

Le Village étudiant numérique



De gauche à droite : Maxime Berger, Juliette Fauguet et Aymeric Miouze

Quelles sont les applications numériques dont manquent les étudiants pour trouver leurs marques à l'université et dans la ville ? Comment développer ces applications ? Comment les partager ?

L'analyse de la demande et des besoins a été confiée en septembre 2017 à un groupe d'une vingtaine d'étudiants (Master, Marketing Vente) encadrés par l'animateur du programme.

Une première phase a permis de lister et d'ordonner un grand nombre d'applications susceptibles d'intéresser les étudiants. Elle s'appuie sur des Brainstormings par petits groupes, un benchmark de l'

existant et des entretiens avec les professionnels ou les entités susceptibles de fournir du contenu.

Une seconde phase a permis de tester l'intérêt du public-cible puis de hiérarchiser les applications. Elle s'est appuyée sur plusieurs focus groups et une enquête.

Ces deux premières phases se sont terminées en décembre 2017, et le travail a été restitué au comité de pilotage.

Une nouvelle équipe pour dessiner l'application mobile

La troisième phase a commencé début avril, et s'étalera jusqu'à fin juillet 2018 : Juliette Fauguet et Aymeric Miouze, deux étudiants de l'Ecole Universitaire de Management en Master II Management de la Culture et des Industries Créatives, travaillent à la rédaction du cahier des charges de l'application à développer. Pour cela, ils sont encadrés par Maxime Berger, spécialisé dans la rédaction d'appels d'offres de projets médias/communication.

Plusieurs dimensions vont définir le contenu final de l'application : la pertinence et l'utilité des fonctionnalités, les limites juridiques (en terme de traitement et collecte de données) et les contraintes techniques liées au codage de l'application durant la phase de développement. En ce qui concerne cette dernière dimension, les deux stagiaires bénéficient du soutien d'un étudiant de l'ISIMA, par le biais de la junior entreprise IMAGE. Celui-ci les accompagnera et les guidera sur la partie fonctionnelle.

La remise du cahier des charges est prévue pour fin juillet. D'ici là, les étudiants ont du pain sur la planche pour tenter de répondre à différents besoins par le biais d'une plateforme qu'ils souhaitent simple d'utilisation et ergonomique.

[https://cap2025.fr/campus/le-village-etudiant-numerique\(https://cap2025.fr/campus/le-village-etudiant-numerique\)](https://cap2025.fr/campus/le-village-etudiant-numerique(https://cap2025.fr/campus/le-village-etudiant-numerique))