



Partie fonctionnelle

Cible (Personas)


Pour

 <p>Angel Rodriguez</p>	Biographie Passionnée de développement et de jeux vidéo. Aime les conventions autour de la pop-culture et le cosplay.	Motivations (objectifs) Cherche à construire une connexion solide et qui a du sens avec quelqu'un capable d'apprécier et comprendre ses centres d'intérêts
Données démographiques Âge 28 Lieu Perpignan, FRANCE Niveau d'instruction Licence	Frustrations (points névralgiques) Difficultés à trouver quelqu'un qui partage ses passions et comprenne son mode de vie.	Communication Canaux Instagram Types et formats de contenu Scroll et post occasionnellement
	Marques et influenceurs Marvel, DC Comics, Blizzard Entertainment	

Neutre

 <p>Elyas Graham</p>	Biographie Conseiller en transaction immobilière, Elyas est un bon vivant qui aime vivre d'aventures et de rencontre simple mais stimulante.	Motivations (objectifs) Vivre des rencontres légères et enrichissantes, ne cherche pas spécifiquement à s'engager mais n'est pas strictement fermé à cette idée.
Données démographiques Âge 32 Lieu Paris, FRANCE Niveau d'instruction BTS	Frustrations (points névralgiques) Elyas a du mal à trouver quelqu'un qui peut suivre son rythme de vie, entre son travail et ses multiples activités.	Communication Canaux Instagram, TikTok Types et formats de contenu Post beaucoup, contenu orienté lifest
	Marques et influenceurs Elyas suit principalement des influenceurs lifestyle et des marques orientées outdoor activities	

Contre



Hugo Ziemann

Données démographiques

Âge

26

Lieu

Nantes

Niveau d'instruction

License

Biographie

Hugo est engagé politiquement comme conservateur. Il prône et encourage les valeurs traditionnelles de famille et de mariage.

Frustrations (points névralgiques)

Hugo a beaucoup de mal à trouver une partenaire qui partage sa vision et ses valeurs en termes de relation et de mode de vie. Il ressent un grand mal-être face à ce qu'il voit comme l'érosion des valeurs sociétales qui lui sont chères.

Marques et influenceurs

Papacito, Thaïs D'Escufon, Terre de France

Motivations (objectifs)

Hugo cherche à fonder un foyer selon les normes traditionnels que lui ont transmis ses aînés, avec quelqu'un en accord avec ses positions politiques.

Communication

Canaux

Instagram, Youtube, Kick

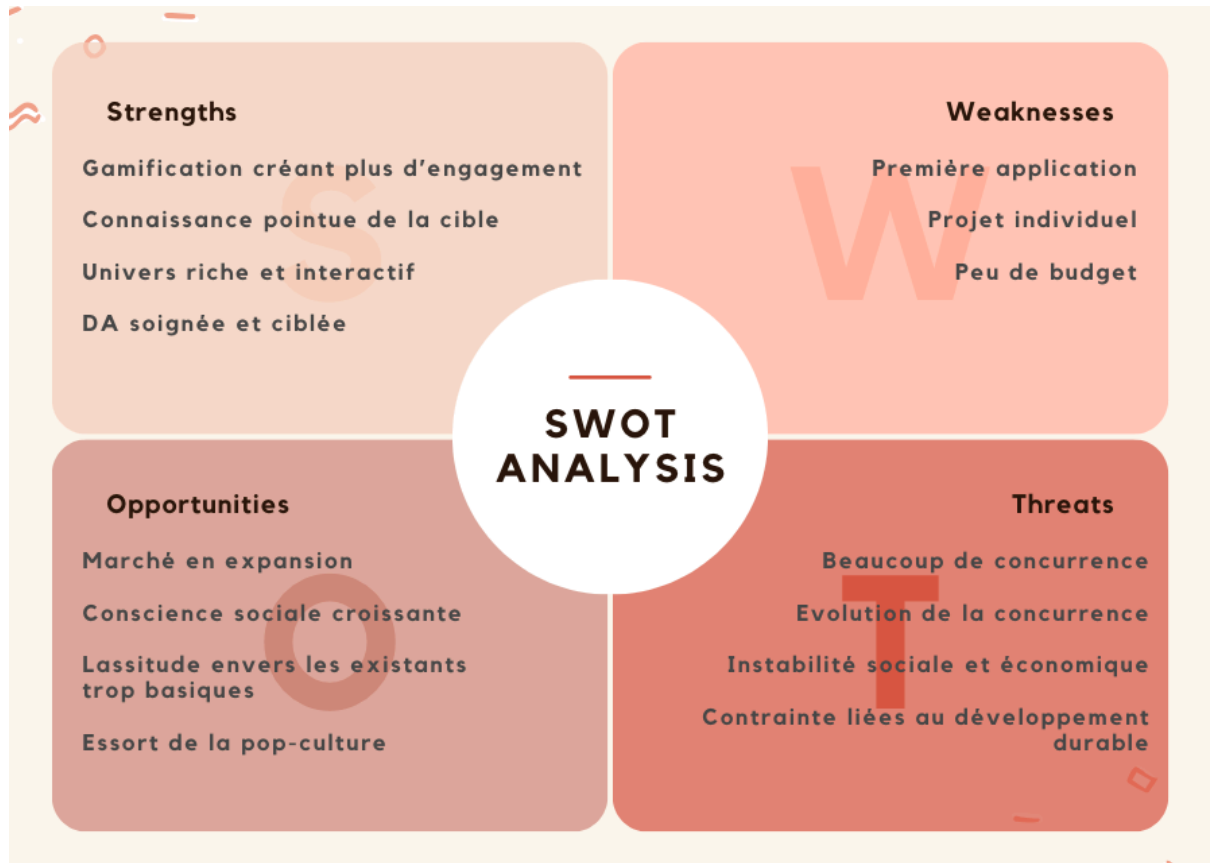
Types et formats de contenu

Post, stream régulièrement

Thématiques et sujets de contenu

Indiquez les thématiques et les sujets

SWOT



Comparatif concurrence

	Tulia	Tinder	Fruitz
Affinité			
Géolocalisation			
Site web			
Gamification RPG			
Android / iOS			
2FA			
Certification utilisateur			
Usage gratuit pour fonction de base			
Abonnement Premium			
Paieement unique (pour fonction premium)			

Vert : Présent

Orange : Présent mais limité

Gris : À vérifier

Parmi les applications les plus connues présentes sur le marché, et qui nous serviront de références, on retrouve Tinder et Fruitz. Il découle de ce comparatif que depuis quelques années Tinder a évolué et a incorporé des fonctionnalités comme la recherche par affinité, ce qui n'est pas le cas de Fruitz, et qui sera au cœur de Tulia. Le pricing est le même chez nos deux références, celui du freemium. Tulia ne verra aucune de ses fonctionnalités tarifées, mais un paiement unique et la visualisation facultative de publicité sera possible afin de débloquent plus rapidement certains cosmétiques. Dans l'ensemble Tulia permettra un usage plus large et poussé via ses fonctionnalités, sans pour autant déboussoier l'utilisateur en conservant certaines mécaniques avec lesquelles il est familier.

Partie technique

Besoin

Tulia est une application de rencontre sociale et romantique basée sur les centres d'intérêts et la personnalité de ces utilisateurs. Son utilisation sera initialement prévue pour Android et iOS, mais elle sera aussi adaptée au support web. Elle sera accessible via les marketplace mobile classique (Google Play Store, App Store) et sur un site internet pour la version web. Au-delà de l'aspect "rencontre", cette application sera *gamifiée*¹ afin d'apporter un aspect "Jeu de rôle" à l'expérience et mettra en avant les communautés issues de la pop-culture et leurs codes.

Elle cherche à répondre au besoin social, interactif, fantaisiste et romantique de tout un chacun, tout en se positionnant sur un axe moderne, conscient et responsable vis-à-vis de la notion de respect entre les personnes. Le monde va de plus en plus vite, ce de manière exponentielle et de plus en plus de témoignages s'engagent en faveur d'un retour à un rythme de vie, de rencontres, d'interactions plus lent. On le remarque aussi dans la consommation de médias, notamment sur Youtube, où la popularité de long format, avec des rythmes plus calmes, prend de plus en plus d'ampleur. L'air des shorts, des formats de divertissements très courts et de l'accès au plaisir quasiment instantané biaise notre manière d'appréhender les rencontres, la patience, la frustration ou encore l'endurance. Les consciences commencent à s'en apercevoir et s'en plaindre, et c'est dans la continuité de cet élan que des applications comme Tulia interviennent.

L'objectif principal de Tulia, est donc de créer un aspect plus investi dans le domaine de la rencontre en limitant la satisfaction et rétribution liée au *fast-matching*² présente chez ses concurrents comme Tinder ou Fruitz. Ici, la récompense sera accentuée via un système de points d'affinités, encouragé par la récurrence des échanges entre deux personnes. Ce même concept sera encore accentué en fonction du nombre de personnes engagées en conversation simultanément par un même utilisateur, en favorisant les valeurs les plus basses.

Maximiser l'engagement interactif entre deux personnes, la qualité de cet engagement, en réduisant le nombre de distractions potentielles, mais sans pour autant brider ou "empêcher" l'utilisateur (comme on peut le voir via l'application Once par exemple) de faire usage de toutes les fonctionnalités de l'application.

¹ La gamification est l'action d'intégrer des éléments de divertissement et d'interaction issus du monde du jeu vidéo dans le fonctionnement d'une application. (ex: Habitica)

² Concept que le développeur du projet définit comme l'action de "matcher" frénétiquement plus dans une recherche (consciente ou non) de récompense immédiate par la sensation de validation et d'approbation liée au "match". Un comportement poussant à l'accumulation de prise de contact qui finalement laisse place à un désintérêt très rapide entre les personnes connectées.

Fonctions du produits

Système de points :

Le fonctionnement de l'application va en grande partie reposer sur un système de points composé de trois catégories différentes :

- Les points d'affinité, c'est les points que l'on va gagner en interagissant de manière récurrente et investie avec nos matchs. Chaque match à un compte d'affinité indépendant des autres, qui est activé au moment où le match est déclenché.

On ne gagne pas de point en matchant, on en gagne en interagissant donc plus on interagit avec le même match plus on a un multiplicateur de points élevé.

Un second multiplicateur est appliqué en fonction du nombre de matchs avec qui on a des interactions régulières, plus ce nombre est proche de 1, plus le multiplicateur est élevé, et si il est à 1 pile il est encore doublé (l'objectif étant de mettre l'accent sur le fait de s'investir le plus possible sur un match à la fois et limiter la dynamique actuelle relationnelle de fast-matching poussant à matcher et très vite se lasser par manque d'investissement).

- Les points d'aventures, ce sont des points que l'on va gagner en partant à l'aventure, en participants à des événements ponctuels ou récurrents, en solo ou en groupe.
- Les points d'expériences, c'est la sommes des précédents comptes de points, associés aux points gagnés par les validations d'achievements. C'est ces points là qui définiront certaines de nos aptitudes en aventures, du niveau de rareté des équipements et collectibles que l'on va récupérer et pouvoir porter, ou encore de la taille de notre Cocoon.

Monnaie in-app :

Un boutique sera mise à disposition des utilisateurs, on pourra y acheter des collectibles, des vêtements pour notre avatar ou de la décoration pour notre Cocoon. Cette monnaie sera récupérée via l'accomplissement d'achievement. On ne pourra pas en acheter avec de l'argent réel, car l'objectif est aussi de servir de cette monnaie pour faire par exemple un cadeau à un match qui nous tient à coeur, de cette manière la personne en face voit aussi que l'on est prêt à dépenser beaucoup, d'une ressource complexe à récupérer pour elle.

Achievements :

Au cours de l'expérience sur l'application, l'utilisateur va accomplir des choses. Qu'il s'agisse d'aventure, de premier message envoyé, de 100ième messages échangé, de premier

cadeau reçu ou offert, ces événements seront mis en avant par des “Achievements”, qui donneront des points d’expérience, un badge correspondant à la rareté de l’accomplissement, et de la monnaie in-app, dont le montant sera également proportionnel à la rareté mentionnée.

Aventures :

L’application va proposer une dimension RPG, l’utilisateur va donc pouvoir rejoindre des aventures, en solo mais aussi en groupe, comme des donjons instanciés, où il pourra réussir des défis et rencontrer d’autres aventuriers.

En fonction de ses réussites, débloquera des achievements, et il gagnera des points d’aventures qui lui permettront de débloquent des niveaux d’aptitudes, et l’accès à des aventures de plus en plus dangereuses.

Rencontre :

Il y aura plusieurs formats de rencontres :

Le classique système de “matchmaking”, un système de recherche sur critère (centre d’intérêts, traits de personnalités, localisation, etc) et un système de “Places” à thème dans lesquelles les utilisateurs peuvent se rencontrer en groupe, à l’image de lieux publics

Matchmaking

Le système de match sera basé sur une mise en relation avec comme critère des statistiques établies par le profil utilisateur, en fonction de ces centres d’intérêts et traits de caractères, ainsi que ce qu’il estime chercher. Chaque paramètre déterminera une certaine quantité de points, qui seront comparés aux autres usagers, afin de mettre en relation les profils ayant le plus d’affinités.

Recherche

Le système de recherche permettra d’avoir accès aux profils des utilisateurs via des filtres comme des centres d’intérêts, des traits de caractères ou des attentes spécifiques. On pourra également préciser le degré d’importance de tel ou tel paramètres recherchés, sur une échelle de 1 à 5.

Places

Les “Places” seront des espaces communautaires spécifiques qui pourront accueillir des événements instanciés. Ces espaces permettront aux utilisateurs de se rencontrer aux seins

de ces événements, ou juste simplement en intégrant des groupes d'autres utilisateurs déjà sur place. Un peu dans un esprit similaire aux jeux comme Habbo ou IMVU.

Promenades

Les promenades sont des zones de dates virtuelles.

Il y aura plusieurs catégories, les plus rares se débloquent avec des points d'expériences. On pourra être invité dans une zone par quelqu'un d'autre même si nous n'y avons pas accès de base, mais on ne la débloquent pas pour autant de notre côté tant qu'on ne l'a pas déverrouillé dans notre espace personnel.

Dans chaque zone, en date, on aura la probabilité de tomber sur des "Pets" plus ou moins rares en fonction de la zone, si c'est le cas, un jet de dé décidera laquelle des deux personnes peut l'apprivoiser. La personne désignée peut, si elle le souhaite, refuser de l'apprivoiser, et laisser cette opportunité à l'autre participant.

Profil :

Le profil utilisateur est constitué d'une galerie de photos, d'une bio, et de différents espaces dont la visibilité sera déterminée par le propriétaire du profil. On pourra par exemple restreindre l'accès à un type d'information, ou photos pour les utilisateurs n'ayant pas accumulé suffisamment de points d'affinité avec nous. Il y aura aussi un espace "Avatar", "Totem", "Pets" et "Cocoon".

Avatar

L'avatar est un élément personnalisable du profil permettant à l'utilisateur de montrer graphiquement sa créativité, et se démarquer. Les paramètres éditables de l'avatar sont le visage, la coupe de cheveux, la couleur de peau, le genre, la morphologie et les vêtements.

Totem

Le totem sera un emblème attribué à l'utilisateur en fonction de ses résultats aux tests de personnalités. Il sera visible dans son profil avec un résumé descriptif.

Pets

Les "Pets" (animaux de compagnies), sont des petites créatures qu'il sera possible d'adopter.

Il faudra les débloquent avec des points, ou par chance via des "Promenades" dans divers lieux (rareté proportionnelle à la catégorie du lieu visité). On pourra alors les collectionner, et afficher celui de notre choix à nos côtés dans les "Places" parmi les autres usagers.

Cocoon

Le “Cocoon” est un espace personnel customisable, comme une “Places” mais individuelle dans laquelle l'utilisateur pourra faire des aménagements de décoration, mettre de la musique d'ambiance, et y inviter son match une fois qu'un certain palier de points d'affinité est atteint.

Messagerie instantanée

Une messagerie instantanée est mise à disposition pour les utilisateurs. On pourra y reprendre les conversations avec nos matchs et nos amis.

En fonction du nombre de points d'affinités avec nos matchs, nous débloquerons des fonctionnalités de chat supplémentaires comme des GIFs, des cadeaux, des mini-jeux.

Paramètres

Cette fonctionnalité permettra de définir les paramètres propres aux choix de l'utilisateur, comme l'usage ou non de la géo-localisation, des notifications, et les paramètres de confidentialités pour autoriser ou bloquer certains paramètres aux utilisateurs ne remplissant pas les quotas minimums de points d'affinités :

- accès aux photos
- demande d'ajout
- prise de contact

Contacts

Il y aura deux listes principales :

- La liste des matchs
- La liste des amis

Une fonction d'ajout d'ami via code utilisateur ou identifiant

Une fonction de signalement / blocage, et une liste noire dédiée

On aura un système de tags (Favoris, crushs, best-friend, etc..) pour mettre en avant dans nos listes certains contacts.

Assistance

Fonction qui permettra la prise de contact entre l'utilisateur et le développeur afin de résoudre des problèmes liés aux fonctionnalités de l'application, via un formulaire de contact.

Contraintes

Techniques :

C'est une application très ambitieuse qui va comporter énormément de fonctionnalités et donc une grande maîtrise et beaucoup d'organisation. L'ambition qu'elle soit cross-platform, mobile et web demandera également du temps supplémentaire. En comparaison des autres applications sur ce marché, l'intégration d'une gamification et d'une direction scénaristique aura forcément des répercussions sur la quantité de travail et de maintenance à réaliser.

Réglementation :

L'aspect légal sera une contrainte importante car il faudra trouver des alternatives ou des partenariats afin de pouvoir intégrer des éléments de pop-cultures (protégés par le droit d'auteur donc) via la DA ou des événements présents dans l'application.

Sachant qu'il y aura également une base de données avec des éléments sensibles, il faudra se mettre en conformité avec les règles de la RGPD et assurer aux utilisateurs une protection de leurs données avec une application correctement sécurisée.

Comme dans toutes applications dites "sociales", il est facile de voir des mauvais comportements apparaître, il faudra donc appliquer une charte stricte envers le respect de l'intégrité morale des utilisateurs entre eux, et sanctionner tout comportement discriminant comme le racisme, l'homophobie, le sexisme, etc..., mais également le harcèlement, ou même l'envoi de photos à caractère sexuel non sollicitées (également avertir les usagers des risques de cette pratique même sollicitée). Il sera important de mettre à disposition des fonctionnalités pour protéger les personnes, comme des filtres indiquant la nature potentiellement indésirable du message reçu, avant son ouverture.

Coûts :

Tulia étant un projet de formation individuel autofinancé, les coûts devront être limités au minimum nécessaire, ce qui forcera un développement le moins assisté possible.

Les coûts inévitables seront principalement liés à la publication de l'application sur les stores :

- Google Play : 25\$
- App Store : 99\$/an

Et les coûts liés aux fonctionnalités réseaux comme le stockage et l'utilisation des données, via des services comme Firebase.

Enfin, si à terme Tulia génère des revenus, il faudra considérer les coûts liés aux taxes et impositions.

Délais :

Le projet débutera dès l'entrée en formation le 15/04/2024.

L'idéal est d'arriver à une pré-production sous huit mois, afin de pouvoir présenter le projet au jury en conclusion de formation pour l'obtention du titre pro.

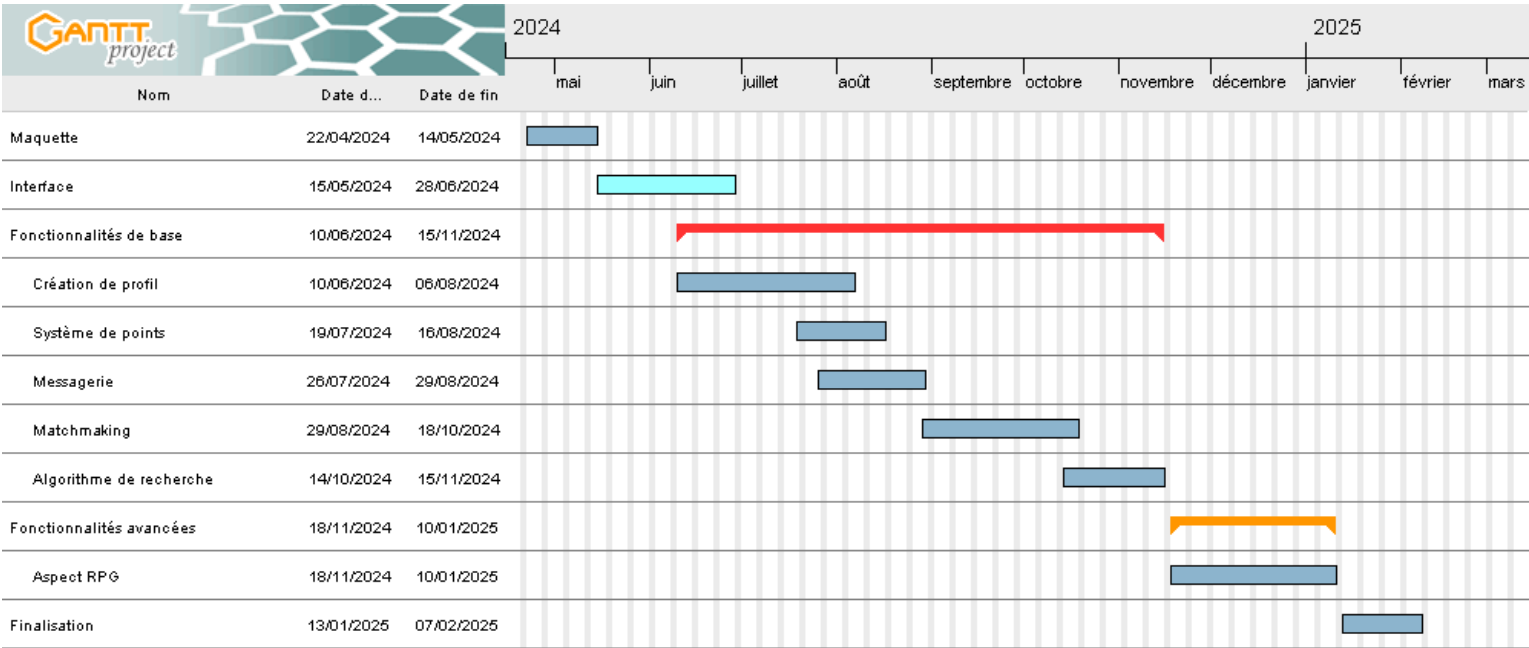
Gestion du projet

Livrables :

Le prestataire devra fournir :

- Le CDC signé
- Maquette
- Charte graphique
- Code source
- L'application Tulia
 - Mobile
 - Web

GanttProject :



Devis :

Développement de l'application
Tulia

Devis N°1
PEROT Ken
0650686153
11 rue Belmont
34090 Montpellier

Pôle Numérique ADRAR
04 81 09 89 44
4657 Rue de la Jeune Parque
34070 Montpellier

23/04/2024
Devis valable 8 mois

Prestation	Quantité	TJM	Durée de développement	Prix total HT
Application	1	350€	160 jours	56 000€

TVA (20%)
11 200€

Total TTC
66 200€