



uOttawa

**GNG2501-A00**

**Présentation sur le progrès du projet**

Soumis par :  
Niamé Ibrahima Diawara

**Groupe FA 3.5:**

Niamé Ibrahima Diawara (30004943)

Basma Kaanane (300142701)

Hicham Mazouzi (300145076)

Olympe Miguel Karimbi (300143756)

Université d'Ottawa

1. Préparez une présentation formelle de 10 minutes que vous allez présenter à votre professeur, AE, GP et vos collègues de classe pendant votre session de laboratoire.
2. Résumez toutes les composantes clés de vos livrables de projet jusqu'à présent (p.ex. besoins du client, étalonnage, spécifications cibles, concepts, matrice décisionnelle, étude de faisabilité, etc.).
3. Discutez de votre plan de projet initial et commentez sur comment bien que vous faites le suivi de ce plan.
4. Résumez et présentez la rétroaction des clients et énoncez clairement ce qui doit être changé ou amélioré par rapport à votre concept.
5. Formuler et présentez un plan clair pour le développement de vos prototypes en allant de l'avant.

Introduction :

1- Besoins du client

2- Etallonage

3- specifications cibles:

4- concepts:

5- matrice decisionnelle

6- etude de faisabilite:

7- Prototypes

## **Table de matières :**

<b>Liste des tableaux :</b>	<b>3</b>
<b>Liste des figures :</b>	<b>3</b>
<b>Objectif :</b>	<b>4</b>
<b>Introduction :</b>	<b>4</b>
<b>Analyse des besoins du client</b>	<b>4</b>
1.1. Besoin interprété et exigences de base du client (Rencontre client 1) :	4
1.2. Étalonnage sur les métriques :	5
1.3. Spécifications cibles :	6
1.4. Résumé du concept du produit :	7
<b>Rétroaction du client et améliorations du concept global (Rencontre client 2)</b>	<b>9</b>
<b>Suivi du plan de projet et évolution du prototypage</b>	<b>11</b>
<b>Développement d'un plan clair pour l'amélioration des prototypes</b>	<b>11</b>

## **Liste des tableaux :**

**Tableau 1 :** Liste des métriques et étalonnage

**Tableau 2 :** Établissement des spécifications cibles

**Tableau 3 :** Avantages du concept et ses inconvénients

**Tableau 4 :** Tableau résumant les améliorations et modifications à faire selon la rétroaction du client

## **Liste des figures :**

**Figure 1 :** Décomposition fonctionnelle des fonctions de l'application

**Figure 2 :** Organigramme du concept global de l'application

## **Objectif :**

L'objectif de ce rapport est premièrement de fournir une mise à jour du développement de notre prototype, puis de résumer la rétroaction du client à notre équipe, en mettant en évidence ce qui doit être amélioré ou changé. En dernier lieu, un plan clair pour le développement et l'amélioration de nos prototypes sera présenté.

## **Introduction :**

Notre projet "Soutien en santé mentale" consiste en un développement d'une application visant à permettre l'interaction entre les différents utilisateurs entre eux et avec des organisations, à fournir une plateforme d'épanouissement pour les utilisateurs en offrant des jeux interactifs et bien d'autres fonctions dans le but d'améliorer le bien-être des utilisateurs.

Ainsi, nous fournirons ici un résumé des besoins du client, ses exigences de base vis-à-vis du produit. Nous préciserons encore une fois les spécifications cibles développées à partir de ces exigences de base. Le concept global choisi pour le développement des prototypes de l'application sera présenté ainsi que les améliorations du concept.

### **1. Analyse des besoins du client**

Voici un résumé des besoins du client vis-à-vis du produit à offrir :

- 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.
- Une application divertissante, efficace et sécuritaire(respect de la vie privée).

#### **1.1. Besoin interprété et exigences de base du client (Rencontre client 1) :**

En écoutant le client lors de notre première rencontre avec lui, ses besoins et exigences pour l'application ont pu être interprétés de la manière suivante :

- Une application interactive;
- Une application facile d'utilisation et accessible à tous;
- Une application créative permettant la productivité;
- Une application durable sur le marché;
- L'interaction entre utilisateurs se fait par messagerie.

## **1.2. Étalonnage sur les métriques :**

Des valeurs mesurables et précises dites métriques ont été mises en place pour pouvoir garder le pointage et fournir des objectifs techniques concrets qui assurent la satisfaction des besoins du client. Ensuite, ces valeurs de métriques ont été comparées à celles des produits concurrentiels pour mesurer la performance de notre produit.

<b>No</b>	<b>Métriques</b>	<b>Imp</b>	<b>Unité</b>	<b>Stop, Breathe &amp; Think</b>	<b>Snapclarity</b>
1	Taille de l'application (stockage)	4	MB	2	3
2	Nombres de jeux à développer	3	-	4	3
3	Nombre d'étapes pour accomplir une tâche spécifique	3	-	3	2
4	Nombre de pages sur l'application	2	-	3	2
5	Durée des jeux	3	min	4	4
6	Différence de temps d'exécution d'une tâche	3	s	3	3
7	Densité de l'écran	3	dpi	2	2

8	Consommation de la mémoire	5	%	5	4
9	Durée de l'application sur le marché	4	années	4	4

**Tableau 1** : Liste des métriques et étalonnage

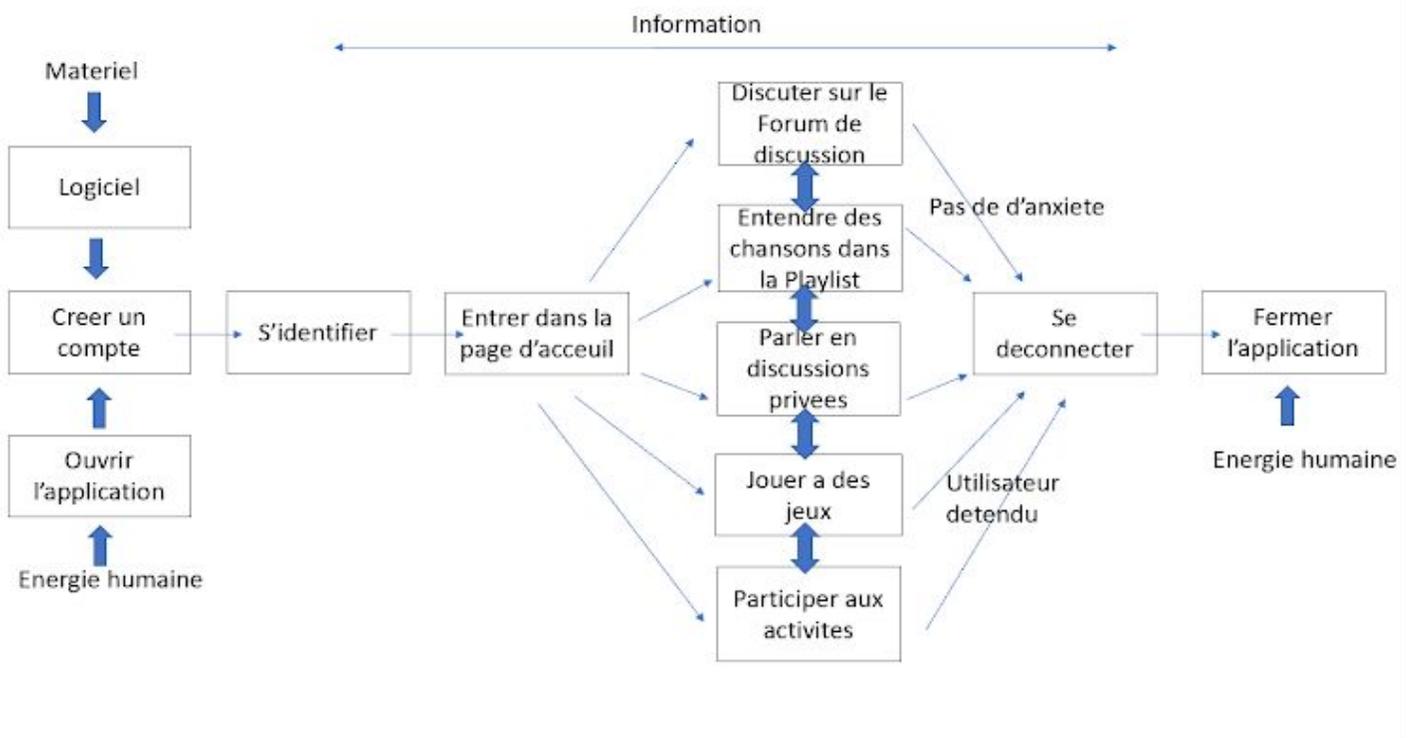
### **1.3. Spécifications cibles :**

Celles-ci précisent la gamme de valeurs des métriques dans laquelle le produit doit être développé ainsi que les valeurs idéales.

<b>No</b>	<b>Métriques</b>	<b>Unité</b>	<b>Valeur marginale</b>	<b>Valeur idéale</b>
1	Taille de l'application (stockage)	MB	20-50	35
2	Nombres de jeux à développer	-	1-5	3
3	Nombre d'étapes pour accomplir une tâche spécifique	-	2-4	2
4	Nombre de pages sur l'application	-	3-6	4-6
5	Durée des jeux	min	3-10	5
6	Différence de temps d'exécution d'une tâche	s	<0.1	0.05
7	Densité de l'écran	dpi	120-640	240
8	Consommation de la mémoire	%	0%-10%	5%
9	Durée de l'application sur le marché	années	>1	3

**Tableau 2 : Établissement des spécifications cibles**

Pour davantage détailler l'application, voici la décomposition fonctionnelle des fonctions et actions que l'application doit être capable d'effectuer :

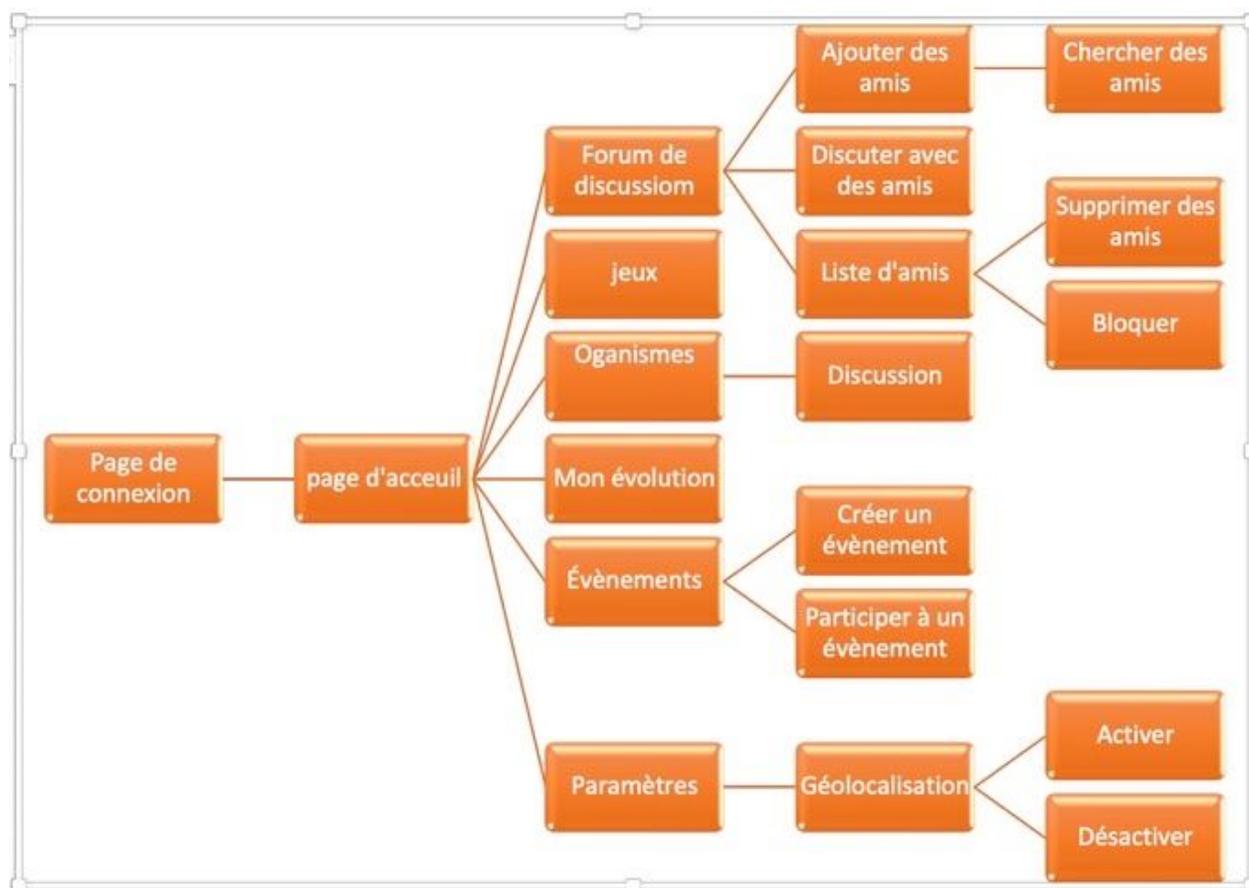


**Figure 1 : Décomposition fonctionnelle des fonctions de l'application**

#### **1.4. Résumé du concept du produit :**

Le concept que nous avons choisi en tant que groupe pour développer l'application est un regroupement de toutes les idées de concept proposées par chaque membre de l'équipe dans le livrable C; toutes les idées ont été analysées et ont été toutes prises ensemble (aucune n'a été exclue, toutes satisfont aux exigences, aux spécifications et aux contraintes) pour former un seul concept final qui peut être résumé comme suit :

Le concept en résumé, est une application ayant un système de connexion et de création de compte afin de protéger les données personnelles de l'utilisateur. L'application est dotée d'une page d'accueil où on y retrouve les principales fonctionnalités telles que les forums de discussion, les jeux, les playlists de musiques,... Mais en plus, en termes de communication, il y a des boîtes de messagerie afin que les utilisateurs puissent communiquer entre eux. Aussi, l'application possède une fonctionnalité qui puisse tout le temps envoyer des notifications avec des petits messages de réconfort et de motivation aux utilisateurs.



**Figure 2** : Organigramme du concept global de l'application

### **Avantages et désavantages du concept**

Avantages du concept	Désavantages du concept
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Facilité d'utilisation.</li> <li>- Sécuritaire.</li> <li>- Durabilité.</li> <li>- Maximum d'épanouissement des utilisateurs.</li> <li>- Accessibilité par plusieurs types d'appareils électroniques.</li> <li>- Concept adapté à la catégorie d'âge particulièrement visée par le client.</li> <li>- Fiabilité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'application peut consommer une assez grande mémoire (utilisation d'une grande gamme d'énergie).</li> <li>- Même si la géolocalisation est nécessaire, elle peut à certaines occasions s'avérer être un inconvénient.</li> <li>- Risque de délai de temps prolongé dans l'exécution de l'application ou de ses fonctions.</li> </ul>

**Tableau 3** : Avantages du concept et ses inconvénients

### **Étude de faisabilité**

Voici un résumé de l'étude de faisabilité sur notre concept de produit, faite en utilisant les facteurs 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** : La question économique est celle qui peut poser problème étant donnée la modeste somme mise à notre disposition; néanmoins nous tenons compte de ce budget tout au long de la conception du produit.
- **Légal** : La conception de l'application n'ira en dehors d'aucune norme ou loi régissant la conception de produit.
- **Opérationnel** : Certains facteurs jouent en notre défaveur comme le fait que le groupe ne puisse pas se rencontrer physiquement dû à la pandémie de la COVID-19, la communication en ligne qui n'est pas autant efficace que la communication physique.
- **Planification** : Nous avons plus ou moins le temps et l'organisation nécessaire pour faire nos prototypes et compléter le projet à temps pour

la journée du design.

## **2. Rétroaction du client et améliorations du concept global (Rencontre client 2)**

Voici un tableau résumant les modifications et améliorations à apporter à notre concept selon la rétroaction du client lors de la présentation de notre concept général dans la rencontre client #2 :

<b>Idées de concept</b>	<b>Avantages</b>	<b>Inconvénients</b>	<b>Améliorations/modifications</b>
1. L'application permet de collecter des données sur l'humeur quotidienne de l'utilisateur soit par des questions sur comment il/elle se sent ou soit par description de son humeur avec des emojis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permet à l'utilisateur de classer lui-même chaque jour son humeur.</li> <li>- Cela permettrait aussi à l'application de savoir quoi lui proposer pour améliorer son bien-être.</li> </ul>	- L'idée d'évaluer son humeur par des questions qui lui sont posées par l'intermédiaire de l'application prend un peu plus de temps et d'énergie à l'utilisateur.	- L'utilisateur décrit son humeur du jour par des emojis.
2. L'application contient une fonctionnalité qui permettra d'évaluer la productivité journalière de l'utilisateur sur une échelle de 10	- Permet à l'utilisateur de voir la progression de son bien-être et de sa qualité de vie.	- Présente un risque de découragement pour l'utilisateur.	- Après évaluation de sa productivité, l'application propose une activité à l'utilisateur pour atteindre ses objectifs journaliers ou lui envoie un message d'encouragement le félicitant d'avoir atteint ses objectifs de productivité ou sinon le motivant à continuer à les poursuivre.
3. L'application possède un système de géolocalisation des utilisateurs	- Permet à l'utilisateur de connaître les différentes activités proches de lui productives et qui lui permettent de se détendre.	- Présente un risque d'atteinte à la vie privée.	- Ce système de géolocalisation fonctionne par consentement de l'utilisateur et permet juste de trier des activités à lui proposer pour son bien-être.

4. L'application a une page qui montre l'évolution, par jour et par semaine, du bien-être de l'utilisateur	- Permet à l'utilisateur de suivre régulièrement et continuellement l'évolution de son bien-être	Aucun inconvénient	- Non seulement le suivi de son évolution se ferait par semaine ou par mois, mais aussi sur une durée annuelle.
5. L'application permet une interaction entre les utilisateurs et différentes organisations	<p>- Permet aux organisations de proposer des événements aux utilisateurs, de chercher et d'embaucher des employés.</p> <p>- Permet aux utilisateurs de donner leurs informations pour déposer leurs candidatures aux différents postes dans les organisations.</p>	- Risque de divulgation d'informations confidentielles par rapport aux utilisateurs et/ou organisations.	- Cette fonctionnalité permettra aux organisations de créer leur propre compte sur l'application et de limiter le type d'informations partagées aux utilisateurs ainsi que celles partagées par les utilisateurs aux organisations elles-mêmes.

**Tableau 4 :** Tableau résumant les améliorations et modifications à faire selon la rétroaction du client

### **3. Suivi du plan de projet et évolution du prototypage**

(Discutez de votre plan de projet initial et commentez sur comment bien que vous faites le suivi de ce plan. Résumez le premier prototype et donnez l'évolution dans le prototypage)

#### **4. Développement d'un plan clair pour l'amélioration des prototypes**

(Formuler et présentez un plan clair pour le développement de vos prototypes en allant de l'avant)

Nous avons tout d'abord mis en oeuvre une méthodologie pour la conception de nos prototypes. Effectivement, Puisque notre produit est un logiciel, il est difficile de concevoir un prototype physique, donc nous avons essayé de visualiser les composantes de notre application avec des graphes, des diagrammes et des schémas. Mais en plus on a développé différents tests afin de tester nos codes mais en plus afin de tester la base de données que nous utilisons