

Brief :
création d'une
app "Cuisine" pour
étudiants

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Introduction

Nous allons travailler autour de la création et du lancement d'une application à destination des étudiants autour du thème de la cuisine.

Votre approche doit avoir un USP (Unique Selling Point) original et doit s'appuyer sur une analyse poussée de vos habitudes.

Vous incarnez à la fois la cible et l'équipe créative.

Nous allons établir les personas des étudiants d'aujourd'hui afin de comprendre leurs profils et leur proposer un outil dédié.

Chiffres-clés

- 6 étudiants sur 10 jugent que leur alimentation équilibrée
- 16% des jeunes de 18 à 25 ans suivent les recommandations du programme national Nutrition Santé (ne pas manger trop salé ou trop sucré, manger 5 fruits et légumes par jour...)
- 95% des étudiants reconnaissent grignoter entre les repas
- 14% des étudiants ne mangent ni fruits ni légumes par jour
 - 24 % ne mangent pas de fruits quotidiennement
 - 35 % ne mangent pas de légumes de la journée
- 44% des étudiants avouent sauter le petit déjeuner, considéré pourtant comme le repas le plus important de la journée
- 11% des étudiants présentent un surpoids (voire une obésité)
- 12% des étudiants sont victimes d'une maigreur anormale

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Il faut réagir !

C'est à la sortie du Bac que les étudiants prennent leurs habitudes alimentaires. Elles peuvent **se révéler lourdes de conséquences chez certains étudiants**, notamment en termes de prise de poids et de troubles du comportement alimentaire (anorexie, boulimie).

Il est important de prendre conscience de l'importance de son alimentation et de **prendre du plaisir à se faire à manger**. Multiplier les repas entre étudiants apparaît comme intéressant puisque faire la cuisine pour plusieurs convives est toujours plus motivant.

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

L'argent, oui mais pas seulement

Comment expliquer cette situation dans la population étudiante ?

Le manque de moyen est souvent cité mais seuls 12% des étudiants ne consommant que 2 repas par jour avancent cette cause.

La raison principale (60% de ces derniers) est liée à **un manque de temps, de motivation et/ou de faim.**

Les facteurs environnementaux : stress des études, rupture des habitudes alimentaires familiales expliquent aussi les chiffres précédents.

Partir d'un problème...

Pour vous aider à comprendre la démarche créative, nous allons partir d'une cible différente.

Nos parents.

- Nos parents ont des enfants
- Ils doivent s'en occuper
- Ils travaillent (pour pouvoir élever leurs enfants)
- Avoir un travail laisse peu de temps libre
- Les enfants mangent et ne préparent pas leurs repas
- C'est aux parents de connaître les goûts de leurs enfants, de faire les courses pour toute la semaine (souvent le week-end) et de préparer les repas tous les soirs (après leur journée de travail)
- Les enfants ne veulent pas manger ce qui a été préparé... !

KÉZAKO ?



Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Construire la solution

On peut imaginer retranscrire ce modèle via une application

→ Notre famille sélectionne les recettes qu'ils souhaitent manger cette semaine (en direct ou en différé)

→ L'interface propose une grille pour programmer les repas sur l'ensemble de la semaine

→ Elle nous permet de générer une liste de courses

→ Elle peut nous mettre en liaison avec les magasins autour de nous (ou ceux qui proposent la livraison, etc.)

→ Elle peut sauvegarder les données pour la semaine suivante, enregistrer les plats préférés, etc.

Nous sommes partis d'un besoin pour construire un produit.

Nous sommes partis d'un problème pour construire une solution.

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Analyse et idéation

- Réflexion autour du (des) profil(s) étudiant(s)
- Réflexion sur les objectifs de votre application
- Réflexion sur le contexte d'utilisation de votre application
- Réflexion sur les habitudes et les usages de votre cible
- Réflexion sur son niveau d'équipement et d'expertise

Quelques problématiques

- Quelles sont les autres questions autour des repas, de la nourriture, de cuisine ?
- Comment toucher les publics particuliers ?
ex : personnes végétariennes, végétariens, ayant des allergies, mangeant halal ou cachet, bio, sans gluten, etc...
- Les étudiants sont-ils seuls, en famille, en coloc... ?
- Comment les aider à gérer un budget, mutualiser courses, faire avec ce qui est dispo dans le placard/frigo...
- Comment faire pour cuisiner (techniques, vidéo, ustensiles...) ?

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Quelques sites à visiter

→ <https://www.blueapron.com/>

→ <http://www.cuisine-etudiant.fr/>

→ http://www.marmiton.org/recettes/selection_etudiant.aspx

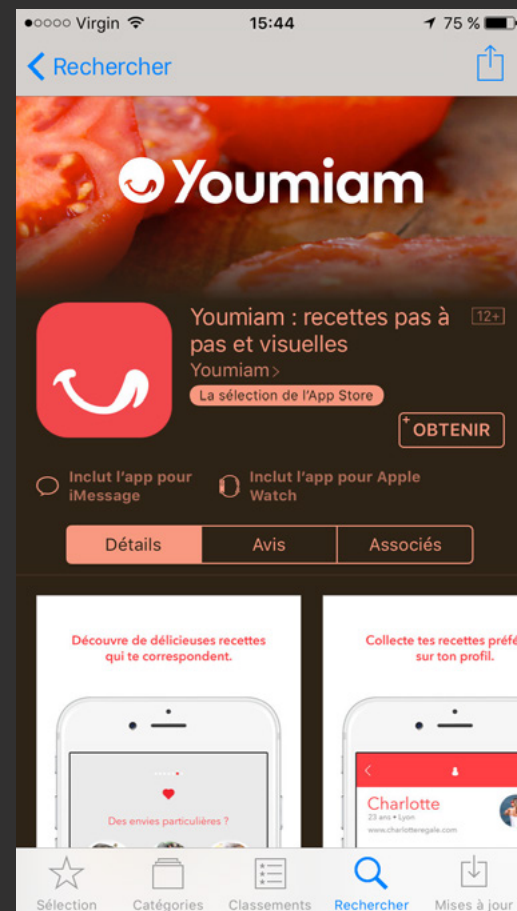
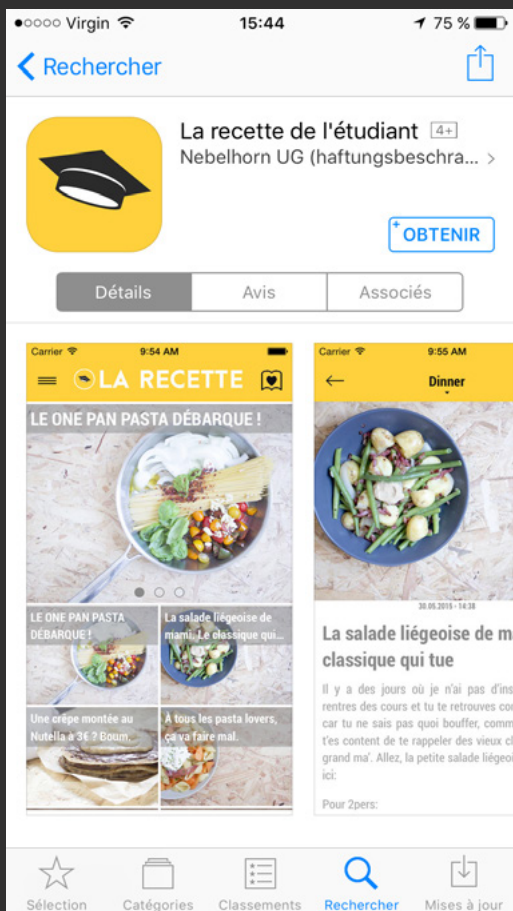
→ <https://www.youtube.com/channel/UCog2HWCeO6N4A2aWnT1TJuw>

→ <http://www.cuisinetamere.fr/etude-cuisinetamere-etudiants-cuisine/>

→ https://diplomeo.com/actualite-etude_etudiant_cuisine

Brief : création d'une application "Cuisine pour les étudiants"

Quelques concurrents...





<http://www.capcampus.com/docs/pu/1/manger-bon-marche-06-6-12.pdf>

Livrables attendus

- Un benchmark concurrentiel et un moodboard visuel
- Une étude qualitative et quantitative (recherche utilisateur)
- Les maquette fonctionnelle et visuelles de tous les écrans
- Éléments de branding : nom, logo, phrase d'accroche
- Une note d'intention expliquant le problème soulevé + l'idée trouvée : le problem statement et le concept statement
- Un argumentaire précis de vos choix fonctionnels et graphiques
- Une présentation façon "pitch" pour vendre votre idée
- Un carnet de bord retraçant l'évolution de votre travail au jour le jour : croquis, photographies, choix, etc...
- Un prototype interactif et animé réalisé sous Figma

Présenter son idée à l'oral

- le nom du projet, son identité, son accroche
- les membres de l'équipe et le rôle de chacun
- le ou les objectifs que remplit l'application
- la cible qui a été choisie et la manière dont on a voulu l'atteindre
- les concurrents majeurs de notre application
- le marché, ces opportunités, ces faiblesses, ces menaces
- le fonctionnement de l'application (présentation des maquettes fonctionnelles)
- le design de l'application : présentation des écrans visuels
- la valeur ajoutée de votre produit
- le business model
- tout ce qui valorise votre idée, votre produit... !