



# SOUTIEN EN SANTÉ MENTALE

---

## Groupe FA 3.5

Niamé Ibrahima Diawara

Basma Kaanane

Olympe Miguel Karimbi

Hicham Mazouzi

# Analyse des besoins du client

## Besoins du client interprétés:

- Une application servant de trait d'union entre les utilisateurs et les différents organismes et visant à la réinsertion sociale sur le marché du travail des individus souffrant de problèmes mentaux.
- Un forum de discussion entre les utilisateurs pour échanger, se soutenir et s'entraider.
- Des jeux interactifs pour permettre aux utilisateurs de se détendre, ainsi que des playlists.
- Une application divertissante, efficace et sécuritaire(respect de la vie privée).



# Critères de conception (métriques)

Taille de l'application

Nombres de jeux à développer

Nombre d'étapes pour accomplir une tâche spécifique

Nombre de pages sur l'application

Durée des jeux

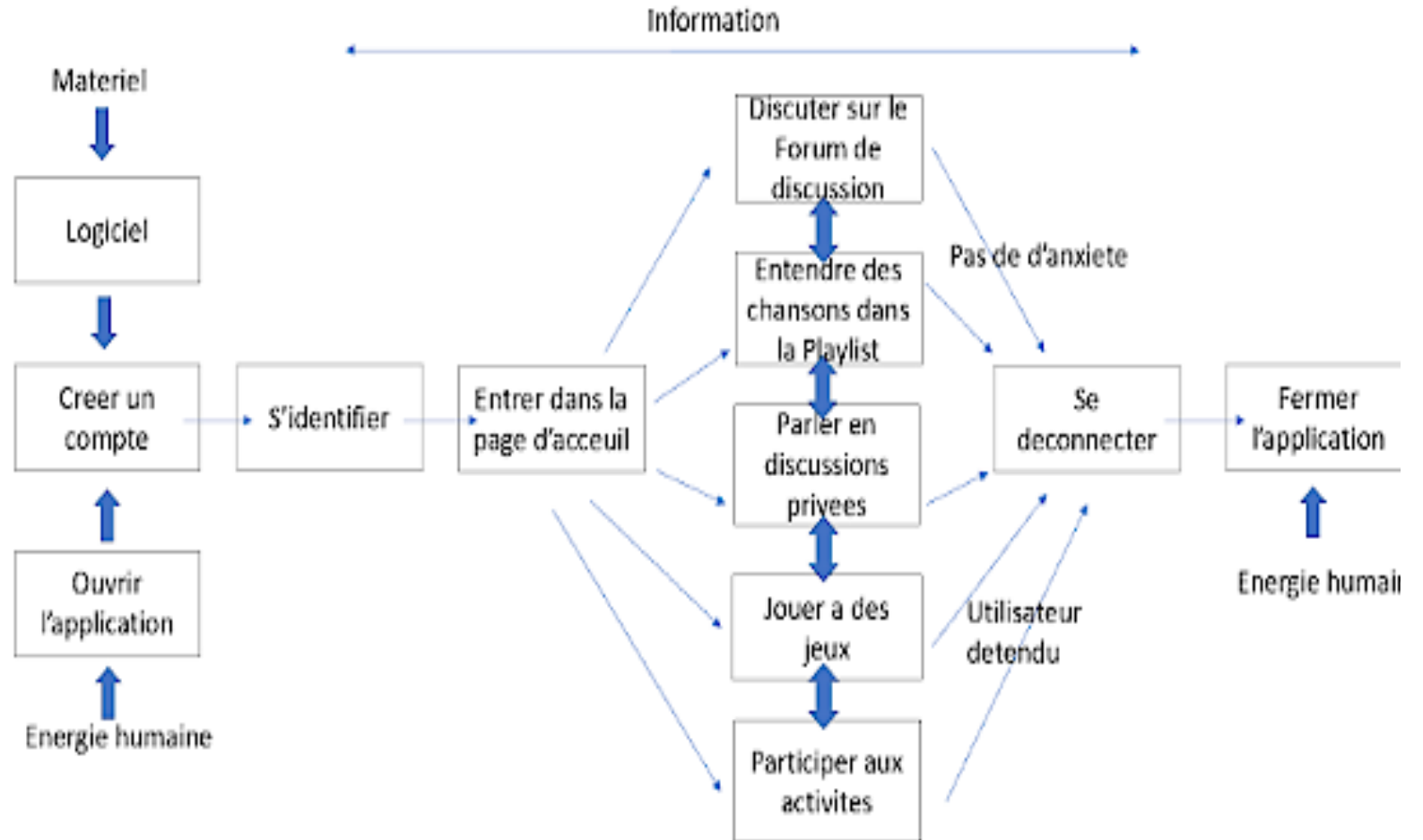
Différence de temps d'exécution d'une tâche

Densité de l'écran

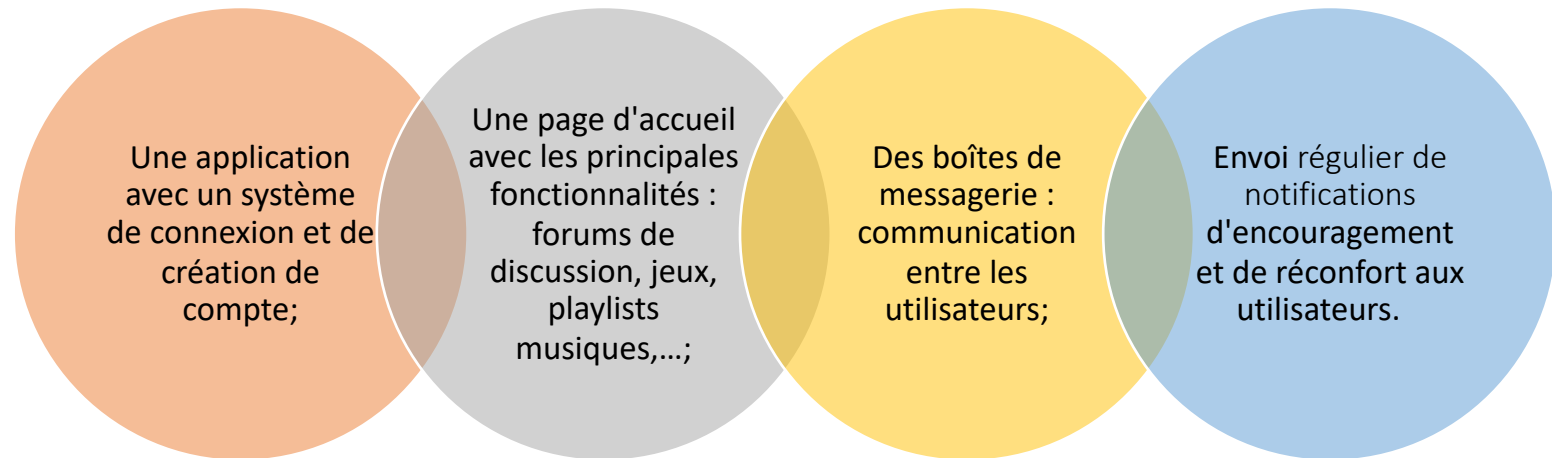
Consommation de la mémoire

La durée de l'application sur le marché

# Décomposition fonctionnelle de l'application



# Résumé du concept du produit



## Avantages

- Facilité d'utilisation
- Sécuritaire
- Durabilité
- Maximum d'épanouissement
- Fiabilité
- Concept adapté à la catégorie d'âge visée par le client

## Désavantages

- La géolocalisation peut être parfois un inconvénient
- Risque de délai de temps prolongé dans l'exécution de l'application ou de ses fonctions.

# Etude de faisabilité (TELOP)

- **Technique** : D'un point de vue technique, nous avons à notre disposition plus ou moins toutes les ressources techniques nécessaires pour mener à bien notre projet.
- **Économique** : Faible budget
- **Légal** : Respect des normes ou lois en vigueur
- **Opérationnel** : La pandémie actuelle (covid-19) empêche les rencontres de groupe physique.
- **Planification** : Nous avons plus ou moins le temps et l'organisation nécessaire pour faire nos prototypes et compléter le projet à temps

# Rétroaction du client : Améliorations et modifications du concept

- Utilisation d'emojis par les utilisateurs pour la description de leur humeur.
- Système de géolocalisation fonctionnant par consentement de l'utilisateur pour lui proposer des activités productives à proximité de sa zone.
- Messages de reconnaissance aux utilisateurs pour atteinte de leurs objectifs journaliers et au cas contraire, envoi de messages d'encouragement et de motivation.



# Analyse prototype 1

- Fonctionnalités Implémentées:
  - Connexion Utilisateur/Employeur
  - Connexion admin
  - Inscription Utilisateur/Employeur
- Performances Obtenues:
  - Base de données
  - Espace mémoire occupé
  - Temps d'exécution



# *Plan des Prototypes*



## **Prototype 2 :**

Page d'accueil  
Système de chat en ligne  
Profil de l'utilisateur  
Forum de Discussion

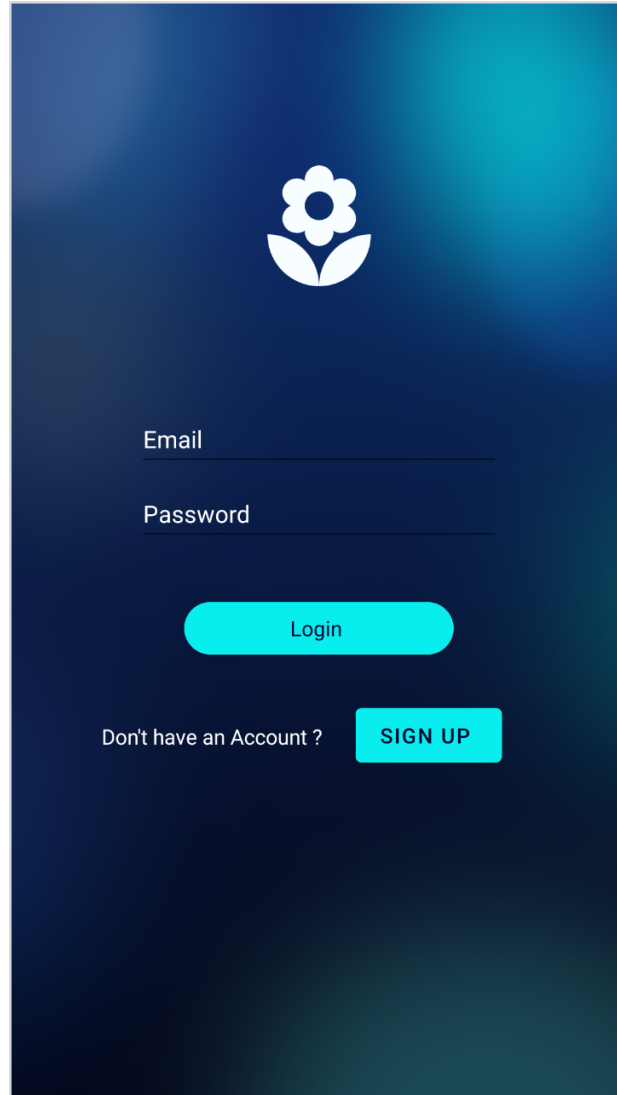


## **Application Finale:**



## **A remplir**

# Images du prototype



A login form prototype on a dark blue gradient background. At the top center is a white flower icon. Below it are two input fields labeled "Email" and "Password". A cyan "Login" button is centered below the fields. At the bottom left is the text "Don't have an Account ?" and a cyan "SIGN UP" button.

Flower icon

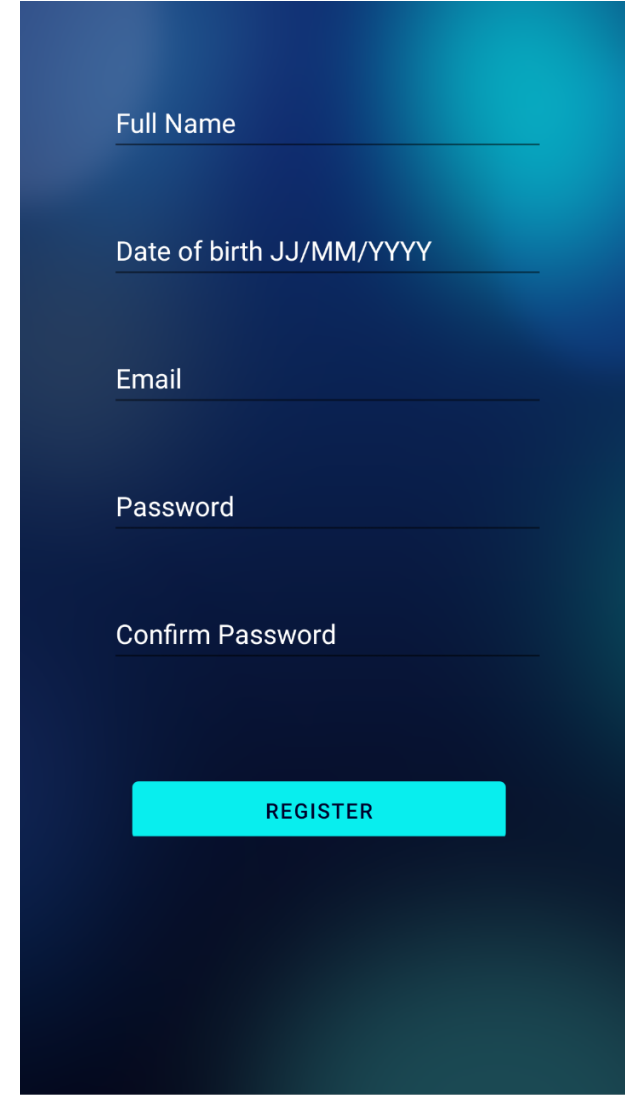
Email

Password

Login

Don't have an Account ?

SIGN UP



A registration form prototype on a dark blue gradient background. It features five input fields: "Full Name", "Date of birth JJ/MM/YYYY", "Email", "Password", and "Confirm Password". A cyan "REGISTER" button is centered at the bottom.

Full Name

Date of birth JJ/MM/YYYY

Email

Password

Confirm Password

REGISTER



Conclusion