

GNG 2501

Introduction à la gestion et au développement de produit

Livrable de projet G - Prototype 2

Titre du projet : Soutien en santé mentale

Soumis par:

GNG 2501 - Groupe F2.5

Jedd Song, 300132948

Benoît Gratton, 3000113032

Félina EBO, 300033563

Leopold Djondo, 300048640

Enseignant: Patrick Dumond

5 Novembre 2020

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières	1
Introduction	2
1. Résumé de la rétroaction du client pour le premier prototype et changements à faire	2
2. Développement d'un deuxième prototype	2
3. Documentation, explication du but et fonctionnement du prototype	2
4. Essai du prototype, analyse et évaluation de sa performance	4
Tableau 1: Comparaisons entre les résultats attendus et obtenus	5
Conclusion	5

Introduction

Un deuxième prototype est un modèle préliminaire du produit final et devrait ressembler au produit final plus que le premier prototype. Il peut soit améliorer le dernier prototype conçu ou être créé afin de tester une nouvelle composante ou fonctionnalité du produit. Les prototypes sont utilisés afin d'apprendre davantage au sujet d'un problème ou de communiquer et obtenir de la rétroaction. Ils sont aussi utilisés pour réduire le risque d'un aspect particulier comme un prototype ciblé ou mesurer la performance globale comme un prototype compréhensif. Un bon prototype devrait être à haute fidélité, bas coût et ne devrait pas prendre trop de temps à concevoir et analyser. Le prototype utilisé dans ce livrable sera un prototype à moyenne fidélité qui est physique et ciblé pour le type d'utilisateur des patients.

1. Résumé de la rétroaction du client pour le premier prototype et changements à faire

Voici l'aperçu du prototype 1.

Lors de la troisième rencontre nous avons finalement eu la chance de montrer au client notre premier prototype complété. Notre premier prototype était une interface balsamique avec trois types d'utilisateur avec une messagerie, des jeux, des posts, un calendrier et des profils. La rétroaction était plutôt positive, mais il avait quelques fonctions qu'il voulait changer ou éliminer. La première fonction à éliminer était le calendrier puisque ce n'est pas une fonction essentielle et peut être remplacée avec des groupes Google Calendar. Aussi la messagerie devrait être remplacée par un AI chatbox. L'application n'a pas comme but de messenger des amis. Les jeux que nous avons proposés étaient un jeu de sudoku et un jeu de cohérence cardiaque qui a comme but de relaxer les utilisateurs. Le client a voulu remplacer le sudoku par un jeu de musique avec la touche de l'écran qui pourrait aussi aider à relaxer les utilisateurs.

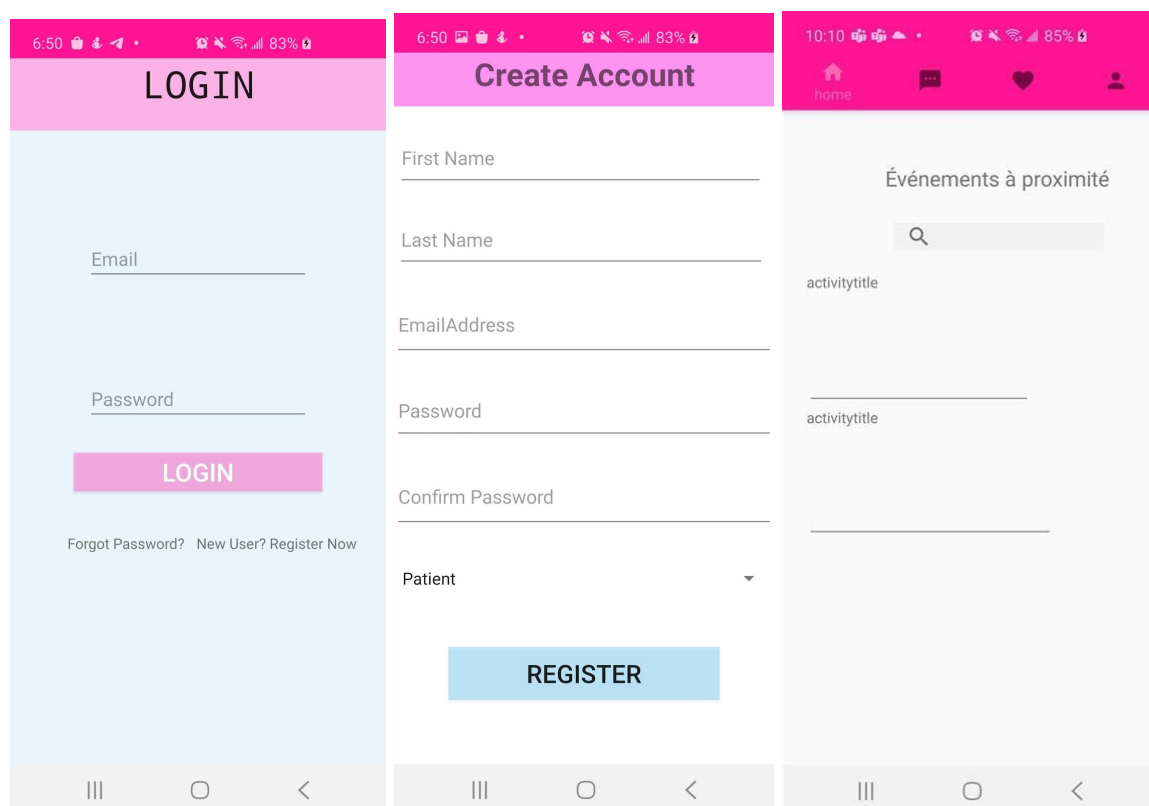
2. Développement d'un deuxième prototype

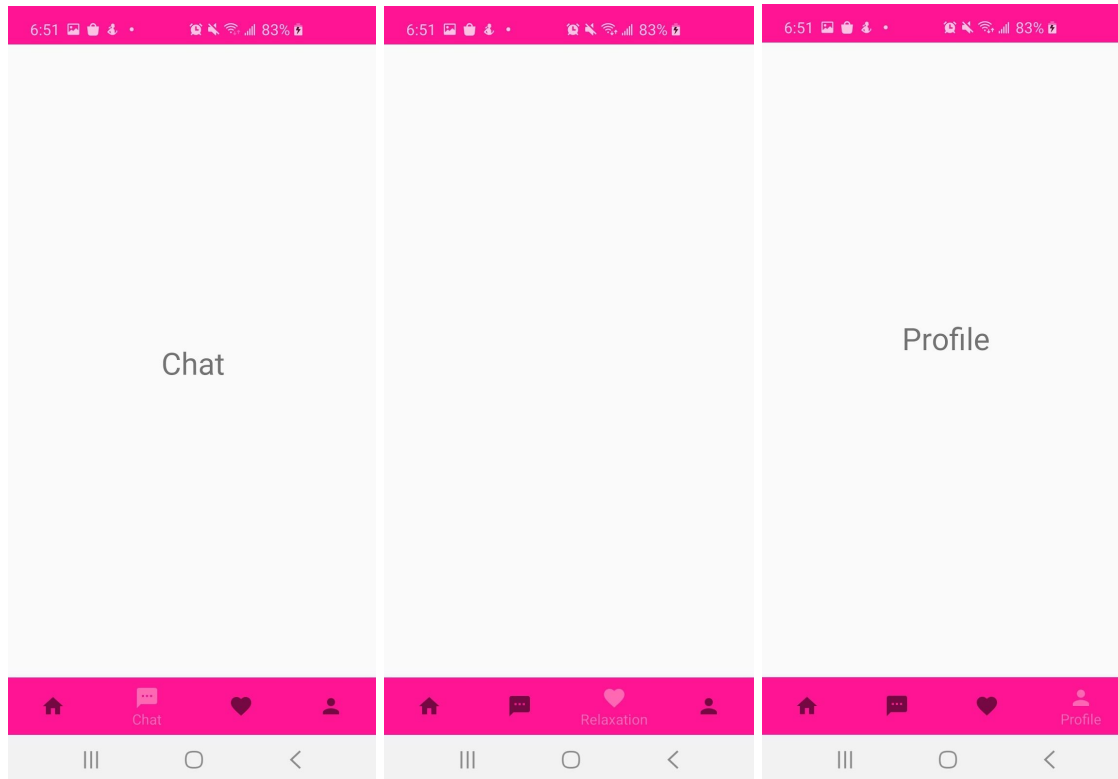
En se basant sur la rétroaction du client, notre équipe a pu créer une ébauche de l'application sur Android Studio.

3. Documentation, explication du but et fonctionnement du prototype

Le principal but de ce deuxième prototype est de pouvoir tester les fonctionnalités clés de l'interface utilisateur. Pour se faire, notre équipe a utilisé l'application Android Studio. Il fallait d'abord implémenter individuellement chaque fonctionnalité d'utilisateur. Du fait que notre plus important type d'utilisateur est le type patient, notre premier prototype ne traite que des fonctionnalités qui le concernent. Ces fonctionnalités sont l'inscription, la connexion, l'affichage des annonces à proximité, la boîte de messagerie, les jeux interactifs, et l'affichage/modifications du profil. De plus, l'équipe a pu implémenter le jeu de relaxation musicale comme exigé par le client.

Vu que ce prototype vise majoritairement à tester les différentes fonctionnalités de manière indépendante, il fallait tout d'abord tester l'inscription et la connexion en créant un profil patient et en rentrant quelques informations (en exemple). Ensuite, pour tester le homepage avec les annonces d'événements à proximité, il fallait juste implémenter l'affichage car les posts qui devraient y être sont créés et édités par les deux autres types d'utilisateur (aidant et employeur). De même, la messagerie a été implémentée au niveau de son affichage vu que les patients ne communiquent qu'avec les personnes/organisations offrant de l'aide et non entre eux. De plus, la fonctionnalité de jeux interactifs a été implémentée avec une seule activité jugée prioritaire par le client. Enfin, il y a l'affichage et la modification du profil utilisateur. Ci-dessous se trouvent des captures d'écran du prototype 2 implémenté sur Android Studio.





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

Au niveau des essais effectués, nous avons d'abord testé les fonctions d'inscription et de connexion. L'un de nos membres s'est créé un compte pour tester quelques fonctionnalités. Après inscription, il pouvait avoir accès à son profil. Le seul problème qu'il y a eu est au niveau des modifications des informations. Pour la page d'accueil, nous avons implémenté de faux événements pour gérer l'affichage. La fonctionnalité message n'a pas pu être testée car elle nécessite des tests simultanés avec les deux autres types d'utilisateurs, par contre l'onglet est présent et fonctionnel. Le jeu a été implémenté et testé et il fonctionne plus ou moins bien, il sera amélioré après rétroaction du client. Après déconnexion, le membre a été en mesure de se reconnecter sans problème. En fonction des spécifications cibles, voici une représentation des résultats obtenus suite aux essais et itérations

Tableau 1: Comparaisons entre les résultats attendus et obtenus

Spécification	Attentes	Résultats obtenus
Version minimale de l'OS	Android 6.0	Android 8.0
Design de l'hub central	Onglets de navigation <= 4	4
Critère d'accès	Nécessite d'être login pour utiliser	Fonction de login implémentée
Esthétique	Minimaliste dans des teintes claires et/ou chaudes	Couleurs vives Police non définie (Susceptible de changer)
Taille de l'application	<= 100 MB (Android)	16.264 MB(apk Android)

Conclusion

En se basant sur la rétroaction du client sur le prototype 1, notre équipe a pu éclairer certains points quant aux besoins du client et des utilisateurs du produit. L'équipe a ainsi choisi d'implémenter un prototype physique ciblé à fidélité moyenne pour son deuxième prototype. Différentes fonctionnalités ont été testées et analysées lors des essais. Dans l'ensemble, nos hypothèses se confirment et on se rapproche un peu plus du résultat final recherché. Nous espérons obtenir une nouvelle rétroaction du client très bientôt avant d'aller plus loin dans l'implémentation du prototype final. La prochaine étape du projet consiste à établir un plan économique pour notre produit final.

Titre du Projet : Soutien en santé mentale

Date de début : 13 Septembre 2020

Date d'échéance : 10 Décembre 2020

N°	Nom de la tâche	% achevé	Jalon	Noms ressources	Semaine											
					-1 08	1 13	2 18	3 23	4 28	5 03	6 08	7 13	8 18	9 23		
1	1 Initiation	100%	Non													
2	1.1 Livrable A: Contrat d'équipe	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
3	2 Planification	81%	Non													
4	2.1 Établissement de la portée et des objectifs du proje	80%	Non	Jedd S.;Leopold D.												
5	2.2 Budget	60%	Non	Benoît G.												
6	2.3 Plan de communication	100%	Non	Félina E.												
7	2.4 Plan pour la gestion du risque	55%	Non	Leopold D.;Jedd S.												
8	2.5 Plan du projet (Livrable A and Livrable C)	100%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
9	3 Exécution	75%	Non													
10	3.1 Livrable A: Préparation pour la rencontre avec le client	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
11	3.2 Rencontre avec le client 1	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
12	3.3 Livrable B	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
15	3.4 Livrable C	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
19	3.5 Rencontre avec le client 2	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
20	3.6 Livrable D	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
27	3.7 Livrable E: Présentation sur le progrès du projet	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
28	3.8 Rencontre avec le client 3	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
29	3.9 Livrable F	100%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
30	3.10 Livrable G	74%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
31	3.10.1 Prototype 2	100%	Non	Jedd S.;Leopold D.;Benoît G.;Félina E.												
32	3.10.1.1 Écrire une ébauche du code de jeu music:	100%	Non	Leopold D.												
33	3.10.1.2 Recherche et écriture du code pour l'affichage, connexion et inscription	100%	Non	Félina E.												
34	3.10.1.3 Recherche et écriture du code pour management des événements par zone géographique géographique	100%	Non	Jedd S.												
35	3.10.1.4 Recherche et écriture du code pour poster et chercher du travail	100%	Non	Benoît G.												
36	3.10.1.5 Assemblage du code en une seule interfa	100%	Non	Jedd S.;Leopold D.												
37	3.10.2 Essais	100%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
38	3.10.3 Livrable H	0%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
39	3.10.3.1 Rapport d'économie	0%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
40	3.10.3.1.1 Étude du marché (offre/demande)	0%	Non	Benoît G.												
41	3.10.3.1.2 Étude des coûts de mise en place et vente du produit pour les 3 prochaines années	0%	Non	Félina E.												
42	3.10.3.1.3 Étude de rentabilité du produit	0%	Non	Jedd S.												
43	3.10.3.2 Vidéo de 1 minute	0%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
44	3.11 Livrable I	0%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
45	3.11.1 Prototype final	0%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
46	3.11.2 Journée du design	0%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
47	4 Suivi et contrôle	63%	Non													
48	4.1 Objectifs du projet	80%	Non	Benoît G.												
49	4.2 Qualité des livrables	55%	Non	Félina E.;Benoît G.;Jedd S.;Leopold D.												
50	4.3 Performance du projet et coûts	40%	Non	Jedd S.;Leopold D.												
51	4.4 État de l'horaire	100%	Non	Félina E.												
52	5 Clôture	0%	Non													
53	5.1 Livrable J: Manuel d'utilisation	0%	Non	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												
54	5.2 Livrable K: Présentation finale	0%	Oui	Benoît G.;Félina E.;Jedd S.;Leopold D.												

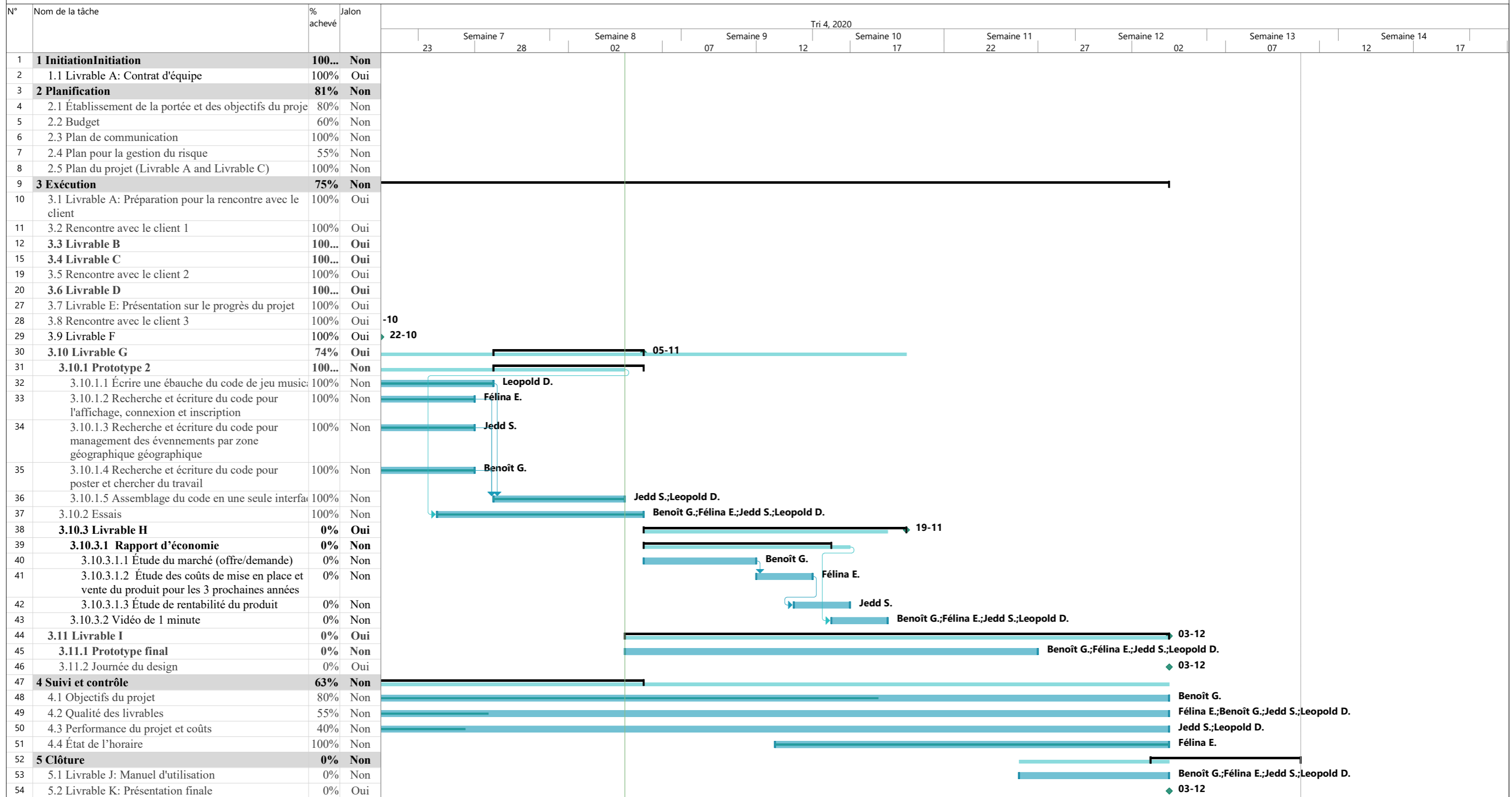
Projet : Diagramme de Grantt F
Date : Jeu 05-11-20

Tâche	■	Récapitulatif du projet	▬	Tâche manuelle	■	Début uniquement	┌	Échéance	↓	Jalon de référence	◇
Fractionnement	Tâche inactive	▬	Durée uniquement	■	Fin uniquement	┐	Critique	■	Récapitulatif de référence	▬
Jalon	◆	Jalon inactif	◇	Report récapitulatif manuel	▬	Tâches externes	▬	Fractionnement critique	Avancement	▬
Récapitulative	▬	Récapitulatif inactif	▬	Récapitulatif manuel	▬	Jalons externes	◆	Planning de référence	▬	Progression manuelle	▬

Titre du Projet : Soutien en santé mentale

Date de début : 13 Septembre 2020

Date d'échéance : 10 Décembre 2020



Projet : Diagramme de Grantt F Date : Jeu 05-11-20	Tâche	[Barre grise]	Récapitulatif du projet	[Barre grise]	Tâche manuelle	[Barre bleue]	Début uniquement	[Carré]	Échéance	[Flèche verte]	Jalon de référence	[Losange]
	Fractionnement	[Pointillés]	Tâche inactive	[Barre blanche]	Durée uniquement	[Barre bleue]	Fin uniquement	[Carré]	Critique	[Barre rouge]	Récapitulatif de référence	[Barre grise]
	Jalon	[Losange]	Jalon inactif	[Losange]	Report récapitulatif manuel	[Barre bleue]	Tâches externes	[Barre bleue]	Fractionnement critique	[Pointillés]	Avancement	[Barre bleue]
	Récapitulative	[Barre grise]	Récapitulatif inactif	[Barre grise]	Récapitulatif manuel	[Barre bleue]	Jalons externes	[Losange]	Planning de référence	[Barre grise]	Progression manuelle	[Barre bleue]