



MTNK

Application de référencement d'associations pour animaux

Tout d'abord

Merci !

Avant de commencer, nous souhaitons remercier toute l'équipe MyDigitalSchool pour le développement et la mise en place de ce projet qui nous a permis de développer nos compétences sur un travail de qualité professionnelle.

Merci également à notre coach ainsi que tous les intervenants dans le cadre de ce projet, les conseils et idées ont été d'une très grande aide pour réaliser notre dossier ! Enfin, merci à tous les membres de l'équipe (Solène, Cécile, Blanche et Noémie) pour leur investissement et leur travail et sans qui ce projet n'aurait jamais existé.

Sommaire

REMERCIEMENTS	2
L'ÉQUIPE	5
CONTEXTE	6
SOLUTION	7
APPROCHE MARKETING	8
STRATÉGIE & PLAN DE COMMUNICATION	24
IDENTITÉ VISUELLE	30
APPROCHE TECHNIQUE	44
CONCLUSION	50
RETOURS INDIVIDUELS	52
ANNEXES	53



Getty / Birdimages

NOS OUTILS



Teams

Teams nous a été utile pour les échanges avec les enseignants.



OneDrive

OneDrive nous a été utile par la suite lorsque le nombre de documents à conserver et échanger fût trop important.



Discord

Discord a permis un échange rapide et instantané car notre équipe utilise quotidiennement cet outil que ce soit sur ordinateur et ou téléphone.



OneNote

Ayant besoin de prendre des notes pendant les échanges avec les enseignants, OneNote fut d'un grand secours, permettant de conserver nos prises de notes de manière collaborative.

L'Équipe

Solène Gourlaouen



Solène 28 ans, actuellement en B3 Webmarketing & Social Media. J'ai eu l'idée de ce projet car pour moi la cause animale est un sujet qui me tiens beaucoup à cœur. Je souhaite aider les associations submergées par le nombre d'abandons et que l'on prenne conscience qu'adopter est un acte à ne pas prendre à la légère.

Blanche Mehault



Blanche, 21 ans, actuellement en B3 Webmarketing & Social Media. Sensible aux petites boules de poils, je n'ai pas pu résister à rejoindre ce projet qui me tenait à cœur afin de protéger et aider les animaux qui en ont besoin et faciliter leur adoption.

Cécile Blin



Cécile, 30 ans, actuellement en B3 Webmarketing & Social Media. J'ai toujours grandi avec des animaux qui provenaient d'abandon. J'ai aujourd'hui un heureux hasard de chat qui m'a trouvé au détour d'une rue. Ce projet s'est donc imposé tout naturellement à moi par son sujet qui me touche énormément.

Noémie Leclève



Noémie, 26 ans, actuellement en B3 Développeur Web. J'ai toujours été passionnée par la nature et les animaux, notamment les oiseaux que j'ai appris à connaître et identifier. J'ai donc choisi ce projet car le thème me plaisait vraiment.

Contexte

Aujourd'hui, un foyer sur deux (50,1%) possède au moins un animal de compagnie et 43% au moins un chien ou un chat ! Pourtant, de nombreux animaux sont encore abandonnés. En 2019, la France était « championne d'Europe » dans ce domaine avec pas moins de 100 000 abandons d'animaux chaque année selon la fondation 30 Millions d'Amis.

Les associations en charge de récupérer ses animaux sont aujourd'hui débordées, l'adoption est compliquée et il est parfois difficile de se faire connaître ou de prendre le temps pour communiquer autour d'elles pour améliorer leur visibilité. Les solutions pour aider ses associations se font rares et le bouche à oreille est aujourd'hui insuffisant pour les aider.

En plus de cette problématique, les personnes souhaitant adopter ne savent pas où se diriger tant le nombre de plateformes d'adoption est grand, sans pour autant créer un véritable référencement pour toutes les associations. L'utilisateur se retrouve ainsi à devoir chercher longtemps une bonne plateforme ou un site d'association avant de pouvoir contacter l'association.

Problématique : Comment faciliter le parcours de l'utilisateur qui souhaite adopter un animal et ainsi moins surcharger les associations ?

Solution

Mink, c'est avant tout une plateforme de référencement d'associations spécialisées dans l'adoption d'animaux. Elle permet aux associations dans toute la France d'être visibles géographiquement et facilite l'échange entre les utilisateurs et les associations.

Le support : Application mobile. Le mobile est aujourd'hui un outil indispensable du quotidien (73% des Français possèdent un smartphone et 71% utilisent se connecte à Internet avec leur téléphone)

Le positionnement : L'application est un service pour les associations et facilite l'échange entre association et particulier.

ADN et valeurs : Diminuer les abandons, réduire les souffrances animales, faciliter l'adoption entre associations, familles d'accueil et particuliers

Que faisons-nous ?

On référence les associations et animaux à l'adoption partout en France.
Mink travaille autour du marché de l'adoption d'animal et des animaux de compagnie

Approche marketing



Genese du projet

En découvrant que la France avait été élue « Championne d'Europe » d'abandon d'animaux par la Fondation 30 millions d'amis, il était impossible de rester de marbre.

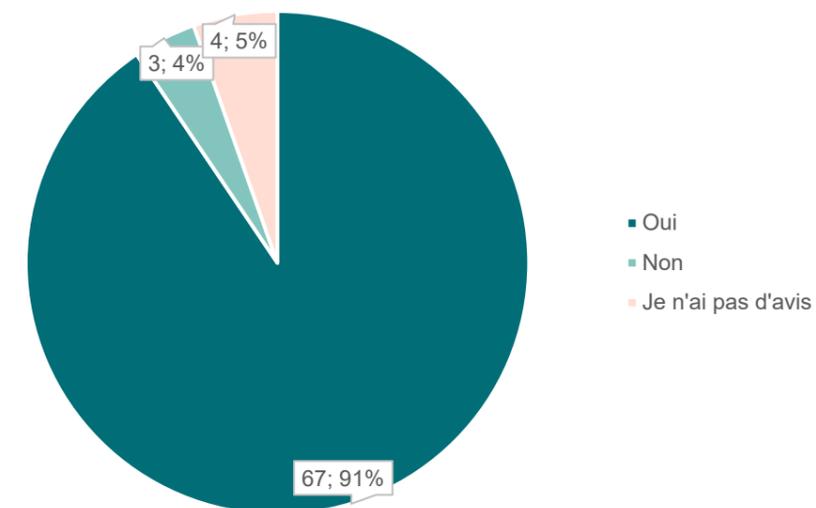
Face à cette situation, Solène Gourlaouen a décidé d'agir en proposant un concept qui permettra d'aider les associations travaillant pour la cause animale : une application de référencement pour améliorer la visibilité des associations sur le territoire national. Voyant le potentiel dans ce projet, Blanche, Noémie et Cécile ont décidé de se joindre

à l'aventure. Il a ainsi pu évoluer de manière drastique en passant de simple application permettant le référencement, à une véritable application d'échange et d'accompagnement dans l'adoption.

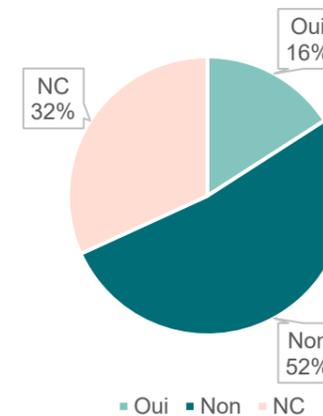
Etude quantitative

Afin d'obtenir les informations nécessaires au développement de notre application, il était nécessaire d'étudier le marché. Nous avons donc réalisé un questionnaire composé de 19 questions, sur une période de 1 mois. Nous avons récolté 74 réponses de particuliers.

Êtes-vous sensible à la cause animale ?



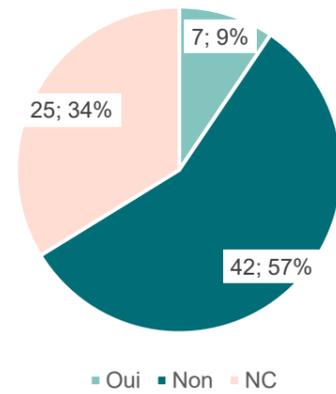
Avez-vous déjà adopté un animal dans une Association ou un refuge ?



Sur la portion des personnes ayant adopté qui est de 16% soit 7 personnes :

- 4 ont décrit leur ressenti comme "Bon"
- 2 comme "Utile"
- 1 ne s'est pas prononcé

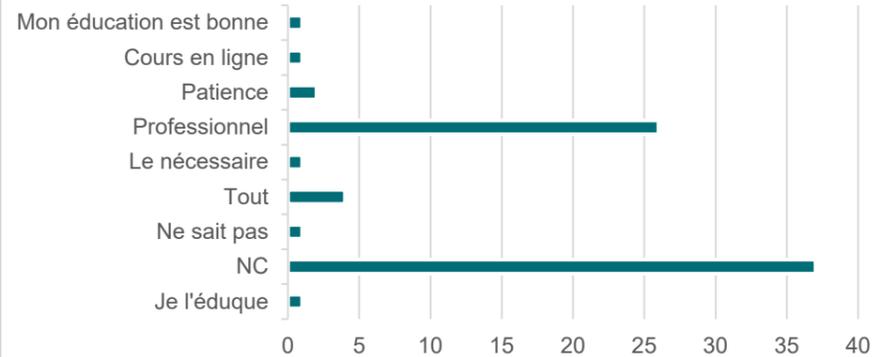
Avez-vous déjà fait appel à un éducateur canin / comportementaliste canin ?



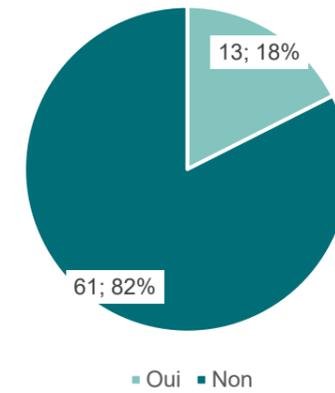
Sur la portion des personnes ayant déjà fait appel à un éducateur canin ou comportementaliste :

- 1 avait pour but de faciliter la promenade
- 1 pour résoudre un comportement destructeur
- 2 en raison de grognements
- 2 pour apprendre les bases de l'éducation
- 1 pour la sociabilisation
- 1 pour résoudre des attaques sur des congénères

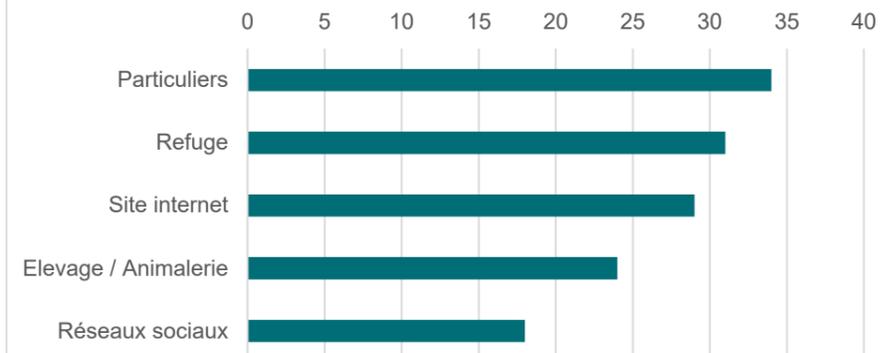
Si l'animal que vous adoptez n'est pas propre et / ou a besoin d'éducation, qu'êtes-vous prêt à mettre en place ?



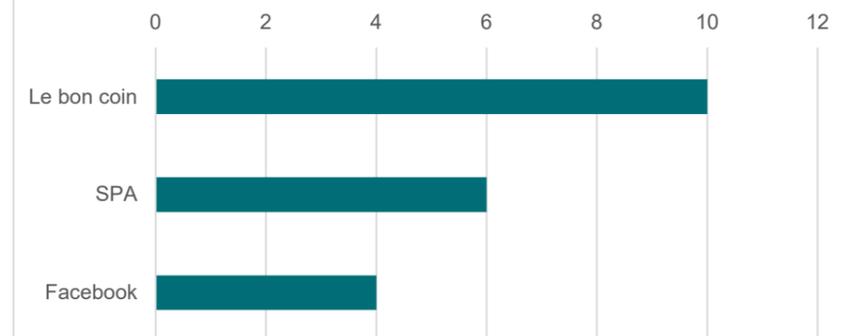
Avez-vous déjà utilisé un site de référencement pour animaux ?



Habituellement par quelles plateformes passez-vous pour l'adoption ? Top 5

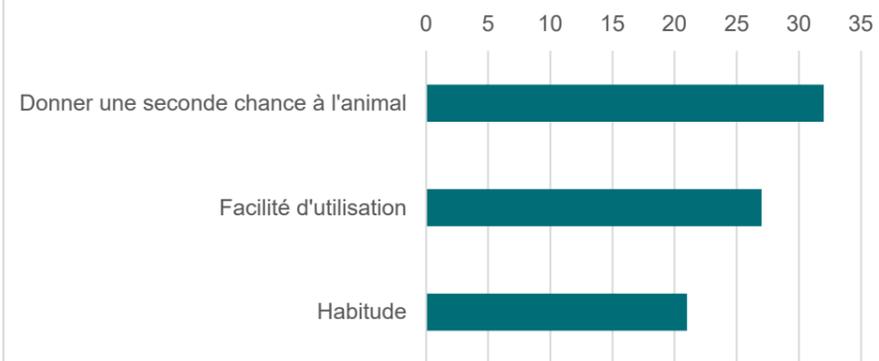


Pouvez-vous préciser le nom de la ou des plateformes ? Top 3

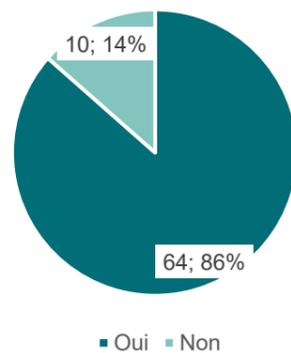


Pourquoi passez-vous par cette ou ces plateformes ?

Top 3

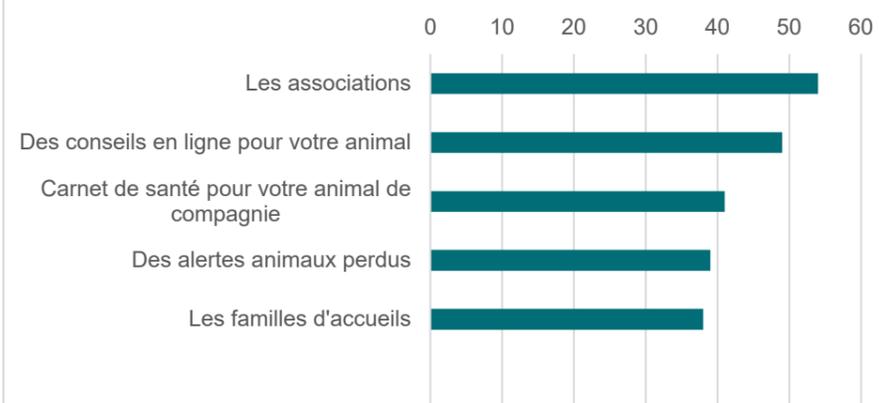


Seriez-vous intéressé par une application qui référence géographiquement tous les moyens d'aide à l'adoption ?

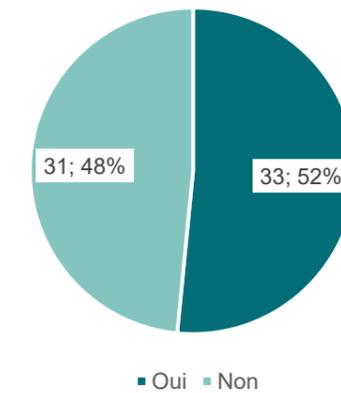


Que souhaiteriez-vous y retrouver ?

Top 5



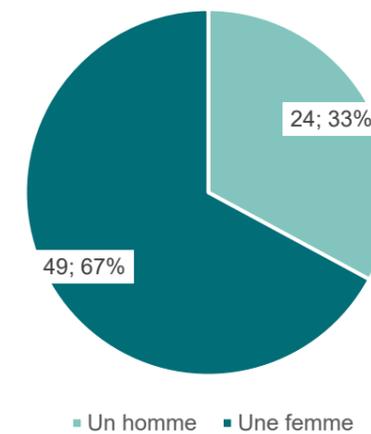
Seriez-vous prêt à payer pour certaines de ces options ?



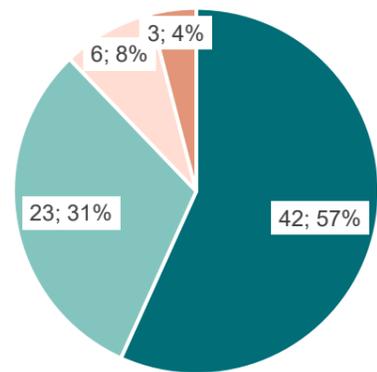
Ceux qui ne sont pas intéressés, ne le sont pas pour les raisons suivantes :

- 2 n'aiment pas les animaux
- 2 considèrent que ce service existe déjà
- 1 trouve que les possibilités d'adoption sont déjà bien définies
- 1 parce qu'il connaît les organismes autour de chez lui
- 1 parce qu'il a peur que cela génère des achats compulsifs
- 1 parce qu'il n'en a pas le besoin immédiat
- 1 parce qu'il n'apprécie pas les applications

Vous êtes :

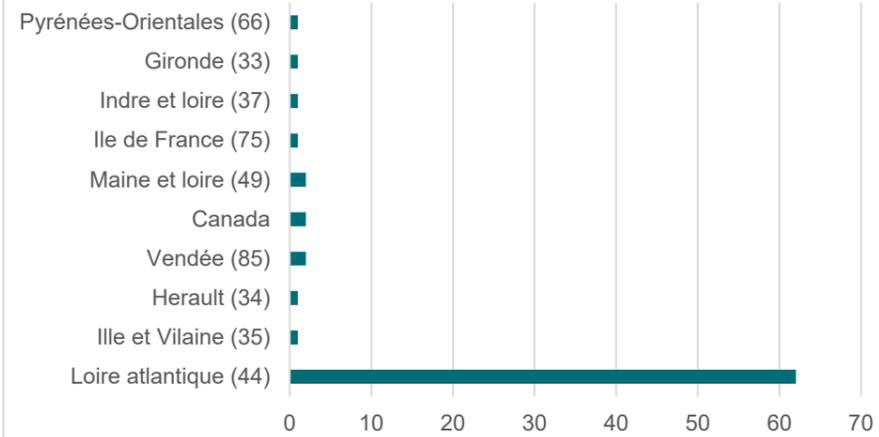


Quel âge avez-vous ?

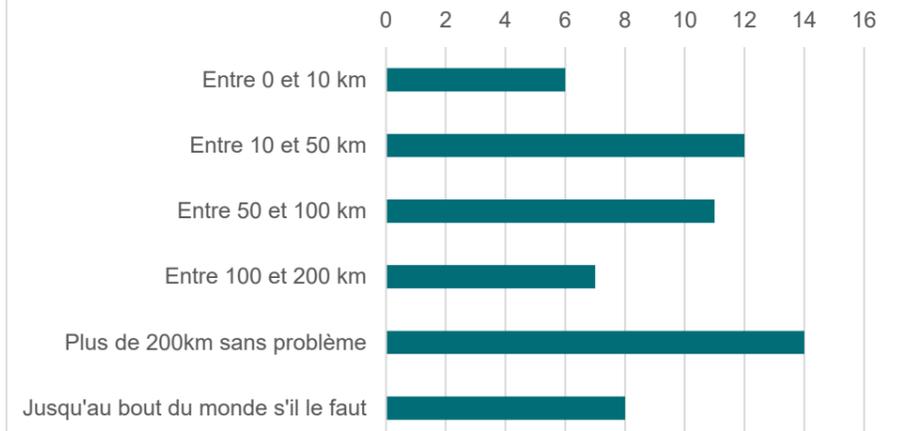


■ Entre 16 et 25 ans ■ Entre 25 et 35 ans ■ Entre 35 et 50 ans ■ 50 ans et +

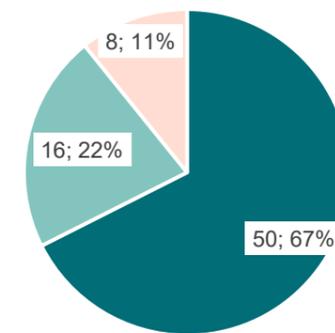
Dans quel département résidez-vous ?



Si oui, à combien de kilomètres ?



Seriez-vous prêt(e)s à vous déplacer loin pour adopter un animal ?



■ Oui ■ Non ■ Je ne sais pas

Etude de l'environnement

Pour comprendre le secteur sur lequel nous souhaitons lancer l'application, nous avons décidé de faire un SWOT pour mettre en avant nos forces et faiblesses mais surtout les opportunités et menaces du marché de l'adoption.

Strengths

- Application riche en fonctionnalités.
- Moderne et tendance Cause sensible.
- Application gratuite avec freemium.

Weaknesses

- Modèle économique difficile à mettre en place.
- Partenariats difficile à mettre en place

Opportunities

- Peu de concurrences en application mobile
- Secteur de niche.
- Marché en pleine croissance.

Threats

- Secteur de niche.
- Difficile de s'intégrer dans la marché en étant une application.

Concurrence

A cause du nombre important de sites web autour de l'adoption d'animaux, il est difficile de sélectionner des concurrents sur Internet, nous avons donc décidé de nous concentrer sur les applications qui proposent un service d'adoption des animaux



ROYAL CANIN



ADOPTE MOI



30 MILLIONS D'AMIS

Crée en 2021,



- Annonces d'éleveurs
- Articles d'experts
- Test de certification d'adoption
- Accompagnement en ligne pour la possession responsable
- Fiches de conseils et témoignages

Crée en 2015,

- Photos
- Descriptions des animaux
- Coordonnées du refuge
- Fonction de favoris
- Critères de recherche pour l'animal

Crée en 1995,

- Renom
- Filtrage par région/sexe/type
- Conseil
- Envoi de messages via site
- Coordonnées des associations



- Pas forcément de coordonnées de contact
- Pas de plateforme de discussion
- Image commerciale

- Obligation de s'inscrire
- Pas de possibilité de contacter l'association via l'application
- Incite à la consommation rapide par l'utilisation des codes Tinder.

- Exclusivement pour chien ou chat
- Obligation de création de compte pour envoyer un message privé

Concurrence UX/UI : Du fait de l'absence de webdesigner dans notre équipe, il est difficile de dégager les points forts et points faibles en termes de parcours utilisateur chez nos concurrents.

Cependant, nous avons constaté que la plupart des applications concurrentes fonctionnaient grâce au système de « swipe » : Les animaux sont affichés comme des petites cartes et il suffit de « swipe right » pour accepter ou « swipe left » pour refuser de prendre l'animal. Chaque animal possède une carte détaillée avec ses informations et son comportement.

Manager



“ Donner sans réserve permet d'offrir à ceux qui n'ont rien ou n'ont pas les moyens d'améliorer leur confort. ”

Biographie

Caroline a commencé à travailler très jeune et ne s'est jamais arrêtée. Elle se donne à fond dans son travail, sa famille et profite de son temps libre pour être bénévole dans plusieurs associations qui lui tiennent à cœur. Elle incite ses deux filles à s'investir à fond dans ce qu'elles entreprennent afin d'exceller. Elle aime son rôle de manager et apporter de la connaissance tout en apprenant des nouvelles générations. Cette volonté de donner se transcrit également dans son quotidien par son bénévolat dans plusieurs associations de sa région.

Personnalité

- Pédagogue
- Volontaire
- Honnête
- Confiante

Motivations

- Donner de la visibilité à son association
- Améliorer l'adoption des animaux
- Apporter un meilleur confort de vie aux animaux

Frustrations

- Difficulté à mettre à jour les animaux adoptés ou disponibles
- Obligation d'être souvent présent sur l'application
- Coordonner les informations de l'application et celles de l'association

Réseaux Sociaux



Scénario

Caroline a reçu un mail l'informant du lancement de cette application. Elle à tout de suite été intéressée car le site de son association n'est pas à jour et ne sert juste qu'à donner les informations de contacts. Elle souhaiterait que les futurs adoptants puisse facilement voir les animaux disponibles ou non sans que cela lui prenne trop de temps.

Chargée de communication



“ Je veux profiter, réaliser mes rêves et aller encore plus loin. ”

Biographie

Gaëlle est une personne très sociable et enjouée. Elle adore sortir et profiter de la vie, comme beaucoup des amis de son âge. Elle n'a jamais interrompu ses études et se retrouve soulagée que ce soit enfin terminé et qu'elle puisse se consacrer à ses loisirs et envies. Elle vient de trouver un emploi dans une entreprise qu'elle adore en tant que chargée de communication, est en cours de signature pour un appartement et n'a plus qu'une envie, réaliser ses rêves.

Personnalité

- Souriante
- Lunatique
- Volontaire
- Investie

Gaëlle Queslin Chargée de communication

- 29 ans
- Quimper
- Célibataire
- Sans enfants
- Master de marketing

Motivations

- Toutes les disponibilités en un seul endroit
- Pas besoin de téléphoner ou de se déplacer pour choisir

Frustrations

- Des conseils sur les différentes races de chiens
- Un historique sur le chien et pourquoi il a été abandonné

Réseaux Sociaux



Scénario

Le premier rêve à concrétiser pour Gaëlle est celui d'adopter un chat. Sa famille en a eu un, peu de temps après que Gaëlle soit née et ce fut un déchirement quand celui-ci est décédé. Elle souhaite donc profiter de son indépendance pour adopter un chat qui pourra grandir en même temps que Gaëlle grandira dans sa vie professionnelle.

Architecte d'intérieur



Il faut toujours croire en l'avenir et donner la chance aux nouvelles générations d'aborder sereinement leur futur.



Biographie

Arthur est quelqu'un de très investi dans le développement durable et la préservation des ressources naturelles. C'est pour cette raison qu'il s'est tourné vers l'architecture, afin d'apporter un nouveau regard aux éléments et de trouver des manières naturelles de concevoir nos lieux d'habitation. Il est bénévole dans plusieurs associations où il offre son temps afin d'instruire des personnes en recherche d'une nouvelle motivation pour leur parcours professionnel.

Personnalité

Patient

Pédagogue

Optimiste

Déterminé

Arthur Perry Architecte d'intérieur

- 35
- Strasbourg
- En couple
- sans enfant
- Master d'architecture

👍 Motivations

- Pouvoir voir sur un seul outil les animaux à disposition
- Contribue à l'adoption des animaux abandonnés tout en passant par des structures officielles.

🗨️ Frustrations

- Peu d'utilisateurs
- Souhaiterait pouvoir voir les informations courantes des associations comme le besoin de bénévole ou de dons.

Scenario

Arthur a vu un post sponsorisé sur Facebook et a décidé de cliquer afin d'en savoir plus. Il a beaucoup aimé le principe de cette application qui permet de mettre en relation plus facilement les associations et les particuliers. Il apprécie également de pouvoir signaler si son chat disparaît, ce qui arrive souvent. Étant actuellement en hésitation sur le fait de prendre un chien, il apprécie de pouvoir voir les animaux à disposition dans les associations proches de chez lui.

Réseaux Sociaux



Business Plan

Activités clés

- Référencement des associations
- Plateforme de messagerie pour discuter en direct
- Plateforme de paiement pour bénéficier de l'aide de professionnels animaliers

Partenaires clés

Associations d'aide à l'adoption:
Celles qui souhaitent être référencées

Dresseurs et éducateurs :
Pour obtenir des tarifs avantageux pour les utilisateurs de l'application

Vétérinaires :
Pour faciliter le suivi et l'accompagnement de l'animal

Ressources clés

Moyens humains :
Mise à jour de la carte, gestion des données et relation avec les partenaires

Moyens matériels :
Connexion internet
GPS (en option)
Smartphone

Relation client

Utilisateurs :
Communauté et engagement, fidélisation

Associations et autres prestataires :
Partenariat

Business Plan

Segments clients

18-25 ans

26-35 ans

36-45 ans

Associations :

Besoin d'aide pour trouver des adoptants et réaliser un suivi d'adoption

Canaux

Application iOS et Android

Réseaux sociaux, communication digitale, bouche à oreille

Back end et emailing pour les partenaires

Structure de coûts

Développement de l'application et gestion de la BDD ainsi que mise à jour

Communication globale

Ressources humaines

Proposition de valeurs

Faciliter l'adoption :

Permettre aux utilisateurs de trouver facilement un animal autour de chez eux,

Apporter de la visibilité :

Les partenaires sont faciles à trouver localement mais aussi visibles à l'échelle nationale

Véritable suivi de l'adoption :

Maintien du contact entre les associations et les adoptants et suivi du bien-être de l'animal avec propositions de solutions en cas de difficultés

Flux de revenus

Plateforme de paiement avec tarifs avantageux pour les utilisateurs, auprès de partenaires

Fonctionnalités freemium pour les utilisateurs

NOS

Objectifs

Afin de réaliser cette application, nous avons dû mettre en place divers objectifs réfléchis selon les recommandations reçues grâce à notre questionnaire mais aussi selon les informations du marché et notre analyse.



Application



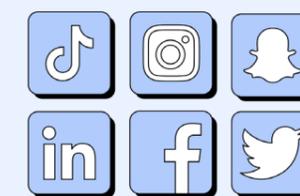
Réseaux sociaux

Nos objectifs SMART



App Store

Obtenir 50 000 téléchargements sur l'application au bout d'un an sur Apple Store et Google Play Store



Avoir 5 000 abonnés au bout de 6 mois grâce à une stratégie d'influence (influenceurs et ambassadeurs)

Autres objectifs court & long termes :

- Référencer au moins 20% des associations en France
- Obtenir des partenariats pour la partie payante
- Trouver un ou des ambassadeurs (bénévoles/influenceurs)
- Au moins 50 000 utilisateurs d'ici un an

Stratégie

Mink est une solution complète pour les associations et les particuliers. Elle permet aux associations de se référencer et de mettre des annonces d'adoption mais aussi de mettre à jour leurs informations tout en gardant un interlocuteur direct pour l'application.

En plus de cela, elle permet à l'utilisateur de rechercher une association ou un animal, de signaler un animal perdu et de s'assurer d'avoir un véritable échange avec l'association.

Enfin, l'application propose un véritable accompagnement pour le bien-être et l'éducation de l'animal à travers des partenariats avec des professionnels et des visites de contrôle (partie payante).

Stratégie & Plan de communication



Positionnement : Mink est une application s'adressant aux personnes recherchant des animaux de compagnie ou sensibles à la cause animale qui souhaitent découvrir des associations. Grâce à ses nombreuses fonctionnalités, Mink espère devenir une application de référence pour l'adoption d'animaux et le référencement des associations.

Mink étant une nouvelle application, il est primordial qu'elle communique pour se faire connaître, tant auprès des associations que des utilisateurs.

Axes de communication :
Facebook - Instagram - Landing Page

Print : Flyer - Affiche - Brochures

Communication

Pourquoi Facebook et Instagram ?

Ces deux réseaux correspondent à une large audience que nous souhaitons toucher, c'est-à-dire les 18-45 ans. Instagram nous permettra d'être visible auprès des 18-26 ans et Facebook des 27-45 ans.

Calendrier éditorial

Instagram

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENREDI	SAMEDI
X		X		X	

Facebook

LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENREDI	SAMEDI
	X		X		X

Ligne éditoriale :

Thématiques : Animaux à l'adoption et présentation des associations
Ton : Vous (communauté), dynamique et descriptif - Vocabulaire courant

Hashtags : #chat #chien #animaux #rescue #foster #refuge #adoption

Format : Photos et vidéos, charte graphique de l'application

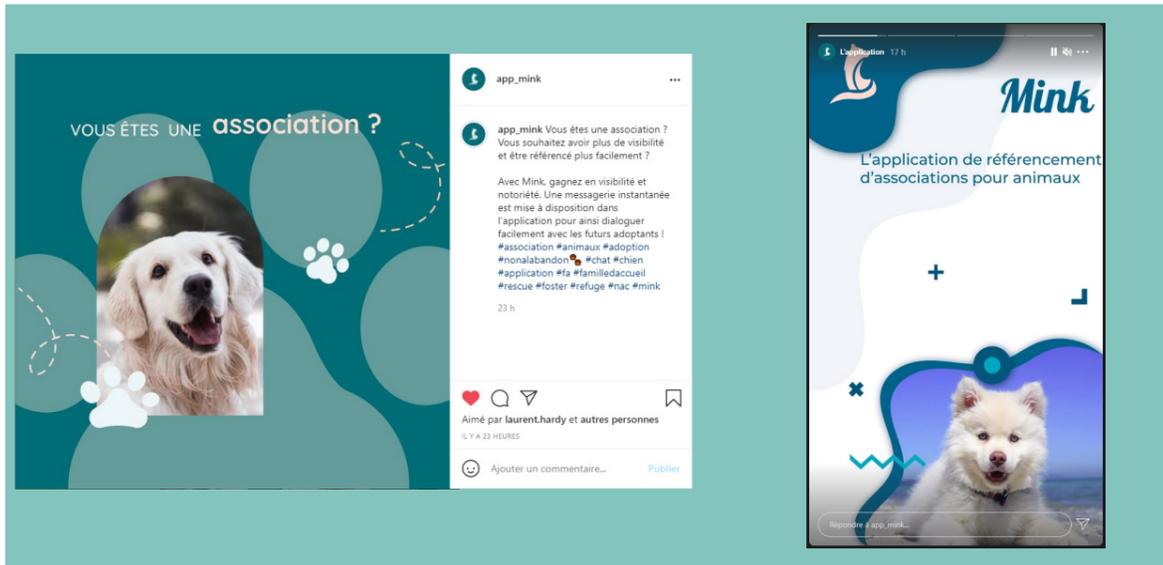
Stratégie de référencement : Afin de se faire connaître, l'application a besoin de réaliser une stratégie de référencement naturel sur les différents stores (ASO), pour cela, nous avons besoin de sélectionner des mots-clés qualifiés afin de se positionner rapidement et efficacement. Il a été décidé de se référencer sur tout le champ sémantique autour de l'adoption d'animaux (adoption d'animaux, association animale, adoption chien, adoption chat, etc...).

En plus de la recherche de mots-clés, 4 autres critères sont à prendre en compte : L'icône, les images, la notation des utilisateurs et les avis clients.

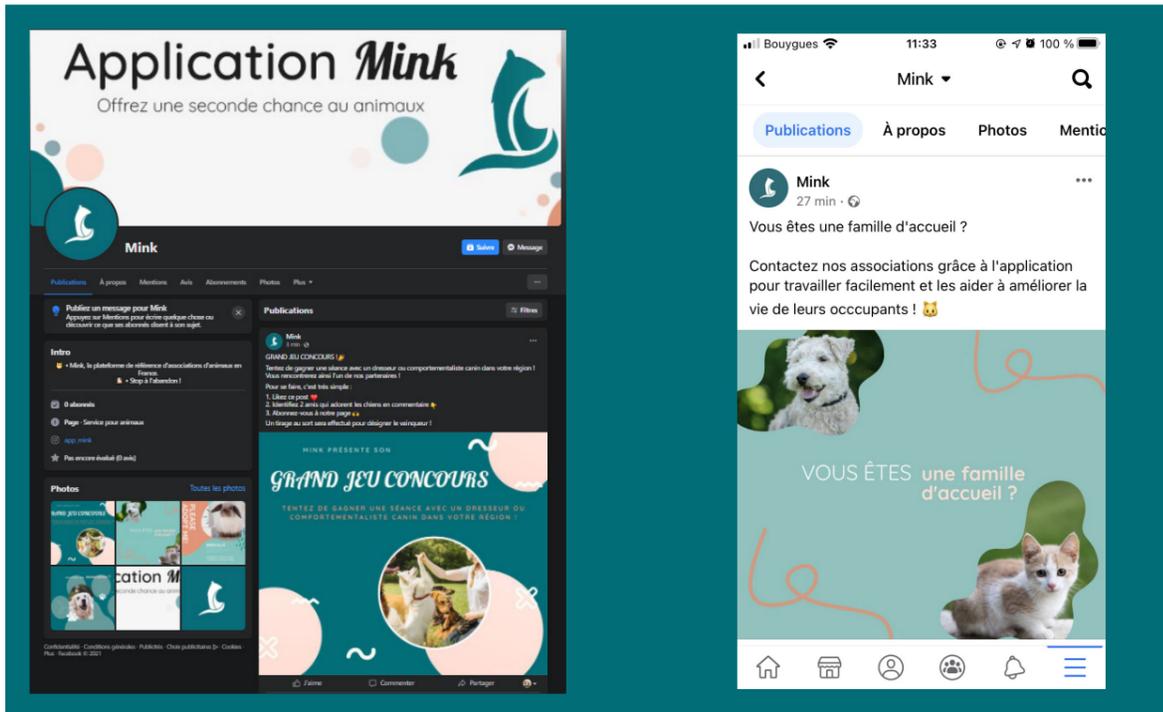
Catégories : Lifestyle/ Utilitaires pour l'App Store et Outils/ Style de vie pour le Play Store

Supports

Instagram



Facebook



Landing page (Particuliers)



Supports

Landing Page (Associations)


Particuliers Associations Blog Contact

FACILITEZ L'ADOPTION DE VOS ANIMAUX

SI VOUS ÊTES UNE ASSOCIATION, FAITES PARTIE DE NOS PARTENAIRES !

Nom de votre association

Votre e-mail

Votre numéro de téléphone

[Je souhaite être référencée](#)

Il nous font confiance...









Attirez de nouveaux donateurs



Augmentez vos revenus



Faites un geste pour les animaux !

UNE APPLICATION POUR TOUS



ASSOCIATIONS

Aujourd'hui, je suis fière de dire que nous n'avons jamais eu autant d'adoptions dans mon association !

Jane Doe Animaux&Cie

Aidez vos animaux : chiens, chats et autres petits animaux de compagnie n'attendent que d'être adoptés... Offrez-leur un coup de pouce !

[Devenir partenaire](#)

Print



Adoptez en association

Mink est une application de référencement d'associations pour animaux téléchargeable via l'AppStore ou GoogleStore.

Vous souhaitez Adopter
Retrouvez tous les animaux disponibles en associations et profitez d'offres exceptionnelles pour votre animal.

Être référencé
Contactez-nous et bénéficiez d'un accompagnement pour le référencement de votre association et la mise à jour des animaux disponibles.

Ne pas jeter sur la voie publique

Flyer



Adopt don't shop !

Mink vous permet de trouver toutes les associations d'adoption d'animaux proche de chez vous. Entrez en contact avec l'association et réservez votre animal sans quitter l'application !

Nos services:

- Conseils et astuces d'experts
- Suivi de votre animal
- Tarifs préférentiels chez des professionnels

Affiche



Adopt don't shop

Mink

Mink est une application de référencement d'associations pour animaux. Elle vous permet de trouver tous les animaux disponibles dans votre région ou sur la France entière !

Brochure

Identité visuelle



Brief créatif

Nous souhaitons réaliser une identité visuelle qui a du sens, tant dans la forme que dans le fond. Le but est de faire passer un message à l'utilisateur par un simple logo ou une couleur spécifique. Mink est une application en lien avec les animaux, il est donc essentiel d'avoir une mascotte animale pour nous. Nous nous basons alors sur l'empathie de l'utilisateur et la signification que les couleurs inspirent.

Avant de s'appeler Mink, l'application était Zibeline. Il a été décidé de changer de nom car le premier choix était trop long et donc plus difficile à mémoriser : Mink signifie Vison en anglais.



Le logo garde un vestige de cette première interprétation puisqu'il représente une Zibeline : petit animal en voie de disparition car chassé pour sa fourrure, tout comme le vison. Ces deux animaux sont élevés dans des conditions déplorables : faible espérance de vie, maladies, élevage intensif... La zibeline et le vison font parties des espèces les plus menacées de disparition au monde.

Charte Graphique

Le projet

Mink est une application d'adoption d'animaux mais avant tout une plateforme de référencement de toutes les associations partout en France.

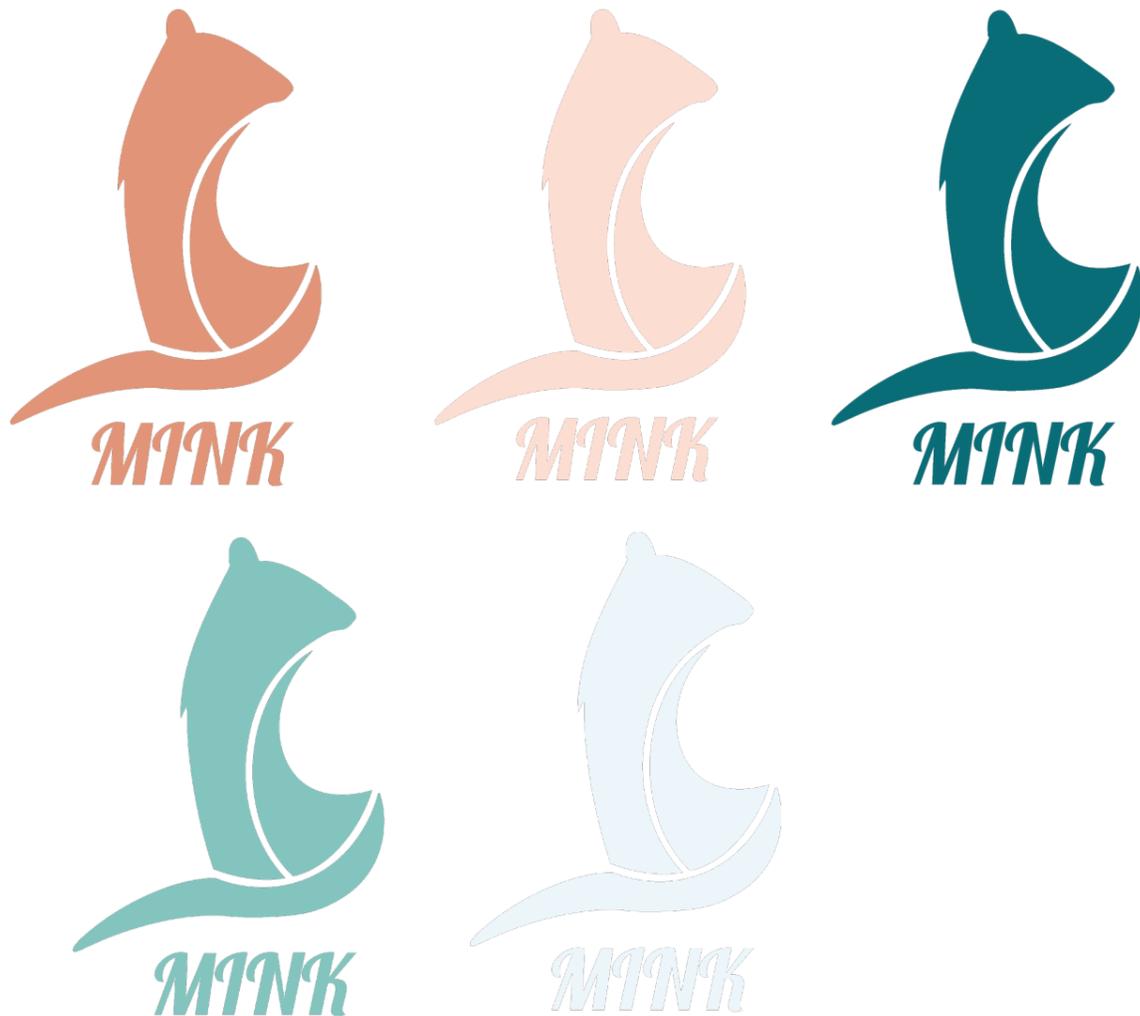
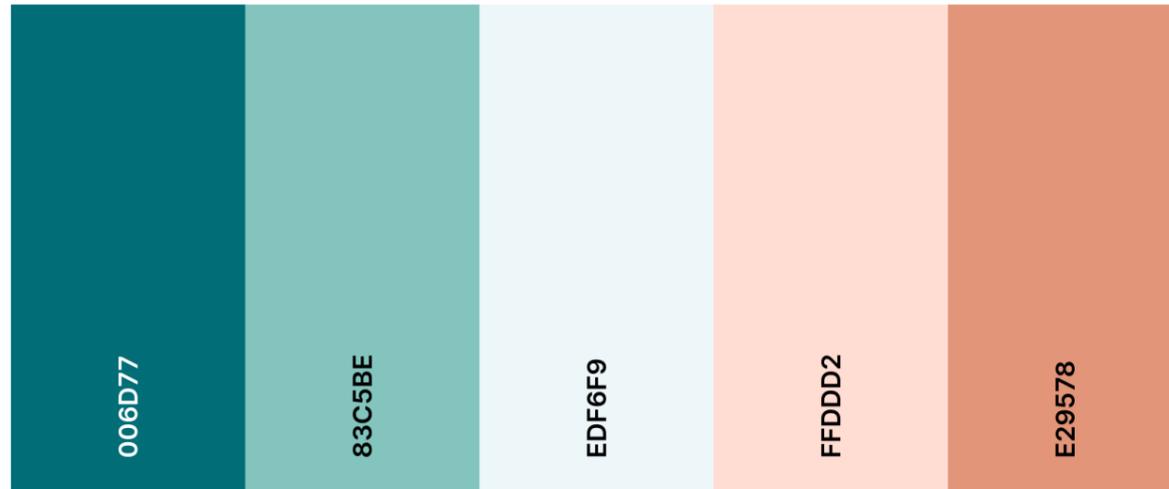
Grâce à notre application, associations et particuliers y trouvent leur compte, mais ceux qui y gagnent le plus ce sont tous ces animaux qui attendent leur seconde vie

Logotype Explications

Le logo de Mink représente une zibeline et Mink signifie vison en Anglais. Cela représente un animal en voie de disparition critique à cause du piégeage ainsi que l'artificialisation des cours d'eau où il vit. La couleur du logo est vert foncé, ce qui représente la nature.

Les couleurs ont été choisies selon les valeurs que nous souhaitons communiquer autour de l'animal : Vert pour la chance et la nature et bleu pour la fidélité, la sagesse et car c'est une couleur omniprésente et rassurante dans nos vies.

Nous avons ainsi réalisé une palette de couleurs autour de ces deux couleurs, en ajoutant des couleurs de transitions et secondaires :



Le vert canard exprime l'espoir, le hasard et la nature avec le vison et les animaux

Le vert d'eau exprime l'espoir et la nature mais de façon plus douce.

Le bleu clair est omniprésent dans nos vies, le bleu est synonyme d'évasion et symbole de fidélité, de sagesse, de justice.

Le rose/beige est une couleur qui instaure instantanément une atmosphère sereine et qui favorise la détente.

Le orange pour la positivité c'est une couleur stimulante pour les sens et l'intellect. Teintée de joie, d'optimisme et d'épicurisme

La zone de protection

La zone de protection doit être au minimum égale à la lettre M de Mink



Taille minimale



93 x 146 px

Utilisations interdites

Aucun changement de couleur hors déclinaison



Pas d'inclinaison du logo



Interdiction d'utiliser le logo sur un fond noir



Pas de changement de typographie sur le logo

Typographie

Pour l'application

Quicksand

Quicksand Bold

Quicksand Medium

Quicksand Light

Pour le logo

Lobster

Mink

Besoins & Fonctionnalités

Besoins

Qui sont nos utilisateurs ?

- Particuliers
- Associations

Quels sont leurs besoins ?

Particulier : Trouver rapidement et facilement des animaux à adopter en France ou des associations à soutenir autour de chez soi

Association : Être plus visible sur le territoire français et améliorer les conditions de vie des animaux

Objectif : L'application veut faciliter l'adoption et aider les associations à se faire connaître

Fonctionnalités

Toutes les fonctionnalités sont détaillées dans la partie "Approche technique" avec chaque spécifications. Vous pourrez également y retrouver l'arborescence et le diagramme de cas d'utilisation

L'application se divise en 3 parties :

Adopter :

Les particuliers peuvent rechercher les animaux à adopter autour de chez eux grâce à une carte intégrée de Google Maps. Il existe également un système de filtres et une fonction de recherche par associations triées par région.

Alerter :

Particuliers comme associations peuvent poster des annonces d'animaux perdus ou trouvés afin de les signaler. Les propriétaires d'animaux peuvent ainsi retrouver plus facilement leurs boules de poils.

Gérer des annonces :

Partie exclusivement réservée aux associations, elle permet à celles-ci de publier des annonces d'adoption pour leurs animaux. Les associations disposent également d'outils d'échanges comme la messagerie instantanée pour faciliter l'adoption.

Nous avons développé cette application mobile en essayant de respecter au maximum les règles d'ergonomie.

Des flèches positionnées en haut à gauche permettent de retourner en arrière à tout moment.

Le menu est présent sur toutes les pages. Les icônes du menu sont explicites doublées d'un équivalent textuel afin de simplifier la compréhension.

Le logo est présent sur les pages principales et c'est la première chose que l'on voit avant de se connecter. La présence du logo permet de garder une certaine cohérence et il joue rôle important dans la représentation de l'image de notre application.

Les éléments principaux de la page sont visibles sans "scroller".

Les couleurs et les contrastes aident à la lisibilité

Les titres sont présents en haut des pages afin de permettre à l'utilisateur de savoir dans quelle section il se trouve. Sur l'accueil les liens redirigeant vers les autres pages sont en gras.

Les boutons sont identifiables par leur couleur orange avec les bords arrondis et présents avec le même style sur toutes les pages.

Accessibilité

Afin de garantir l'accessibilité de notre application mobile, nous avons tenu compte des bonnes pratiques.

La couleur

Nous avons pris soin de faire attention aux couleurs choisies afin que le contraste entre la couleur de fond et le texte soient conforme aux normes d'accessibilité.

La taille du texte

La taille du texte choisie n'est pas trop petite afin d'augmenter la lisibilité. Nous avons appliqué 2 polices, la police Lobster n'étant pas adaptée pour les textes nous avons choisi Quicksand, une police lisible et agréable à la lecture.

Placement des éléments

Le contenu est clair et structuré, avec peu d'éléments par écran et des boutons aux actions évidentes. L'espace entre les différents blocs est assez grand pour que le contenu puisse être assez aéré et rendre l'application plus agréable.

Menu

Nous avons fait le choix d'un menu tabbar car plus accessible et adapté à notre application. Ce type de menu positionné en bas est de plus en plus utilisé par les applications mobiles car il affiche clairement les fonctionnalités de l'application, il réduit de 22% le temps de navigation et c'est la meilleure zone ambidextre, accessible d'une main avec le pouce.

Police

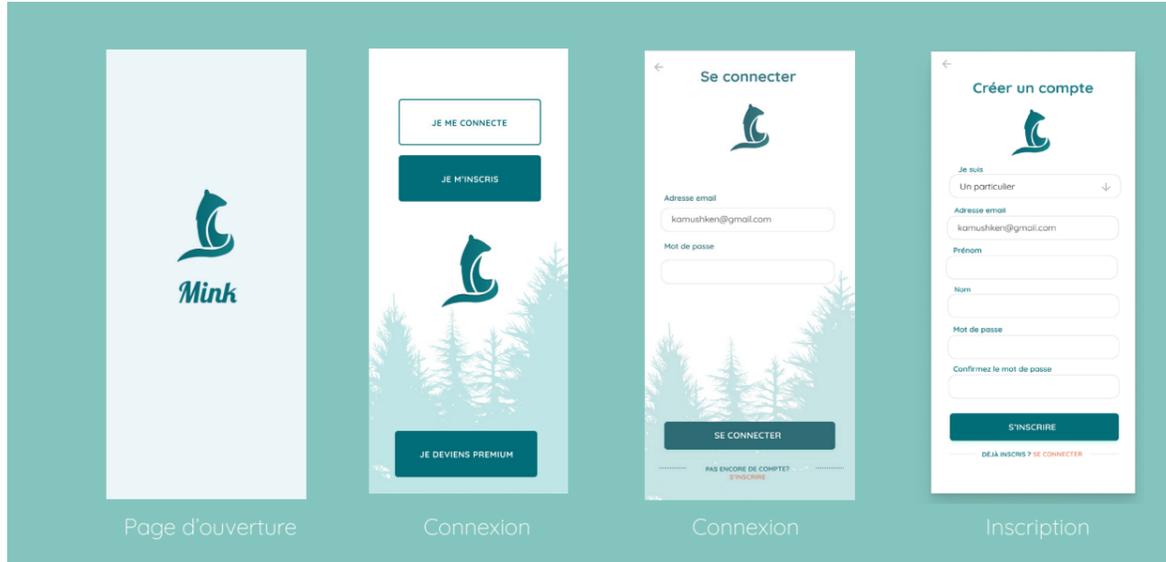
Ajout d'une police secondaire

Commande

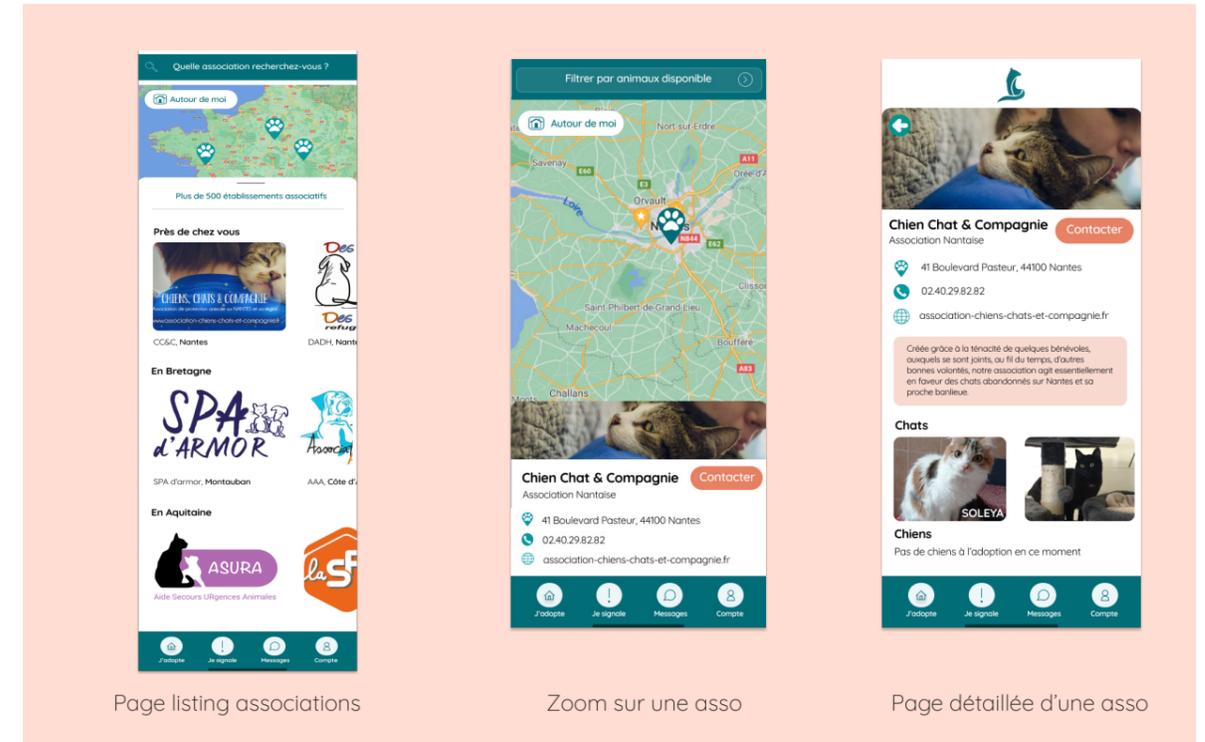
Ajout d'une commande vocale pour la recherche. Chaque icône possède un texte alternatif permettant au lecteur d'écran de communiquer verbalement à l'utilisateur

Maquettes

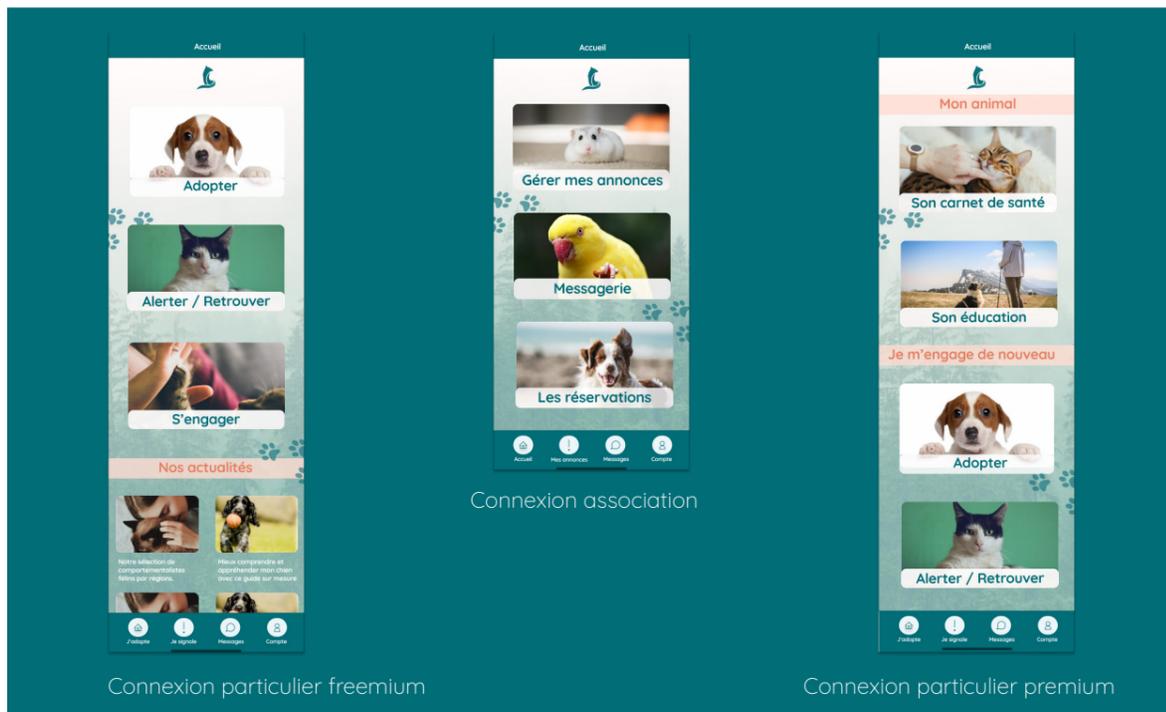
Partie connexion



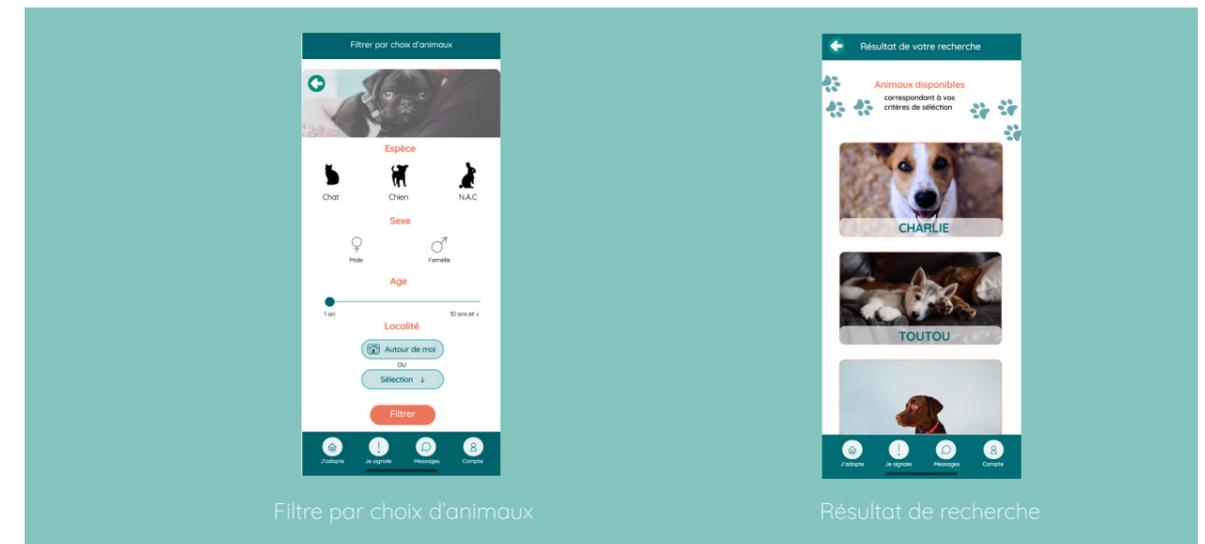
Partie adopter



Partie accueil



Partie filtre



Partie fiche animaux et réservation



Fiche de l'animal



Bouton je reserve

Comprendre et appréhender notre application



COULEURS

Nous avons utilisé essentiellement 3 couleurs pour ne pas perdre l'utilisateur durant son parcours.



UNITÉ

L'homogénéité des couleurs et des polices a été pensée durant la création de notre maquette. Les couleurs des boutons, des typographies, l'utilisateur a des repères visuels similaires tout au long du parcours de l'application.



LISIBILITÉ

Les contrastes des couleurs ont été étudiés pour que la lisibilité soit claire. Globalement les textes sont assez grands afin de voir l'information rapidement.



DISPOSITION

La disposition de l'accueil et des pages de référencement ont été inspirées par les grandes applications tendances du grand public (air bnb, le bon coin, vinted...) pour que l'utilisateur ne soit pas perdu durant son chemin et retrouve une disposition qui lui est familière.



LES FORMES

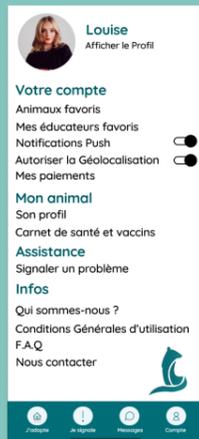
La majorité des formes de notre application sont rectangles arrondies avec un border radius de 10.



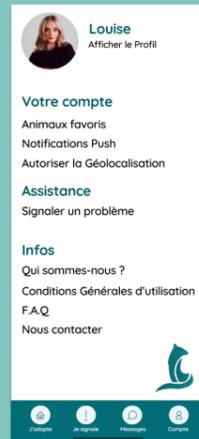
LES ICONES

Il y a peu d'icônes sur notre application car c'est avant tout un listing d'associations et d'animaux, les icônes utilisés sont pour l'accessibilité (retour en arrière avec des flèches) et aussi dans la partie filtre d'animaux pour pouvoir sélectionner rapidement sa recherche.

Partie compte de l'utilisateur



Compte utilisateur premium



Compte utilisateur freemium



Qui sommes-nous ?

Approche technique



Approche fonctionnelle et technique

Particuliers

Après avoir créé un compte en tant que particulier en remplissant un formulaire avec les informations sur son profil, il peut se connecter sur l'application afin d'accéder au contenu. Sur la page d'accueil on trouve une section concernant l'adoption d'un animal avec un lien qui nous emmène sur la page adopter. On trouve

également une section pour alerter un animal en danger ou perdu ainsi qu'une autre section pour faire un don. En bas de la page se trouve les actualités concernant les associations, les animaux ou les nouveautés de notre application. Le menu est constitué de 4 onglets dont un pour adopter un animal, un

pour signaler un animal, un onglet messagerie et enfin un pour accéder à son compte. Lapageadopter comprend une carte référençant les associations d'adoption d'animaux. L'utilisateur peut entrer une localisation ou alors il peut aussi se géolocaliser grâce au bouton « Autour de moi ».

Si l'utilisateur a choisi la carte, il peut chercher une association près de chez lui et en sélectionner une en cliquant sur l'icône affichée sur la carte. Une courte description sera présente en bas de la carte et l'utilisateur accédera à la page détaillée de l'association choisie en cliquant sur le bouton contacter. La page détaillée de l'association contient les informations principales sur celle-ci qui permettent de la contacter, une description ainsi que les

animaux disponibles dans cette association. L'utilisateur peut également rechercher des animaux sur la page du choix de l'association, avec un système de filtre il peut accéder aux animaux disponibles à l'adoption sur l'application en cliquant sur le bouton filtrer par animaux en haut. Si l'utilisateur souhaite effectuer une recherche par filtres, il accède à une page qui contient un filtre pour l'espèce (Chat, Chien ou NAC), un filtre pour

le sexe, un pour l'âge de l'animal et la localité avec toujours la possibilité de se géolocaliser. Après avoir filtré ses choix, l'utilisateur arrive sur la page des animaux disponibles à l'adoption qui correspondent à ses critères de sélection. Il peut faire défiler la page vers le bas jusqu'au dernier animal disponible. S'il souhaite en savoir davantage sur l'animal il doit cliquer sur la photo pour accéder à la page détaillée de l'animal.

La page détaillée de l'animal contient les informations principales et une description de l'animal ainsi que les coordonnées de l'association. L'utilisateur a la possibilité de contacter l'association en bas de la page ou de réserver l'animal en haut directement avec un bouton en payant un acompte couvrant les frais liés à l'adoption d'un animal.

Si la personne a adopté un animal, elle pourra bénéficier d'un accompagnement (suivi santé de son animal) payant et obtenir des tarifs avantageux auprès de partenaires. Cette partie est optionnel mais permet de générer des revenus. L'utilisateur peut accéder à son compte en cliquant sur l'icône mon compte dans le menu en bas. On y trouve toutes les

informations sur son profil, ses animaux favoris, une partie assistance et une partie sur les CGU. Si l'utilisateur a opté pour l'option payante afin d'avoir un suivi personnalisé de son animal, il possèdera un compte premium et il aura des options supplémentaires dans la partie compte comme ses éducateurs favoris.

Associations

Notre application permet également de s'inscrire en tant qu'association. Le formulaire d'inscription est donc différent de celui d'un particulier. Après s'être connecté, l'association arrive sur la page d'accueil divisé en 3 parties avec un lien qui redirige vers la page pour

gérer les annonces, une pour la messagerie et la dernière partie pour les réservations. La page pour gérer les annonces permet de créer une nouvelle annonce. Seules les associations peuvent déposer des annonces.

Elles peuvent également accéder à cette section dans la page mon compte. Les associations peuvent également gérer les réservations et répondre aux messages des particuliers via une messagerie interne.

Diagramme de cas d'utilisation

En UML, ces représentations permettent d'identifier les grandes fonctionnalités et de les organiser en fonction des besoins de nos différents types d'utilisateurs. Ces diagrammes identifient également les interactions entre le système et ses acteurs. Sur ce diagramme, les principales fonctionnalités de notre application mobile sont représentées ainsi que les deux acteurs.



Recherche et développement

Présentation des technologies utilisées



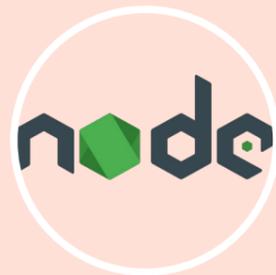
Ionic

Ionic est un framework conçu avec Apache Cordova et Angular en partie open-source permettant de construire des applications mobiles hybrides en utilisant les technologies WEB (HTML, CSS et JavaScript). Le Framework Ionic possède beaucoup de composants et de fonctionnalités UI qui permettent de construire de belles applications.



Firebase

Firebase est une technologie serverless développé par Google. Elle permet d'héberger dans un cloud une base de données NoSQL, des fichiers (images, PDF ...) et des fonctions. La meilleure caractéristique est que le stockage des données est au format JSON.



NodeJS

NodeJS est un environnement d'exécution permettant d'utiliser le JavaScript côté serveur. Grâce à son fonctionnement non bloquant, il permet de concevoir des applications en réseau performantes, telles qu'un serveur web, une API.

J'ai choisi ces technologies pour plusieurs raisons. Tout d'abord, n'étant pas très à l'aise avec le Framework mobile React-Native et ayant déjà développé des applications avec Angular, j'ai préféré utiliser le Framework mobile Ionic.

Je trouve également que Ionic (qui utilise Angular) est le Framework mobile le plus simple à prendre en main que je connaisse. Il fournit un kit de développement d'applications riche en fonctionnalités : bibliothèque de blocs frontend, des composants UI, etc.

Le temps de développement avec cette technologie est aussi plus rapide car il y a un code unique pour plusieurs plateformes.

Concernant Firebase c'est le gestionnaire de base de données gratuit le plus efficace du moment. Il permet d'augmenter l'efficacité, mais également la simplicité pour créer une première application Android. On peut également faire beaucoup de choses avec le service gratuit de Firebase, ce qui est amplement suffisant pour un débutant.

L'authentification est très simple à mettre en place et garantit une sécurité grâce à des SDK, des bibliothèques d'interface utilisateur et des services côté serveur faciles à intégrer pour vérifier les utilisateurs.



Conclusion



Cette application, au vu de son marché et de sa concurrence, pourrait voir le jour d'un moment à l'autre. En effet, après avoir constaté le nombre de concurrents ainsi que leurs faiblesses, nous avons pu au fur et à mesure réorienter notre positionnement en termes de stratégie et de fonctionnalités.

Le fait d'intégrer une messagerie instantanée, d'axer les recherches sur la liste d'associations et non pas les animaux est purement stratégique. Nous ne voulons pas ressembler à des applications existantes qui proposent une focalisation sur les animaux à l'adoption mais vraiment les associations pour les désengorger et leur faire une belle visibilité et de référencement.

Mink est une application qui sert autant aux associations pour gérer en temps réel leurs annonces, qu'aux particuliers. Tout le monde y gagne. Alors qu'attendez-vous pour la télécharger ?



Wood photo created by wirestock - www.freepik.com

Retours individuels

“Pour moi, ce projet a été menée avec une équipe du tonnerre tout au long de l’année. Malgré nos faiblesses au départ, pas de designer et de e-business dans notre groupe, nous avons essayé de mettre toute notre énergie et nos connaissances en commun pour monter un dossier cohérent et complet. Cela m’a permis de me découvrir une vraie passion pour le maquettage d’application et de renforcer mes connaissances et compétences dans le design en utilisant des logiciels créatifs que je ne connaissais pas. J’ai adoré travailler avec mon équipe et surtout pour un sujet qui me tiens tant à cœur, merci à elles de m’avoir suivi dans cette aventure et j’espère qu’il vous a plu autant qu’à moi !”

S
O
L
E
N
E

B
L
A
N
C
H
E

“Au départ j’ai eu beaucoup de mal à voir où on allait, il y avait beaucoup d’idées et on ne savait pas trop quoi garder, quoi faire. D’autant plus que sans webdesigner, il était difficile de savoir ce qui était faisable ou non. Au final, on a su s’écouter et faire quelque chose qui pourrait réellement exister aujourd’hui, je suis très fière de ce projet mené avec succès par toute l’équipe !”

“Ce projet m’a parlé dès le début et il était hors de question que j’en fasse un autre. Ca a été difficile au début car il fallait s’accorder selon nos compétences propres pour palier à ce que nous pensions être une faiblesse (le fait que nous soyons 3 webmarketing). Nous avons cependant découvert que ca ne l’était pas car nous avons chacune un parcours différents et par conséquent des visions et façon de travailler différentes. C’est ce dont je suis le plus fière, que nous ayons su nous faire confiance et faire confiance à nos capacités.”

C
E
C
I
L
E

N
O
E
M
I
E

“My Digital Project a été ce qui me manquait dans mon cursus, c’est-à-dire un projet de groupe. Ce projet m’a permis de mieux comprendre comment fonctionne le travail de groupe et comment s’organiser. Notre groupe n’était pas très hétérogène car composé de 3 personnes en webmarketing et moi-même en développement web mais nous avons su progresser et avancer ensemble pour construire une application. Etant plutôt habituée à développer des sites web, j’ai dû apprendre comment fonctionnait le développement d’une application mobile et les technologies à utiliser. Le sujet était très intéressant et nous tenait toutes à cœur ce qui nous a permis de réussir à mener ce projet !”

Annexes



Charte Graphique

01

Application Mink



Sommaire

03 Pitch et Slogan

08 Nuancier et explications

04 Charte Logotype - Logo

09 Typographies

05 Règles d'usages

10 Interdits

06 Déclinaisons du logo

07 Couleurs



Pitch de présentation

03

Mink est une application d'adoption d'animaux mais avant tout une plateforme de référencement de toute les associations partout en France.

Grâce à notre application, associations et particuliers y trouve leur compte, mais ceux qui y gagnent le plus ce sont tous ces animaux qui attendent leur seconde vie

Slogan

“ Il est encore temps pour vous de faire une bonne action, aidons les associations ! Adopter un animal n'a jamais été aussi facile. ”



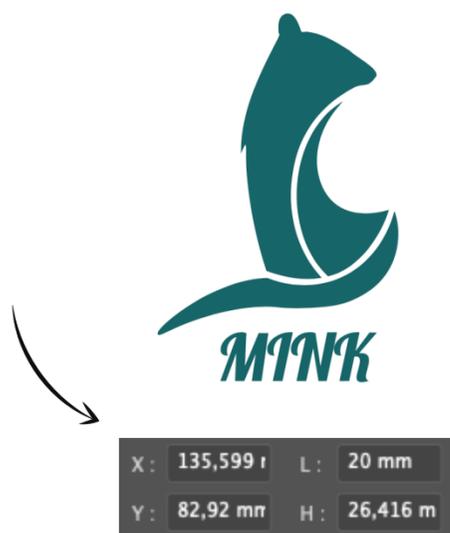
Logo



Le logo de **Mink** représente un vison, Mink signifie vison en Anglais. Il représente un animal en voie de disparition critique à cause du piégeage ainsi que l'artificialisation des cours d'eau où il vit. La couleur du logo est verte foncé, ce qui représente la nature.



Règles d'usages



Taille minimale d'utilisation du logo
93 x 146 px
(support web ou imprimé)



La zone de protection doit être au
minimum égale au M de Mink



Déclinaisons du logo

06

Sur fond blanc



Ses autres couleurs



En nuance de gris



Taille de l'application



Blanc sur fond bleu



07

Couleurs

Couleur principale



RGB : 0, 109, 119

CMJN : 100, 8, 0, 53

Couleurs secondaires



RGB : 131, 197, 190

CMJN : 34, 0, 4, 23



RGB : 237, 246, 249

CMJN : 5, 1, 0, 2



RGB : 255, 221, 210

CMJN : 0, 13, 18, 0



RGB : 226, 149, 120

CMJN : 0, 34, 47, 11



Explication du nuancier

08

#006D77

#83C5BE

#EDF6f9

#FFDDD2

#E29578

Le vert foncé/canard exprime l'espoir, le hasard et la nature avec le vison et les animaux

Le vert d'eau exprime l'espoir et la nature mais de façon plus douce.

Le bleu clair est omniprésent dans nos vies, le bleu est synonyme d'évasion et symbole de fidélité, de sagesse, de justice.

Le rose/beige est une couleur qui instaure instantanément une atmosphère sereine et qui favorise la détente.

Le orange pour la positivité c'est une couleurs stimulante pour les sens et l'intellect. Teintée de joie, d'optimisme et d'épicurisme.



Typographies

Du logo

Mink

Lobster



De l'application

Mink

Quicksand

Quicksand bold

Quicksand light



Interdits



Pas de changement de typographie sur le logo



Interdiction d'utiliser le logo sur un fond noir



Pas d'inclinaison du logo



Aucun changement de couleur or ceux utilisés dans les déclinaisons

