

GNG2501

Introduction à la gestion et au développement de produit

Livrable de projet C - Conception préliminaire

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

01 Octobre 2020

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières.....	2
Liste de figures.....	3
Liste de tableaux	4
Introduction	5
1- Clarification des fonctionnalités de base	5
2- Concepts de produit des membres de l'équipe.....	6
3- Analyse et évaluation des solutions fournies à partir des spécifications cibles	14
4- Choix des solutions prometteuses basé sur l'évaluation	16
5- Développement d'un concept d'équipe	17
6- Représentation visuelle du concept de groupe.....	17
7- Rapport entre le concept du groupe et les spécifications cibles.....	20
Conclusion	20

Liste de figures

Figure 1 Clarification des fonctionnalités de base.....	5
Figure 2 Solution 1.1.....	6
Figure 3 Solution 1.2.....	7
Figure 4 Solution 1.3.....	8
Figure 5 Solution 2.1.....	9
Figure 6 Solution 2.2.....	10
Figure 7 Solution 3.1.....	11
Figure 8 Solution 4.1.....	12
Figure 9 Solution 4.2.....	13
Figure 10 Solution 4.3.....	13
Figure 11 Écran d'accueil pour un utilisateur.....	17
Figure 12 Écran d'accueil pour un employeur	18
Figure 13 Écran d'accueil pour une aide.....	19
Figure 14 Menu de gestion de profil	19

Liste de tableaux

Tableau 1 Matrice d'évaluation de concept	16
---	----

Introduction

La génération de concept est un processus divergent qui consiste à créer le plus de concepts possibles. Par la suite ces concepts seront analysés, évalués et classés à l'aide de différentes techniques afin de réduire le nombre de solutions et de prioriser les meilleures. Cette étape est importante lors de la réalisation d'un projet car il permet d'avoir une idée plus développer de la solution finale et permet d'évaluer la portée des objectifs et les risques qui y sont liés. L'objectif de ce livrable est de développer un concept pour notre produit qui respect les spécifications cibles.

1- Clarification des fonctionnalités de base

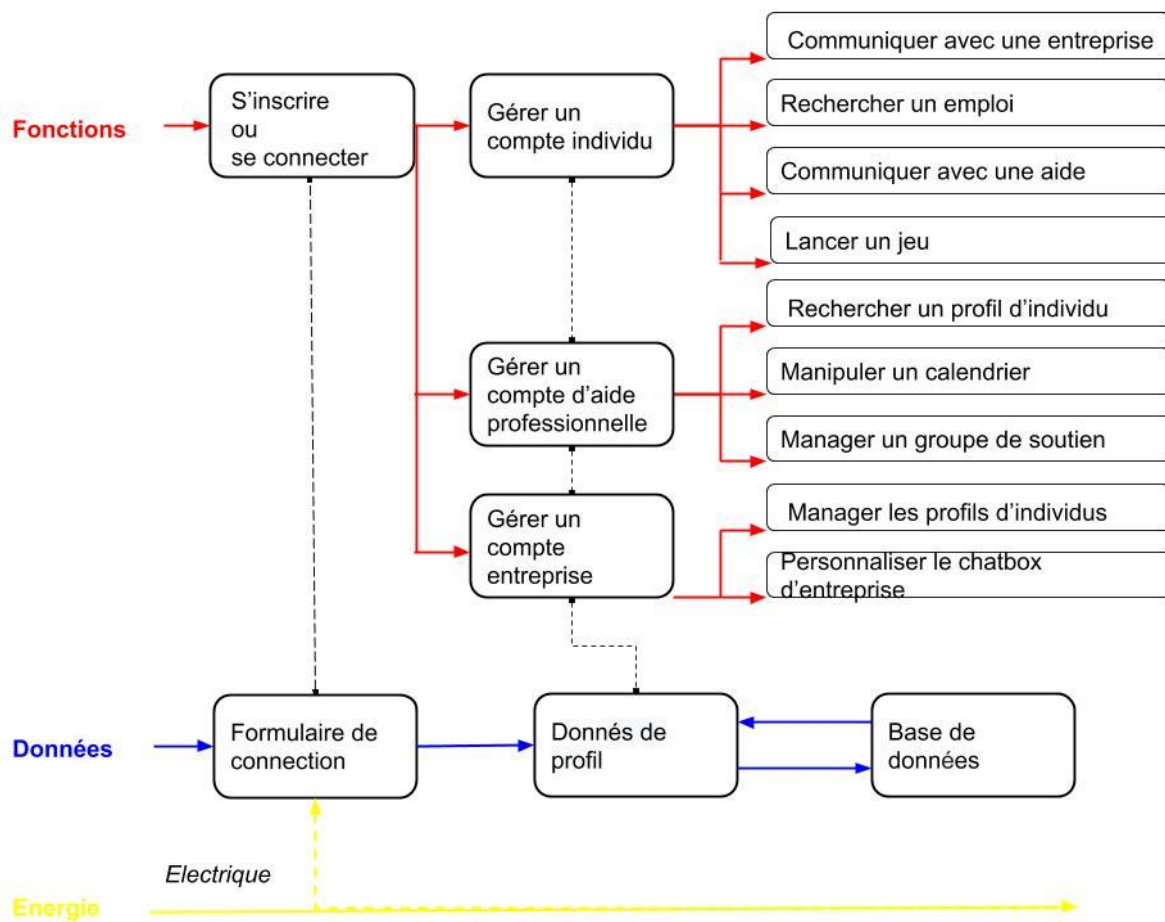


Figure 1 Clarification des fonctionnalités de base

2- Concepts de produit des membres de l'équipe

1. Membre 1 : Benoît Gratton

1.1.

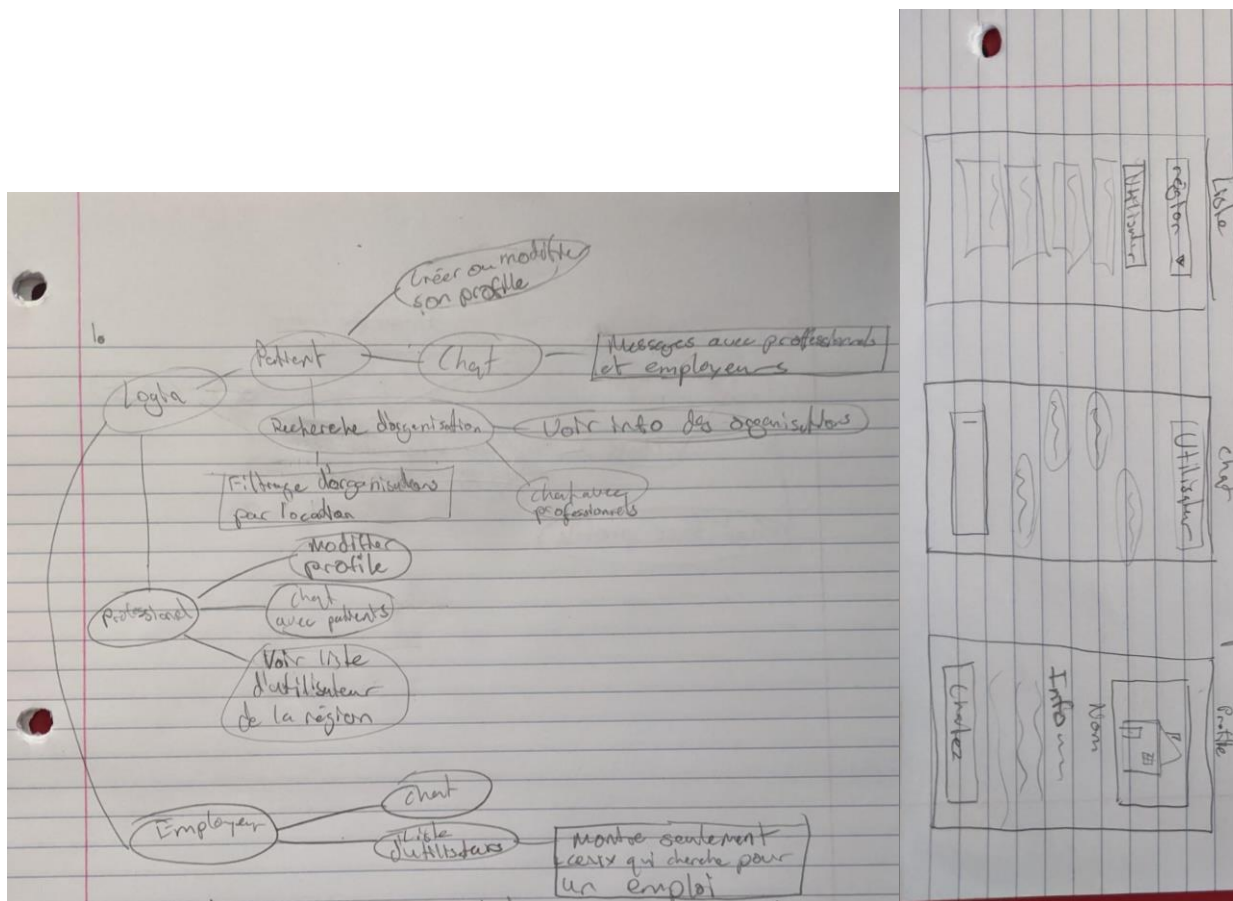


Figure 2 Solution 1.1

L'application a comme but de trouver des contacts et se connectés ensemble. Donc, pour les patients, ils peuvent chercher à l'aide d'un programme de filtrage de liste, un professionnel ou une organisation qui peuvent lui aider, ou un employeur qui pourrait lui employer. Les organisations et professionnels recevront des messages et des demandes et pourront les répondre.

Aussi, les patients pourront voir les informations des organisations et des employeurs, comme les heures d'ouverture, leur adresse, leurs contacts email ou téléphonique, etc.

1.2.

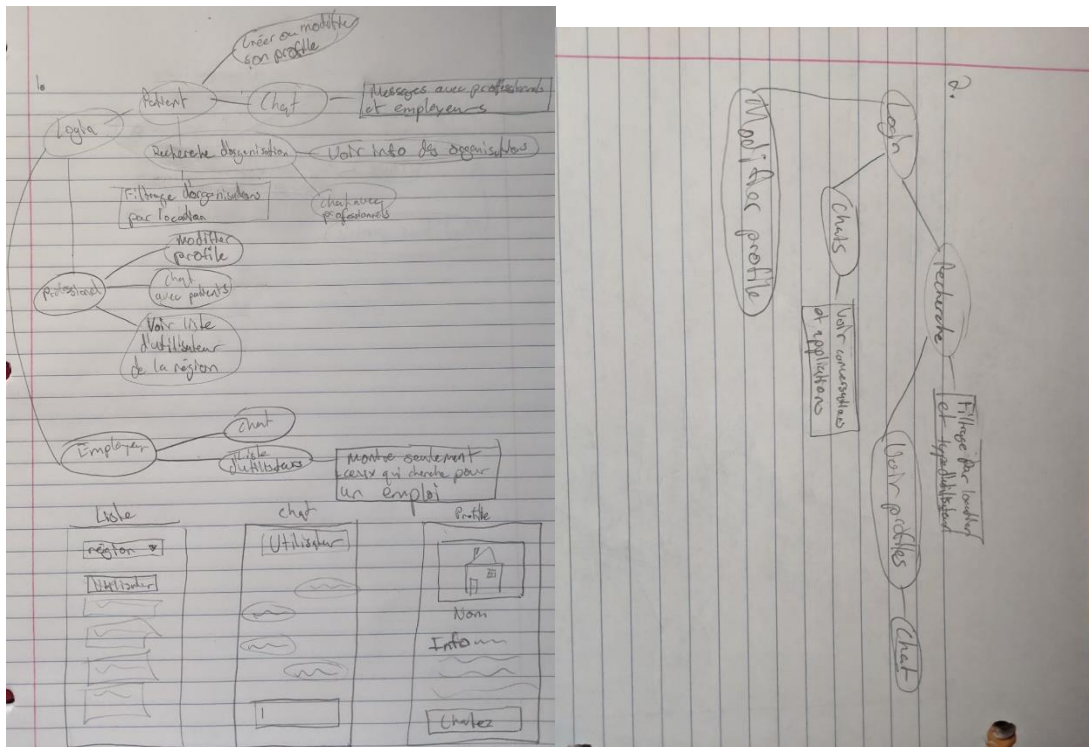


Figure 3 Solution 1.2

Tout le monde a les mêmes fonctions, tout le monde peut rechercher des emplois, des professionnels. Il faut spécifier le type d'utilisateur qu'on recherche. Le reste est similaire à 1.1.

1.3.

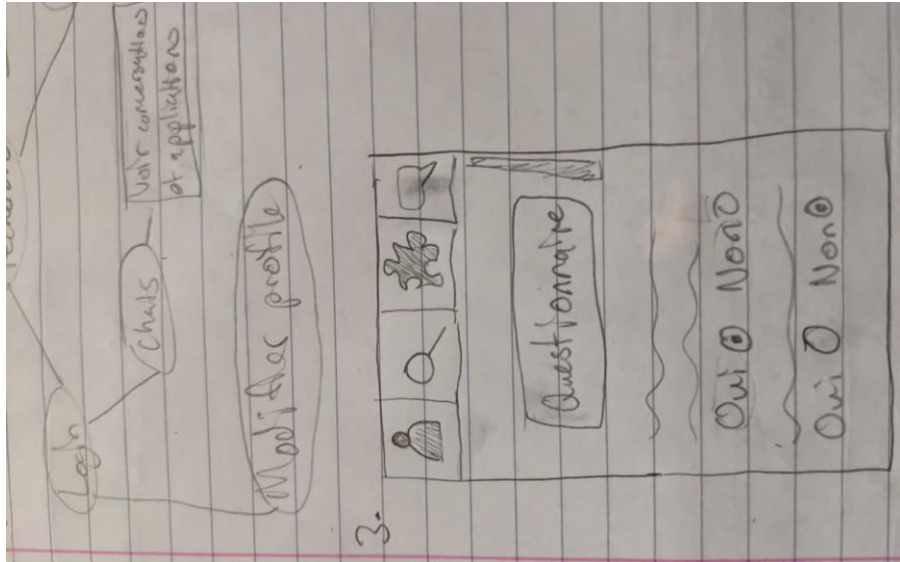


Figure 4 Solution 1.3

L'application comprend des jeux, des informations personnalisés à l'utilisateur, une messagerie, une recherche d'autre utilisateur (soit professionnels, organisations ou employeurs) et profile modifiable. Le jeu pourra aider avec la santé mentale de l'utilisateur, et les informations personnalisés seront données après avoir répondu un questionnaire, ce qui fera en sorte que l'info soit pertinente au patient.

2. Membre 2 : Jedd Song
2.1.

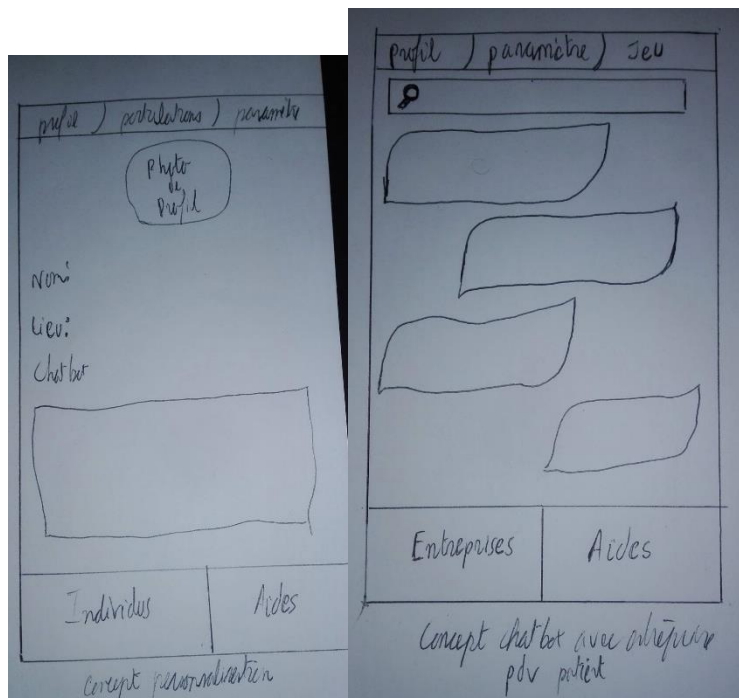


Figure 5 Solution 2.1

Il s'agirait d'une application mobile qui demande de spécifier le type de compte au moment de l'inscription et offre une fois connectée deux onglets, correspondant aux deux types de comptes autres que celui de l'utilisateur actuel: toutes les sous-fonctionnalités prévues sont réparties selon ces onglets et en marge de selon il y a des paramètres de comptes et de personnalisation de pages. Les individus pourraient postuler sur la page des entreprises ou se renseigner via clavardage, et, participer aux activités de groupes des aides, vérifier les événements de leur zone. Les aides pourraient créer des groupes d'individus dans un forum ou consulter les profils des individus avec qui elles sont associées, et, fournir des informations au entreprises qui le demandent.

2.2.

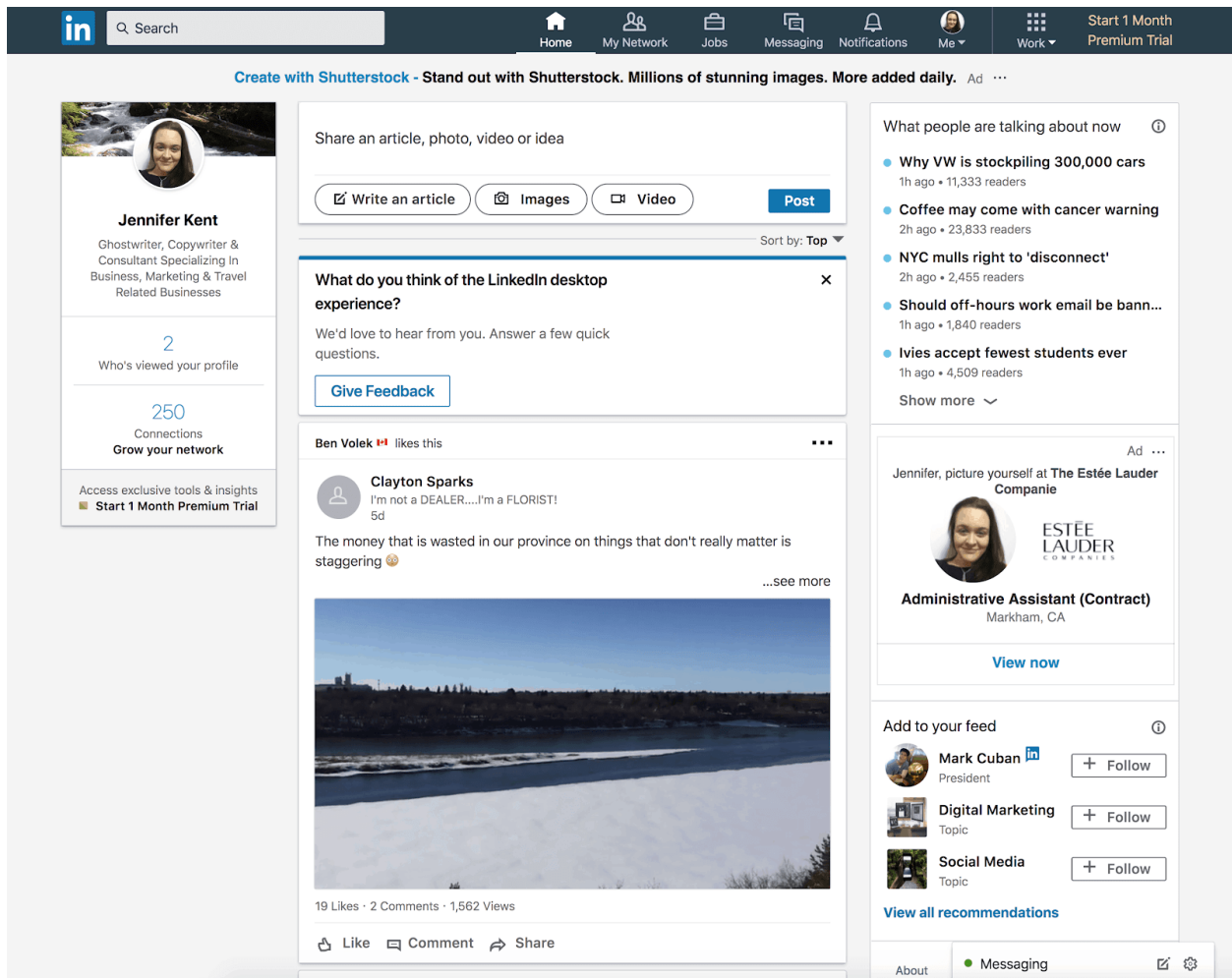


Figure 6 Solution 2.2

La solution serait de s'inspirer du fonctionnement de LinkedIn: homepage remplie des activités des autres utilisateurs -> onglet de recherche d'activités/emplois -> onglet de gestion du profil. Elle serait sous forme web comme mobile et prendrait en charge une fonction de messagerie. Ci-dessus est représentée l'interface de LinkedIn dont on peut s'inspirer.

2.3.

La solution serait de faire un système de messagerie par bloc de textes. Ainsi chaque type d'utilisateurs auraient une forme de chatbox et pas seulement les entreprises. Un utilisateur s'inscrit et personnalise son profil afin de répondre à des questions usuelles ou certains mot-clés, ce qui éviterait la charge mentale des notifications et la fatigue de devoir manuellement répéter des processus similaires. Elle maintient tout de même un système de communication directe entre utilisateurs, bloquant seulement celle entre individus sans invitations pour des raisons de protection de vies privées. Le design serait un hub unique (outre l'onglet des paramètres) avec une barre de recherche pour trouver des utilisateurs et un rapport des messages que la chatbox a jugés directs.

3. Membre 3 : Leopold Djondo

3.1.

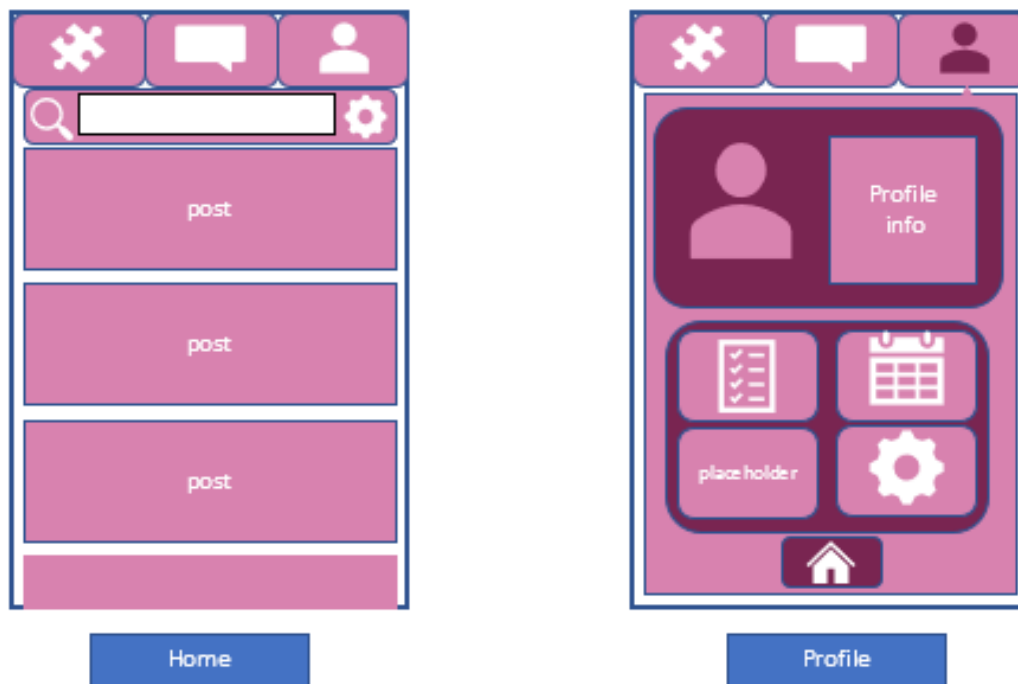


Figure 7 Solution 3.1

La page de profile montrera les informations de l'utilisateur, permettra d'y apporter des changements. Le calendrier y sera accessible ainsi que les paramètres de l'application ,des tâches, et autres. Les tâches sont comme une to-do-list pour garder en vue des objectifs. Le calendrier permettra de voir les prochaines échéances, de planifier des événements. Les patients ont accès à un jeux qui peut être lancé à partir de l'accueil. Autre possibilité, le chat pourrait servir de hub social ou tout le monde peut interagir. Lorsqu'un utilisateur accomplit une tâche, il pourrait publier comme un achèvement, ou bien, le jeu consisterait à une liste d'objectif à accomplir pour réussir une mission.

3.2.

Une solution est de créer une application qui permet au patient de communiquer avec son aide, de participer à des groupes de soutien, rechercher du travail. Un employeur pourra afficher ses offres d'emploi. Les interactions entre classes d'utilisateurs sont minimales pour simplifier l'utilisation de l'application. Les interfaces présenteront des différences notables étant donné que chaque utilisateur a des fonctions différentes

4. Membre 4 : Féline EBO

4.1.

Application Web #1

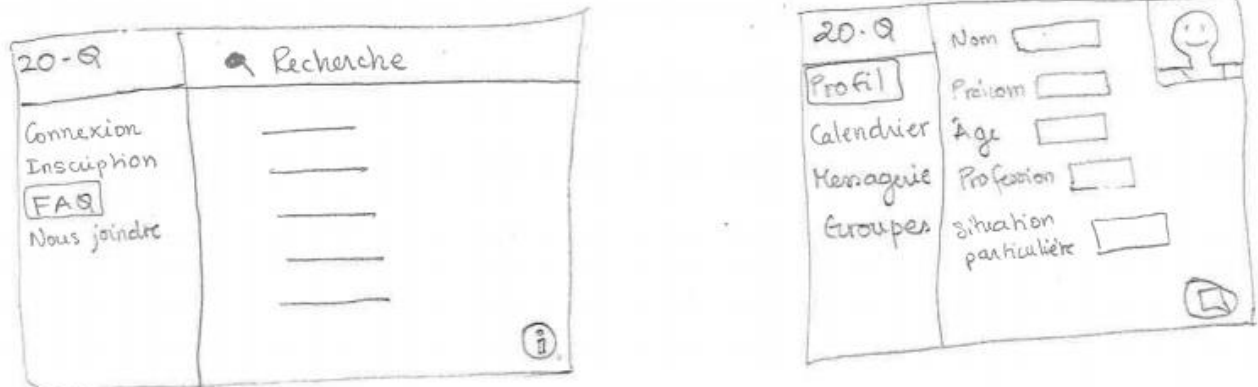


Figure 8 Solution 4.1

La solution proposée sera une application web. Lorsqu'on se rend sur le site internet de l'application, on est accueilli par l'option de choisir le type de compte, après cette action, il y a les options de connexion, d'inscription, de foire aux questions et la possibilité de joindre l'organisation 20-Q. Au moment de l'inscription, il faudra entrer ses informations en fonction du type de compte que l'on a. L'étape après la connexion prend en compte l'affichage du profil, le calendrier, la messagerie et les groupes. L'affichage "home screen" de chaque utilisateur aura des fonctionnalités en fonction de leur type.

4.2.

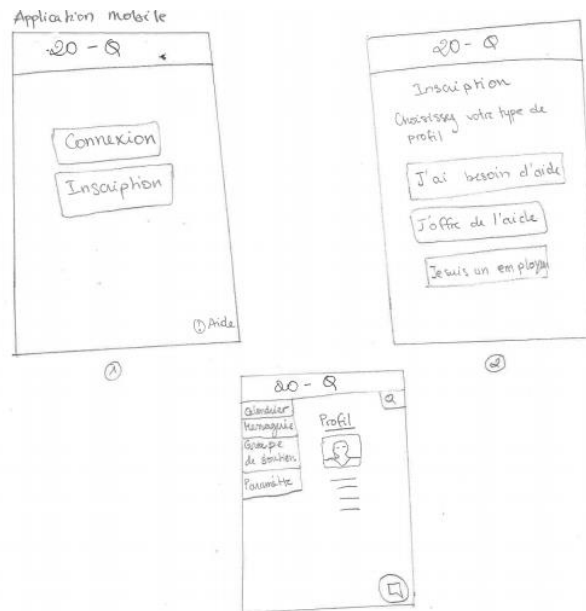


Figure 9 Solution 4.2

Cette solution est une application mobile. L'écran de base contient la connexion et l'inscription. Lorsque l'utilisateur choisit l'inscription il aura à choisir entre les trois types de compte qu'il souhaite créer et entre ses informations personnelles, mais s'il choisit la connexion, il ira directement sur sa page d'accueil contenant son profil. Chaque type d'utilisateur a une page personnalisée en fonction de ce qu'il offre. Sur le côté droit il y a le calendrier personnel, messagerie, groupe de soutien et paramètres.

4.3.

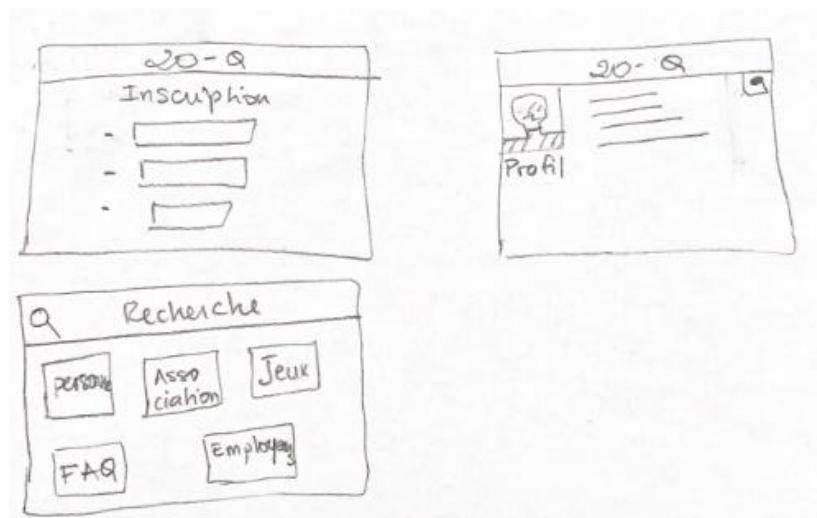


Figure 10 Solution 4.3

À l'ouverture de l'application web, l'utilisateur tombe sur une page d'inscription, il lui sera proposé de se connecter. Ici, tous les types d'utilisateurs ont le même type de profil avec la

même configuration. Après connexion il accèdera à son profil où se trouvent ses informations. en cliquant sur recherche il trouvera les jeux, d'autres profils, associations, groupes à joindre et même employeurs.

3- Analyse et évaluation des solutions fournies à partir des spécifications cibles

Solution proposée	Avantages	Inconvénients
1.1	La solution est très professionnel et offre des différentes fonctionnalités pour qu'on puisse avoir une expérience personnalisée. Ceci est en raison des trois types de profils selectable qui modifie l'application pour chaque type.	La solutions est déjà très complexe et il n'incorpore pas toutes les fonctionnalités/besoins du client. Le codage des profils est déjà très compliqué
1.2	Cette solution offre les fonctionnalités de base de manière simple et propre. Puisque le type de profil n'aura pas d'influence sur les fonctions de l'application, ce qui sera beaucoup plus simple à coder.	Manque plusieurs des fonctionnalités demandés par le client. Aussi, certains types d'utilisateurs auront des fonctions sur l'écran qui seront inutiles pour eux.
1.3	La solution incorpore plusieurs fonctionnalités demandées par le client et à beaucoup plus de personnalisation avec le questionnaire d'entrer, le jeu et la recherche avec des paramètres. Elle est aussi très attirante et interactive.	Le codage pour le questionnaire, les infos personnalisés et le jeu est très complexe.
2.1	La solution offre une facilité d'utilisation en demandant aux utilisateurs que de personnaliser leurs pages de profils et de choisir avec qui contacter. Elle sépare complètement les fonctions disponibles selon le type de comptes ce qui permettrait une meilleure organisation des données.	Elle demanderait plus de lignes de codes à produire et ellesne prend pas en compte une fonction de chat entre utilisateurs outre les groupes d'aides et les chatboxes des entreprises.
2.2	La solution serait de s'inspirer de réseaux sociaux professionnels comme	Elle restreint les possibilités créatives

	LinkedIn ce qui offre du code “populaire” et trouvable en open-source sur Internet	L’utilisation de code open-source peut conduire à l’apport de bugs ou d’incompatibilité entre les modules
2.3	La solution automatise quasiment entièrement la communication entre utilisateurs ce qui facilite grandement son utilisation et réduit le stress des notifications	Elle peut permettre des moments de confusions sur ce que les AI chatbox considèrent comme direct ou ce que les utilisateurs veulent convier, ce qui demandèrent une période d’essai avec vrais utilisateurs avant un patch correctif
3.1	Facilite la communication entre les trois types d’utilisateurs et avec d’autres usagers en utilisant une application mobile. Les fonctions de bases seront similaires mais certaines seront ajoutées ou retirées selon le type d’utilisateur. Il est facile d’ajouter des fonctionnalités tout en gardant l’aspect de l’application.	l’aspect communautaire de l’application pourrait conduire à un manque d’intimité.
3.2	Cette solution sera simple d’utilisation en limitant les fonctionnalités à ceux qui en feront un usage fréquent.	Il sera plus long d’adapter les fonctionnalités à chaque utilisateur lors du développement.
3.3		
4.1	La solution est une application web, facile à utiliser, permet aux utilisateurs de se regrouper et de communiquer, de donner de l’aide et d’en offrir, elle donne la possibilité de planifier et gérer aussi des réunions il y a un A.I chatbox ,le système d’aide est automatisé.	Il y manque certaines fonctionnalités comme les jeux interactifs, la solution ne permet pas d’être transportée partout, elle ne donne pas l’option de visualiser les activités sociales externes aux groupes de soutien
4.2	La solution est transportable (mobile), facile d’accès, facile d’utilisation, il y a moins de clics pour effectuer une action, rassemble les types d’utilisateurs, permet la planification et l’organisation	Il y manque certaines fonctionnalités comme les jeux interactifs, la solution ne permet pas d’être transportée partout, elle ne donne pas l’option de visualiser les activités sociales externes aux groupes de soutien

4.3	Rassemble tous les profils et permet l'interaction entre eux, facile d'utilisation	Pas d'interaction (jeux et AI chat box), pas d'option d'organisation et planification, pas de profil personnalisé
-----	--	---

4- Choix des solutions prometteuses basé sur l'évaluation

Après avoir effectué un dépistage sur la probabilité, notre équipe a gardé les idées suivantes pour la solution/concept final(e):

#4.1 adaptée sur mobile,

3.1 et y ajouter un calendrier d'événement par zone géographique,

2.1 permet d'offrir un feeling différent selon le type de compte

2.2 peut être divisible en modules de code simple que nous pouvons trouver sur le net

Pour évalué nos solutions choisies, nous avons opté pour une évaluation de concept avec comparaison à un concept de référence

Tableau 1 Matrice d'évaluation de concept

Critères de sélection	2.1 (référence)	2.2	3.1	4.1
Facilité de conception	0	+	-	0
Facilité de manipulation/utilisation	0	0	+	0
Créativité dans l'affichage	0	-	+	0
Personnalisation des interfaces	0	-	-	+
Interaction avec l'utilisateur (jeux et AI chatbox)	0	-	+	-
Facilité d'organisation et de planification	0	-	0	0
Interaction entre utilisateurs	0	0	+	+
Nombre de +	0	1	5	2

Nombre de 0	7	2	2	4
Nombre de -	0	4	2	1
Pointage total	0	-3	3	1

5- Développement d'un concept d'équipe

En utilisant la Méthode de synthèse, notre équipe a pu arriver à une solution finale qui rassemblera les idées prometteuses notées énumérées dans la partie 4, tout en implémentant bien évidemment les fonctions essentielles décrites par le client et les spécifications cibles du livrable B. Nous avons choisi cette approche car nos solutions sélectionnées remplissent les critères de spécification du client mais de façons indépendantes. Ainsi, en effectuant une synthèse, cela permettra d'obtenir une solution dans sa forme la plus complète possible.

6- Représentation visuelle du concept de groupe

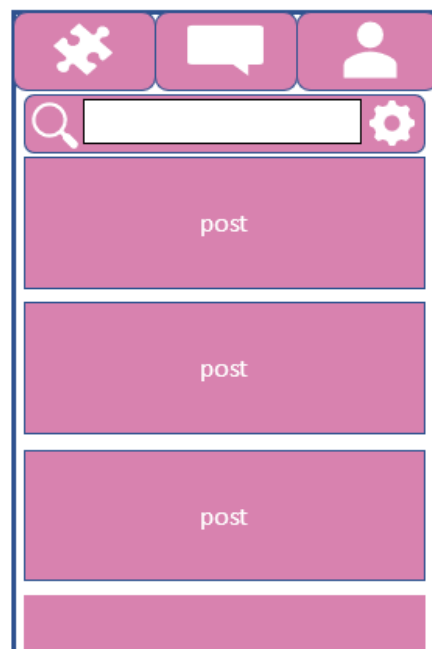


Figure 11 Écran d'accueil pour un utilisateur



1-Jobs posting menu

Montre les postes qu'un employeur aura rendu disponible avec une description breve.

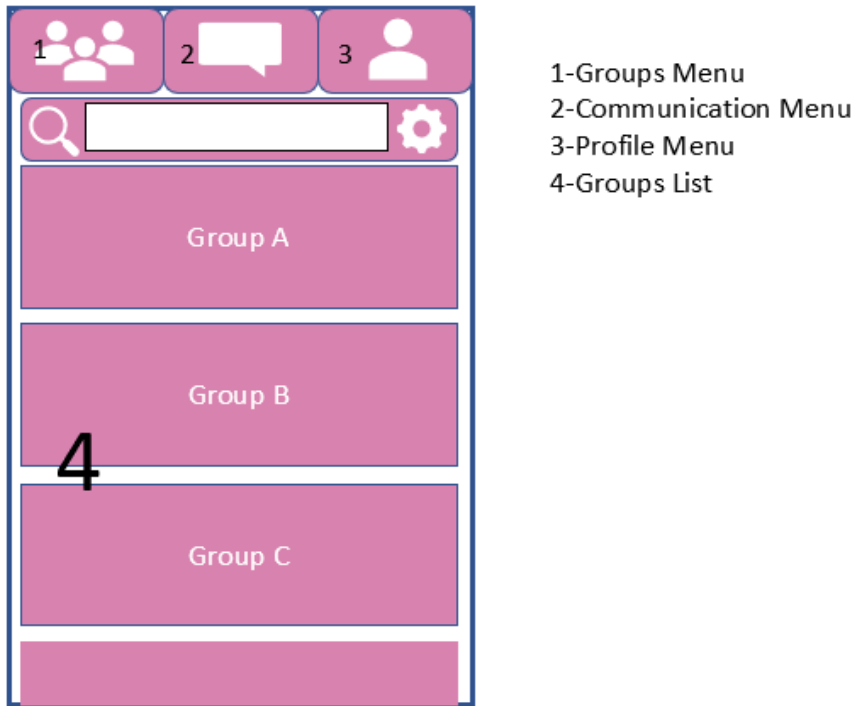
2-Communication menu

3-Profile setting Menu

4-Search bar

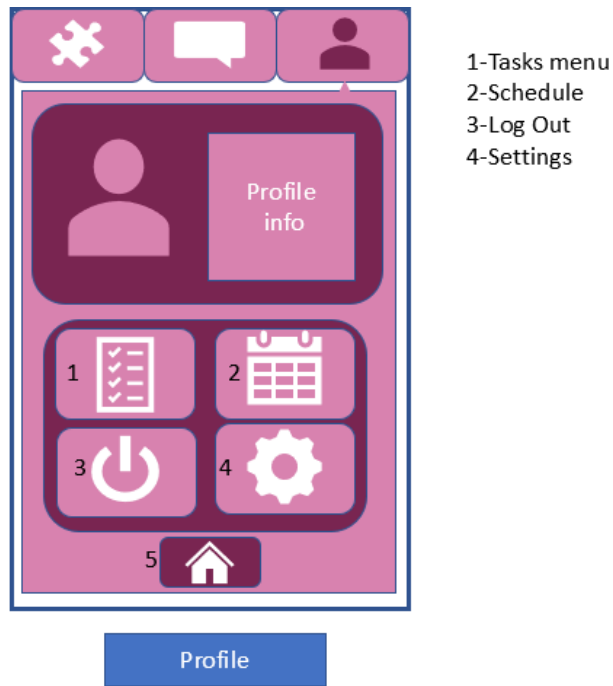
5-Search filter

Figure 12 Écran d'accueil pour un employeur



- 1-Groups Menu
- 2-Communication Menu
- 3-Profile Menu
- 4-Groups List

Figure 13 Écran d'accueil pour une aide



- 1-Tasks menu
- 2-Schedule
- 3-Log Out
- 4-Settings

Figure 14 Menu de gestion de profil

7- Rapport entre le concept du groupe et les spécifications cibles

Dans le cas d'un projet logiciel comme le nôtre l'on ne pourra s'assurer de certaines spécifications cibles qu'avec un premier prototype, notamment la version de Système d'opération et la taille de l'application et si l'esthétique visuelle de l'application sera fonctionnelle. On a cependant clairement établi dans le concept de groupe qu'il y a nécessité d'un login et qu'il y'a moins de 4 fenêtres de navigation (2 dans notre cas). Le plus grand désavantage du concept choisi est que le code sera très long et complexe afin d'incorporer tous les fonctions voulus.

Conclusion

Ce livrable nous a permis de faire un remus méninge, de trouver différentes solutions possibles, de les analyser et de sélectionner les meilleures. Par la suite nous avons fait une évaluation de chaque concept pour savoir quels sont leurs avantages et inconvénients. Ainsi, en procédant à une synthèse de nos concepts sélectionnés, nous sommes parvenus à trouver une nouvelle solution finale qui, selon nous, remplies la plupart des spécifications cibles. La prochaine étape est d'évaluer les risques et incertitudes, puis d'analyser les contraintes.