

GNG2501

Introduction à la gestion et au développement de produit

Livrable B - Besoins, énoncé de problème, métriques, étalonnage et spécifications cibles

Soumis par:

GNG2501 - Groupe F2.5

Jedd Song, 300132948

Benoît Gratton, 3000113032

Féline EBO, 300033563

Leopold Djondo, 300048640

Enseignant: Patrick Dumond

24 Septembre 2020

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières	2
Liste de figures	3
Liste de tableaux	4
Introduction	5
1. Liste de déclarations/observations du client obtenus à partir des entrevues	5
2. Besoins du client.....	6
3. Énoncé de problème	7
4. Liste des métriques	7
5. Étalonnage de produits semblable.....	8
6. Spécifications cibles	11
7. Réflexion	11

Liste de figures

Figure 1 : Le gestionnaire de MindShift.....	10
Figure 2 : La grille de modules de StopBlues.....	10
Figure 3 : Les onglets de navigation de ISmart	10

Liste de tableaux

Tableau 1 : Liste des besoins priorités du client.....	6
Tableau 2: Liste des métriques	7
Tableau 3 : Liste des produits semblables et descriptions.....	8
Tableau 4: Ensemble de spécifications cibles.....	11

Introduction

Le 22 Septembre 2020, dans le cadre du cours de “GNG 2501-Introduction à la gestion et au développement de produit” notre équipe a pu rencontrer notre client Mr Sébastien Hénault-Blanchard pour la première étape de conception du projet. Ce jour-là, il nous a fait part de son parcours et de ses attentes par rapport au projet. Ainsi, nous avons pu obtenir plus d’informations afin d’identifier ses besoins qui nous permettront de lui livrer une application de qualité. À partir de ces besoins nous avons pu formuler un énoncé de problème que nous indiquerons dans la suite de ce document. Ensuite, cela a permis d’établir une liste de métrique et de faire de l’étalonnage puis d’établir une liste de spécifications cibles.

1. Liste de déclarations/observations du client obtenus à partir des entrevues

- Le client est enseignant, étudiant à l’université de Saint Paul et est un musicien
- Le nom de l’organisme est 20-Q
- Les buts principaux de l’application: rejoindre les gens et agrandir la communauté; mobiliser ces gens pour travailler ou socialiser en fonction de leur horaire et de préférence des gens en manque de moyen; ressembler à un genre de Task Monkey ou Uber
- L’idée de base de l’application est mobile mais cela pourrait être aussi un site web
- Afin d’avoir un compte sur l’application, l’utilisateur malade devrait avoir deux références pour confirmer qu’il a besoin d’aide (personnel et professionnel)
- L’application doit avoir une case d’option de paiement
- L’application doit aider à l’augmentation de la productivité de personnes atteinte en santé mentale
- Le critère minimal de l’application est de permettre d’entrer en contact avec les gens et de rassembler le monde
- Les quatre fonctionnalités principales de l’application : rejoindre et regrouper la clientèle cible et gagner en popularité, avoir un « wow » créatif, amener au maximum le design original ou au moins une équivalence, avoir la possibilité de créer trois comptes (organisations ou professionnels offrant de l’aide, malades ayant besoin d’aide et personne ou entreprise voulant embaucher une personne atteinte en santé mentale)
- Le projet a une utilité de moyen à long terme
- L’application doit contenir un jeu ou série de jeux interactif(s) pour aider et lutter contre la santé mentale
- Les critères de réussite du projet : permettre une connexion bidirectionnelle; avoir l’option de planifier des réunions ponctuelles, récurrentes ou variables; avoir l’option A.I. Chatbox pour fournir de l’aide instantanément et éviter de perdre du temps
- Doit avoir l’option de prendre rendez-vous avec une personne ou une organisation

2. Besoins du client

Tableau 1 : Liste des besoins priorisés du client

No	Besoin	Importance
1	L'application permet aux gens de se regrouper et se rassembler	5
2	L'application mobilise les gens pour travailler et socialiser	5
3	L'application est mobile et sur le Web	2
4	L'application permet aux personnes atteintes en santé mentale à être plus productifs	3
5	L'application offre l'inscription et la connexion avec trois types de comptes	4
6	L'application récolte des informations sur ses utilisateurs	3
7	L'application a un aspect créatif	4
8	L'application est de moyen à long terme	2
9	L'application est interactive en offrant des jeux	3
10	L'application facilite la communication entre les types d'utilisateurs et avoir un A.I. Chatbox	5
11	L'application a une option de paiement	2
12	L'application a l'option de planification de réunions et de rendez-vous par un calendrier	4
13	L'application permet d'obtenir de l'aide et d'en donner à des personnes atteintes en santé mentale	5

3. Énoncé de problème

Concevoir une application attrayante et simple pour notre client qui a comme fonctionnalité de connecter ceux qui ont besoin d'aide avec leur santé mentale avec des organisations qui l'offrent. L'application pourrait être professionnel, facile à utiliser, compatible avec les téléphone intelligent, avoir plusieurs fonctionnalités et faciliter le contact entre les types d'utilisateurs.

4. Liste des métriques

Pour une application, il est moins évident de savoir d'avance comment mesurer sa performance avec des métriques.

Tableau 2: Liste des métriques

No	Métrique	Unité
1	Nombre de lignes de codes	LOC
2	Temps de chargement	Milliseconde
3	Taille d'application	MegaBite
4	Nombre minimal de cliques pour accéder	Clique
5	Utilisation du CPU	

5. Étalonnage de produits semblable

Tableau 3 : Liste des produits semblables et descriptions

Nom	MindShift CBT	StopBlues	I-SMART	Disability Job Exchange
Développeur	Anxiety Canada Association	Inserm	Institut Universitaire en Santé Mentale de Montréal via SideKickInteractive	NAN
Type d'app / version minimum de l'OS	Mobile Android 5.0 iOS 10.0	Mobile Android 4.4 iOS 9.0	Mobile Android 5.0 iOS 11.0	Web application
Objectif	Diffuser, évaluer et prévenir les états d'anxiété	Aider à l'amélioration des états dépressifs	Aider l'utilisateur à comprendre et gérer les mécanismes de stress	Fournir du travail aux personnes handicapées physiquement et mentalement
Fonctions notables	Slider d'évaluation de l'humeur Questionnaire des responsabilités anxigènes (1)	Carte en temps réel des services	Personnalisation d'un plan d'action face aux stress, étapes par étapes	No login browse des emplois et petit-boulots Tri par zone géographique

		d'aide		
Design de l'hub central	5 Onglets de navigation	Grille centrale divisée 8 modules cliquables (2)	4 onglets de navigations (3)	Moteur de recherche similaire à Indeed
Défaut notable	Indisponible en français N'associe pas le dossier médical d'un utilisateur avec son compte -N'apporte pas d'aide professionnelle	Nécessite un login pour l'utilisation Bugs	Est plus un outil éducatif	Pas de Tri par horaires
Taille maximum de l'app	139.1 MB	25.3 MB	12.7 MB	NAN

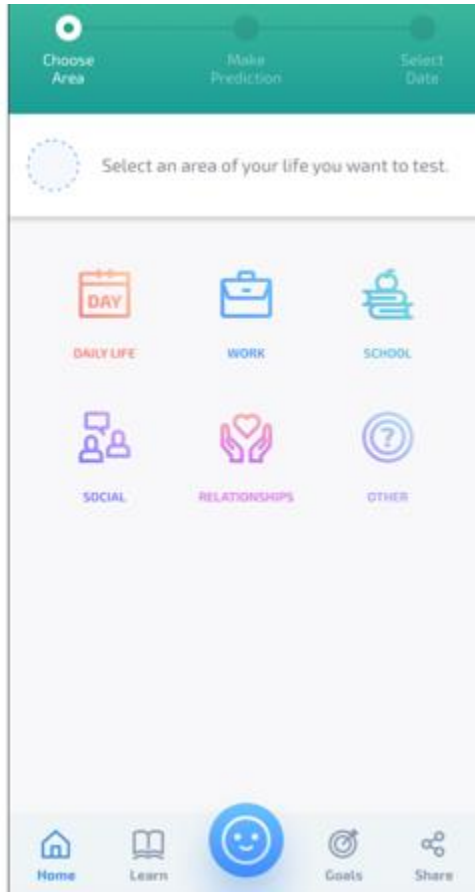


Figure 1 : Le gestionnaire de MindShift

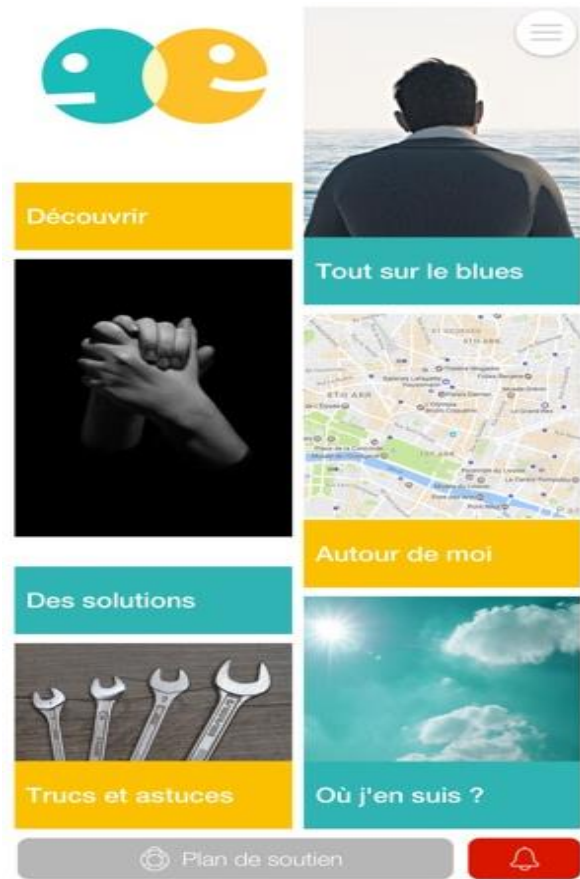


Figure 2 : La grille de modules de StopBlues

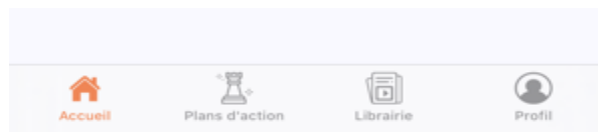


Figure 3 : Les onglets de navigation de ISmart

6. Spécifications cibles

Tableau 4: Ensemble de spécifications cibles

Spécifications	Version minimale de l'OS	Design de l'hub central	Critère d'accès	Esthétique	Taille de l'application
Valeurs	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)
Motivations	- Android 6.0 permet de couvrir des appareils pris en charge jusqu'à 2015 - Il n'est pas recommandé d'avoir plus de deux versions de retard sur la version actuelle d'IOS (IOS 14)	Les onglets de navigations sont plus lisibles et agréables pour l'utilisateur car ils compartimentent bien les informations	Une des fonctionnalités ciblées par le client est la séparation en trois types de compte. Toutes les fonctionnalités doivent être donc réparties et protégés.	Les professionnels de design recommandent cette esthétique pour les personnes atteintes de maladie mentale afin d'alléger la charge mentale	En accordance avec les réglementations de l'AppStore et du Google Play Store

7. Réflexion

Cette réunion nous a permis de nous faire une idée plus précise sur les exigences et attentes du client. Nous comprenons mieux ici comment l'application que désire le client va fonctionner et avons compris les fonctionnalités demandées du client. Nous communiquerons de manière fréquente avec le client pour avoir des détails supplémentaires sur le projet. De plus, nous avons mieux compris le problème et le but du projet en générale, ce qui nous aidera lors de la génération des idées pour pouvoir penser à de meilleurs solutions, les évaluer et les améliorer comme une équipe.