

# **GNG2501 Modèle de rapport**

## **LIVRABLE DE PROJET F : MODÈLE D’AFFAIRES**

Soumis par:

FÉLIX LAROCHE, 300144353

[MAHDI CHIBOUB, 300094626]

[MAYSSA TEBOURBI, 300147817]

22 octobre 2020

Université d’Ottawa

## Table des matières

---

Introduction	2
Sujet	2
Objectifs	2
Notre modèle d'affaires	3
<b>Type de modèle d'affaires</b>	<b>3</b>
<b>Tableau du modèle d'affaires</b>	<b>5</b>
<b>Hypothèse et faisabilité</b>	<b>6</b>
<b>Conclusion</b>	<b>8</b>

# **1 Introduction**

## **1.1 Sujet**

Ce rapport présentera l'idée de notre modèle d'affaire pour notre prototype final. Nous supposerons que nous avons créé une entreprise et que nous n'avons plus accès aux installations de l'université et essaierons de trouver le meilleur modèle d'affaire possible pour cette entreprise fictionnelle.

### **1.1.1 Objectifs**

Les objectifs de ce livrable sont d'identifier le type de modèle d'affaire idéal pour la commercialisation de notre produit, de remplir un tableau du modèle d'affaires que nous avons choisi et de décrire les hypothèses de bases que nous avons faites en développant notre tableau d'affaire et de commenter sur sa faisabilité.









## **2 Notre modèle d'affaires**

### **Type de modèle d'affaires**


Pour trouver le type de modèle d'affaire idéal, il est important de d'abord comprendre ce qu'une compagnie a à offrir à ses clients. Dans notre cas, si nous devions créer une compagnie, notre principal objet de vente serait des logiciels pour faciliter l'utilisation des nouvelles technologies des personnes à mobilité réduite et autres personnes qui auraient besoin de ce genre d'outils. Nous ne serions pas ceux qui, par exemple, créent le dispositif physique, mais plutôt ceux qui s'assureraient que ce dispositif répondent aux besoins des clients en ajoutant les fonctions nécessaires et autres. Pour l'instant, nous avons seulement travaillé avec un clavier sur écran pour personnes qui ont des troubles de motricité ou des troubles vocaux. Cependant, puisque nous sommes théoriquement une compagnie qui doit avoir une bonne source de profit pour survivre, nous allons assumer que notre compagnie serait capable de faire le même type de travail sur plus de dispositifs autres que les claviers sur écran. Par exemple, nous pourrions utiliser un processus similaire pour des dispositifs de suivi de la vision ou de navigation d'ordinateur. Puisque nous sommes majoritairement une compagnie qui crée des logiciels et qui fait des modifications à des produits qui existent déjà, nous croyons que le modèle d'affaire dit "communauté virtuelle" serait idéale pour notre compagnie. Ce modèle se base principalement sur des projets "Open Source", donc des projets dont tout le monde aura accès au code et sera invité dans la mesure du possible à y apporter sa contribution. Avec des outils comme GitHub, il est facile de se créer une communauté avec plusieurs personnes passionnées qui travaillent sur plusieurs projets en équipe. Il est même fréquent que ses personnes, si elles ont produit du travail de qualité, soient engagées

par la compagnie elle-même. Créer une compagnie virtuelle peut donc servir aussi de publicité pour celle-ci, ce qui est définitivement un atout. Notre produit étant donc majoritairement en ligne, les gens qui s'intéressent à ce genre de logiciel auraient l'opportunité de travailler sur des projets nouveaux ou qui ont déjà été complétés. Ils auront donc le choix d'aider à la création d'un tout nouveau logiciel ou d'améliorer un projet qui a déjà été complété, en collaboration avec les employés de la compagnie. Ils pourront éventuellement courir la chance de se faire engager par celle-ci si leur travail est assez compétent et remarquable. Notre compagnie s'appuiera lors de ses collaborations la plupart du temps sur des contrats avec des hôpitaux ou des services de liaison avec des personnes en besoin, et obtiendra une source de profit en vendant ses logiciels. Grâce à ce modèle, non seulement nous aurions une source de profit et de clients constants, mais aussi notre compagnie aurait une vie d'elle-même avec notre communauté virtuelle qui attire à la fois plus de clients et d'employés potentiels. Nous croyons que ce modèle est fait "jeune et tendance", dans le sens qu'utiliser principalement l'Internet comme modèle d'affaire est quelque chose que les compagnies ont commencé d'exploiter très récemment, mais nous croyons que c'est le modèle idéal pour la compagnie que nous voudrions créer vu des raisons cités ci-dessus.

### 3 Tableau du modèle d'affaires

<p><b>Partenaires clés</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Équipe OnBoard Devel</li> <li>- Fondation Raspberry Pi</li> <li>-hôpitaux</li> <li>-Système d'exploitation Ubuntu.</li> <li>-résidences pour les aînées.</li> <li>-développeur Github</li> </ul>	<p><b>Activités clés</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Itération et prototypage.</li> <li>- Ajout de fonctionnalités au besoin.</li> <li>-ajuster et développer les dispositifs en cours d'utilistation.</li> <li>-Concevoir de nouveaux dispositifs compatibles avec d'autres types de besoins</li> </ul> <p><b>Ressources clés</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nano-Ordinateur Raspberry Pi</li> <li>- Ubuntu OnBoard package</li> <li>- Logiciel de design SVG Inkscape 1.0.1</li> <li>- Language de programmation Python 3.9.0</li> <li>-Les développeurs dévouées sur GitHub</li> <li>-Personnes motivées et intéressées par notre projet en développement</li> </ul>	<p><b>Proposition de valeur</b> </p> <p><b>Développeur et technologiste:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-avancer et développer davantage les concepts présents.</li> <li>-concevoir de nouvelles idées de conception de dispositifs</li> </ul> <p><b>Patients:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Assurer l'accessibilité.</li> <li>- Ils vont être capable de personnaliser le clavier.</li> <li>- Ils vont payer moins chers pour une technique qui satisfait leurs besoins.</li> <li>- Utiliser des raccourcis personnalisables.</li> <li>- Capacité à accéder aux sites internet, courriels, musique, vidéos et chat en ligne à partir du clavier.</li> </ul>	<p><b>Relation avec les clients</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rencontre et rétroaction du client.</li> <li>- Présentations de projet livrées par l'équipe en ligne avec l'interface zoom.</li> <li>-rapport</li> <li>-PV de réunion</li> </ul> <p><b>Canaux de distribution</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La plate-forme web.</li> <li>- Le logiciel sera distribué dans un répertoire Git Hub.</li> </ul>	<p><b>Segments de la clientèle</b> </p> <p>Patients avec des besoins AAC (Augmentative and Alternative Communication) qui ont besoin d'un clavier avec des fonctionnalités spécifiques.</p>
<p><b>Structure des coûts</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Le Raspberry Pi</li> <li>-Dispositifs ou microprocesseurs indispensables pour le développement de nouveaux produits.</li> </ul>	<p><b>Sources des revenus</b> </p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Vente de nouveaux logiciels.</li> <li>-Vente de dispositifs virtuels innovées.</li> </ul>			

## 4 hypothèses et faisabilité du modèle d'affaire

leanstartupmachine		Validation Board				Project Name:	Team Leader Name:																										
Track Pivots	Start	1st Pivot	2nd Pivot	3rd Pivot	4th Pivot																												
Customer Hypothesis	Les personnes aux besoins spécifiques qui requièrent les nouvelles technologies.	Les personnes avec des troubles de motricité ou des troubles vocaux.	Les personnes avec des troubles de motricité ou des troubles vocaux.	Les personnes avec des troubles de motricité ou des troubles vocaux.	Les personnes avec des troubles de motricité ou des troubles vocaux ou autres.																												
Problem Hypothesis	Peu ou pas de dispositifs même ceux disponibles sont incomplets	Incapacité de d'interagir convenablement avec les dispositifs complexes présents	Connaissances en technologies décalées	Pas assez de fonctionnalités	Pas assez de dispositifs pour combler tous les besoins de tous les patients																												
Solution Hypothesis	Peu ou pas de dispositifs même ceux disponibles sont incomplets	Intégrer des technologies simples préconçus destinés à tout usage	Mettre en places des fonctionnalités simples en utilisant des algorithmes à complexités élémentaires	Développer les technologies disponibles	Développer de nouveaux dispositifs comme des dispositifs de suivi de la vision ou de navigation d'ordinateur																												
Design Experiment		Riskiest Assumption		Results		Invalidated		Validated																									
<p>Be clear of pivots from this area after each experiment is completed!</p> <p><b>Core Assumptions</b> Assumptions that must be validated for the business to work</p>		<p>Learn: Which Core Assumption has the highest level of uncertainty?</p> <p>Method</p> <p>Build: Which MVP experiment will effectively test your riskiest assumption? Plan, or Co-Create</p> <p>Minimum Success Criterion</p> <p>Measure: What is the earliest outcome we will accept as validation?</p>		<p><b>GET OUT OF THE BLDG</b></p> 		<p>Proof at least one Core Hypothesis</p> <table border="1"> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Exploiter les technologies très avancées déjà disponibles</td> <td>Dispositifs basiques sans options adaptés supplémentaires</td> <td>Clavier sur écran simple et adaptés aux besoins</td> <td>Utiliser GitHub pour permettre à tout le monde d'améliorer les concepts</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Exploration</td> <td>argumentative</td> <td>argumentative</td> <td>argumentative</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>6</td> <td>5</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>1/20</td> <td>13/20</td> <td>15/20</td> <td>18/20</td> </tr> </table>		1	2	1	2	Exploiter les technologies très avancées déjà disponibles	Dispositifs basiques sans options adaptés supplémentaires	Clavier sur écran simple et adaptés aux besoins	Utiliser GitHub pour permettre à tout le monde d'améliorer les concepts	3	4	3	4	Exploration	argumentative	argumentative	argumentative	5	6	5	6	1/20	13/20	15/20	18/20	<p>Reiteration and test the next Riskiest Assumption!</p>	
1	2	1	2																														
Exploiter les technologies très avancées déjà disponibles	Dispositifs basiques sans options adaptés supplémentaires	Clavier sur écran simple et adaptés aux besoins	Utiliser GitHub pour permettre à tout le monde d'améliorer les concepts																														
3	4	3	4																														
Exploration	argumentative	argumentative	argumentative																														
5	6	5	6																														
1/20	13/20	15/20	18/20																														
www.ValidationBoard.com				© 2012 Lean Startup Machine. You are free to use it and even modify it! It is an entrepreneur, consultant, or executive, as long as you are not a software company that offers need to become a track on																													

Notre modèle de projet concerne essentiellement les personnes aux besoins spécifiques qui requièrent les nouvelles technologies dans leurs quotidiens pour combler leurs besoins. Les hypothèses de base consistent à premièrement rendre l'usage de technologies par les patients plus récurrent deuxièmement à faire de la technologie l'un des outils principales pour combler les besoins spécifiques des personnes ayant des troubles de motricité ou des troubles vocaux troisièmement innover diverses fonctionnalités destinées aux personnes ayant multiple types de nécessités spécifiques. Pour la première hypothèse, la meilleure façon moins coûteuse pour sa validation était de mettre à disposition des patients un clavier sur écran disponible sur le

nano-ordinateur Raspberry Pi. Néanmoins il s'avère que la majorité des patients ont eu du mal à interagir avec ce dispositif destiné à tous types d'usage et de personne. Il s'avère en effet que le critère de succès de cette hypothèse était de 1 patient sur 20 qui a réussi à utiliser convenablement le clavier ce qui nous amène à conclure que cette première alternative est invalide.

Pour la deuxième hypothèse, le moyen le plus rentable pour tester sa validité était d'améliorer le clavier sur écran en l'adaptant avec les besoins spécifiques des patients. L'ajout de fonctionnalités utiles au quotidien est l'enjeu essentiel. Cette option s'avère à première vue après une analyse profonde être valide et commode. Nous estimons que le nouveau clavier sera beaucoup plus simple et aura des rétroactions positives.

La troisième hypothèse repose essentiellement sur le développement de nouveaux dispositifs qui combleront d'autres besoins non traités jusqu'à date. Cette alternance est à risque certes mais avec l'aide des développeurs volontaires, compétents et obstinés nous comptons que ce moyen sera valide et aura un critère minimum de succès chez les patients de 18 sur 20.



## 5 Conclusion

En résumé à cette étape nous avons pensé à la conception du modèle d'affaire "communauté virtuelle" qui s'avère être le plus adéquat avec notre produit. Ce modèle d'affaire repose sur un projet "Open Source" qui donne la possibilité à tout les développeurs et les personnes dévouées et motivées de mettre leur habiletés en exécution pour améliorer des concepts existant ou innover de nouveaux dispositifs utiles. En second lieu, nous avons développé davantage notre modèle d'affaire dans un tableau d'affaire plus explicatif qui donne plus de détails sur notre vision, nos partenaires clés, nos canaux de distributions, nos propositions de valeur, etc. Finalement nous avons mis nos hypothèses à évaluation pour tester leurs crédibilité et faisabilité vis à vis des besoins des clients. À cette étape, nous avons jugé la validité ou l'invalidité des solutions hypothétiques d'une manière argumentative logique et intuitive car nos actions futures ne sont pas encore mises en exécution