

## Dynamiser l'usage d'une application mobile

### Objectifs :

- Optimiser le nombre de téléchargements de l'application
- Augmenter la fréquence d'utilisation de l'application pour chacun de ses utilisateurs

### A quelle situation répond cette prestation :

- Cette prestation fait partie de l'opération de cadrage initial, préalable à la réalisation d'une application mobile – elle est nécessaire pour garantir que l'écosystème mis en place, ce qui va être développé et la manière dont l'application sera distribuée et promue, sont en adéquation avec les moyens investis et les objectifs visés
- Cette prestation peut aussi être mise en œuvre à posteriori, pour analyser les raisons d'une divergence entre les objectifs et la réalité d'usage d'une application et proposer des pistes d'amélioration

### Modalités :

- Prestation d'assistance technique sous forme d'ateliers, animés par Neomades et auxquels participent les acteurs clés de l'éditeur de l'application
- Entre 2 et 4 ateliers de 3 heures selon la complexité et le nombre d'applications prévu
- Rédaction de documents de travail intermédiaires incrémentaux
- Dans le cas d'une application préexistante, analyse préalable par Neomades de l'existant

### Participants :

- Pour le client : représentants du commerce, du marketing, chef de projet mobilité en charge du projet examiné – éventuellement responsable informatique
- Pour Neomades : Consultant mobilité et chef de projet fonctionnel

### Livrables :

- Document de recommandations au format PDF
- En option, un chiffrage des actions

### Les questions abordées :

- Positionnement de l'application : quels objectifs - quelles cibles – quels utilisateurs – quelles fonctionnalités - intégration dans le reste de l'offre du client ...
- Approche business : modèle de vente de l'application – modèle de distribution – type de support – bénéficiaires clients – cohérence avec le « core business »
- Lancement : accompagnement en marketing / communication – incentive client – incentive équipe commerciale – partenariat – animations - expérimentation
- Application : statistiques – viralité – évaluation – animation de communauté – développement de notoriété – qualité – différenciation – cycle de vie – couverture du parc – facilité d'usage – modalité d'usage