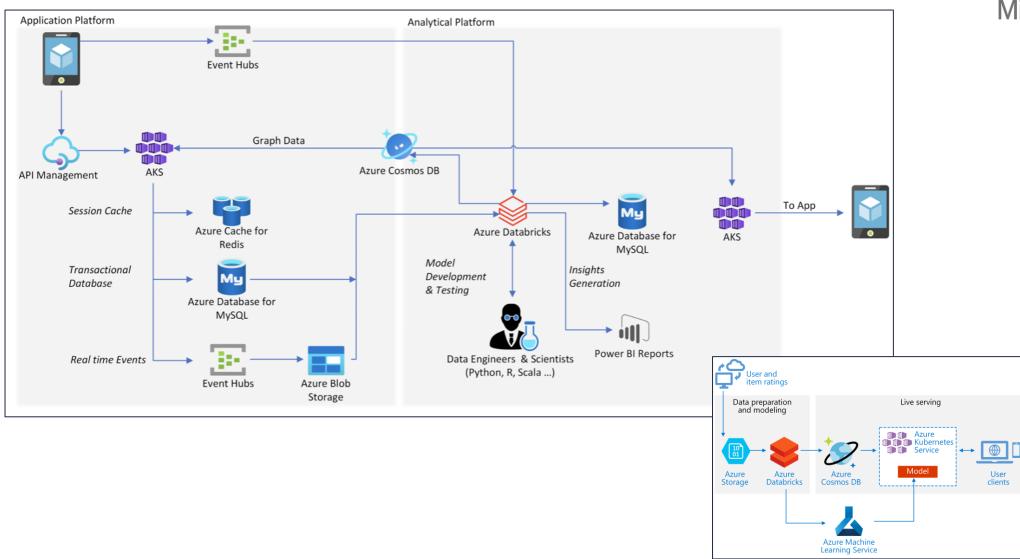
### EQUIPE ET MOYENS TECHNOLOGIQUES

### ORGANIGRAMME ÉQUIPE PROJET ET GOUVERNANCE



### ARCHITECTURE TYPE VIA MICROSOFT





## POUR UNE DURÉE DE PROJET ESTIMÉE À 5 MOIS

1 ETP (équivalent temps plein) = 790h sur 5 mois

Ressources techniques nécessaires (non récurrents)	Tranche de Salaire annuel	Taux horaire moyen	Volume horaire (%)	Coûts estimés
Data Scientist Ingénieur IA	55.000 – 75.000€	38,70€	100%	30.600€
UX / UI Designer	45.000 – 65.000€	32,75€	50%	12.900€
Développeur backend	50.000 – 70.000€	35,70€	100%	28.200€
Développeur Mobile multi-plateforme	55.000 – 75.000€	38,70€	100%	30.600€
QA Analyst	40.000 – 60.000€	29,76€	25%	5.900€
				~110.000€

Services	Unité de mesure	Mensuel	Coûts estimés	
Azure DevOps	7 Licence utilisateurs (Test) / Pipelines	345€	1.725€	
Azure Machine Learning	Calcul haute performance	2.340€	11.700€	
Azure Database for MySQL	Forfaitaire – Usage général	345€	1.725€	
Azure Cosmos DB	Forfaitaire – Mise à l'échelle auto	295€	1.475€	
Azure App Service	Premium	125€	2.475€	
Azure Databricks	Forfaitaire + Unité Databricks	415€	2.075€	
Azure Kubernetes (AKS)	Cluster haute performance	360€	1.800€	
			~21.000€	

Coûts récurrents POST-projet	Mensuels estimés		
Usage du service	3.740€		
Hébergement	125€		
PowerBl	620€		
	~4.500€		



Chaque mois de retard entraînera un coût additionnel de 26k€ soit +20%



### ANALYSE DE RISQUES

### ANALYSE SWOT DE L'ENTREPRISE



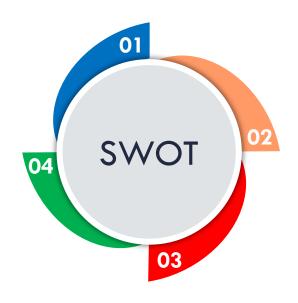
### **STRENGTHS / FORCES**

- Groupe européen haut-de-gamme (notoriété)
- Base clients forte : large marché adressable
- Partenariats stratégiques avec des stylistes
- Présence digitale (site web, réseaux sociaux)



### **OPPORTUNITIES / OPPORTUNITES**

- Augmentation de la performance globale
- Stratégie digitale omnicanale complète
- Apport d'une image de modernité en gardant l'identité de marque du Groupe
- **Engagement client** fort vis-à-vis de la marque grâce à une expérience client enrichie



### 16

### **WEAKNESSES / FAIBLESSES**

- Equipe App Mobile à construire
- Culture traditionnelle de la mode
- Non leader sur les réseaux sociaux
- Insuffisance d'une communauté d'influenceurs



### THREATS / MENACES

- Changement rapide des modes et tendances avec un impact sur les besoins clients
- Concurrence active en termes de différenciation technologique (copie facile)
- Mauvaise image de l'entreprise en cas de non pertinence de l'outil
- Évolution de la **réglementation**

# ANALYSE PRÉLIMINAIRE DES RISQUES PROJET (LISTE NON EXHAUSTIVE)

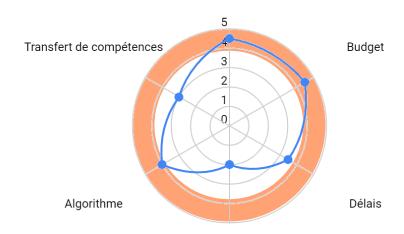
Nature des risques	Description	Plan de mitigation			
Exigences non-fonctionnelles de qualité (performance, utilisabilité, fiabilité, maintenabilité)	Service trop lourd et trop gourmand en ressources : temps de réponse trop longs, inutilisable sur certains modèles de terminaux, lent en mobilité, instable, usure de la batterie, infrastructure sur-sollicitées,	<ul> <li>Mise en place d'outils de mesure de quantification</li> <li>Priorisation côté équipe à chaque test de fin de sprint</li> <li>Transfert des budgets sur d'autre fonctions</li> <li>Adaptation des besoins fonctionnels</li> </ul>			
Budget  Dépassement du budget ou impossibilité de faire évoluer le budget en cours de projet		<ul> <li>Tableau de bord de suivi du budget</li> <li>Création d'un comité budgétaire</li> <li>Re-priorisation des fonctionnalités</li> </ul>			
Dépassement des délais ou impossibilité de modifier les échéances des livrables clés		<ul> <li>Réévaluation régulière (quotidienne, hebdomadaire)</li> <li>Re-priorisation des fonctionnalités</li> </ul>			
Equipe et performance	Absence d'un membre de l'équipe causant du délai ou des erreurs ET/OU conflit relationnel créant une ambiance délétère	<ul> <li>(Prévention) Réalisation d'un plan de charge</li> <li>Prise en compte des contraintes de chacun</li> <li>Formalisation de point d'arbitrage</li> </ul>			
Algorithme	Non pertinence des recommandations	<ul> <li>Diversification des données d'apprentissage</li> <li>Participation de clients fidèles à la phase de tests</li> </ul>			
Transfert de connaissances	Mauvaise estimation de la complexité organisationnelle avec un lancement opéré dans différents pays	<ul> <li>Impliquer en amont des référents et opérationnels dans chaque entité du groupe, et organiser des sessions de transferts de compétence</li> </ul>			

### 3 POINTS D'ATTENTION

Risques identifiés	Titres	Probabilité	Gravité	Criticité	Moyenne
Service trop lourd et trop gourmand en ressources	Exigences non fonctionnelles	4	5	20	4,5
Dépassement du budget ou impossibilité de faire évoluer le budget en cours de projet	Budget	4	5	20	4,5
Dépassement des délais ou impossibilité de modifier les échéances des livrables clés	Délais	3	4	12	3,5
Absence d'un membre de l'équipe causant du délai ou des erreurs ET/OU conflit relationnel créant une ambiance délétère	Equipe et performance	2	2	4	2
Non pertinence des recommandations	Algorithme	4	4	16	4
Mauvaise estimation de la complexité organisationnelle avec un lancement opéré dans différents pays	Transfert de compétences	2	4	8	3

### Profil de risques du projet

Exigences non fonctionnelles



Equipe et performance



### RÉGLEMENTATION ET ÉTHIQUE

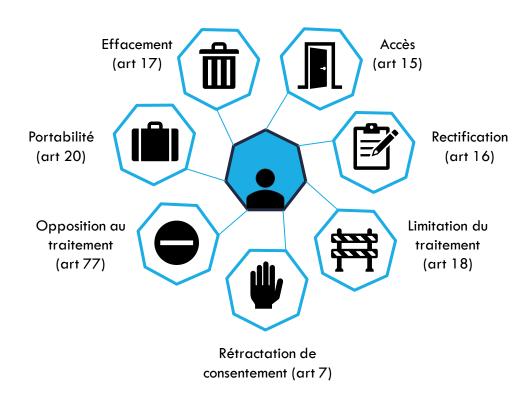
### LES PRINCIPES DU RGPD\* ET L'EXERCICE DES DROITS

Le RGPD\* (Règlement Général sur la Protection des Données) encadre le traitement des données personnelles sur le territoire de l'Union européenne depuis le 25 mai 2018

#### Respect des principes suivants par l'entreprise



#### Exercice des droits par le client



### APPLICATION DU RGPD DANS LE CADRE DU PROJET

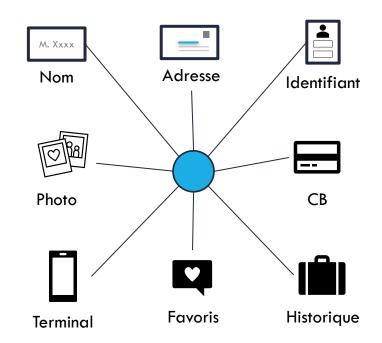


### Exemples de finalités de l'appli mobile

- √ Sécurité des services
- √ Accès et sauvegarde des images du téléphone
- √ Traitement automatique d'intelligence artificielle
- ✓ Personnalisation
- ✓ Traitement des achats
- ✓ Mise à disposition des articles
- ✓ Transmission de données (livreur par ex.)
- ✓ Performance des outils et services sur une plateforme



### Exemples de données personnelles



• • •

### BIAIS ET ÉTHIQUE EN INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Les biais de l'apprentissage machine (IA)



#### Biais cognitif

Le Data Scientist, qui crée l'algorithme, peut involontairement favoriser sa vision du monde dans son algorithme (préjugés et stéréotypes)



#### Biais statistique

Des données non équilibrées ou de mauvaise qualité entraîneront des résultats médiocres ou discriminants (( Garbage in, Garbage out ))



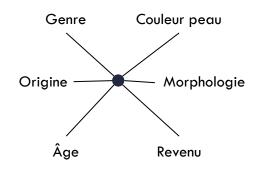
#### Biais économique

Les algorithmes peuvent être déformés volontairement ou involontairement pour des

raisons économiques (prix)

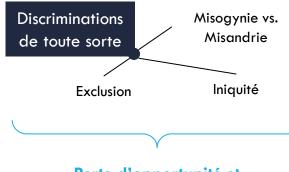
### Typologie de biais

(liste non exhaustive)



### Conséquences

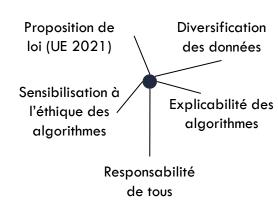
(liste non exhaustive)



Perte d'opportunité et contentieux pour l'entreprise

#### **Préventions**

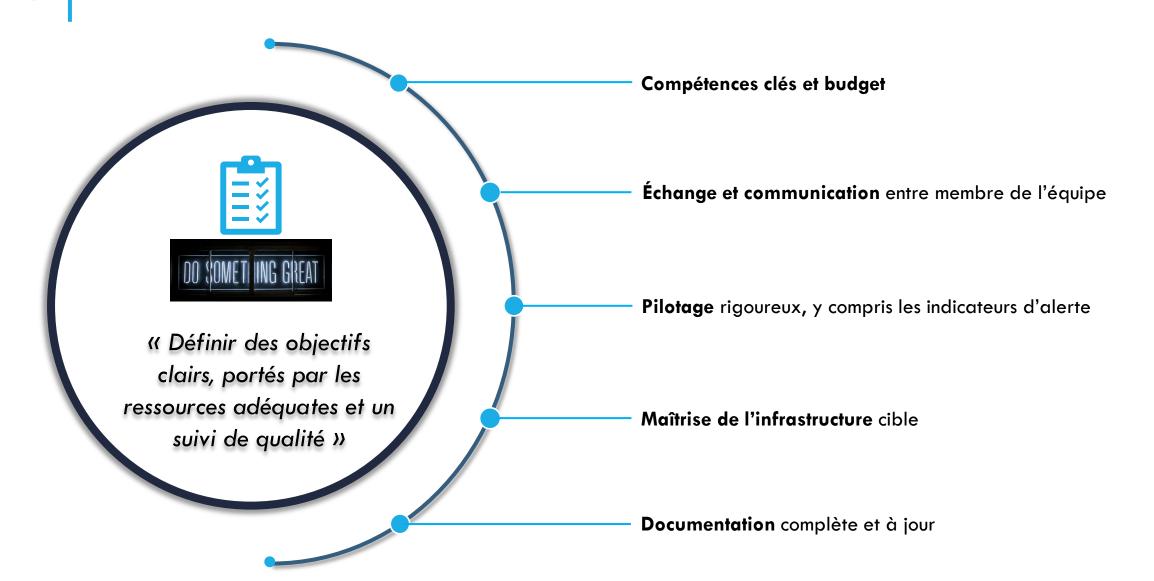
(liste non exhaustive)



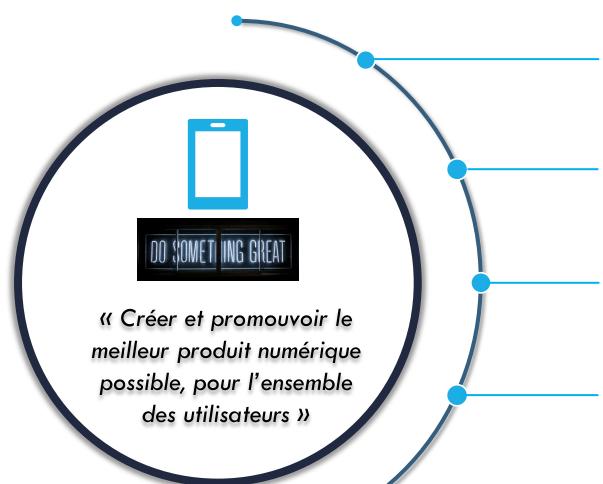


# SYNTHÈSE

# 5 FACTEURS CLÉS DE SUCCÈS DU PROJET



## 5 FACTEURS CLÉS DE SUCCÈS DE L'APP MOBILE



Recommandations pertinente et performante même en situation de mobilité

**Contenus stratégiques et innovants** pour capter l'attention et engager les clients sur l'application

**Fidélisation des clients influenceurs** et en faire des ambassadeurs de la marque et une source d'inspiration

Animation d'une plateforme communautaire en donnant la parole à des clients experts auxquels chacun peut s'identifier

**Expérience omnicanale cohérente,** des plateformes digitales vers les magasins physiques

### **NEXT STEPS**



**Identification** des ressources humaines, techniques et financières



Planification de réponses adéquates au regard des risques



Investigation concernant les enjeux éthiques (biais) et légaux (RGPD)

#### Développement Cadrage Conception Définit les enjeux de notre Formalise les grandes Réalise le projet selon le planning défini projet digital lignes du projet Recrutemen **T**âches • Objectifs et gains Vision d'entreprise Sprint / review Vision produit Priorisation des Mise en œuvre des fonctionnalités (roadmap) développements • Analyse marché et • Architecture matériel et • Algorithme IA + tendances logiciel cognitive services Analyse cible client Equipe projet Optimisation Analyse concurrence • Budget prévisionnel graphique • Analyse de risques • Analyse de l'existant Réalementation Communication • Expression de besoins • Backlog des macro-• Incrément de sprint Livrables fonctionnalités • Chartre graphique Go





Ce document a été produit dans le cadre de la soutenance du projet n°11 du parcours Ingénieur IA d'OpenClassrooms : « Réalisez le cadrage d'un projet IA »

Mentor: Thierno DIOP

**Evaluateur: Aurélien QUILLET** 

