La Clé Neuchâteloise

Budget d'innovation collaborative 2024

Luca Zucchetto, CEO Keycom SA

23 août 2023

Résumé du projet

Notre projet vise à développer une application mobile interactive pour promouvoir la richesse culturelle, historique et touristique de Neuchâtel. Cette application sera un guide complet pour les résidents et les touristes, offrant des informations en temps réel sur les attractions, les événements et les activités locales. Elle permettra également d'accéder à des tarifs préférentiels et à des accès gratuits pour divers sites et événements, soutenant ainsi la découverte et l'engagement communautaire.

Objectifs Principaux :

1. Découverte Facilitée : Offrir une plateforme conviviale pour explorer Neuchâtel.
2. Promotion du Tourisme : Attirer plus de visiteurs grâce à des informations complètes et accessibles.
3. Engagement Communautaire : Encourager les résidents à participer activement à la vie culturelle de la ville.

Fonctionnalités Clés :

- Guide Interactif : Carte détaillée des sites culturels, musées, galeries d'art et monuments historiques.
- Tarifs Préférentiels et Gratuité : Accès à des tarifs réduits ou gratuits pour divers services et activités.
- Filtrage Personnalisé : Options pour filtrer les activités selon les préférences de l'utilisateur.
- Propositions Personnalisées : Suggestions basées sur les préférences, la localisation et l'emploi du temps.
- Digitalisation des Cartes d'Hôtes : Intégration des cartes d'hôtes et Tourist Card actuelles pour une expérience simplifiée.

Partenaires Clés :

- Office du tourisme de Neuchâtel, institutions culturelles (musées, théâtres, etc.), transports publics, commerçants locaux, développeurs et designers.

Impacts attendus :

- Augmentation de la participation aux événements locaux.
- Renforcement de la communauté locale et augmentation du tourisme.
- Dynamisation de l'économie locale et promotion durable de Neuchâtel.

Budget/financement : Pour la réalisation de ce projet, nous sollicitons un montant de CHF 50'000. Ce financement couvrira les coûts de développement de l'application, le marketing, l'infrastructure cloud et le support client.

Indicateurs de Suivi :

- Nombre de téléchargements, participation aux événements, utilisation des cartes d'hôtes numériques, feedback utilisateur.

Ce projet se distingue par son approche novatrice, intégrant des fonctionnalités interactives et personnalisées pour offrir une expérience enrichissante aux utilisateurs, tout en soutenant l'économie locale et en renforçant la cohésion communautaire.

Le projet en détail

La raison d'être de ce projet est de créer une application mobile interactive visant à promouvoir la richesse culturelle, historique et touristique de Neuchâtel, tout en facilitant l'engagement des habitants et des visiteurs. Cette application vise à :

- Promouvoir le tourisme en fournissant des informations complètes et accessibles sur les attractions et les événements locaux.
- Faciliter l'accès à la culture et aux activités locales pour les résidents et les visiteurs.
- Encourager l'engagement communautaire en tenant informés les habitants des événements culturels et en les incitant à participer activement à la vie de la ville.
- Moderniser et digitaliser les services existants pour améliorer l'expérience utilisateur.

Approche et méthodologie

1. Analyse des besoins
   - Études de marché et sondages : Recueillir les besoins et les attentes des utilisateurs cibles (résidents, touristes, commerçants, corps enseignant, office du tourisme).
   - Benchmarking : Étudier des applications similaires pour identifier les meilleures pratiques.

2. Planification
   - Définition des fonctionnalités : Établir une liste détaillée des fonctionnalités à inclure.
   - Établissement du cahier des charges : Documenter les exigences techniques et fonctionnelles.

3. Conception
   - Wireframes et prototypes : Créer des maquettes et prototypes interactifs pour visualiser l'application.
   - Design UX/UI : Développer une interface utilisateur intuitive et attrayante.

4. Développement
   - Architecture de l'application : Choisir les technologies et infrastructures adaptées.
   - Développement itératif : Utiliser la méthodologie Agile pour permettre des ajustements en cours de développement.
   - Intégration des services externes : API de cartographie, systèmes de paiement, API de transport.

5. Tests et Validation
   - Tests unitaires et d'intégration : Assurer la qualité et la robustesse du code.
   - Tests utilisateur : Collecter des retours d'expérience et ajuster en conséquence.
   - Tests de performance : Garantir la fluidité et la réactivité de l'application.

6. Déploiement
   - Déploiement progressif : Lancer l'application progressivement pour identifier et résoudre les éventuels problèmes.
   - Campagne de lancement : Promouvoir l'application auprès des utilisateurs cibles.

7. Maintenance et Évolution
   - Support technique : Assurer un support continu pour les utilisateurs.
   - Mises à jour régulières : Ajouter de nouvelles fonctionnalités et améliorer l'expérience utilisateur.

Objectifs et impact

Livrable final

Une application mobile interactive et conviviale, disponible sur les plateformes Android et iOS, permettant aux utilisateurs de découvrir et de profiter de la richesse culturelle et des activités de Neuchâtel.

Indications sur les partenaires / équipe du projet

- Partenaires locaux : Office du tourisme de Neuchâtel, musées, galeries, théâtres, cinémas, bibliothèques, organisateurs d'événements.
- Équipe du projet :
    - Chef de projet
    - Développeurs mobiles
    - Développeurs backend
    - Designers UX/UI
    - Experts en marketing digital
    - Spécialistes en analyse de données

Indications sur la faisabilité et le démonstrateur

- Faisabilité : Une étude de faisabilité préliminaire a montré un fort intérêt de la part des utilisateurs potentiels et des partenaires locaux. Les technologies nécessaires sont accessibles et maîtrisées par l'équipe de développement.
- Démonstrateur : Un prototype fonctionnel sera développé et testé auprès d'un panel de résidents et de touristes pour valider les fonctionnalités et l'ergonomie avant le lancement officiel.

Indications sur l'interaction avec les utilisateurs et résidents

- Co-création : Impliquer les résidents et les utilisateurs finaux dès le début du projet par le biais de sondages et de tests utilisateurs.
- Feedback continu : Mettre en place des canaux de retour d'information pour recueillir et intégrer les suggestions des utilisateurs après le lancement.
- Événements de présentation : Organiser des événements pour présenter l'application et former les utilisateurs à ses fonctionnalités.

Social business model canevas

Partenaires clés	**Activités clés**	**Proposition de valeur**	**Relation clients/bénéficiaires**
Office du tourisme de Neuchâtel : Fournit des informations touristiques, aide à la promotion de l'application. Institutions culturelles : Musées, théâtres, galeries d'art, bibliothèques, etc. qui fournissent des contenus et des événements. Transports publics : Collaboration pour intégrer les services de transport dans l'application. Commerçants locaux : Partenariats pour offrir des promotions et des réductions. Développeurs et designers : Développement et maintenance de l'application.	Développement et maintenance de l'application : Création, mise à jour et amélioration continue de l'application. Gestion des contenus : Collecte et mise à jour des informations sur les attractions, événements et promotions. Marketing et promotion : Campagnes publicitaires, partenariats, événements de lancement. Support client : Assistance aux utilisateurs, résolution des problèmes techniques.	Offre une plateforme unique et conviviale pour (re)découvrir et profiter de la richesse culturelle de Neuchâtel, avec des suggestions personnalisées, des réductions et des informations en temps réel.	Bénéficiaires : Résidents, touristes, commerçants, corps enseignant, office du tourisme. Besoins et aspirations : Accès facile à l'information, découverte de nouvelles activités, économies grâce à des tarifs préférentiels, engagement dans la vie culturelle de la ville.

Ressources	**Impact systémique**	**Canaux de distribution**
➢ Équipe de développement (développeurs, designers) ➢ Base de données des attractions et événements ➢ API pour les services de cartographie et de paiement ➢ Budget marketing ➢ Infrastructure cloud pour l'hébergement.	Court terme : Augmentation de la participation aux événements locaux, utilisation accrue des cartes d'hôtes numériques. Moyen terme : Renforcement de la communauté locale, augmentation du nombre de visiteurs. Long terme : Dynamisation de l'économie locale, promotion durable de Neuchâtel comme destination touristique de choix. Avantages pour la région : Accroissement du tourisme, soutien aux entreprises locales, amélioration de la qualité de vie des résidents.	Destinataires : Résidents, touristes, commerçants, institutions locales. Canaux de vente : Téléchargement via App Store et Google Play, promotion via le site web de l'office du tourisme, affichage classique, partenariats avec des hôtels et des attractions locales.
Coûts	**Indicateurs**	**Sources de revenus**
➢ Développement initial et maintenance de l'application. ➢ Marketing et promotion. ➢ Frais d'hébergement et infrastructure. ➢ Support client.	➢ Nombre de téléchargements de l'application. ➢ Participation aux événements locaux via l'application. ➢ Feedback utilisateur et taux de satisfaction.	➢ (20%) - Subventions et soutiens financiers de la part des institutions locales. ➢ (30%) - Commissions sur la vente de billets pour des événements. ➢ (30%) - Publicité et partenariats avec des commerces locaux. ➢ (20%) - Abonnements premium pour des fonctionnalités avancées.
Quels sont les effets du projet sur le territoire de la commune ?	**En quoi est-ce un projet d'intérêt public ?**	**Quel est le caractère novateur de votre projet ?**
Augmentation du tourisme, soutien à l'économie locale, engagement accru des résidents dans la vie culturelle, amélioration de la notoriété de Neuchâtel.	Améliore l'accès à la culture, dynamise l'économie locale, favorise le tourisme durable, renforce la communauté locale.	**Caractère novateur** : Combinaison de fonctionnalités interactives, personnalisées et intégration de services variés dans une seule application. **Prestations similaires** : Des applications de tourisme existent, mais aucune n'offre une combinaison aussi complète et personnalisée pour Neuchâtel, incluant des tarifs préférentiels, une carte interactive, et la digitalisation des cartes d'hôtes.

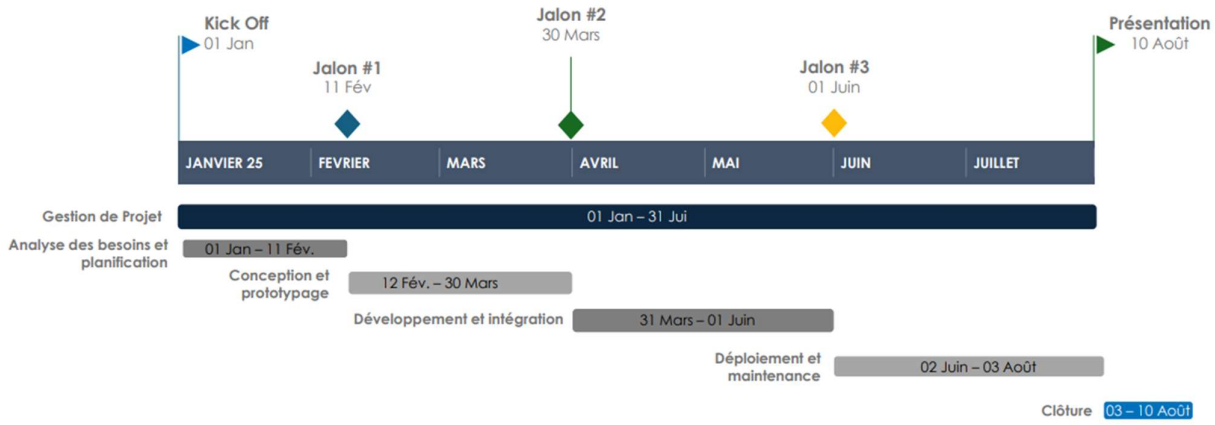
Déroulement du projet – Canevas Powerpoint

Paquet de Travail 1 : Analyse des besoins et planification
Durée : 6 semaines, du 1er janvier au 11 février 2025

Paquet de Travail 2 : Conception et prototypage
Durée : 7 semaines, du12 février au 30 mars 2025

Paquet de Travail 3 - Développement et intégration
Durée : 9 semaines, du 31 mars au 1 juin 2025

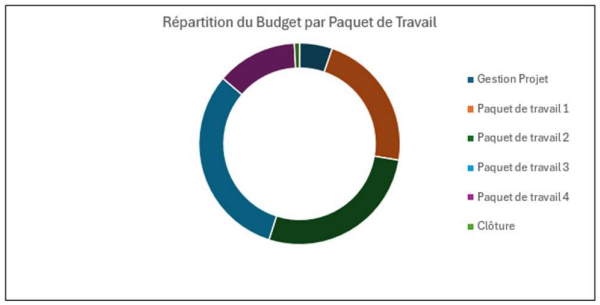
Paquet de Travail 4 - Déploiement et maintenance
Durée : 9 semaines du 2 juin au 3 août 2025

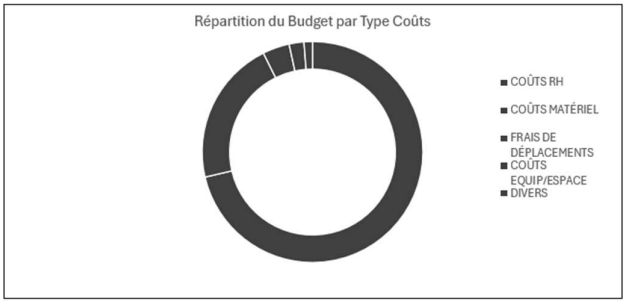


Annexes

Budget

Budget Projet					TRAVAIL			MATÉRIEL			FRAIS & DIVERS			TOTAL
TÂCHE	DESCRIPTION	DATE DE DÉMARRAGE		DATE DE FIN	RH	TAUX HORAIRE	COÛTS RH	UNITÉS	COÛT PAR UNITÉ	COÛTS MATÉRIEL	FRAIS DE DÉPLACEMENTS	COÛTS EQUIP/ESPACE	DIVERS	BUDGET
Projet	titre projet	JJ.MM.AAAA		JJ.MM.AAAA	heures	CHF/heure	CHF	-	CHF/unité	CHF	CHF	CHF	CHF	CHF
Gestion Projet	Gestion Projet et Coordination des Partenaires	01.01.2025		03.08.2024	20	CHF 100	CHF 2 000				CHF 500	CHF 50		CHF 2 550
Paquet de travail 1	Analyse des besoins et planification	01.01.2025		11.02.2025	80,0		CHF 8 000			CHF 2 000	CHF 400	CHF 250	CHF 150	
- tâche 1.1	Etude de marché et sondage	01.01.2025		31.01.2025	20	CHF 80	CHF 1 600	1	CHF 1 000	CHF 1 000	CHF 200	CHF 50	CHF 50	CHF 2 900
- tâche 1.2	Benchmarking des applications existantes	01.01.2025		10.01.2025	20	CHF 80	CHF 1 600	1	CHF 600	CHF 600	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 2 450
- tâche 1.3	Définition des fonctionnalités et cahier des charges	11.01.2025		11.02.2025	40	CHF 120	CHF 4 800	1	CHF 400	CHF 400	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 5 450
Paquet de travail 2	Conception et prototypage	12.02.2025		30.03.2025	60,0		CHF 8 400			CHF 4 200	CHF 200	CHF 250	CHF 150	
- tâche 2.1	Création des wireframes	12.02.2025		26.02.2025	17	CHF 140	CHF 2 380	1	CHF 800	CHF 800	CHF 50	CHF 150	CHF 50	CHF 3 430
- tâche 2.2	Développement des prototypes interactifs	27.02.2025		20.03.2025	24	CHF 140	CHF 3 360	2	CHF 1 200	CHF 2 400	CHF 100	CHF 50	CHF 50	CHF 5 960
- tâche 2.3	Design UX/UI	14.03.2025		30.03.2025	19	CHF 140	CHF 2 660	2	CHF 500	CHF 1 000	CHF 50	CHF 50	CHF 50	CHF 3 810
Paquet de travail 3	Développement et intégration	31.03.2025		01.06.2025	80,0		CHF 11 200			CHF 3 200	CHF 300	CHF 300	CHF 150	
- tâche 3.1	Développement de l'architechture de l'application	31.03.2025		30.04.2025	40	CHF 140	CHF 5 600	2	CHF 500	CHF 1 000	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 6 850
- tâche 3.2	Intégration des services externes (API)	01.05.2025		15.05.2025	28	CHF 140	CHF 3 920	2	CHF 600	CHF 1 200	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 5 370
- tâche 3.3	Tests unitaires et d'intégration	16.05.2025		01.06.2025	12	CHF 140	CHF 1 680	2	CHF 500	CHF 1 000	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 2 930
Paquet de travail 4	Déploiement et maintenance	02.06.2025		03.08.2025	50,0		CHF 4 600			CHF 900	CHF 450	CHF 150	CHF 150	
- tâche 4.1	Déploiement progressif de l'application	02.06.2025		17.06.2025	20	CHF 100	CHF 2 000	1	CHF 400	CHF 400	CHF 200	CHF 50	CHF 50	CHF 2 700
- tâche 4.2	Campagne de lancement	15.06.2025		07.07.2025	20	CHF 80	CHF 1 600	1	CHF 400	CHF 400	CHF 200	CHF 50	CHF 50	CHF 2 300
- tâche 4.3	Support technique et maintenance initiale	02.06.2025		03.08.2025	10	CHF 100	CHF 1 000	1	CHF 100	CHF 100	CHF 50	CHF 50	CHF 50	CHF 1 250
Clôture	Clôture du projet, reporting, présentation, admin	03.08.2025		10.08.2025	3	CHF 100	CHF 300				CHF 50	CHF 50		CHF 400
SUBTOTAL							CHF 34 500			CHF 10 300	CHF 1 900	CHF 1 050	CHF 600	CHF 48 350





Paquet de travail

Paquet de Travail #	Description & Objectifs	Méthodologie, Activités et tâches	Délivrables quantifiables	Temps alloué par partenaire en heures
Gestion de Projet	Gestion de projet et coordination des partenaires			KeyCom (10h) Blenda (10h)
PT1 :	Analyse des besoins et planification	Tâche 1.1 : Etude de marché et sondage Tâche 1.2 : Benchmarking des applications existantes Tâche 1.3 : Définition des fonctionnalités et cahier des charges	Une étude de marché Un apport de benchmarking Un cahier des charges	KeyCom (20h) Blenda (60h)
PT2 :	Conception et prototypage	Tâche 2.1 : Création des wireframes Tâche 2.2 : Développement des prototypes interactifs Tâche 2.3 : Design UX/UI	Un modèle de wireframe Un prototype interactif Une maquette UX/UI	KeyCom (40h) Blenda (200h)
PT3 :	Développement et intégration	Tâche 3.1 : Développement de l'architechture de l'application Tâche 3.2 : Intégration des services externes (API) Tâche 3.3 : Tests unitaires et d'intégration	Un modèle d'architecture Un document d'intégration des services Un prototype intégré	KeyCom (60h) Blenda (20h)
PT4 :	Déploiement et maintenance	Tâche 4.1 : Déploiement progressif de l'application Tâche 4.2 : Campagne de lancement Tâche 4.3 : Support technique et maintenance initiale	Une stratégie de déploiement KPI campagne Une analyse enquête utilisateurs	KeyCom (20h) Blenda (30h)
Clôture	Clôture du projet, reporting, présentation, admin		Rapport projet Décompte des charges et des dépenses	KeyCom (1h) Blenda (2h)

Jalons du projet

Jalon #		Date de réalisation	Description du Jalon	Objectifs du Jalon
J1 : Cahier des charges		11.02.2024	Livraison du cahier des charges	Avoir terminé le cahier des charges pour procéder au 2ème paquet de tâches
J2 : Maquette UX/UI		30.03.2024	Livraison maquette UX/UI	Avoir présenté la maquette à un panel d'utilisateurs
J3 : Application Beta		01.06.2024	Livraison de l'application en interne	L'application doit être disponible en version « TestFlight »