



GNG 2501 :Livrable C

Soumis par: Hamza Jidi

Groupe FB3.2 - Projet de Responsabilité B3

Hamza Jidi (300140885)

Damon Demontigny (300061504)

Souleymane Kouyaté (300112860)

Ian K. Kabengele (7468974)

Date: 1 Février 2021

Université d'Ottawa

Table des matières

Table des matières.....	2
Liste des figures.....	3
Liste des tableaux.....	3
1 Fonctionnalités de base.....	4
2 Concepts développés par chaque membre.....	6
3 Analyse et évaluation des solutions.....	10
4 Solutions prometteuses.....	15
5 Concept d'équipe.....	15
6 Représentation visuelle du concept.....	16
7 Concept / Specifications cibles.....	17
8 Plan de projet.....	18
9 Conclusion.....	20
10 Références.....	20

Liste des figures

# Figure	Titre de la figure	#Page
Figure 1.1	Décomposition Fonctionnelle associée au besoin d'interaction	4
Figure 1.2	Décomposition Fonctionnelle associée à la facilité d'utilisation	5
Figure 1.3	Décomposition Fonctionnelle associée à l'accessibilité de l'application	5
Figure 2.1	Exemple d'une liste de tâches (TO-DO list)	6
Figure 2.2	Exemple d'un système de Login	6
Figure 2.3	Exemple de page demandant les centres d'intérêts du client	7
Figure 2.4	Exemple d'application bloquant l'accès aux autres applications distrayantes	7
Figure 2.5	Exemple de système de chronomètre et gestion de tâches	8
Figure 2.6	Système de notifications régulier	8

Liste des tableaux

# Tableau	Titre du tableau	# Page
Tableau 3.1	Analyse et evaluation des concepts de Hamza	11
Tableau 3.3	Analyse et evaluation des concepts de Damon	12
Tableau 3.3	Analyse et evaluation des concepts de Ian	13

Tableau 3.3	Analyse et evaluation des concepts de Souleymane	14
Tableau 7.1	Avantages et Inconvénients du concept	18

1. Fonctionnalités de base:

Après avoir empathisé avec le client, nous avons été capable de recueillir plusieurs besoins pertinents envers l’application qu’on cherche à conceptualiser pour lui. Avec l'utilisation de la décomposition fonctionnelle, nous pouvons analyser plus profondément les tâches fondamentales qu’on cherche à réaliser. De plus, la décomposition des tâches principales qu’on cherche à atteindre nous allouera la possibilité d'utiliser notre jugement personnel pour établir plusieurs paramètres et contraintes ce qui nous bénéficiera lorsque vient le début de la conceptualisation de cette application.

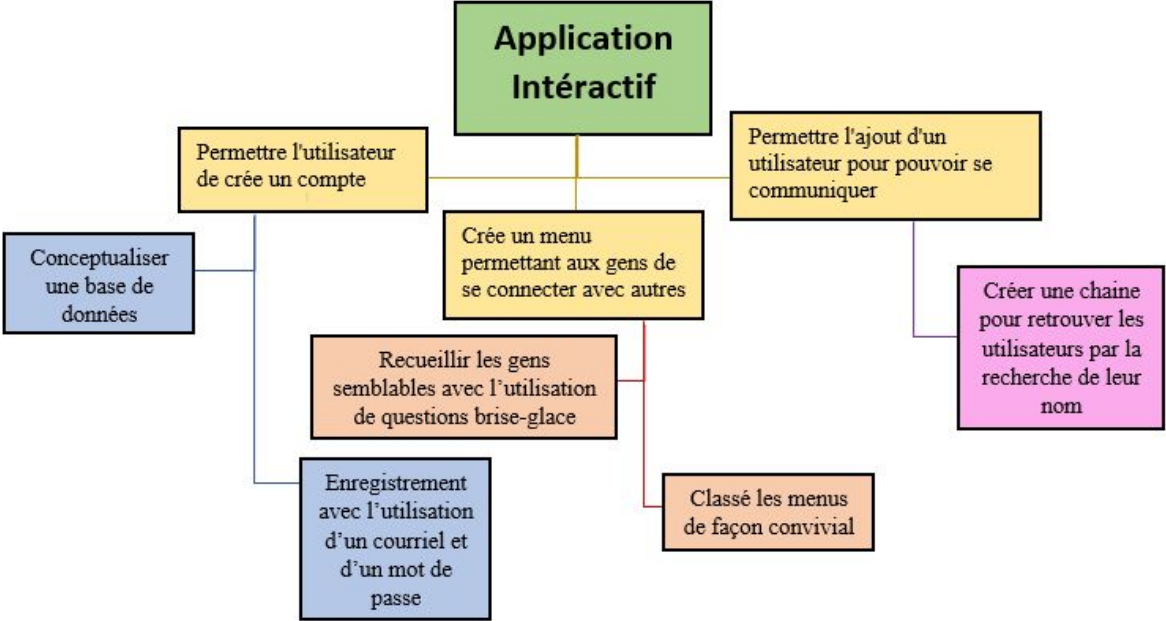


Figure 1.1 Décomposition Fonctionnelle associée au besoin d'interaction

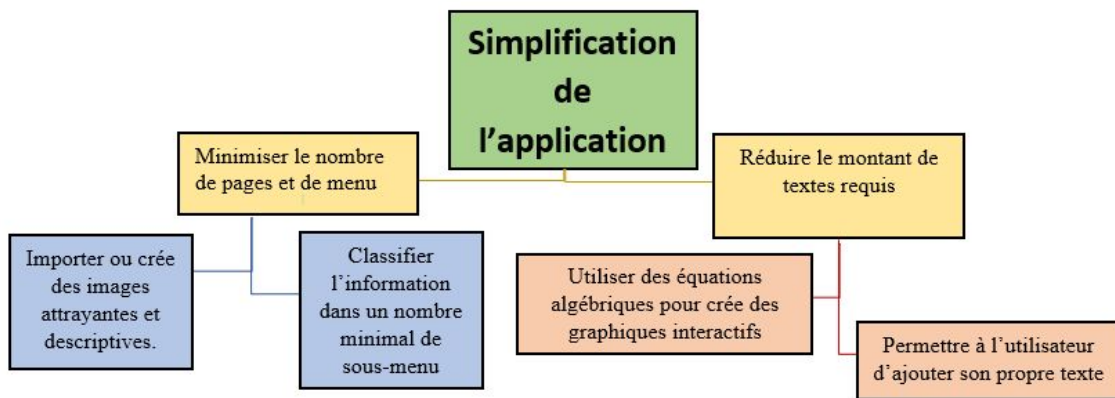


Figure 1.2 Décomposition Fonctionnelle associée à la facilité d'utilisation

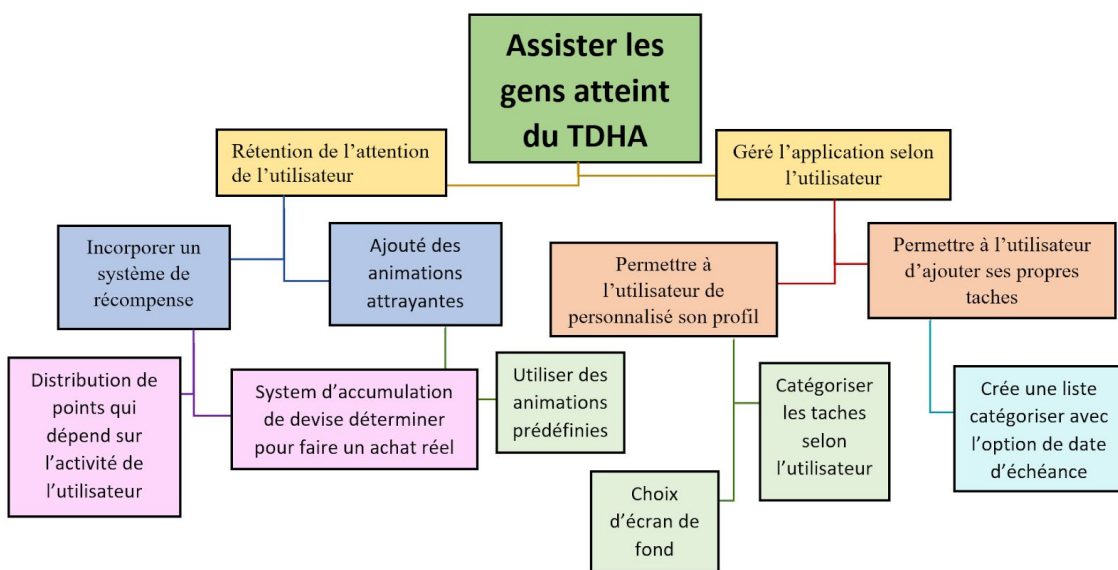


Figure 1.3 Décomposition Fonctionnelle associée à l'accessibilité de l'application

2. Concepts développés par chaque membre:

Concept 1 (Hamza):

Créer une section/menu contenant une liste de tâches (To-do list) afin que l'utilisateur puisse avoir une vue globale sur l'ensemble de la charge de travail et de ne pas oublier les échéances importantes.

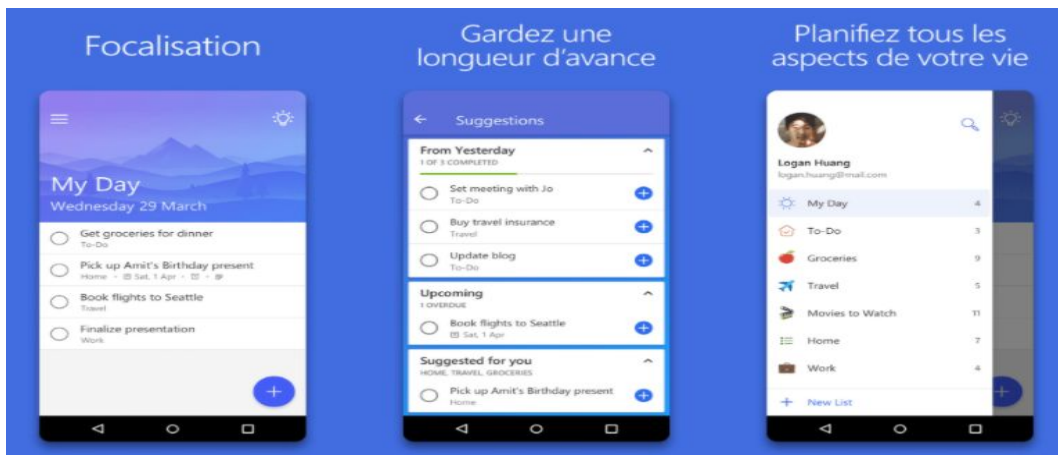


Figure 2.1 Exemple d'une liste de tâches

Concept 2 (Hamza):

Application impliquant un système et une page de connexion incluant l'adresse courriel, le nom d'utilisateur et le mot de passe.

Connexion

Nom d'utilisateur

Mot de passe

LOGIN

Figure 2.2 Exemple d'un système de Login

Concept 3 (Hamza):

- Créer une section dédiée aux centres d'intérêts des utilisateurs (TDAH, études, sport...) afin que les personnes puissent se réunir selon le domaine ou ils veulent progresser.



Figure 2.3 Exemple de page demandant les centres d'intérêts du client

Concept 1 (Ian):

Concevoir la fonctionnalité dénommée « *Fokus!* » qui empêche l'utilisateur d'accéder aux applications définies comme DIVERTISSANTES et DISTRAYANTES (exemples : applications des réseaux sociaux, des jeux, etc.). Cette fonctionnalité aura pour but d'imposer à l'utilisateur une concentration à n'importe quelle tâche qui lui convient, par exemple des tâches comme le ménage, le sport, la lecture, le travail, etc.

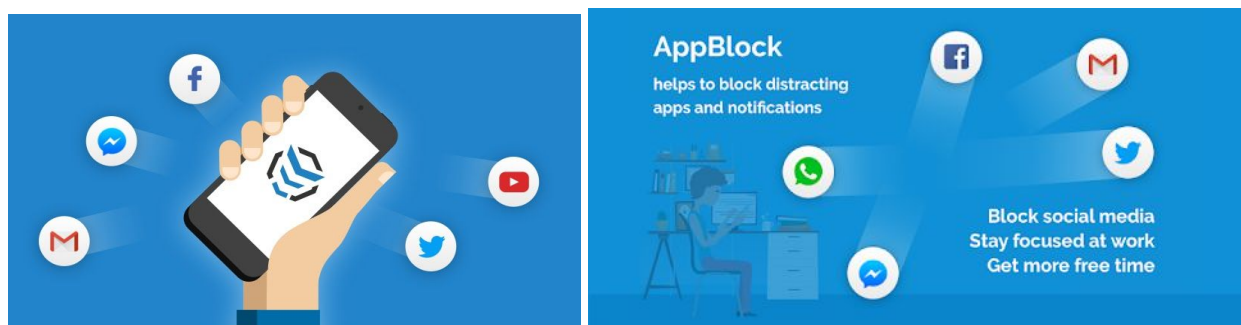


Figure 2.4 Exemple d'application bloquant l'accès aux autres applications distrayantes

Concept 2 (Ian):

Implémenter un système de gestion de rappels et chronomètres à l'exécution des tâches et activités quotidiennes suivant une routine habituelle. Ce système aura une option instantanée de réglage de temps, soit en ajoutant ou en réduisant les minutes et les heures.

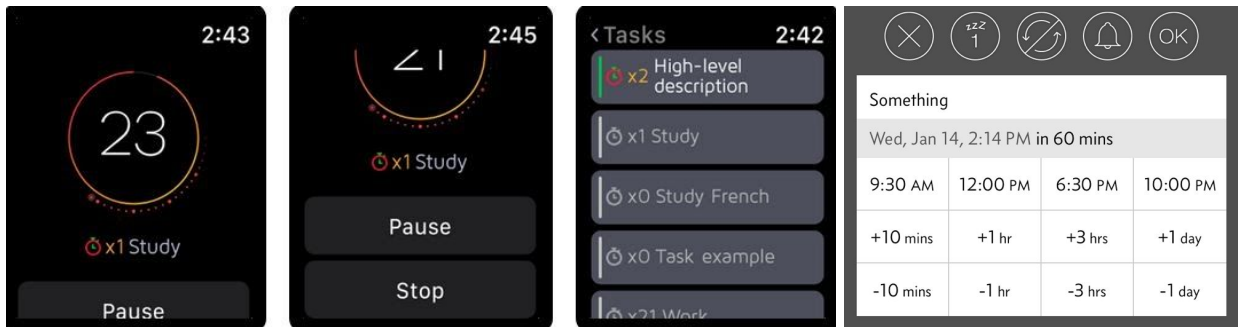


Figure 2.5 Exemple de système de chronomètre et gestion de tâches

Concept 3 (Ian):

Développer un outil de notifications tenace et sans cesse à longueur de journées avec une répétition automatique qui va permettre à l'utilisateur d'accomplir tout ce dont il a besoin de manière impérative.

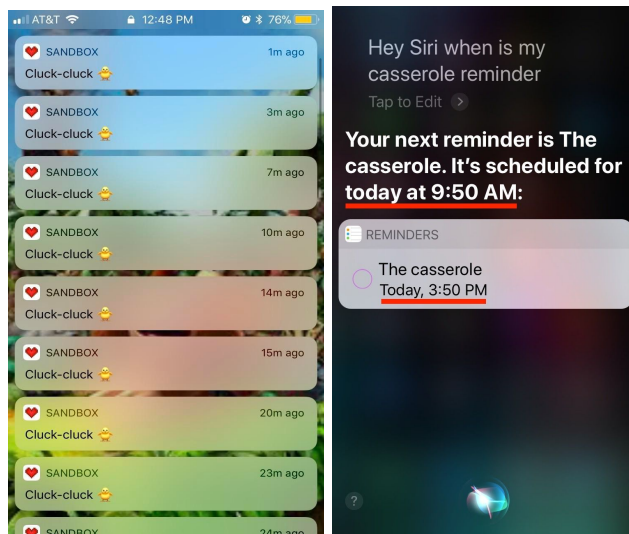


Figure 2.6 Système de notifications régulier

Concept 1 (Damon):

Avec l'application « *Concentr8* » l'utilisateur sera posé des questions du genre brise-glace avant l'enregistrement initial pour que le système puisse lui classer dans un groupe d'utilisateur sélectionné. Une fois ceci complété, l'utilisateur sera libre de faire une liste de tâches ou but contenant des date limite personnalisable, basée sur une liste de tâche prédéterminée offerte par le système. A ce point, il ou elle recevrait l'option de se connecter avec des gens qui partagent en commun ces activités et leurs échéances pour qu'ils puissent communiquer ce qui de façon indirecte, les motiveront aussi.

Concept 2 (Damon):

Avec l'application « *Pursue* », la complétion d'une tâche récompenserait l'utilisateur avec un certain montant de point ce qui dépendrait de la durée de la tâche. Par exemple, la complétion d'une tâche quotidienne ne récompensera pas l'utilisateur aussi bien qu'une tâche soit hebdomadaire ou mensuelle. Avec ces points, l'utilisateur serait capable de voir son placement sur la section classement d'où il serait capable de voir comment il se compare versus autre gens et les tâches qu'ils ont complété pour recevoir ces points.

Concept 3 (Damon):

Sur l'application « *ContiUe* l'utilisateur serait récompensé par un système de points d'où un multiplicateur serait introduit si plusieurs tâches sont faites de manière consécutive (dans un intervalle de temps raisonnable). Avec cette application, des utilisateurs de l'application peuvent s'ajouter sur leur propre liste d'amis ce qui leur permettrait de communiquer ou se mettre en mode « *bataille* ». Les membres qui ont accepté de jouer compétitive de façon soit quotidienne ou hebdomadaire pour voir qui peut atteindre le plus de points à la fin de la période désigner. Ceci peut se faire entre plusieurs utilisateurs de façon concurrente.

Concept 1 (Souleymane):

Créer un système qui permettra une fois accéder au compte de l'utilisateur une barre des tâches s'affiche pour montrer à l'utilisateur toute la liste des tâches qu'il doit accomplir.

Concept 2 (Souleymane):

Créer un système de messagerie qui apparaîtra dans une icône à droite de l'écran qui va permettre à l'utilisateur d'interagir et de communiquer avec d'autres utilisateurs avec lesquels il a les mêmes centres d'intérêt qui pourront l'aider sur toutes les questions dont il aura besoin pour qu'il puisse accomplir ses tâches.

Concept 3 (Souleymane):

Créer un système qui permettra de récompenser l'utilisateur par des étoiles , chaque tâche complétée correspondra à une étoile et lorsqu'il atteindra 5 étoiles, cela va lui permettre d'accéder à un jeu qui va le détendre et le faire changer les idées car on sait qu'à la fin de chaque tâche qu'on a accompli, tout ce dont on a envie, c'est de se détendre et de relaxer un peu. En faisant cela, l'utilisateur sera beaucoup plus motivé à terminer plus vite ses tâches.

3. Analyse et évaluation des solutions:

Pour analyser et évaluer les différents concepts des membres du groupe, nous avons établi un système de notation précis permettant de prioriser chacun de ces concepts. Ce système de notation consiste à donner une note de compatibilité de chaque concept avec chaque spécification cible de 1 à 5.

Ensuite, cette note est multipliée par l'importance accordée qu'on a pu déterminer au niveau du livrable B. La somme de ces multiplications successives nous donne des résultats variables d'un concept à un autre. Le concept ayant le plus de points est pris en considération pour le futur prototype. (Si vous êtes confus, jetez un œil au tableau !).

Légende d'évaluation:

1-Pas compatible / 2-Peu compatible / 3-Assez compatible / 4- Compatible 5- Très compatible /
N/A: Non-applicable

Analyse et evaluation des concepts de Hamza:

Critères de conception	Concept 1 : To-do list	Concept 2 : Login system	Concept 3 : Section centre d'intérêts	Importance accordée
Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	3	5	3	5
Durabilité de l'application	N/A	N/A	N/A	3
Rétention de concentration de l'application	5	3	4	5
Coût d'installation de l'application	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	4
Taille de l'application	4	5	4	3
Temps d'exécution d'une tâche	4	4	4	4
Réparabilité en cas de non-fonctionnalité	N/A	N/A	N/A	2
Consommation de batterie de l'application	4	5	3	2
Somme de point total	96	101	89	

Tableau 3.1: Analyse et evaluation des concepts de Hamza

Analyse et evaluation des concepts de Damon:

Critères de conception	Concept 1 : Concentr8	Concept 2 : Pursue	Concept 3 : ContinUe	Importance accordée
Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	2	4	3	5
Durabilité de l'application	N/A	N/A	N/A	3
Rétention de concentration de l'application	5	4	4	5
Coût d'installation de l'application	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	4
Taille de l'application	4	5	4	3
Temps d'exécution d'une tâche	4	4	4	4
Réparabilité en cas de non-fonctionnalité	N/A	N/A	N/A	2
Consommation de batterie de l'application	2	4	3	2
Somme de point total	87	99	89	

Tableau 3.2: Analyse et evaluation des concepts de Damon

Analyse et evaluation des concepts de Ian:

Critères de conception	Concept 1 : Fokus!	Concept 2 : Chronomètre	Concept 3 : Notifications	Importance accordée
Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	3	3	4	5
Durabilité de l'application	N/A	N/A	N/A	3
Rétention de concentration de l'application	4	3	4	5
Coût d'installation de l'application	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	4
Taille de l'application	4	3	3	3
Temps d'exécution d'une tâche	4	4	4	4
Réparabilité en cas de non-fonctionnalité	2	4	3	2
Consommation de batterie de l'application	2	3	4	2
Somme de point total	91	89	79	

Tableau 3.3: Analyse et evaluation des concepts de Ian

Analyse et evaluation des concepts de Souleymane:

Critères de conception	Concept 1 : Les tâches	Concept 2 : Système de messagerie	Concept 3 : Recompense	Importance accordée
Nombre d'étapes pour atteindre une rubrique spécifique sur l'application.	4	3	3	5
Durabilité de l'application	N/A	N/A	N/A	3
Rétention de concentration de l'application	4	4	3	5
Coût d'installation de l'application	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	5 (Gratuit)	4
Taille de l'application	4	3	2	3
Temps d'exécution d'une tâche	4	4	4	4
Réparabilité en cas de non-fonctionnalité	N/A	N/A	N/A	2
Consommation de batterie de l'application	3	2	2	2
Somme de point total	94	84	76	

Tableau 3.4: Analyse et evaluation des concepts de Souleymane

4. Solutions prometteuses:

En se basant sur l'analyse et l'évaluation des différents concepts et grâce au système de notation établi, nous avons pu identifier lesquels des concepts sont le plus adaptés vis à vis des spécifications cibles (Livrable B) et des besoins du clients. D'après cette analyse, nous avons été capables de faire un étalonnage propre pour réduire nos idées de conceptualisation d'application à ces cinq concepts ci-dessous:

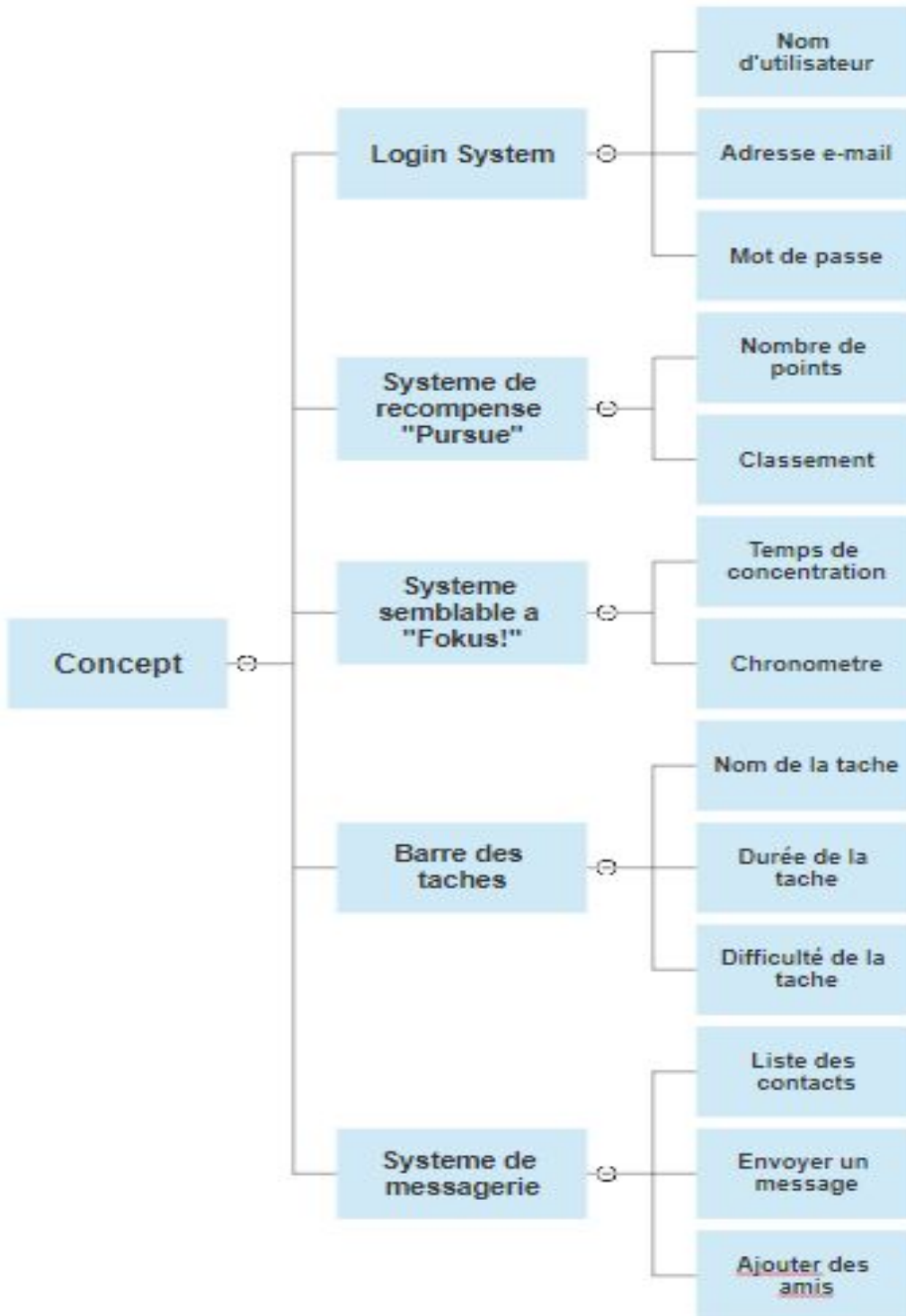
- Log-in system
- Pursue
- Fokus!
- Barre des tâches
- Système de messagerie

5. Concept d'équipe:

D'après le système de pointage associé à nos idées de conceptualisation, le concept concernant le principe de *Log-In* a recueilli le plus de points ce qui nous indique qu'il est préférable du point de vue du client. Ayant mentionné ceci, plusieurs idées concernent déjà cette fonctionnalité alors, il serait une excellente idée d'application de base à modifier et améliorer. Comme mentionné par le client de nombreuses fois, un système de récompense et de communication avec d'autres gens utilisant cette même application est convenable lorsque vient le sujet de rétention d'attention et de motivation. Ainsi, un système de récompense semblable à celui de *Pursue* serait idéal pour combler ce besoin du client. D'une autre part, le concept de *barre des tâches* est une excellente idée pour permettre aux utilisateurs de rester à jour au niveau de la complétion de leurs tâches.

De point de vue psychologique, la possibilité de toujours **demeurer en contact** avec les gens qui effectuent des tâches semblables ou identiques est très pertinent comme fonctionnalité puisqu'une pression interpersonnelle se forme entre eux, forçant les deux utilisateurs à vouloir compléter la tâche. Pour accomplir cet objectif, l'ajout d'un *système de messagerie* est l'une des meilleures solutions qu'on a pu trouver. Dernièrement, avec la permission de l'utilisateur, nous enverrons plusieurs notifications afin de lui/la rappeler de ces tâches à accomplir en cas d'oubli ou de manque de motivation d'où le choix du concept Fokus!.

6. Représentation visuelle du concept :



7. Rapport entre le concept et les spécifications cibles:

En guise de consensus et concertation de chaque membre de notre équipe, nous avons finalement eu l'opportunité de faire la mise au point du concept à développer; un concept qui est inclusivement basé sur les spécifications cibles établies au cours du livrable B par une mise en évidence des besoins de notre client. Cette étape a été cruciale car elle nous a permis de constituer une mission valable au développement de notre concept. De plus, nous avons procédé à une énumération de quelques concepts distincts et une évaluation de ces derniers qui octroie une meilleure compréhension des fonctionnalités de la plus haute importance adaptée toujours aux préoccupations de notre client.

Pour que notre concept soit en adéquation avec les spécifications cibles, nous avons établi un système de notation prenant en considération le concept et sa compatibilité avec chaque spécification. Ainsi, toutes nos solutions sont basées sur ces spécifications. Par exemple: le concept *Pursue* a été choisi car il n'exige pas un grand nombre de pages pour atteindre cette fonctionnalité, permet une grande rétention de concentration, une taille d'application minimale, etc.

Alors, notre concept est conçu de sorte qu'on ait une application facile d'utilisation, interactive et motivante munie d'un système adéquat de consommation de batterie, d'une taille d'application minimisée, d'un système de rétention de concentration de l'application durant son usage et d'une durabilité au niveau du marché. Dans notre concept, la concentration à l'exécution des tâches est l'enjeu primordial à développer, qui dépend spécifiquement d'un système de motivations et récompenses, permettant à l'utilisateur de demeurer actif sur une tâche à accomplir et de parfaire son sens d'organisation quotidienne.

Sur ce, le concept en soi, dans son intégralité, sera doté de plusieurs systèmes et sous-systèmes d'interaction entre pairs en vue de favoriser une intégration interpersonnelle cognitive et un échange d'intérêts communs d'utilisateurs de la plateforme.

En voici quelques avantages et inconvénients du concept aux utilisateurs :

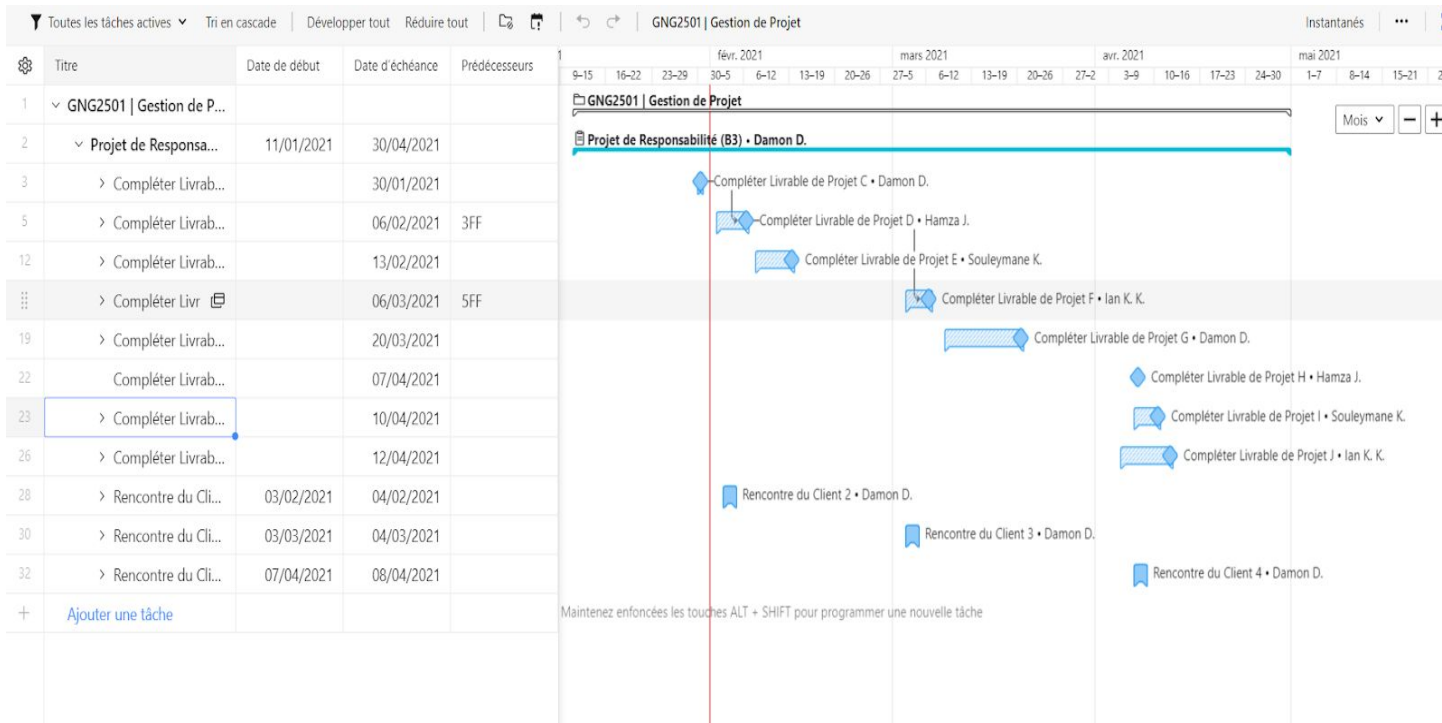
Avantages	Inconvénients
<ul style="list-style-type: none">- Durable.- Usage commode.- Interactive.	<ul style="list-style-type: none">- L'application doit être conçue pour qu'elle fonctionne avec toute plate-forme de système

<ul style="list-style-type: none"> - Conversationnelle et connectrice. - Jouissance maximale. - Téléchargement facile et gratuit. - Sécuritaire et fiable. - Accessible au plus grand nombre de personnes. - Esthétique. - Vitesse et performance. 	<p>d'exploitation.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elle doit être mise à jour en permanence pour demeurer opérationnelle et adaptée. - Le défi est de l'optimiser avec le temps.
---	---

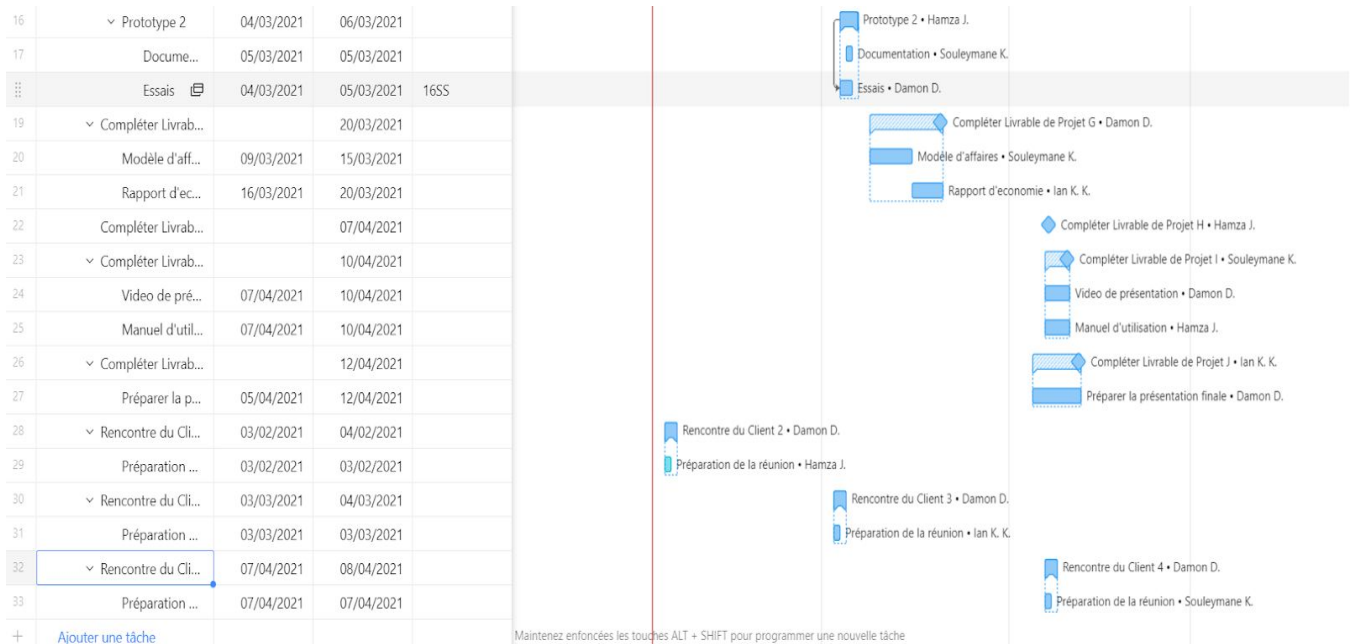
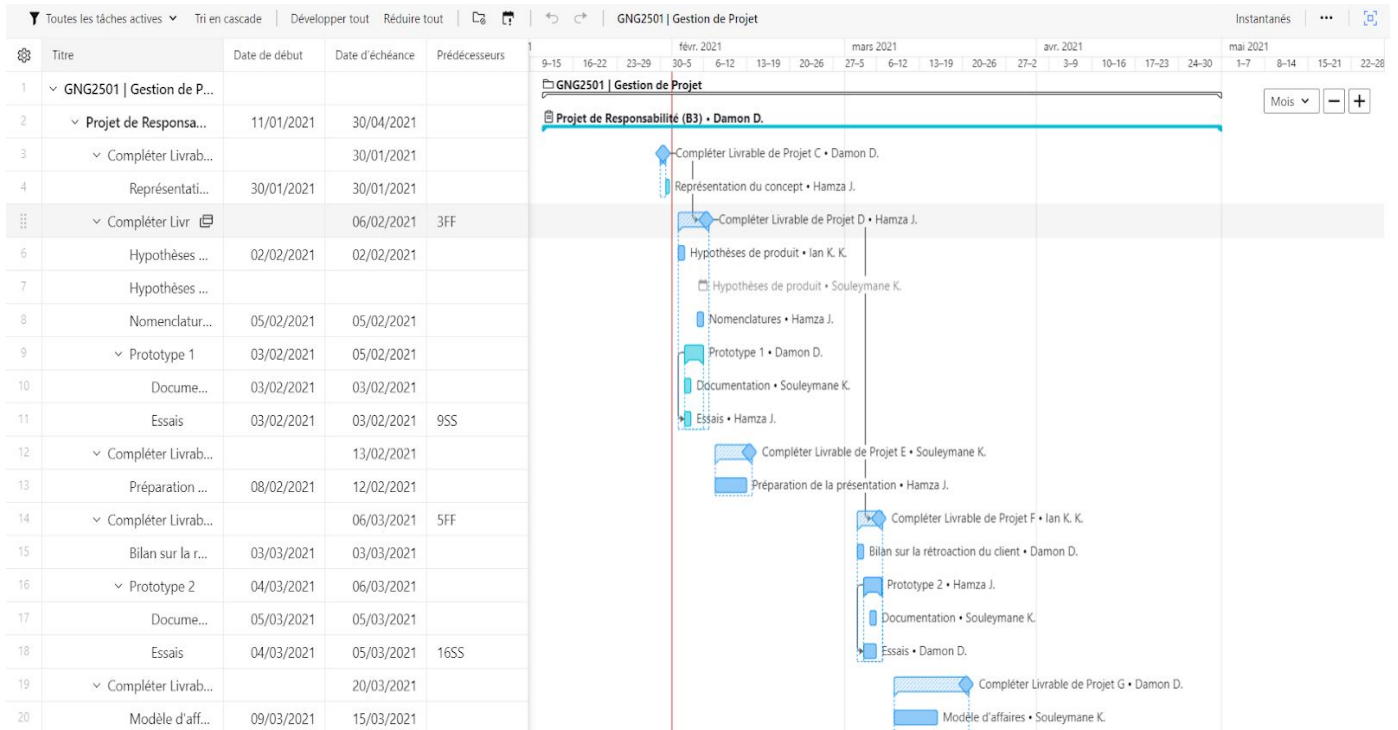
Tableau 7.1 Avantages et Inconvénients du concept

8. Plan de projet

Je vous invite à consulter notre plan de projet directement de Wrike pour une meilleure compréhension.



Plan de projet détaillé:



Maintenez enfoncées les touches ALT + SHIFT pour programmer une nouvelle tâche

Conclusion:

En conclusion, la conceptualisation de la fonctionnalité *hypothétique* et l'application de diverses méthodes afin de générer plusieurs idées nous a permis de non seulement développer de façon consensuelle un concept (toujours en respectant les spécifications cible obtenue du client) mais, il nous a aussi permis de recevoir une meilleure compréhension organisationnelle.

Avec le système de pointage utilisé lors de l'étalonnage, nous avons été capable de déterminer de façon approximative quel concept d'application est le plus convaincant du *point de vue du client*. Ce système nous a permis d'associer un niveau d'importance aux spécifications cible générées par la période d'empathisation avec le client, toujours en utilisant notre jugement personnel pour ensuite multiplier cette valeur d'importance avec une valeur que nous avons associée à l'idéation envers cette spécification. Avec l'utilisation de ce système, on a pu utiliser l'application avec le plus de pointage comme concept de base pour ensuite lui re-conceptualiser à nouveau avec des fonctionnalités de concept qui on passée proche a cette valeur numérique.

Ce système nous a permis de concevoir une application théorique optimisée pour notre client, les utilisateurs atteints de la TDAH et tout autre utilisateur ayant besoin de motivation. Bien qu'il est très possible que nous portons des modifications à notre concept lorsqu'on progresse de façon visuelle, l'idéation de concept généré lors de ce livrable nous a permis de former une excellente base analytique.

Références:

Association des médecins psychiatres du Québec. Association des médecins psychiatres du Québec. Published 2018. Accessed January 31, 2021.

<https://ampq.org/info-maladie/tdah-trouble-du-deficit-de-lattention-avecsans-hyperactivite>

BuildFire. How to Create a Mobile App. BuildFire. Published 2020. Accessed January 31, 2021.

<https://buildfire.com/how-to-create-a-mobile-app/>