

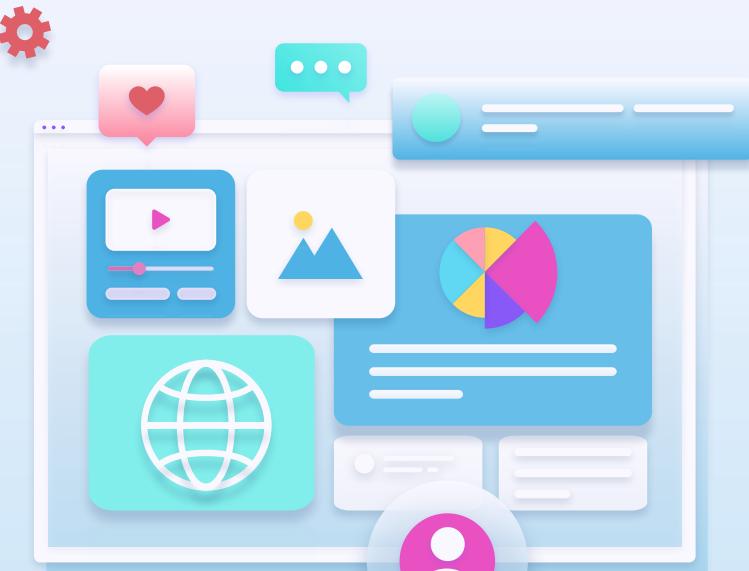


MyCoach

Made by Virtual Coach

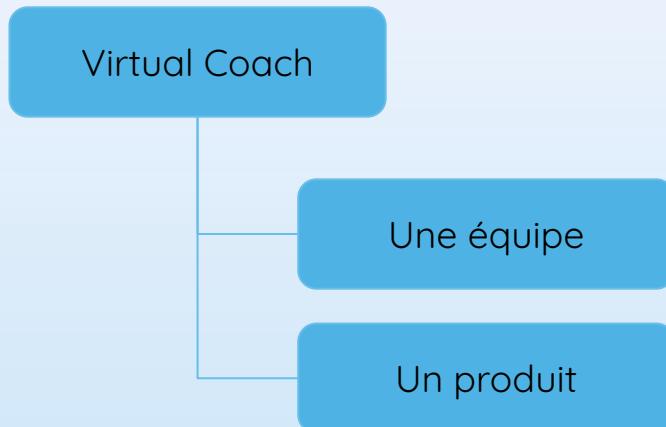
Présenté par :

Achiraf, Samuel, Ryan, Moise, Mathis





Introduction - StartUp



Introduction - Équipe

Virtual Coach

Une équipe

Un produit

ACHIRAF ALFA-TCHAMANA

aatchamana@etu.uqac.ca

Analyste de marché - consultant en stratégie

MATHIS AULAGNIER

maulagnier@etu.uqac.ca

Chef de projet

RYAN COLLOBERT

rcollobert@etu.uqac.ca

Développeur Back-end

SAMUEL MADRIGAL

smadrigal@etu.uqac.ca

Analyste de marché - consultant en fitness

MOÏSE TSOMANYA

mtkumavi@etu.uqac.ca

Développeur Front-end





Introduction - Le produit

Quoi ?

Une application mobile innovante



Introduction - Le produit

Quoi ?

Une application mobile innovante

Pour ?

Générer des programmes de fitness personnalisés





Introduction - Le produit

Quoi ?

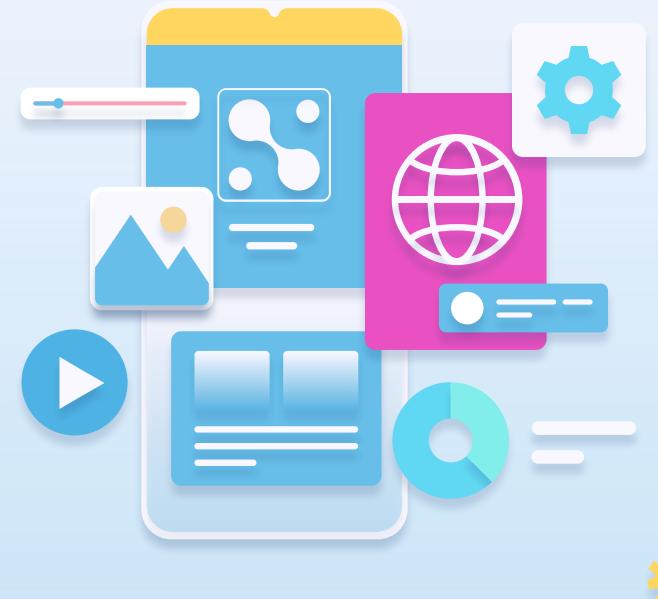
Une application mobile innovante

Pour ?

Générer des programmes de fitness personnalisés

Comment?

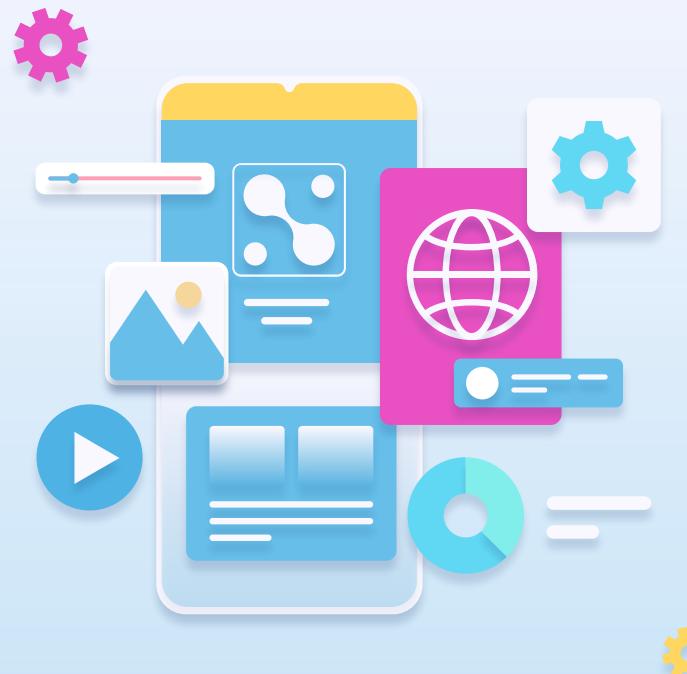
Grâce à l'intelligence artificielle





Contexte ?

Cours Atelier IA -8INF972- à l'UQAC



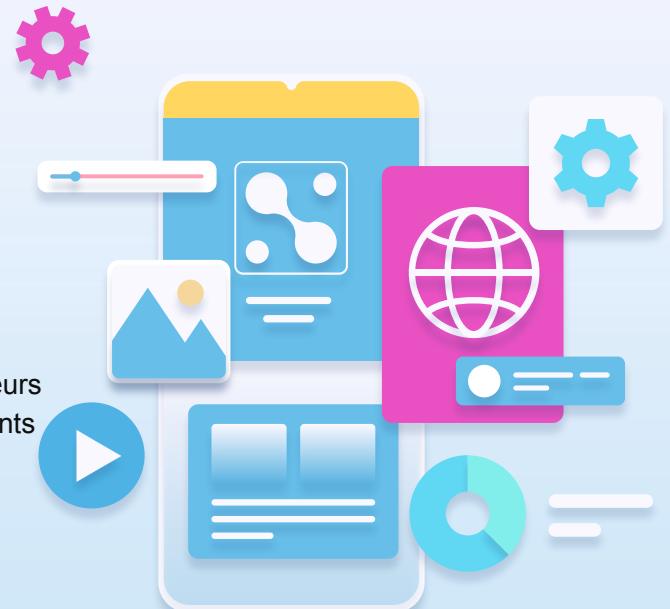


Contexte ?

Cours Atelier IA -8INF972- à l'UQAC

Les promesses ?

1. **S'adapte aux objectifs, niveaux et contraintes** des utilisateurs
2. **Personnalise** selon la fréquence et la durée des entraînements
3. **Évolue** avec les progrès de chaque utilisateur



Sommaire



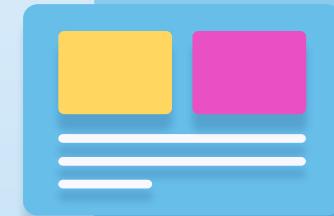
- 01 Etude de marché**
- 02 Gestion de projet**
- 03 Conception de l'application**
- 04 Démonstration**
- 05 Campagne publicitaire**
- 06 Conclusion**



01

Etude de marché

- Qui sont les clients
- Qui sont les concurrents
- Pourquoi l'IA ?





Les clients

Nous avons dans un premier temps identifier les clients potentiel.

Deux grandes catégories se démarquent :

- B2C
- B2B

Et parmis ces catégories, des sous groupes très différents existent.





Les clients

B2C :

Débutants : Personnes cherchant à commencer un programme de fitness ou de remise en forme, avec peu ou pas d'expérience.

Intermédiaires : Utilisateurs ayant déjà une certaine expérience, cherchant des programmes plus spécifiques pour atteindre des objectifs précis (perte de poids, musculation, etc.).

Avancés : Utilisateurs avec un niveau élevé cherchant des entraînements spécialisés ou pour améliorer leurs performances.

Objectifs de santé spécifiques : Ceux qui ont des besoins particuliers en raison de conditions médicales (rééducation, diabète, hypertension).





Les clients

B2B :

Entreprises de fitness : Salles de sport, coachs personnels, entreprises de bien-être qui pourraient utiliser ou revendre l'application pour fournir des programmes personnalisés à leurs clients.

Employeurs : Entreprises cherchant à améliorer le bien-être de leurs employés via des programmes de remise en forme personnalisés (par exemple : dans le cadre d'initiatives de santé au travail).

Compagnies d'assurance : Pour offrir des programmes de remise en forme à leurs clients dans le cadre de politiques incitatives liées à la santé.

Clubs de sport : Cherchant à offrir des solutions numériques à leurs membres (entraînement à domicile, suivi des performances).





Les clients

Choix Final :

Nous avons choisi pour le moment de cibler notre application sur du B2C, plus particulièrement vers des utilisateurs avec un niveau débutant ou intermédiaire.

L'application serait ciblée vers les étudiants de l'UQAC ainsi que les autres utilisateurs du pavillon sportif.





Les concurrents

Concurrents digitaux

Réseaux sociaux

Avantage :

- Conseils génériques gratuit
- Programme “premium” peu cher

Inconvenient :

- Disponibilité
- Temps de réponse
- Qualité incertaine



Application sur téléphone

Exemples :

- KickOff :  Vrai coachs diplômés

- Zing AI :  Programmes personnalisés fait par IA

Avantages :

- Facile de trouver une application spécialisée

Inconvenient :

- Qualité incertaine





Les concurrents

Concurrents physique
(Exemple de l'UQAC)

Avantage :

- A notre écoute directe
- Aide en temps réel



Inconvénient :

- Disponibilité
- "Sur place"
- Prix :
 - \$360 pour 12 x 30 minutes
 - \$600 pour 12 x 60 minutes





Pourquoi l'IA ?

Personalisation des programmes

Création de programmes personnalisés en prenant en compte la condition physique, les contraintes de temps et les objectifs uniques de l'utilisateur.

Automatisation et scalabilité

L'IA permet d'automatiser la gestion des programmes des utilisateurs sans intervention humaine directe. Cela réduit les coûts opérationnels tout en permettant une scalabilité essentielle pour la croissance d'une start-up.

Plus besoin d'un coach

L'application est disponible 24h/24 et partout.
Beaucoup moins cher pour l'utilisateur.
Donne plus d'autonomie à l'utilisateur.





Estimation de prix et des bénéfices

Coûts de l'API GPT-4 :

L'API GPT-4 de OpenAI facture en général par token utilisé. Un token est environ 4 caractères de texte ou 0,75 mot. Le coût peut varier selon les spécificités de l'API, mais voici une estimation du coût moyen : 0,03 \$ pour 1 000 tokens.





Estimation de prix et des bénéfices

Coût et Utilisation de l'API GPT-4

1. Hypothèses d'utilisation (par utilisateur) :

Programme personnalisé : 2 000 tokens/semaine.

Total hebdomadaire : 2 000 tokens.

Total mensuel : 8 000 tokens.

2. Coûts API estimés :

Par utilisateur/mois : 0,24 \$.

Par utilisateur/an : 2,88 \$.

3. Coût annuel API pour 5 000 utilisateurs : 14 400 \$.





Estimation de prix et des bénéfices

Modèle Économique et Tarification

1. Coûts totaux (API + opérationnels) :

Opérationnels estimés : 20 000 \$/an.

Total annuel : 34 400 \$.

2. Tarification nécessaire :

Pour couvrir les coûts : 0,573 \$/utilisateur/mois.

3. Proposition de tarification avec marge :

Premium mensuel : 2.99\$.

Premium annuel : 29.99\$ (soit 2,5 \$/mois).

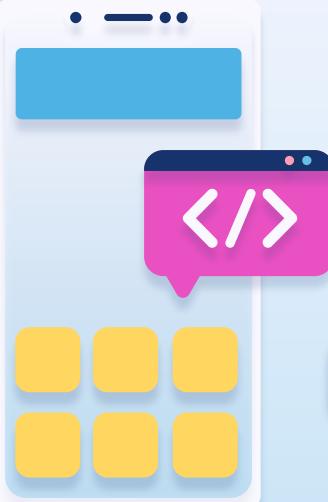
4. Objectif 1re année : 5 000 utilisateurs premium.

Revenus annuels estimés : 145 600 \$.



Gestion de Projet

Présentation de l'encadrement du projet



Jalons et réunions

➤ Objectifs pour le 8 novembre:

- ✓ Les objectifs attendus seront en fonction du GANTT défini

COURS 9 (1 novembre)

➤ Séance libre pour avancer sur les objectifs

COURS 10 (8 novembre)

➤ Présentation des réalisations selon les objectifs

➤ Objectifs pour le 22 novembre :

- ✓ Les objectifs attendus seront en fonction du GANTT défini
- ✓ Créer une stratégie marketing pour vendre le produit

COURS 11 (15 novembre)

➤ Séance libre pour avancer sur les objectifs

COURS 12 (22 novembre)

➤ Présentation des réalisations selon les objectifs

VirtualCoach/GestionProjet/CR_Reu/

Previous 7 Days

CR_Reunion_15_1 1	CR_Reunion_22_1 1	CR_Reunion_29_1 1

Previous 30 Days

CR_Reunion_01_1 1	CR_Reunion_8_11 0	CR_Reunion_25-1 0

October

CR_Reunion_04-1 0	CR_Reunion_11-1 0

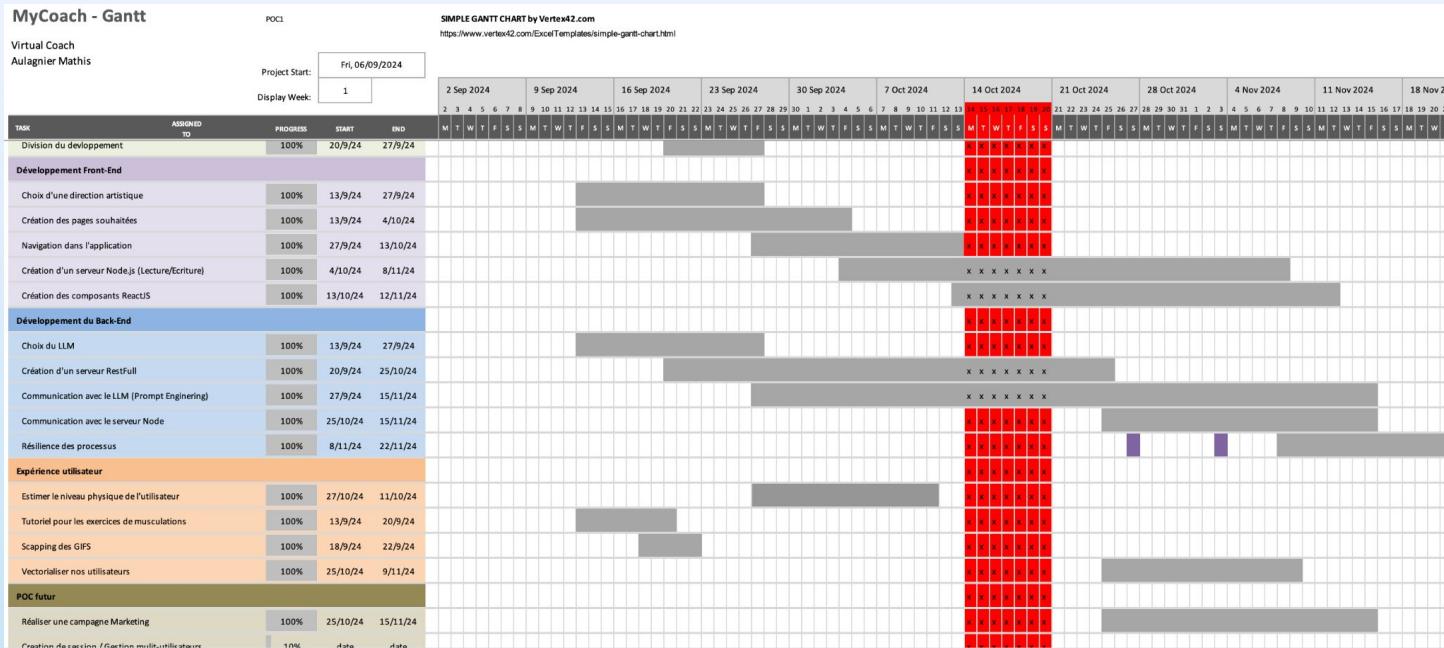
September

CR_Reunion_13-0 9	CR_Reunion_20-09 09	CR_Reunion_27-09 09



Gantt

VirtualCoach/GestionProjet/Gantt.xlsx



03

Conception de MyCoach

1. Expérience utilisateur
2. Front-end
3. Back-end





Experience utilisateur

Programme personnalisé

Comment ?





Experience utilisateur

Programme personnalisé

Comment ?

En demandant ce que l'utilisateur recherche
comme objectif





Experience utilisateur

Programme personnalisé

Comment ?

En demandant ce que l'utilisateur recherche
comme objectif

Contraintes ?





Experience utilisateur

Programme personnalisé

Comment ?

En demandant ce que l'utilisateur recherche
comme objectif

Contraintes ?

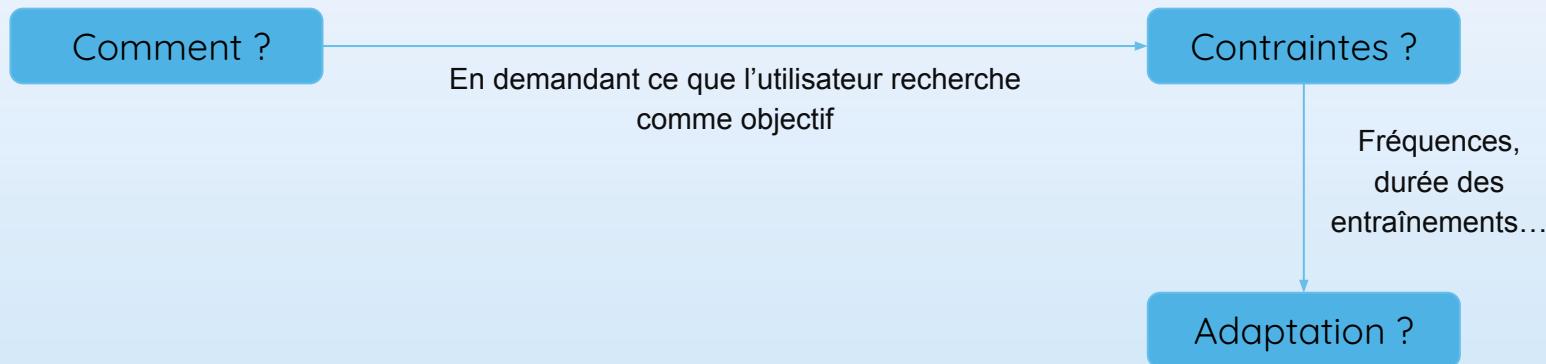
Fréquences,
durée des
entraînements...





Experience utilisateur

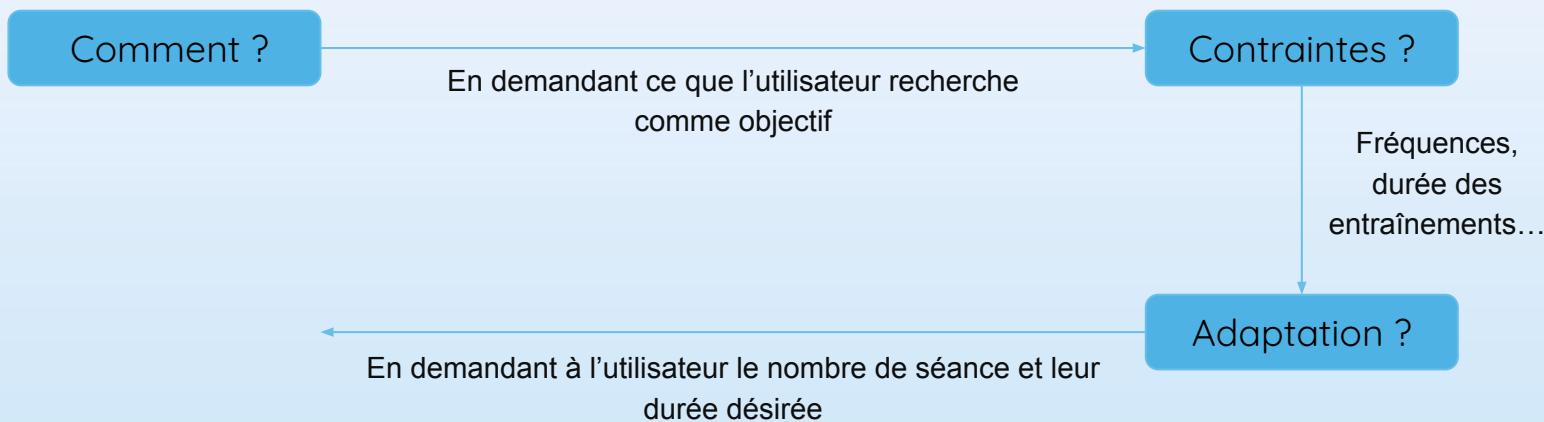
Programme personnalisé





Experience utilisateur

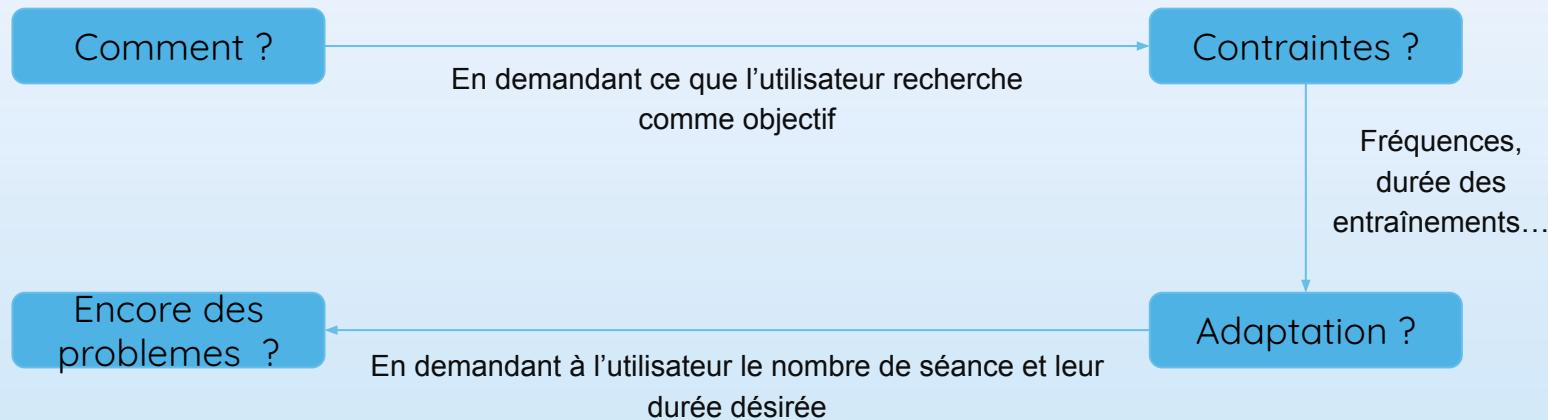
Programme personnalisé





Experience utilisateur

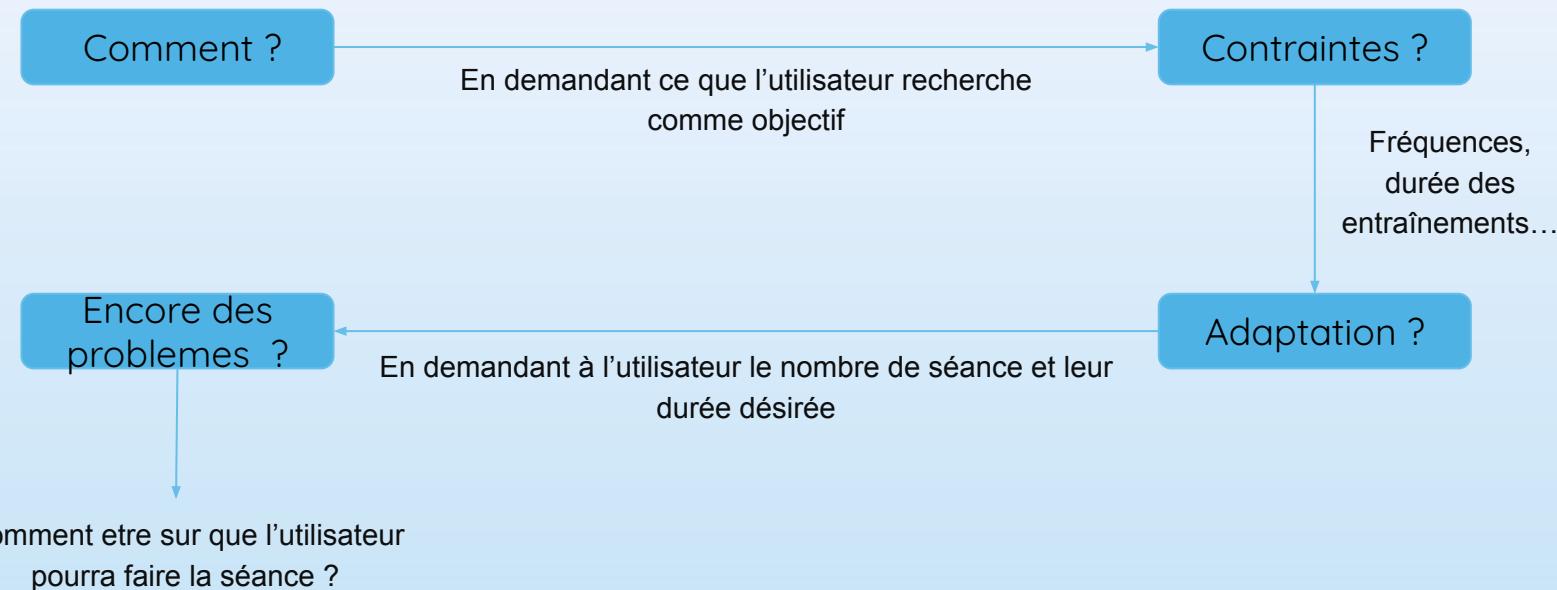
Programme personnalisé





Experience utilisateur

Programme personnalisé





Experience utilisateur

Niveau Physique

Comment ?





Experience utilisateur

Niveau Physique

Comment ?

En demandant à l'utilisateur son niveau





Experience utilisateur

Niveau Physique

Comment ?

En demandant à l'utilisateur son niveau

Contraintes ?





Experience utilisateur

Niveau Physique

Comment ?

En demandant à l'utilisateur son niveau

Contraintes ?

L'utilisateur n'est probablement pas objectif





Experience utilisateur

Niveau Physique

Comment ?

En demandant à l'utilisateur son niveau

Contraintes ?

L'utilisateur n'est probablement pas objectif

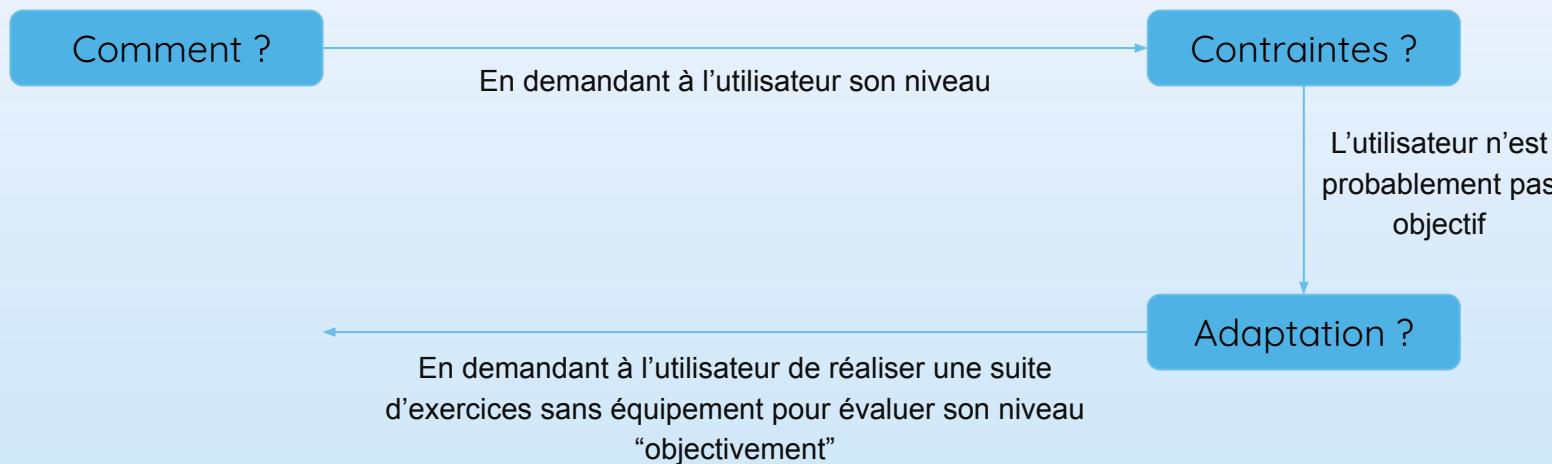
Adaptation ?





Expérience utilisateur

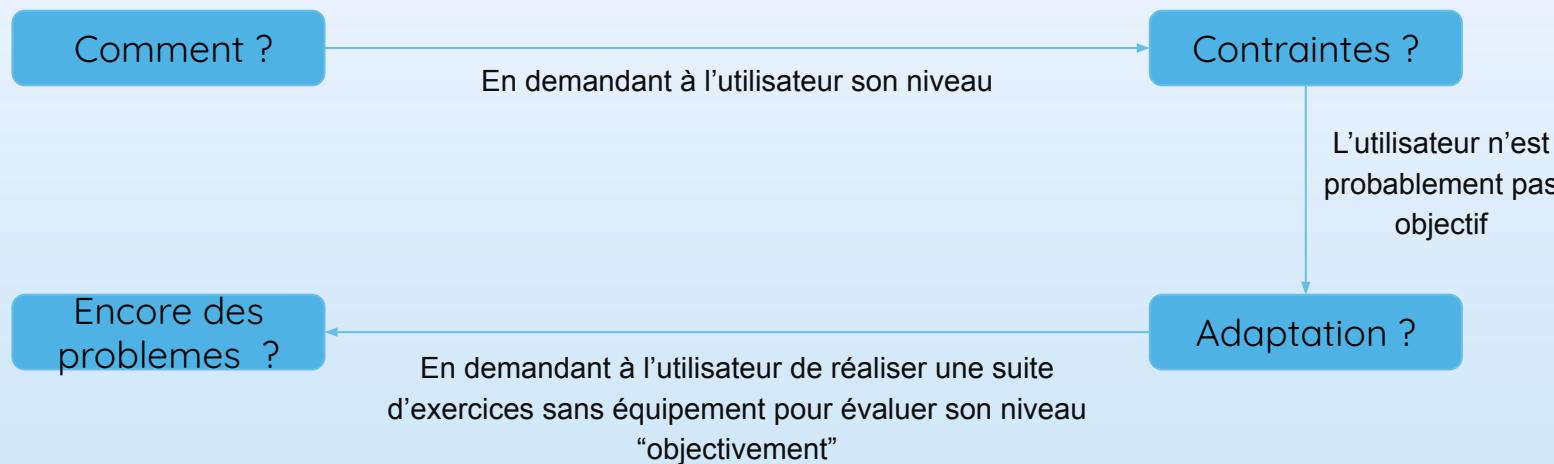
Niveau Physique





Expérience utilisateur

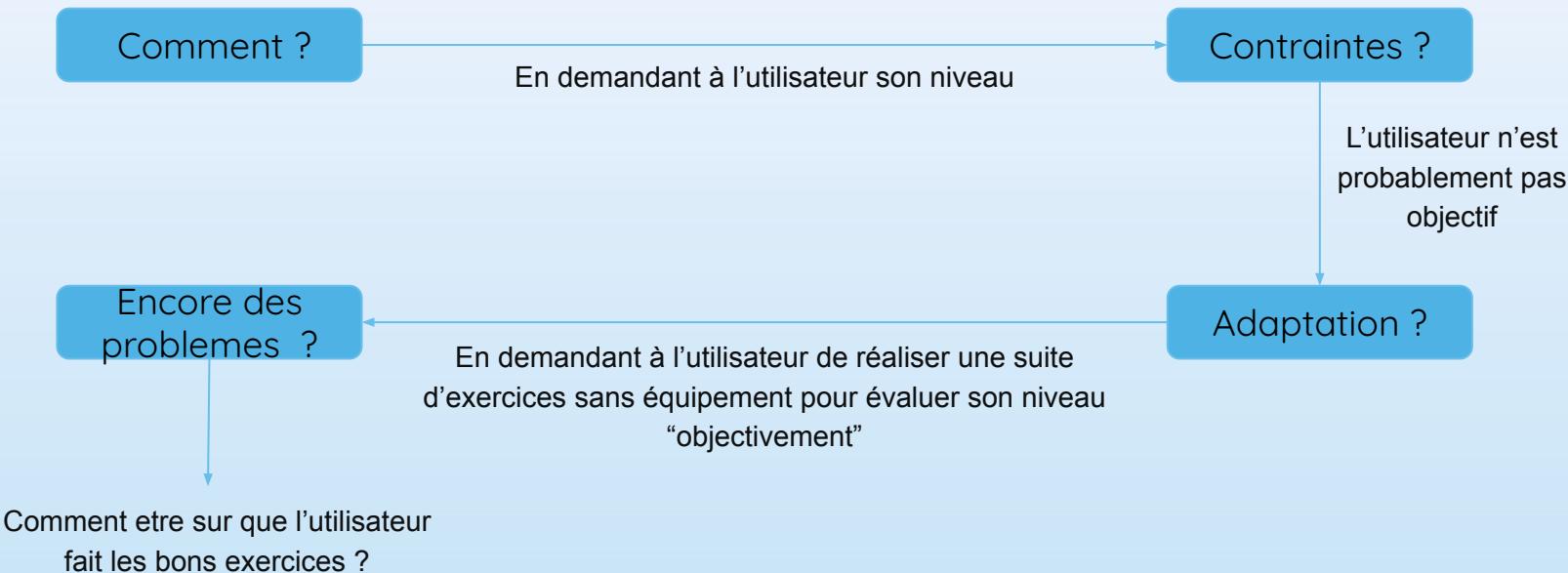
Niveau Physique





Experience utilisateur

Niveau Physique





Experience utilisateur

Exercices imagés

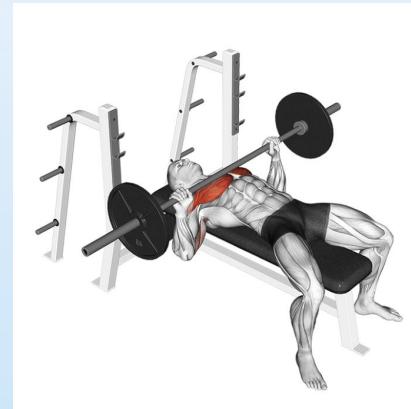
Pour s'assurer que l'utilisateur réalise le bon exercice, nous avons mis en place une association exercice/GIFs.

Les GIFs ont été scrappés sur internet. Nous avons ensuite réduit manuellement leur effectif à seulement ceux pouvant être fait avec le matériel disponible au pavillon sportif de l'UQAC.



Exemple

“Barbell Bench Press”





Interface utilisateur

ios



My Coach

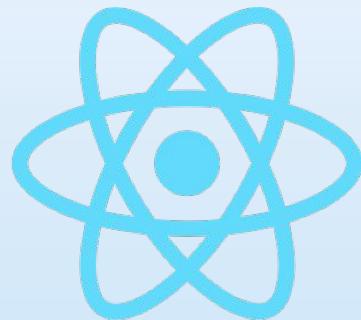
Android





Frameworks utilisés

Pour le développement de l'interface graphique nous avons utilisé **React Native** avec Expo.



React Native

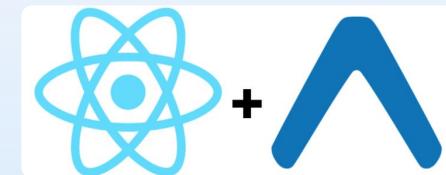




Frameworks utilisés

React Native - Expo Go

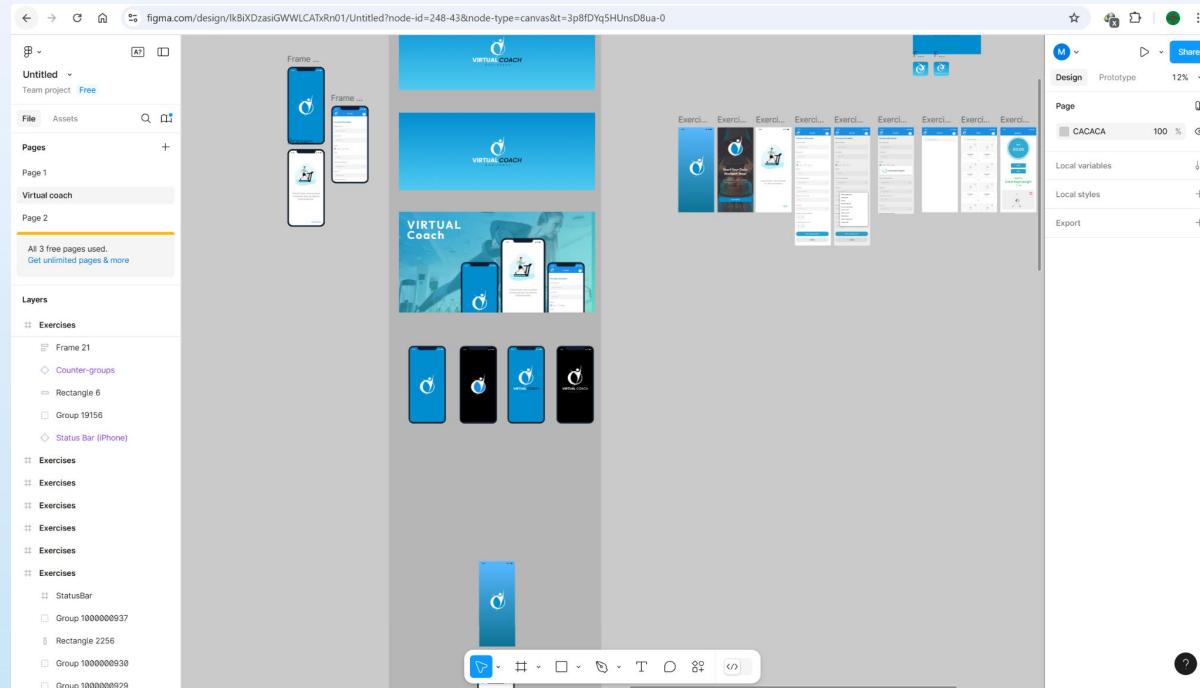
- **Démarrage rapide**
- **Large gamme de modules pré-construits** (caméras, les notifications push, les cartes, etc.)
- **Gestion des versions**
- **Développement web:** Vous pouvez également créer des applications web progressives (PWA) avec Expo.



Conception du logo

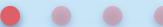
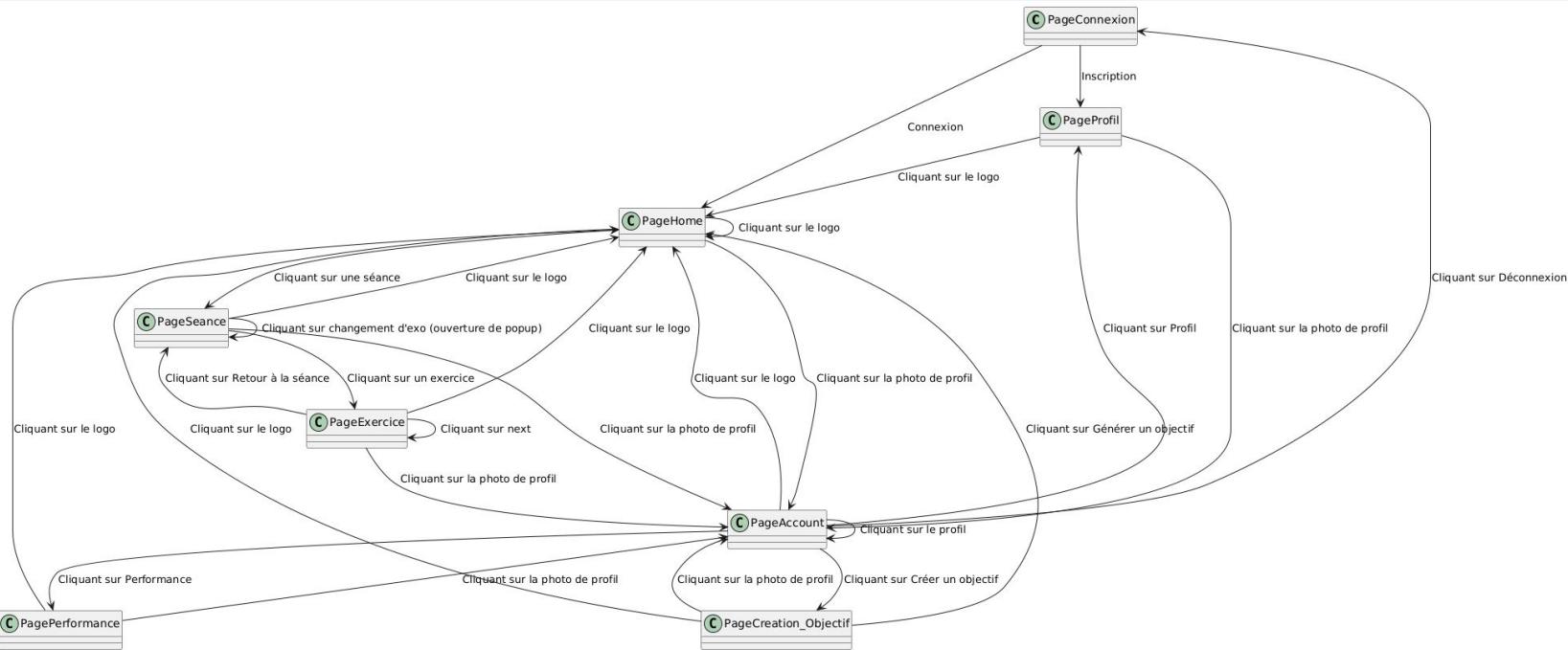


Conception de la maquette



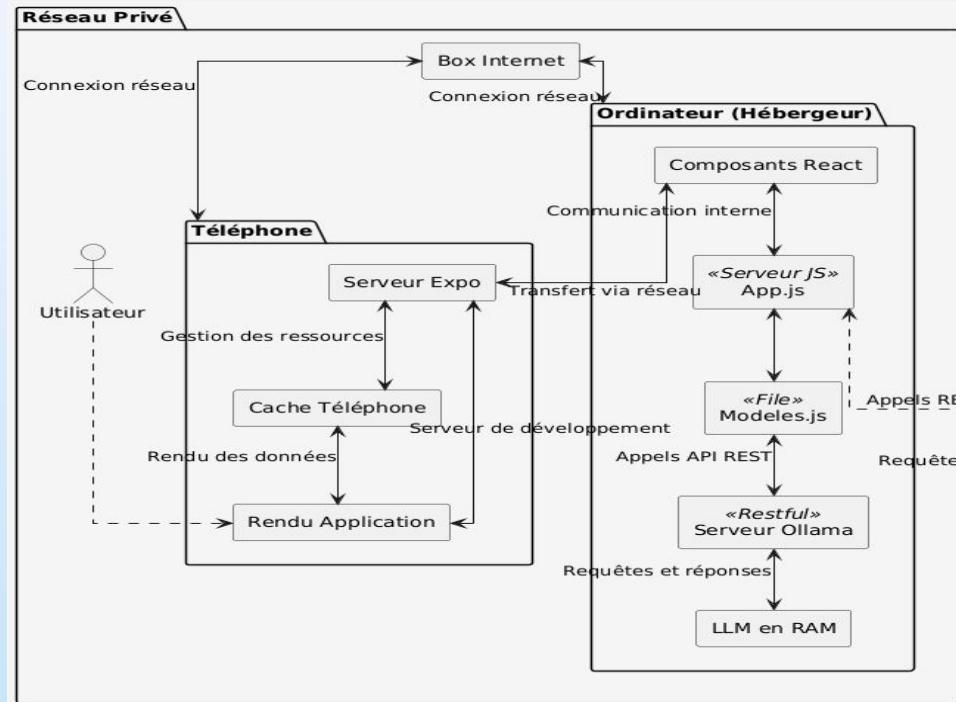


La navigation entre les pages





Architecture de l'application



Le choix du LLM

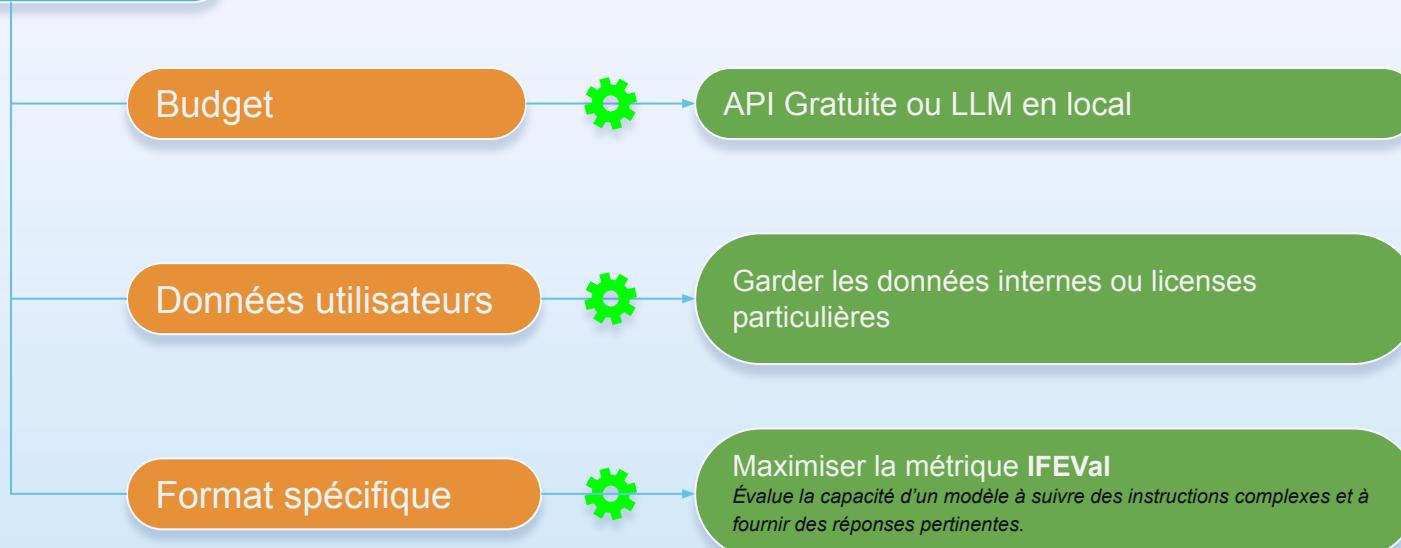
Budget

Données utilisateurs

Format spécifique



Le choix du LLM



Llama3



Prompt Engineering & Résilience

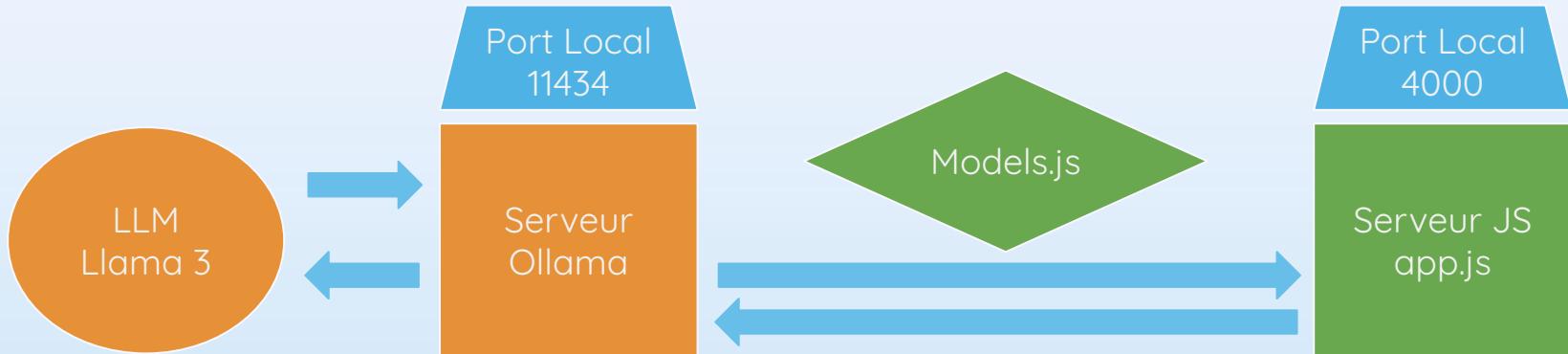
Optimisation Itérative

Prompt en anglais

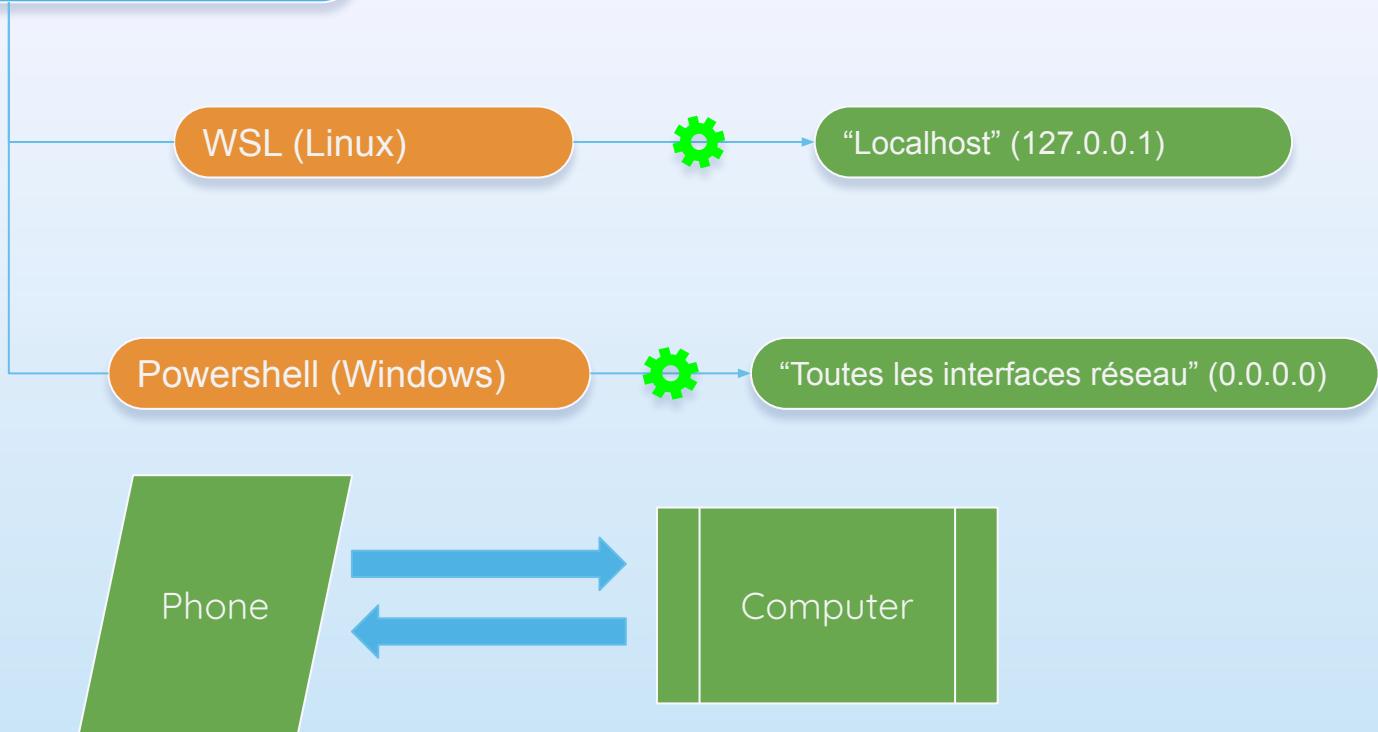
Gestion d'erreur avec relance



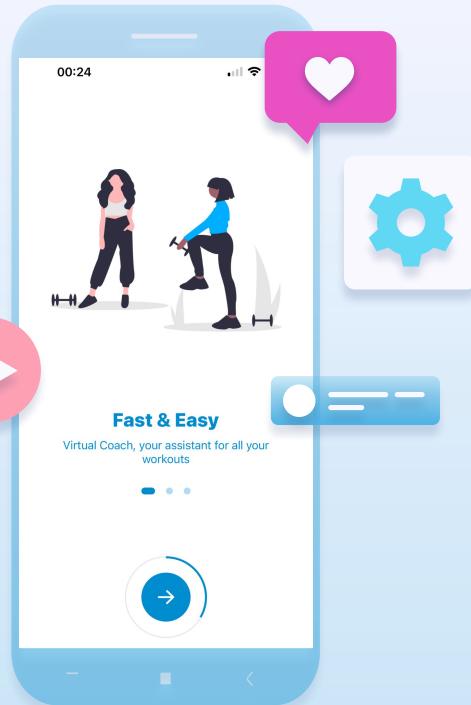
Arborescence du Back-end



Gestion de Conflit (Sécurité Réseaux)



04



Démonstration de l'application



05

Campagne publicitaire

CALENDRIER



STRATEGIE MARKETING

VIRTUAL COACH

LUNDI

- Lancement de publicité cible**
- Campagne de publicité sur Instagram et TikTok, ciblant les étudiants de Chicoutimi.
- Publication des vidéos ou des posts de témoignages d'utilisateurs satisfaits et de nos affiche sur les écrans publicitaire de l'uqac.
- Lancement d'un jeu concours TikTok où les étudiants doivent poster une vidéo de leur séance d'entraînement avec My Coach.

MARDI

Événement "Bien-être et Forme"

SALLE : PO-5000
HEURE : 11h - 12h45

Activités associées : Ateliers de découverte de l'application, distribution de fiches de conseils bien-être.

MERCREDI

Journée "Entraîne-toi avec un Coach Virtuel"

LIEU : Salle de sport de l'UQAC
HEURE : 08h - 16h

JEUDI



Journée Portes Ouvertes My Coach

Kiosque de Démonstration
08H-16H

Séances de Démonstration
11h-13h

VENDREDI

Soirée de Lancement de MyCoach

LIEU : La Nuit des temps
HEURE : 22h - 03h

Activités associées :

- Récompenses aux deux gagnant du concours sur TikTok
- Animation de la soirée par un DJ
- Un artiste surprise invité.





Flyers



The flyer features a blue background with dynamic white and blue diagonal stripes. At the top right is a logo consisting of a stylized human figure inside a circle, above the text "VIRTUAL COACH". Below the logo, a call-to-action text reads: "Commencez votre parcours de remise en forme dès aujourd'hui ! Téléchargez notre application et vivez de réels changements." In the center, there's a circular illustration of a person running on a treadmill. To the right of the illustration is a QR code. At the bottom right, a button labeled "LIEN DE TÉLÉCHARGEMENT" contains the phone number "+123-456-7890" and the email "vm@virtualcoach.com".

Conclusion



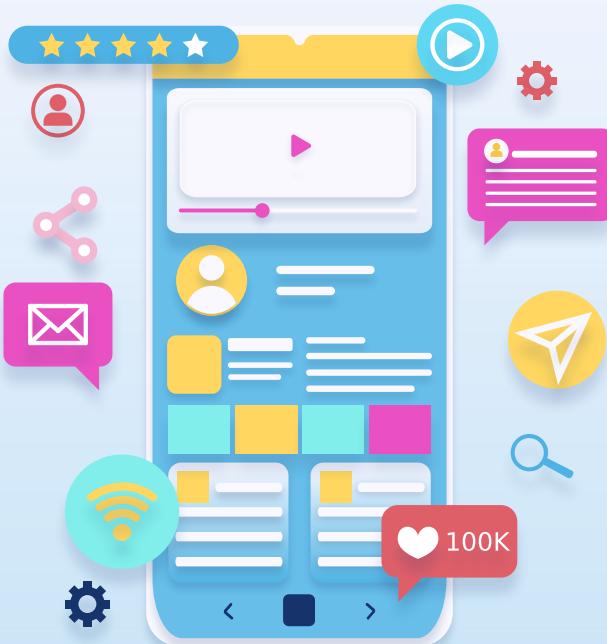
Résumé :

1. **Application intuitive** et facile à utiliser
2. **Adaptation** aux objectifs, niveaux et contraintes des utilisateurs
3. **Personnalisation** selon la fréquence et la durée des entraînements
4. Approche de **construction incrémentale** pour une progression continue



Améliorations :

1. Ajout de la fonctionnalité de **récupération de mot de passe**
2. Mise en place de la **gestion multi-utilisateurs**
3. Intégration de l'**API GPT** pour enrichir les fonctionnalités
4. Suivi de l'évolution des entraînements grâce à un **historique détaillé**



Merci !

Avez-vous des questions?

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#),
including icons by [Flaticon](#) and infographics & images by [Freepik](#)