

GNG2501
Introduction à la gestion et au développement de produit

Livrable de projet D - Conception détaillée, prototype 1 et BOM

Titre du projet : Soutien en santé mentale

Soumis par:

GNG2501 - Groupe F2.5

Jedd Song, 300132948

Benoît Gratton, 3000113032

Félina EBO, 300033563

Leopold Djondo, 300048640

Enseignant: Patrick Dumond

08 Octobre 2020

Université d'Ottawa

Table des matières

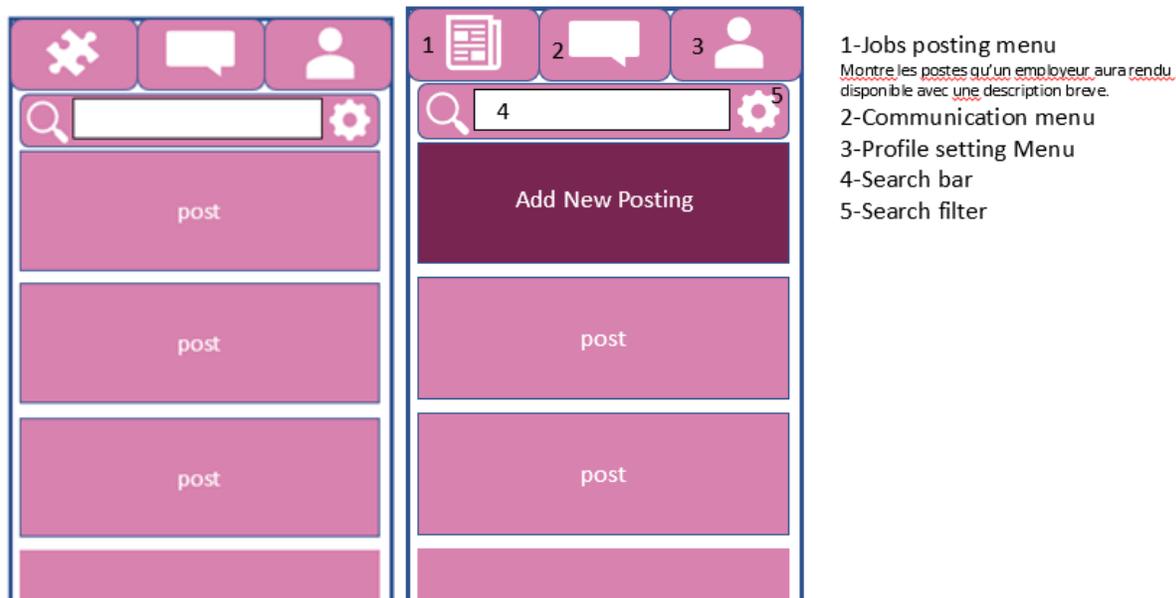
Table des matières	2
Introduction	3
1. Résumé de la rétroaction de notre client Sébastien reçue lors de notre deuxième rencontre ..3	
○ Rappel sur concept préliminaire du livrable C:	3
○ Résumé de la rétroaction du client:.....	4
2. Développement d'un concept détaillé et mise à jour de notre concept :	5
3. Définition des hypothèses de produit les plus critiques :.....	6
4. Création du premier prototype du produit utilisé pour faire l'essai de ces hypothèses :.....	6
5. Documentation du prototype et explications du fonctionnement :.....	6
6. Essai du prototype, analyse et évaluation de sa performance	6
7. Les grandes lignes sur ce que votre équipe a l'intention de présenter à vos clients.....	7
Conclusion	8

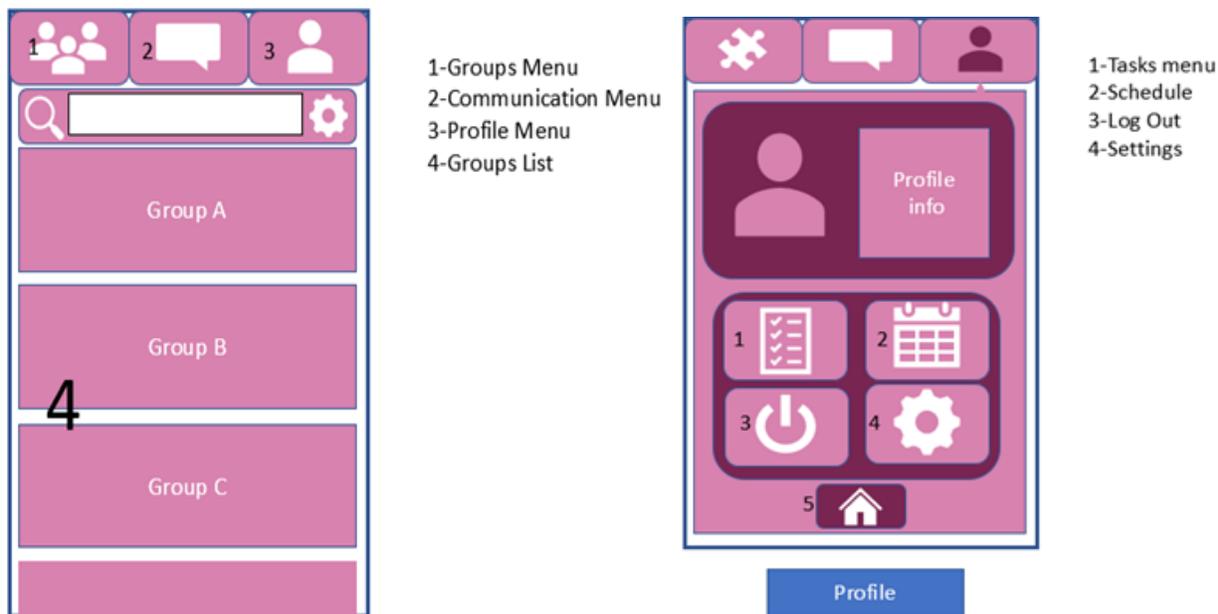
Introduction

Un prototype est un modèle préliminaire d'un produit construit pour essayer un concept ou un processus afin d'apprendre quelque chose. Il a quatre utilisations principales : la communication, l'apprentissage, l'intégration et le jalon. Il est important lors de l'élaboration d'un projet car il permet de valider certaines hypothèses, de tester certaines fonctionnalités cibles du concept final et d'obtenir de la rétroaction du client par rapport à ses besoins. L'objectif de ce rapport est de fournir des détails sur notre concept et de construire un prototype pour faire l'essai de la fonctionnalité et des spécifications cibles les plus critiques du produit final puis de fournir une nomenclature des matériaux (BOM) pour le prototype final. Le prototype utilisé dans notre livrable sera un prototype à fidélité faible. Il sera analytique et ciblé.

1. Résumé de la rétroaction de notre client Sébastien reçue lors de notre deuxième rencontre

- Rappel sur concept préliminaire du livrable C:



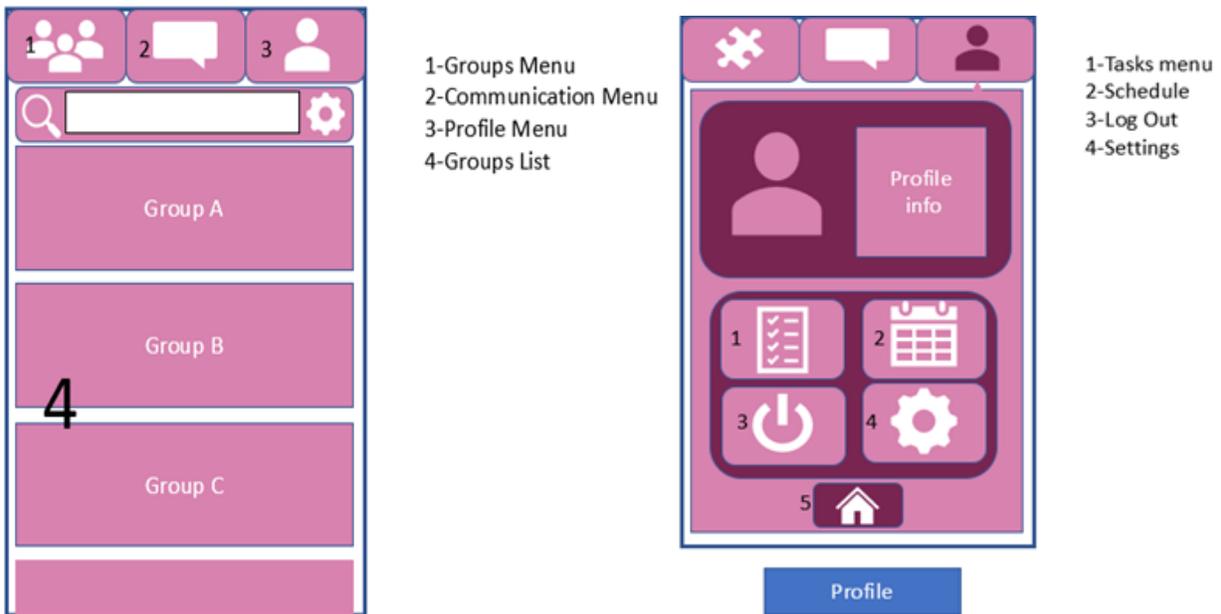
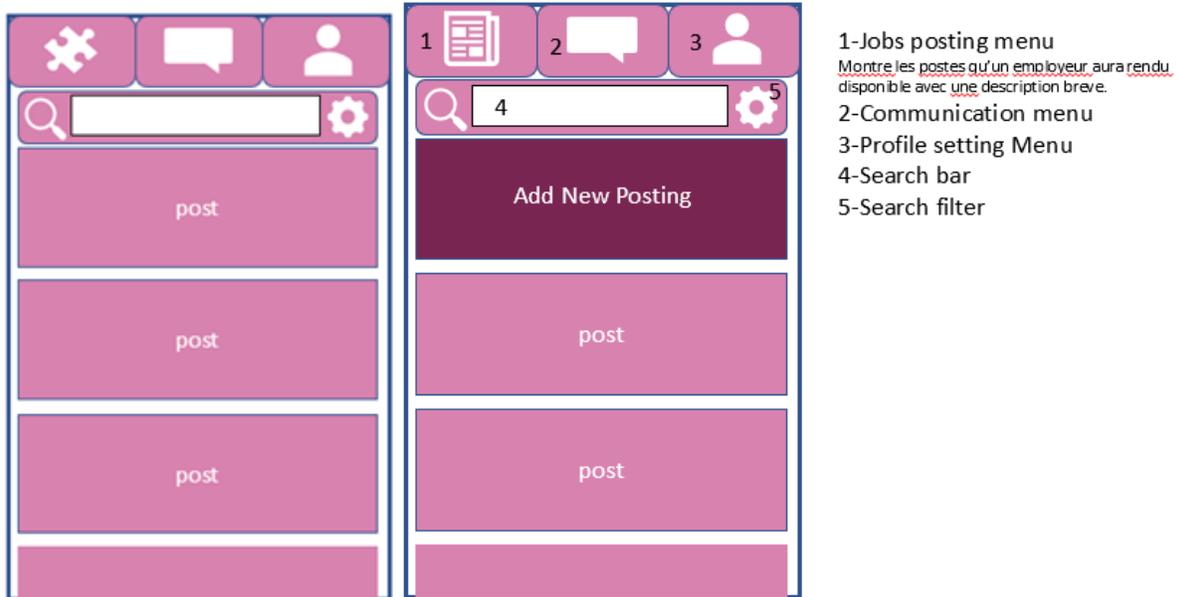


○ Résumé de la rétroaction du client:

- Le client souhaiterait avoir des jeux qui permettent aux utilisateurs de relaxer. Il a mentionné comme exemple “la cohérence cardiaque” qui permet de se détendre à l’aide d’exercice de respiration.
- La fonctionnalité de chat peut être limitée aux entreprises et aux groupes d’aide. Le AI Chatbox donnera des informations rapides sur une entreprise et pourra rediriger vers un agent qui pourra communiquer plus en détail. Le client voudrait également que l’intelligence artificielle puisse suggérer des contacts vers des services d’aide pour des personnes ayant des discours d’automutilation(menace de suicide).
- Il a donné un avis favorable sur le concept permettant aux utilisateurs de participer a des événements communautaires notamment par zone géographique de même que le calendrier d’événements.
- Une inquiétude a été émise par rapport à la sensibilité des données des utilisateurs. Seul un administrateur pourrait avoir accès aux données sensibles. Ces informations peuvent être utilisées pour recommander des services aux utilisateurs.
- Le client a favorisé le développement sur Android à celui sur IOS ou via Web.

2. Développement d'un concept détaillé et mise à jour de notre concept :

À partir de la rétroaction obtenue lors notre rencontre client, notre équipe a pu confirmer que le concept mis en place dans le livrable C tenait la route. Ainsi nous avons gardé le même concept.



3. Définition des hypothèses de produit les plus critiques :

L'application sera organisée de manière propre et professionnel. Il y aura des menus différents pour chaque fonctionnalité demandée par le client. Ceci-dit, il y aura 5 différents onglets de navigations pour les patients, mais moins pour les deux autres types. Ceci est dû au fait que les patients auront plus de fonctionnalités telles que la recherches de postes de travail et d'employeurs, les jeux, la messagerie et le profil plus détaillé et descriptif. Les autres types n'auront pas besoin de toutes ces fonctionnalités. Finalement, l'application ne sera pas trop complexe pour réduire sa taille le plus possible. Il y aura le moins de clics possibles pour effectuer une opération.

4. Création du premier prototype du produit utilisé pour faire l'essai de ces hypothèses :

L'objectif de ce prototype est de tester l'effet wow de l'application, la facilité d'utilisation des interfaces, la personnalisation des interfaces et la fonction qui permet aux utilisateurs de se regrouper et de communiquer. Notre équipe a opté pour un prototype à fidélité faible qui sera analytique et ciblé.

Voir le fichier pdf « Prototype 1 FA2.5 » joint au livrable pour une représentation visuelle du prototype. Ou cliquez [ICI](#).

5. Documentation du prototype et explications du fonctionnement :

Voir le fichier pdf « Prototype 1 FA2.5 » joint au livrable pour une explication détaillée du fonctionnement du prototype. Ou cliquez [ICI](#).

6. Essai du prototype, analyse et évaluation de sa performance

Le prototype peut être testé [ICI](#).

Tableau 1 : Analyse et évaluation du prototype

Spécifications	Version minimale de l'OS	Design de l'hub central	Critère d'accès	Esthétique	Taille de l'application
Valeurs attendues	Android 6.0 IOS 12	Onglets de navigation <= 4	Nécessite d'être login pour utiliser	Minimaliste dans des teintes claires et/ou chaudes	<= 4 GB (Apple) <= 100 MB (Android)
Valeurs du prototypes	Design Android	4 à 5 selon le type de compte utilisateurs >5 si l'on compte les posts d'activités	Nécessite d'être login pour utiliser	Noire et blanche avec quelques touches de couleurs, Police non définie	NAN - La taille du wireframe n'est pas indicative de la taille future de l'application

Il correspond aux spécifications cibles que sont la structure de l'application, facilité d'utilisation et l'Operating System a utilisé, dans notre cas Android, mais non aux attentes dans le design et l'esthétique. Si l'esthétique peut être uniformisée dès le prototype 2 et que la taille de l'application sera gérée en cours de production, les fonctions désirées par le client pourraient ne pas correspondre au design de hub central qui avaient été établies. Cependant l'hypothèse que ces fonctions auraient du sens et pourraient cohabiter dans une application mobile, ne serait-ce qu'en tant que wireframe, est confirmée par le prototype 1.

7. Les grandes lignes sur ce que votre équipe a l'intention de présenter à vos clients

Lors de notre prochaine rencontre nous présenterons un premier prototype à notre client avec les fonctionnalités cibles qui ont été abordées lors des deux premières rencontres.

Il y aura une interaction de base avec l'application :

- écran de connexion ;
- fonctionnalités d'un patient ;
- fonctionnalités d'un employeur ;
- fonctionnalités d'une aide aux patients.

Nous attendons un retour sur le design de l'application, visuel et fonctionnel. Il sera aussi l'occasion de clarifier certains points qui ont été soulevés lors de la deuxième rencontre, notamment sur la sécurité et l'usage des données utilisateurs et la fonctionnalité de chat.

Nous présenterons également les nouvelles idées que nous aurons sur le développement

Conclusion

Pour conclure, en tenant compte de nos spécifications cibles et hypothèses de départ, nous avons pu mettre en place un premier prototype qui permet de tester, visualiser et confirmer certaines fonctions de notre concept final. Nous avons ensuite testé, analysé et évalué ce prototype et avons conclu qu'il confirme toutes nos hypothèses en majorité. Nous prévoyons obtenir de nouveau de la rétroaction de la part de notre client pour mieux améliorer nos fonctions pour le prototype 2. Les prochaines étapes prennent en compte la présentation de l'évolution du projet devant nos camarades de classe et l'établissement d'un modèle d'affaire.