

# 1. Persona Sheet

TEAM NAME: Pasd'1spi

Persona Name: Jesse Photo: \_\_\_\_\_

Age: 23 ans Occupation: Etudiante en fac de médecine Location: Rennes

Short Biography: Jesse est une étudiante à la faculté de médecine de Rennes

## ■ Goals / Motivations:

- Accomplir des projets qui ont du sens
- Bien faire les choses

## ■ Frustrations / Pains:

- Se sentir inutile
- Ne plus contrôler ce qui l'entoure

## ■ Behaviors / Habits:

- Liste ce qu'elle doit faire chaque journée
- S'amuser après avoir fait beaucoup d'effort

■ Personality traits (3 words): Assidu, méticuleuse, prévoyante

■ Context of Play: Where Home When after course Device Phone

## 2. Empathy Map

Fill each section with 3–4 items from the user's point of view.

### [ THINKS & FEELS ] What worries or excites the user?

- Ne rien comprendre
- Subir ce qui l'entoure

- Avoir une force de décision
- Se sentir écouter et utiles

### [ SEES ]

- Désordre, les choses mal organisées
- Les choses bien faites

### [ HEARS ]

De la musique , des podcasts

### [ SAYS ]

- Je dois faire ceci...
- Cela n'est pas assez ordonner

### [ DOES ]

- Prévoir les choses en avances

### [ PAINS ]

- Ne pas atteindre ses objectifs
- Ne prend pas de risque

### [ GAINS ]

- Bien organisée
- Discipline

### 3. How Might We + Problem Statement

Based on our persona, we noticed that...

[NAME] struggles with La prise de risque

because elle aime faire ce qu'elle maîtrise et connaît.

Therefore, our "How Might We" question is:

■ How might we améliorer la vitesse de prise en main du jeu

so that le stress de non maîtrise diminue ?

# 4. MoSCoW Prioritization Matrix

List features in each category (use sticky notes or write directly).

Must Have	Should Have	Could Have
<div><div>-Shooter</div><div>-coins collected</div><div>-enemies</div><div>-score</div></div>	<div><div>-Tutorial</div><div>-Quest</div><div>-Bonus /recompense</div></div>	<div><div>-Progression du player visible depuis le début du j</div></div>

## 5. MVP Canvas

TEAM: Pasd'1spi

■ User Persona: Jesse est en fac de médecine, disciplinée et prévoyante  
(one sentence summary)

■ Problem / Need: Peur de l'inconnu, prise de risque

■ How Might We... améliorer la vitesse de prise en main du jeu ?

■ Core Value Proposition: Notre jeu aura une vitesse de prise en main rapide avec du sens dans la gamplan.

■ MVP Features (3–4 MUST-HAVES):

1. Shooter

2. coins

3. Score

4. Tutorial

■ User Journey Snapshot (Start → Challenge → Reward): Quête -> start-> challenge->reward

■ Success Metric: Quête terminée

➔■ Next Step for Prototype: maquette

# 6. Presentation / Feedback Card

Group: \_\_\_\_\_ Persona: \_\_\_\_\_

■ Strong points: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

■ Needs improvement: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

■ Suggestions for next iteration: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_