

# Projet 70 : Ici & Maintenant

**Encadrants pédagogiques :** Cecile Bothorel, Jean-Marie Gilliot, Bruno Vinouze.

**Partenaires :** Olivier VANDENBILCKE de BNP Paribas et Shaomei CHEN VILETTE d'Orange.

**Mots clés :** Evénements culturels, immédiat, motivation, gaming, découvrir, changer.

## Résumé :

**Ici & Maintenant** est une application mobile qui permet de favoriser la participation événementielle culturelle en jouant sur le levier de la motivation. Notre solution va proposer une nouvelle manière d'envisager les sorties culturelles, mettant un point d'honneur à surprendre et proposer des activités locales, différentes, nouvelles, en temps réel et dans l'environnement immédiat de l'utilisateur en intégrant un aspect gaming afin de captiver son intérêt pour participer aux différents événements proposés.

### 1. Présentation et contexte du projet.

Saviez-vous que 38% des français âgés entre 15 et 30 ans estiment gâcher leur temps libre ? et que 81% d'entre eux préfèrent le passer en dehors de chez eux et découvrir de nouvelles activités ? [1], c'est dans cette optique que se situe notre projet. En effet, **Ici & Maintenant** permet à l'utilisateur de sortir de sa routine en lui proposant de manière ludique et instantanée divers événements culturels locaux et le motiver pour y participer.

Notre projet d'ingénieur, nommé **projet first**, a été réalisé en collaboration avec quatre écoles différentes : **Telecom ParisTech**, **Telecom école de Management**, **Telecom SudParis** et **l'école de design de Reims**, et en partenariat avec **Alcatel-Lucent**, **Orange** et **BNP Paribas** chose qui nous a permis d'avoir une vision global sur le processus d'innovation et ses perspectives à savoir la réalisation d'une start-up.

### 2. Méthodologie développée pour aboutir.

A partir d'un premier travail de brainstorming entre tous les membres du groupe et l'aide de l'intervention de nos encadrants pédagogiques nous avons tout d'abord identifié le problème que traite notre projet. Comme nous venons de trois villes différentes nous avons dû nous organiser pour pouvoir travailler ensemble à distance. Nous avons donc organisé régulièrement des visiophonies pour nous répartir les tâches et discuter avec nos encadrants et experts à propos des différentes solutions envisageables.

La diversité des domaines de compétences dans notre groupe : une designer, une manageuse et quatre ingénieurs, nous a permis de traiter le problème de manière complète et de proposer une solution adéquate, réalisable et rentable autant que produit.

### 3. Développement des différentes tâches et principaux résultats.

Notre projet s'est réalisé suivant quatre moments phares qui sont : la définition du projet suite à la convergence de l'équipe autour d'une idée innovante, l'étude du besoin et de l'état d'art qui demandait un travail de veille et qui a permis d'établir un cahier de charge et un business model. Nous nous sommes consacrés ensuite sur le design et l'implémentation de l'interface applicative de notre solution.

Une fois ceci est fait, une phase de réalisation et d'intégration s'en suit afin de vérifier la compatibilité du produit avec le cahier de charge établi.

### **31. Définition du projet**

Parmi les particularités du projet First c'est qu'il nous permet de proposer et de travailler autour d'une idée innovante qui émerge suite à des séances de Brainstorming entre les membres de l'équipe. Ainsi nous avons commencé du fait que lorsqu'on veut sortir pour se divertir, on s'est pas où aller et qu'on est mal informé de ce qui se passe autour de nous.

### **32. Etude du besoin et état d'art**

Une fois l'idée de base de notre projet était clairement définie, nous sommes passés à la description exacte du besoin via un cahier de charge fonctionnel ainsi que l'étude du modèle économique qui vont nous permettre de concrétiser cette idée en une Start up réussie.

### **33. Conception**

Lors de cette phase, les membres de groupe chacun selon sa formation s'est consacré sur la conception du produit final, les élèves ingénieurs ont mis en place les techniques de conception informatique afin de développer l'application, la designer a bien travaillé sur la maquette de l'application et de l'expérience utilisateur, la manageuse quant à elle s'est concentré sur les aspects marketing et business de notre projet.

### **34. Réalisation**

A la fin de ce projet nous avons réalisé une application android qui visualise l'ensemble des événements culturels locaux qui peuvent intéresser l'utilisateur. D'autant plus afin de captiver l'intérêt de ce dernier et de le motiver pour y participer les événements sont présentés de manière ludique et inattendue à travers un aspect gaming.

Cette version sera améliorée par la suite pendant l'école d'été qui se déroulera au Canada en se basant sur les différents retours de nos encadrants pédagogiques et intervenants experts.

## **4. Conclusions et perspectives.**

Le projet First nous a permis de se familiariser avec les différentes étapes du cycle d'innovation, d'être encadré par des experts d'entreprises et des tuteurs maîtrisant la thématique de l'innovation, et de travailler dans des équipes pluridisciplinaires. L'école d'été au Canada clôtura pédagogiquement ce projet et serait l'occasion d'approfondir nos connaissances dans les thématiques d'innovation, le prototypage et le design toutefois, plusieurs membres souhaitent concrétiser ce projet en une Start up.

## ***Bibliographie***

[1] : résultats obtenus à partir des statistiques réalisées en 2008 par le ministère français de la culture et de l'environnement.

[http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat\\_chap7.php](http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat_chap7.php) [http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat\\_chap1.php](http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/08resultat_chap1.php)