BlaBlaCar version activités: Social Scape

Thème:

Objectif: trouver des gens avec qui partager une activité à un endroit

Des études prouvent qu'aujourd'hui de moins en moins de gens sortent de chez eux pour faire des activités entre amis et l’application Social Scape est là pour remédier à ce problème. L’objectif de l’application Social Scape est de pouvoir réunir des inconnus et leur permettre de partager des activités ensemble, et de sortir entre amis.

Un utilisateur pourra alors, si il ne possède pas d’ami car il est nouveau dans une ville ou que simplement les siens ne veulent ou ne peuvent pas sortir, Social Scape permettra alors à ses utilisateur de se rencontrer et de pouvoir partager des activité qui leurs plaise et ainsi s’amuser en rencontrant des gens.

Social Scape peut aussi permettre aux utilisateur de se renseigner et découvrir des activité disponible dans leurs villes dont t’il n'avait jusque la pas entendu parler, les utilisateur pourrons alors organiser de nouvelle sortie avec leurs proches et en postant sur l’application leurs sortie, permettre à d'autre de découvrir ses activités.

En plus de cet aspect découverte et rencontre, l’application Social Scape permettra à tout le monde d’organiser des sorties grâce à des réduction proposés à petit prix des activiste pour les petites bourses tout en aidant les commerce des ses activité en propulsant leur visibilité.

En plus de proposer ses petit prix, l’application a pour objectif d’encourager les gens à sortir et de faire des activité social et en pleine air grâce à la facilité de trouver ses dernière autour de chez sois et de trouver des amis pour ne pas être seul

Cible: les jeunes, les gens qui veulent sortir mais qui n'ont personne…

Cible client :

Il est important à la création d’une application d’anticiper et de visualiser quel type de client nous aurons à faire face en identifiant clairement le groupe démographique, les intérêts et les besoins du public ciblé, ça peut être dédié par exemple pour des jeunes de 13 à 18 ans ou de 18-24 ans ou alors pour des personnes plus âgées +30 de ans. En France les applications sur smartphone sont la méthode d’accès préférée avec 69% de l’audience mobile utilisant des applications par mois contre 62.5% accèdent au contenu via un navigateur mobile.

Pour notre application à nous Social Scape, elle sera plutôt accès sur les jeunes de +18 ans habitant n’importe où en France, regroupant des personnes seul ayant les mêmes hobbies comme les activités en plein air par exemple des randonnées, du camping, du vélo, ou encore des activités sportives comme la course, badminton ect… Tout en respectant les contraintes ou le style de vie que peut avoir un étudiant ou une personne par exemple, le budget, qui n’est souvent pas extensible ou même élevé, cela ne doit pas être un frein pour l’utilisateur.

Pour cibler toucher plus de jeune, L’application Social Scape permettra d’entreprendre des partenariats avec des activité locaux (ex : escape Game ou bowling) proposant des réductions groupe sur l’application et qui s’adresserai au même public que nous proposons et fera plus de visibilité.

De plus en utilisant la publicité en ligne, y compris la publicité sur les moteurs de recherche (comme Google Ads) et la publicité sur les réseaux sociaux, nous pourrons cibler spécifiquement des utilisateurs en fonction de critères tels que l'âge, la localisation, les intérêts, pour qu’ils découvrent les activité disponible autour de lui et permettre d’être mieux informé.

Charte rédactionnelle: inspiration directe de blablacar, pass culture, filtres…

Avec la création de cette application nous cherchons à être accessible à tout type d'utilisateur. L’application elle-même reste une création originelle, cependant les éléments de notre charte rédactionnelle ont des inspirations directes avec des applications type:Blablacar (une application qui propose des services de transport en commun) et la partie partage et rédaction des réseaux sociaux.

L'application doit être amicale et attirante pour les utilisateurs, il faut alors favoriser des éléments simples et positifs. De plus, elle doit pouvoir toucher un grand public, la rédaction doit être accessible dans plusieurs langues.

Dans un premier temps les profils d’utilisateur, on y retrouve pas de biographie seulement des éléments visuelle et textuelle permettant de comprendre:les types d’activité préférés des utilisateurs, leur ages, et leur localisation. On retrouve également des photos de profils ainsi que la possibilité de faire des post pour donner son avis et laisser des commentaires par rapport aux activités qu'ils ont effectuées. Pour parfaire l’idée de se créer des connaissances grâce à notre application, on retrouve un bouton contact et messages. Les messages des utilisateurs entre eux devront respecter les normes de respect et de politesse, pas de langages offensant, discriminatoire pas de partage de photo entre les utilisateurs.

Dans une seconde partie, la recherche de compagnon de jeux. On retrouve alors dans le coin recherche la sélection de l'activité choisis par l'utilisateur, avec un algorithme qui connaîtrais ces préférences (donner le choix a l’utilisateur de dévoiler ces données pour qu’il s'adapte selon ses activités)Il y aura des filtres respectant une liste d’activité type et en partenariat avec Socia Scape, avec un aspect plus communautaire de personnel. Pour l’aspect plus personnel, il y a une possibilité pour l’utilisateur de créer ses propres activités sous forme de post: photos, textes qui respectent les mêmes règles que les messages: pas de propos discriminatoires, aucune possibilité de promouvoir des choses à titre sexuelle..

Pour finir, l’application proposera des notifications aux choix de l’utilisateur:bon plan du moment, activités favorites, ajout de partenaire de jeux sous une de leur demandais, messages.

Logo: S avec une flèche,

<https://www.canva.com/design/DAFxJkN0SYI/eqyZemQegeA5Uzs3btmM1Q/edit?utm_content=DAFxJkN0SYI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton>