

GNG2501
Introduction à la gestion et au développement de produit

Livrable de projet F - Livrable de projet F - Modèle d'affaires

Titre du projet : Soutien en santé mentale

Soumis par:

GNG2501 - Groupe F2.5

Jedd Song, 300132948

Benoît Gratton, 3000113032

Féline EBO, 300033563

Leopold Djondo, 300048640

Enseignant: Patrick Dumond

22 Octobre 2020

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction	3
1. Identification et description du type de modèle d'affaires	3
2. Tableau du modèle d'affaires	4
3. Description des hypothèses de bases.....	5
Conclusion	5
Annexe : Diagramme de Gantt	6

Introduction

Un modèle d'affaires est une représentation de la façon dont une entreprise prévoit réaliser ses bénéfices. Il est le plus souvent utile lorsqu'une entreprise est dans sa phase en création ou en croissance. Il regroupe les informations importantes comme le Qui? Quoi? Comment? Et Combien? Il existe plusieurs types de modèle d'affaire mais les plus répandus sont Brique et mortier, le modèle d'affaires par abonnement, le modèle d'affaires freemium, le modèle d'affaires par publicité et le modèle d'affaires "lame de rasoir". Dans ce livrable, l'équipe décidera d'un modèle d'affaire à opter en analysant ses possibilités de revenu et complètera son tableau de modèle d'affaire. Enfin, elle décrira ses hypothèses de base en fonction de son modèle d'affaire.

1. Identification et description du type de modèle d'affaires

Le type de modèle d'affaires convenant le mieux à notre application de soutien à la santé mentale est: **le freemium**. Il s'agit d'un modèle où l'on offre un produit gratuitement mais qu'on propose une version supérieure/premium avec plus de fonctionnalités à un certain prix afin d'attirer la base de clients préexistante.

Les raisons de ce choix sont, d'une part, le fait que nous ne voulons pas créer des charges économiques pour nos utilisateurs malades en les faisant payer pour un abonnement, ni alourdir leur expérience utilisateur par des publicités intégrées. Au niveau des individus l'application gratuite et n'a qu'une valeur sociale. D'autre part, nous pouvons procéder à un service premium aux entreprises et aux aides qui utilisent aussi l'application. En échange de paiement, les aides pourraient par exemple augmenter le nombre de personnes dans leur groupe ou importer des services qui leur sont propres, et les entreprises pourraient accéder à des outils statistiques.

2. Tableau du modèle d'affaires

<p>Partenaires Clés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisations offrant de l'aide en santé mentale - Professionnels en santé mentale - Compagnies dans la région avec postes de travail ouverts 	<p>Activités Clés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mises à jour de l'application - Marketing lié à l'application 	<p>Proposition de valeur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Facilite la connexion entre les types d'utilisateurs - Rend l'option de trouver de l'aide plus accessible à ceux affecté par la santé mentale - Permet d'obtenir de l'aide en cas d'urgence - Permet de visualiser des offres d'employeurs voulant engager des individus atteints en santé mentale 	<p>Relation avec les clients</p> <ul style="list-style-type: none"> - Offre de trophées virtuels lorsque l'utilisateur complète une tâche/jeu - Visualisation des activités pour faciliter la socialisation - Application disponible 24/7 	<p>Segments de la clientèle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individus atteints en santé mentale - Organisations offrant de l'aide en santé mentale - Compagnies qui engagent des individus atteints en santé mentale
<p>Structure des coûts</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un seul coût fixe de 25\$ pour un compte google Play afin de mettre l'application sur Google Play store 	<p>Ressources clés</p> <ul style="list-style-type: none"> - Téléphones cellulaires Android 	<p>Sources de revenus</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parrainage (sponsors) et les partenariats - Version premium de l'application - Subventions de l'état - Dons à travers utip/tipee 	<p>Canaux de distribution</p> <ul style="list-style-type: none"> - Magasin Android (Google Play Store) 	

3. Description des hypothèses de bases

Afin de maximiser les gains de l'entreprise, l'application que nous développons pourrait être payante. Cependant, la plupart des détenteurs de téléphone intelligents sont réticents à payer pour des applications. Une faible clientèle sera alors touchée et étant données les conditions des utilisateurs cibles on peut s'attendre à des revenus bas.

L'équipe pourrait faire une application totalement gratuite. Une plus grande clientèle sera touchée du fait que l'application serait plus accessible. Mais dans ce cas il sera plus difficile d'avoir des revenus stables et il deviendra difficile de maintenir l'application.

Le modèle du freemium est grandement répandue dans l'industrie des applications mobiles. Il offre une grande accessibilité aux utilisateurs et permet de générer des revenus avec la portion des usagers qui feront des achats via l'application. À l'aide de partenaires il sera facile de promouvoir l'application et augmenter sa visibilité. L'application aura un coût fixe de 25\$ pour sa mise en ligne, des coûts futurs seront à prévoir pour d'éventuelles maintenances. Les revenus seraient générés par des offres publicitaires, des subventions de l'état, de dons de la part d'individus ou groupes souhaitant contribuer au projet. Une composante payante pour l'application sera proposée aux entreprises, sans pour autant restreindre l'usage de l'application.

Conclusion

En définitif, l'équipe a choisi le modèle d'affaire dit Freemium. Cela est basé sur le type de clientèle et d'utilisateur qu'elle vise. Les hypothèses de base illustrent le fait qu'il y aurait assez de possibilités de dons, de financement et d'abonnement premium pour avoir des bénéfices significatifs afin de permettre l'entretien, la maintenance et la mise à jour de l'application.

Annexe : Diagramme de Gantt

Titre du Projet : Soutien en santé mentale

Date de début : 13 Septembre 2020

Date d'échéance : 10 Décembre 2020

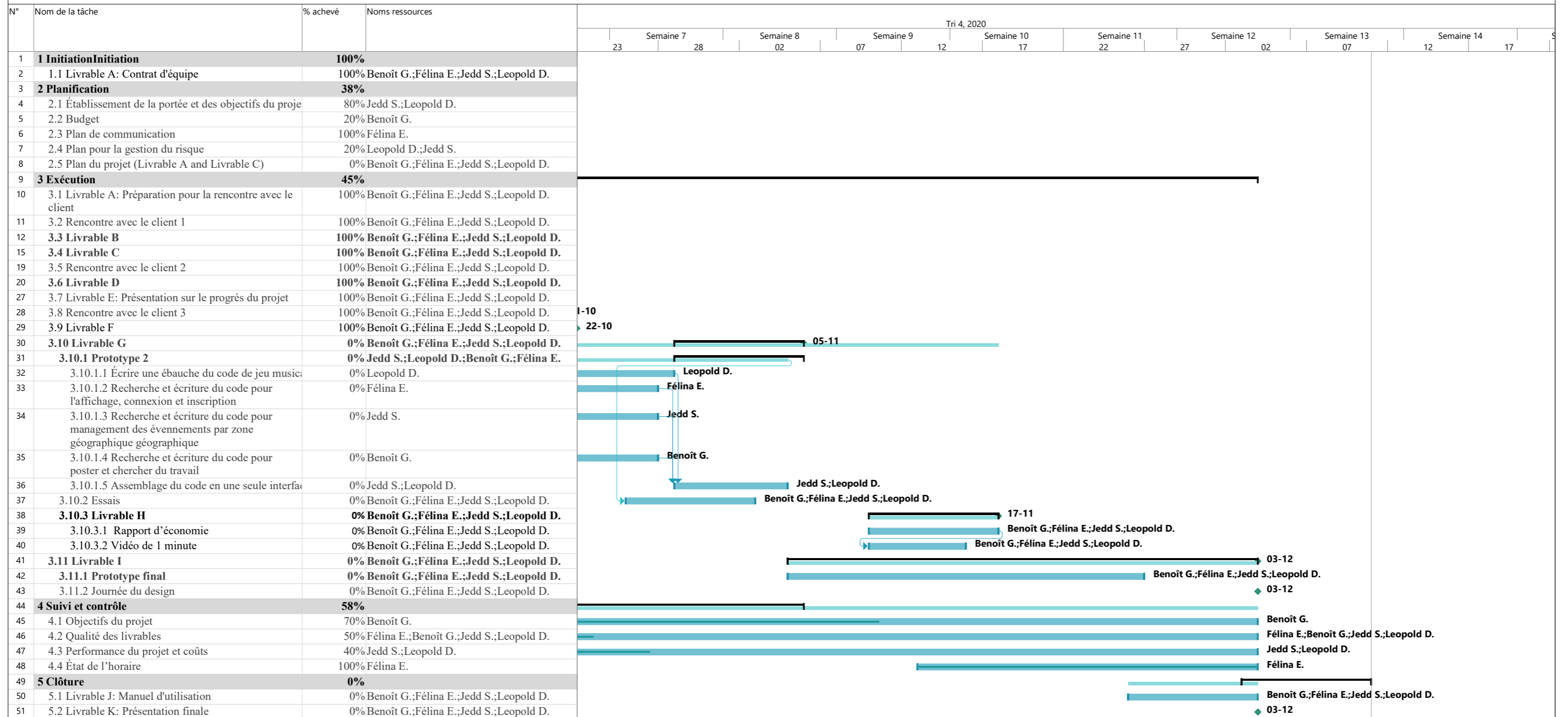
N°	Nom de la tâche	% achevé	Noms ressources	Début	Fin	Durée	Prédécesseur	Semaine									
								-1 08	1 13	2 18	3 23	4 28	5 03	6 08	7 13	8 18	
1	1 Initiation	100%		Dim 13-09-20	Mar 15-09-20	3 jours											
2	1.1 Livrable A: Contrat d'équipe	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Dim 13-09-20	Mar 15-09-20	3 jours											
3	2 Planification	38%		Mar 15-09-20													
4	2.1 Établissement de la portée et des objectifs du projet	80%	Jedd S.;Leopold D.	Mar 15-09-20	Mer 30-09-20	12 jours											
5	2.2 Budget	20%	Benoît G.	Jeu 17-09-20	Mer 30-09-20	10 jours											
6	2.3 Plan de communication	100%	Félina E.	Dim 13-09-20	Jeu 17-09-20	5 jours											
7	2.4 Plan pour la gestion du risque	20%	Leopold D.;Jedd S.	Jeu 24-09-20	Mer 30-09-20	5 jours											
8	2.5 Plan du projet (Livrable A and Livrable C)	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 15-09-20	Ven 02-10-20	14 jours											
9	3 Exécution	45%		Dim 13-09-20	Jeu 03-12-20	59 jours											
10	3.1 Livrable A: Préparation pour la rencontre avec le client	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Dim 13-09-20	Mar 15-09-20	3 jours											
11	3.2 Rencontre avec le client 1	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 22-09-20	Mar 22-09-20	1 jour	10										
12	3.3 Livrable B	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 17-09-20	Jeu 24-09-20	6 jours											
15	3.4 Livrable C	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mer 23-09-20	Jeu 01-10-20	7 jours											
19	3.5 Rencontre avec le client 2	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mer 30-09-20	Mer 30-09-20	1 jour											
20	3.6 Livrable D	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 01-10-20	Jeu 08-10-20	6 jours											
27	3.7 Livrable E: Présentation sur le progrès du projet	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 08-10-20	Mer 14-10-20	5 jours											
28	3.8 Rencontre avec le client 3	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mer 21-10-20	Mer 21-10-20	1 jour											
29	3.9 Livrable F	100%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 15-10-20	Jeu 22-10-20	6 jours											
30	3.10 Livrable G	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 29-10-20	Jeu 05-11-20	6 jours											
31	3.10.1 Prototype 2	0%	Jedd S.;Leopold D.;Benoît G.;Félina E.	Jeu 29-10-20	Jeu 05-11-20	6 jours											
32	3.10.1.1 Écrire une ébauche du code de jeu musical	0%	Leopold D.	Mer 21-10-20	Mer 28-10-20	6 jours											
33	3.10.1.2 Recherche et écriture du code pour l'affichage, connexion et inscription	0%	Félina E.	Mer 21-10-20	Mar 27-10-20	5 jours											
34	3.10.1.3 Recherche et écriture du code pour management des événements par zone géographique géographique	0%	Jedd S.	Mer 21-10-20	Mar 27-10-20	5 jours											
35	3.10.1.4 Recherche et écriture du code pour poster et chercher du travail	0%	Benoît G.	Mer 21-10-20	Mar 27-10-20	5 jours											
36	3.10.1.5 Assemblage du code en une seule interface	0%	Jedd S.;Leopold D.	Jeu 29-10-20	Mer 04-11-20	5 jours	33;34										
37	3.10.2 Essais	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Lun 26-10-20	Lun 02-11-20	6 jours	31										
38	3.10.3 Livrable H	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 10-11-20	Mar 17-11-20	6 jours											
39	3.10.3.1 Rapport d'économie	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 10-11-20	Mar 17-11-20	6 jours											
40	3.10.3.2 Vidéo de 1 minute	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 10-11-20	Dim 15-11-20	5 jours	39										
41	3.11 Livrable I	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 05-11-20	Jeu 03-12-20	21 jours											
42	3.11.1 Prototype final	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 05-11-20	Jeu 26-11-20	16 jours											
43	3.11.2 Journée du design	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 03-12-20	Jeu 03-12-20	1 jour											
44	4 Suivi et contrôle	58%		Lun 14-09-20	Jeu 05-11-20	39 jours											
45	4.1 Objectifs du projet	70%	Benoît G.	Mar 15-09-20	Jeu 03-12-20	58 jours											
46	4.2 Qualité des livrables	50%	Félina E.;Benoît G.;Jedd S.;Leopold D.	Mar 15-09-20	Jeu 03-12-20	58 jours											
47	4.3 Performance du projet et coûts	40%	Jedd S.;Leopold D.	Jeu 01-10-20	Jeu 03-12-20	46 jours											
48	4.4 État de l'horaire	100%	Félina E.	Ven 13-11-20	Jeu 03-12-20	15 jours											
49	5 Clôture	0%		Jeu 03-12-20	Jeu 10-12-20	6 jours											
50	5.1 Livrable J: Manuel d'utilisation	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 26-11-20	Jeu 03-12-20	6 jours											
51	5.2 Livrable K: Présentation finale	0%	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.	Jeu 03-12-20	Jeu 03-12-20	1 jour											

Projet : Diagramme de Gantt F Date : Jeu 22-10-20	Tâche	■	Récapitulatif du projet	▬	Tâche manuelle	■	Début uniquement	┌	Échéance	↓	Jalon de référence	◇
	Fractionnement	Tâche inactive	□	Durée uniquement	■	Fin uniquement	┐	Critique	■	Récapitulatif de référence	▬
	Jalon	◆	Jalon inactif	◇	Report récapitulatif manuel	▬	Tâches externes	▬	Fractionnement critique	Avancement	▬
	Récapitulative	▬	Récapitulatif inactif	▬	Récapitulatif manuel	▬	Jalons externes	◇	Planning de référence	▬	Progression manuelle	▬

Titre du Projet : Soutien en santé mentale

Date de début : 13 Septembre 2020

Date d'échéance : 10 Décembre 2020



Projet : Diagramme de Gantt F Date : Jeu 22-10-20	Tâche	[Barre grise remplie]	Récapitulatif du projet	[Barre grise vide]	Tâche manuelle	[Barre bleue]	Début uniquement	[Carré L]	Échéance	[Flèche verte]	Jalon de référence	[Losange]
	Fractionnement	[Dotted line]	Tâche inactive	[Barre grise vide]	Durée uniquement	[Barre bleue]	Fin uniquement	[Carré J]	Critique	[Barre rouge]	Récapitulatif de référence	[Barre grise vide]
	Jalon	[Losange]	Jalon inactif	[Losange]	Report récapitulatif manuel	[Barre bleue]	Tâches externes	[Barre grise vide]	Fractionnement critique	[Dotted line]	Avancement	[Barre bleue]
	Récapitulative	[Barre grise vide]	Récapitulatif inactif	[Barre grise vide]	Récapitulatif manuel	[Barre bleue]	Jalons externes	[Losange]	Planning de référence	[Barre grise vide]	Progression manuelle	[Barre bleue]