



# RAPPORT DE PROJET

Valentine DASSENOY

Wanda FEY

Morgane PAILLER

Aurore SUCHETA

Pour le cours de Technologies informatiques innovantes, nous avons imaginé l'application mobile Bibo. Associée à une montre connectée elle permet de détecter des moments de stress et d'apprendre à les gérer.



# SOMMAIRE

Notre protocole  
d'innovation

1. Ateliers d'idéation
  - a. Purge
  - b. Parking lots
  - c. Analyse du marché
  - d. Pensées par négation
  - e. Persona
  - f. Customer Journey
2. Prototype
3. Code

1.a

# PURGE

Tout d'abord nous avons commencé par effectuer une purge permettant de rassembler toutes les idées bonnes et mauvaises qui nous venaient, comme un Brainstorming. Cela nous a permis de ne rien oublier et d'alimenter notre créativité et nos idées. Nous avons également noté ce que nous ne voulions pas comme idée pour notre application.

*Le contenu et le résultat des ateliers d'idéation sont disponibles sur Trello*



1.b

# PARKING LOTS

Ensuite, les éléments de la purge ont été réévalués et jugés en quatre catégories :

- Indispensable :
  - Déetecter les indicateurs physiologiques du stress
  - Distinguer un effort physique d'une angoisse
  - Proposer des exercices de relaxation
- Important :
  - L'identification de la cause du stress
  - Bilans hebdomadaires des progrès
- Optionnel :
  - Rappels/Notifications
  - Playlist de musique de relaxation
  - Téléchargement d'images personnelles
  - Avatar narrateur (caractère personnalisé)
- Ce que nous ne voulons pas :
  - Une application non ergonomique, incompréhensible
  - Inefficace
  - Qui propose des exercices de détente pendant un effort physique sportif

Ainsi les idées précédemment évoquées étaient triées afin de centrer un peu notre projet et de nous guider pour les étapes suivantes de notre projet innovant.

1.c

# ANALYSE DU MARCHÉ

A ce stade, nous avions déjà une idée du domaine vers lequel orienter notre application. Toutefois, il existe de nombreuses applications similaires disponibles. Nous avons alors pris l'initiative d'analyser et de rechercher les applications existantes afin de déterminer les éléments les différenciant de notre idée ou les éléments nous posant problème dans ces applications que nous souhaiterions améliorer.



1.d

## PENSÉES PAR NÉGATION

Pour cette étape, nous avons décrit tous les éléments que nous détestons dans les applications existantes et donc les éléments que nous souhaitons éviter mettre dans notre application. Ainsi divers éléments négatifs importants sont notés afin de nous éviter de commettre ces erreurs dans notre projet.



1.e

# PERSONA

Pour connaître et cibler le public visé par notre application, nous avons imaginé quatre Personas. Le but étant de se projeter dans la peau des futurs utilisateurs pour concevoir une application qui leur corresponde et réponde à leurs besoins. La mise en place de cette méthode a également favorisé l'émergence d'idées et la communication au sein de notre équipe.



01

# Sam BANGIE



"Après l'effort, le réconfort."

**Age:** 53 ans

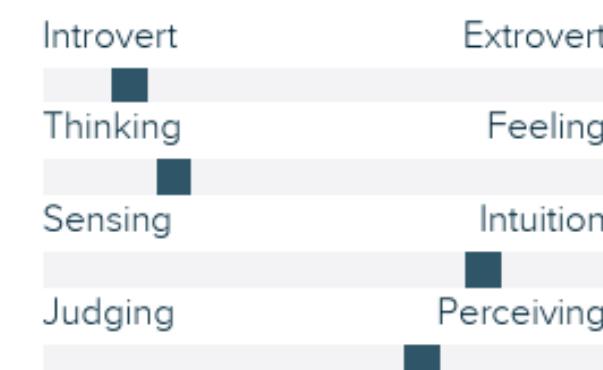
**Travail:** Avocat

**Famille:** Marié, 2 enfants (16 et 24 ans)

**Localisation:** Valenciennes, FRANCE

**Caractère:** Rigoureux

## Personnalité



Méticuleux

Perfectionniste

Attentionné

## Objectifs

- Réussir ses procès sans se priver de sa vie de famille.
- Entretenir un mode de vie actif.
- Partir en tour du monde dès la retraite avec sa compagne.

## Frustrations

- Rater des évènements importants pour ses enfants.
- Être bloqué par les stress dans une affaire professionnelle.
- Souffre d'insomnies.

## Biographie

Père de famille attentionné, il souhaite donner le peu de temps libre qu'il a pour soutenir ses enfants et sa famille sans perdre la forme physique. Ainsi, il part souvent faire du vélo en forêt avec ses enfants les weekends lorsque son stress professionnel ne le pousse pas à travailler en dehors de ses horaires de travail. Il cherche à récupérer son énergie d'autrefois qu'il a l'impression d'avoir perdu avec ses insomnies.

*Il gère en ce moment différentes affaires de divorces assez complexes.*

## Motivation

Incentive



Fear



Growth



Power



Social

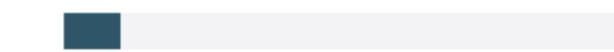


## Apps utilisées

Presse et journaux



Réseaux sociaux



Téléphone



Agenda





*"Crois en tes rêves et croque la vie à pleines dents"*

Age: 25 ans

Métier: Etudiante

Situation: Célibataire, en colocation

Ville: Bordeaux, France

Caractère: Joyeuse

## Personnalité

Introvertie Extrovertie

Pensée Sentiment

Observatrice Intuitive

Jugement Prospection

Empathique

Investie

Ordonnée

## Objectifs

- Vie sociale épanouie.
- Obtention d'un diplôme universitaire.
- Voyage et découvertes culturelles.

## Frustrations

- Aimeraient réussir son master.
- Car a pour projet de devenir professeure des langues.
- Mais est sujette à l'anxiété à l'idée d'échouer.

## Bio

Après une licence langues littératures, Léana a été admise en master dans le but de devenir Professeure de langues étrangères.

Elle veut transmettre son savoir et éveiller la curiosité de son prochain sur la culture de différents pays. Elle aime beaucoup voyager, rencontrer de nouvelles personnes et s'enrichir.

Elle aime la routine et avoir des habitudes dans sa vie quotidienne. Cotoyer toujours les mêmes personnes ne lui pose pas de problème car Léana est une personne très sociable qui s'attache à son entourage.

## Attentes

Efficacité



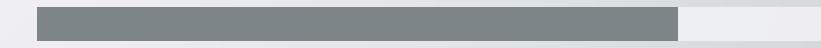
Accessibilité



Qualité



Ludique



## Motivations

- Gestion du stress
- Meilleure efficacité personnelle
- Humeur plus légère

## Technologies

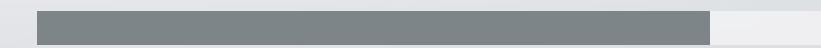
Internet



Réseaux sociaux



Applications mobiles



03



Sait ce qu'elle veut

Organisée

Fun

## Attentes

Prix

Intuitif

Qualité

Efficacité

## Mélanie Martin

Age: 40

Métier: Architecte chef de projet

Situation: Divorcée, 3 enfants

Ville: Lyon

Caractère: Déterminée

## Personnalité

Introversion

Pensée

Sensation

Jugement

Extraversion

Sentiment

Intuition

Perception

## Objectifs

- Offrir la meilleure vie possible à ses enfants
- Réussir professionnellement, mener à bien ses différents projets
- Faire du sport, rester en forme

## Frustrations

- Son travail lui prend beaucoup de temps et lui met la pression
- Elle est souvent stressée

## Bio

Mélanie est une mère de famille divorcée. Elle donne tout pour offrir la meilleure vie possible à ses enfants quitte à mettre ses propres besoins de côté. Elle est architecte chef de projet et son travail lui prend beaucoup de temps et lui met la pression. Elle a parfois du mal à tout gérer entre son travail, ses enfants (un en primaire, un au collège, un au lycée) et sa vie personnelle et est parfois prise de grosses crises d'angoisse.

## Motivations

- Incentive : 8
- Fear : 4
- Growth : 7
- Power : 8
- Social : 9

## Technologies

Réseaux sociaux

Internet

Smartphone

Applications



"Tous ceux qui errent ne sont pas perdus"

Age: 27

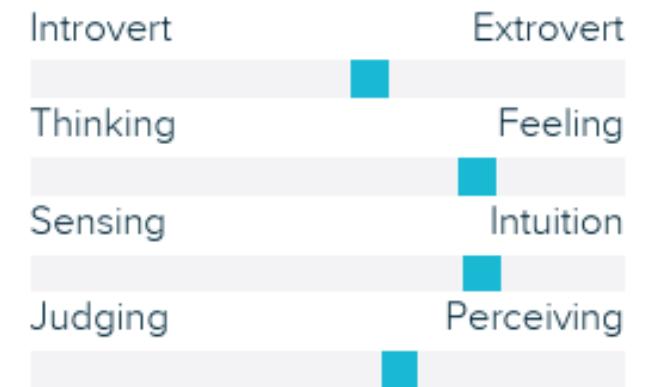
Travail: Webdesigner

Situation: Celibataire

Location: Strasbourg

Caractère : Rêveuse

## Personality



## Buts

- Vivre de sa passion
- Voyager
- Être utile aux autres

## Frustrations

- Sujette à beaucoup de stress
- Du mal à se tenir à une routine
- Tête en l'air

## Bio

Après avoir cherché longtemps sa voie elle s'est lancé dans une carrière créative, dans laquelle il n'est pas toujours simple de faire sa place mais où elle peut mettre ses talents et sa créativité à profit.

Depuis longtemps elle est sujette à beaucoup d'anxiété notamment sociale et vis à vis des tâches administratives et aimerait trouver des outils et des solutions pour aller mieux et avancer, s'améliorer.

## Motivation

Incentive



Fear



Growth



Power



Social



## Brands & Influencers



## Appli utilisées

Réseaux sociaux



Calendrier



Notes



Banque

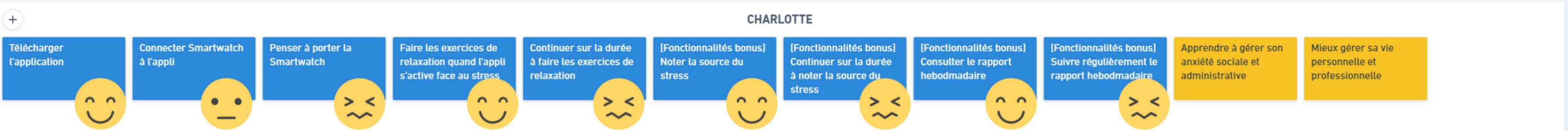
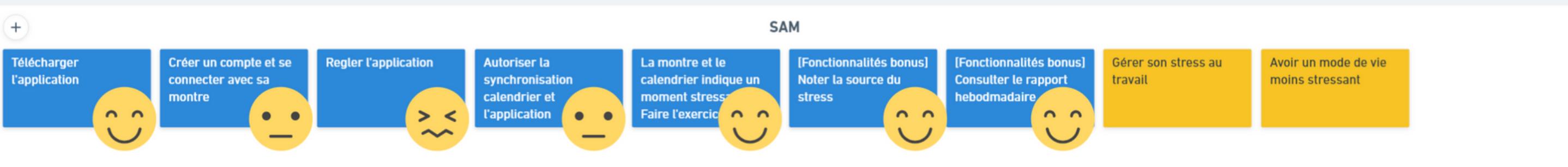
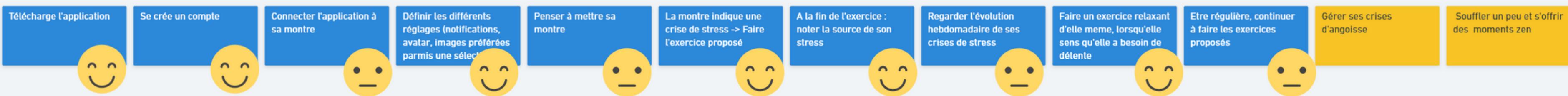
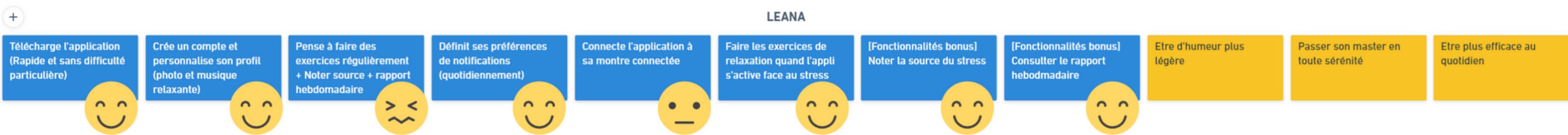


1.f

# CUSTOMER JOURNEY

Enfin, nous avons créé un Customer Journey. Il s'agit généralement de l'ensemble du parcours suivi par un client dans le cadre de son processus de service. Le périmètre pris en compte dans l'analyse du Customer Journey peut être plus ou moins large selon les domaines d'activité. Il est important de l'optimiser pour correspondre au maximum aux attentes d'un utilisateur.





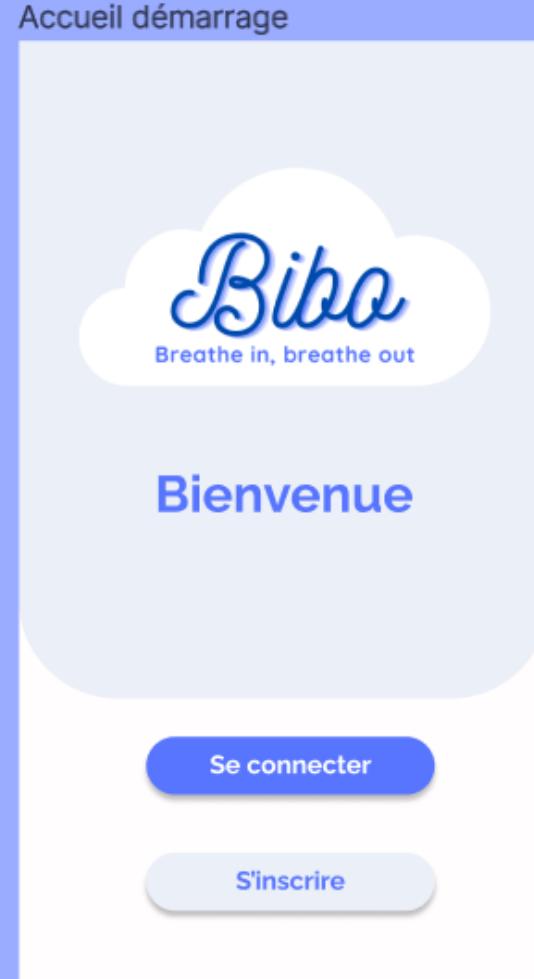
2.

# PROTOTYPE

Pour la conception de notre application sur React, nous avons d'abord procédé à l'élaboration d'une maquette via l'outil de prototypage collaboratif Figma. En voici la description :



01



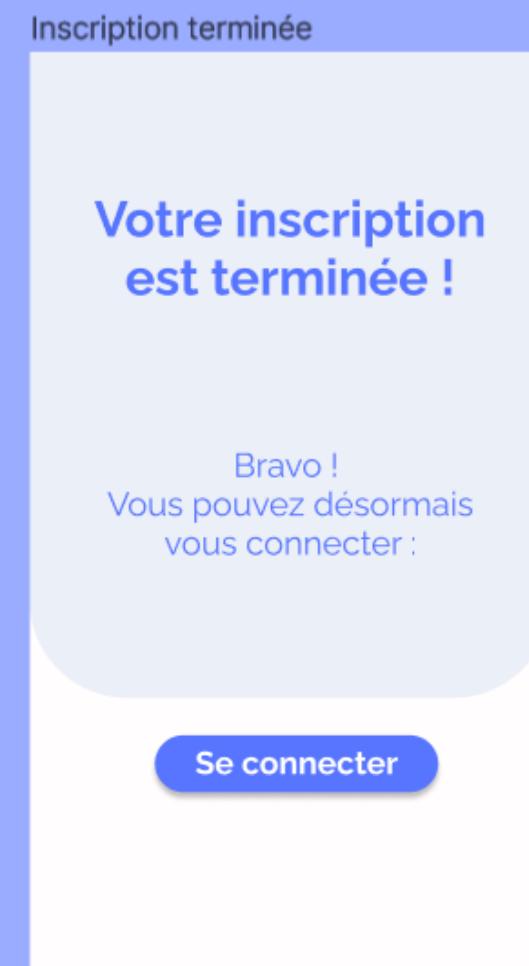
Connexion

La possibilité de s'inscrire mène à la page de connexion.

Une page d'accueil permettant de se connecter ou de s'inscrire. La connexion se fait grâce à une adresse mail et un mot de passe.

02

Inscription



03

Mdp oublié

### Réinitialiser votre mot de passe

Nous allons vous envoyer un nouveau mot de passe à votre adresse mail

Adresse mail:

Envoyer un nouveau mot de passe

Mdp envoyé

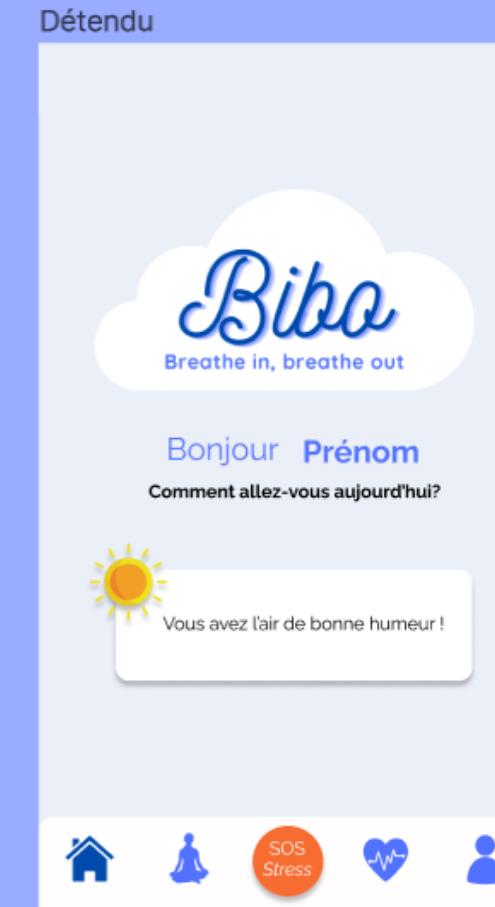
Un nouveau mot de passe vous a été envoyé !

Votre nouveau mot de passe se trouve dans le mail que nous venons d'envoyer à votre adresse mail.

Se connecter

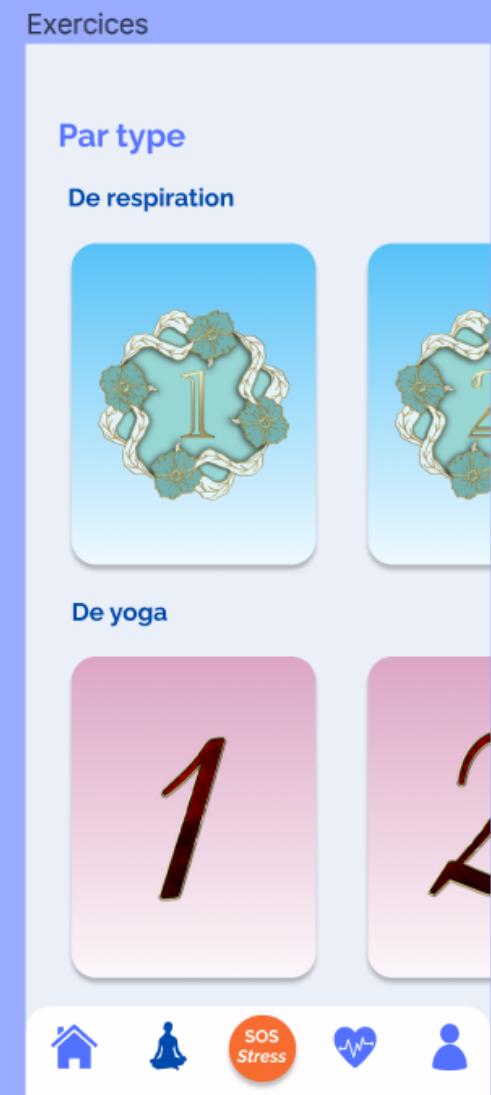
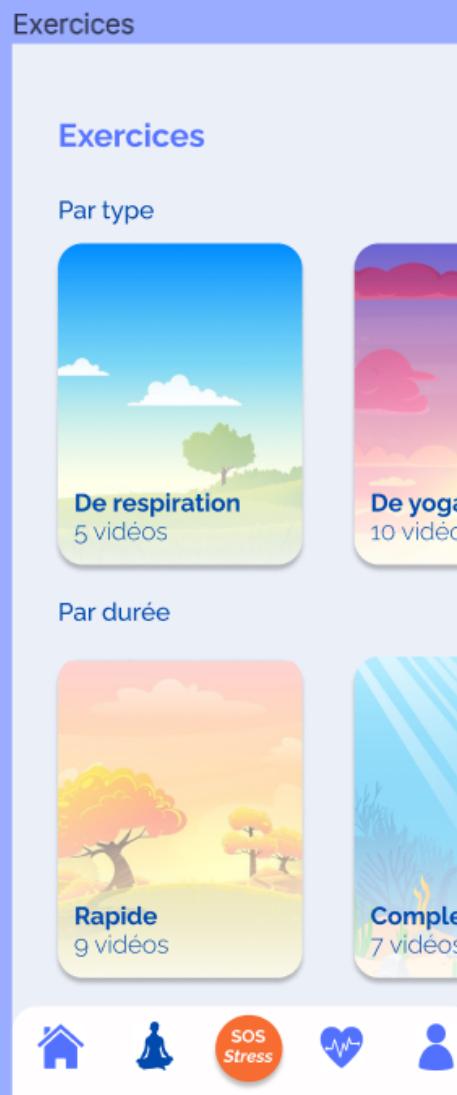
Il est également possible de cliquer sur "Mot de passe oublié" afin de le réinitialiser. Une fois le nouveau mot de passé envoyé sur la boîte mail de l'utilisateur, il est dirigé vers la page "Connexion".

04



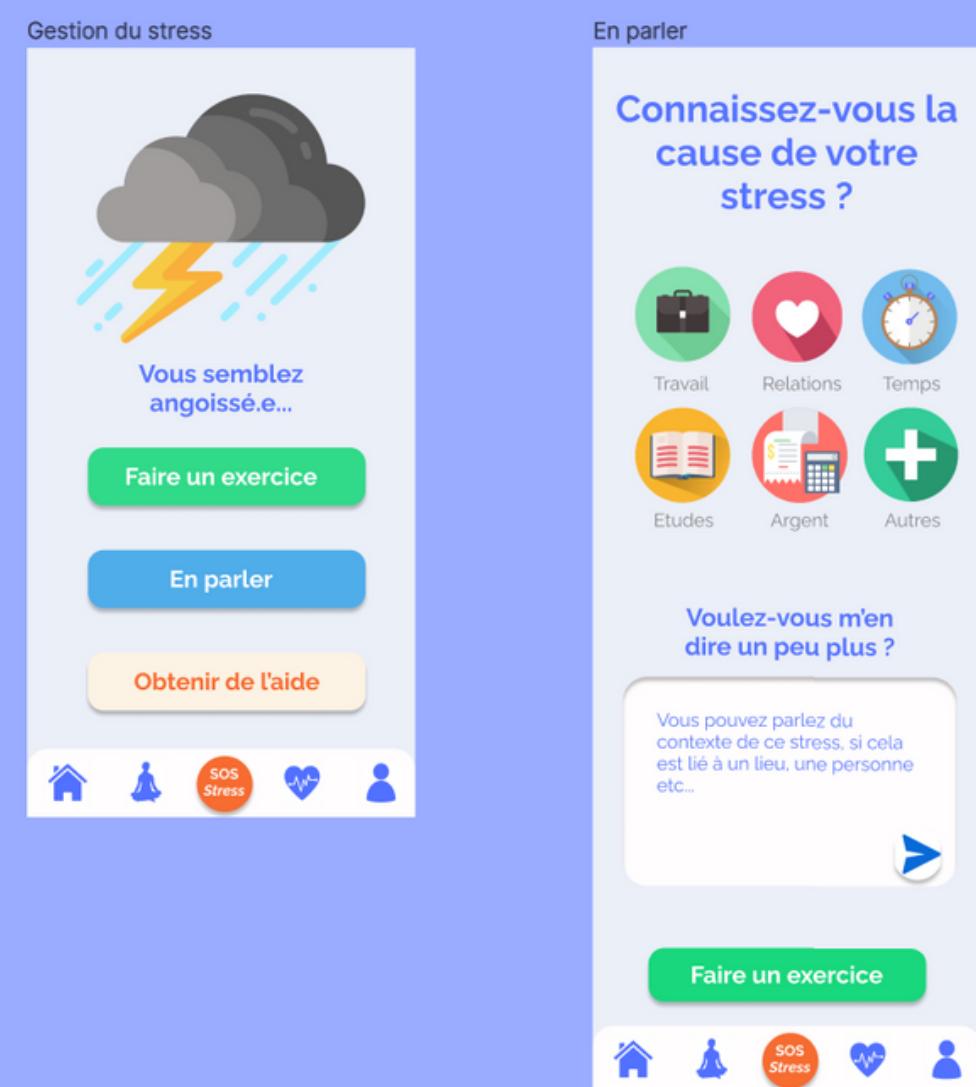
Une fois connecté, l'écran d'accueil affiche l'état que la montre connectée relève de l'utilisateur

05



Les différentes icônes en barre de navigation mène à différentes catégories "Exercices", "SOS Stress", "Données" et "Paramètres". Dans la catégorie "Exercices", plusieurs types sont proposés à l'utilisateur.

Le bouton "SOS Stress" mène à une page qui permet de "Faire un exercice", "En parler" ou "Obtenir de l'aide". "En parler" permet d'aider à identifier les causes de stress de la personne.



06

07

L'utilisateur peut contacter des secours à tout moment ou simplement un médecin en ligne s'il en ressent le besoin.



08



La troisième icône de la barre de navigation offre la possibilité d'avoir accès à ses données mensuelles avec la fréquence des crises d'angoisse ou encore la raison de ces crises.

## Paramètres

Enfin, l'utilisateur peut à tout moment aller sur la page des paramètres de son compte. Il a la possibilité d'y changer ses préférences par exemple ou bien de se déconnecter.

The screenshot shows the 'Paramètres' (Settings) screen of a mobile application. At the top, there is a blue header bar with the text 'Mon compte' (My Account). Below this, there is a user profile section featuring a blue circular icon with a person silhouette and a small camera icon, followed by the text 'Nom Prénom' (Name) and 'nomprenom@mail.fr'. Below this, there is a blue button labeled 'Mon compte' which contains three options: 'Mes informations personnelles' (My personal information), 'Changer de mot de passe' (Change password), and 'Mes préférences' (My preferences). To the right of this button, there are two more blue buttons: 'Mon abonnement' (My subscription) containing 'Gérer mon abonnement' (Manage my subscription) and 'Paiements & Factures' (Payments & Invoices); and 'Paramètres' (Parameters) containing 'Notifications & Rappels' (Notifications & Reminders), 'Langue' (Language), and 'Se déconnecter' (Logout). At the bottom of the screen, there is a navigation bar with five icons: a house, a person meditating, an orange circle labeled 'SOS Stress' (SOS Stress), a heart rate monitor, and a person silhouette.

8.

# CODE

Réalisations

- ✓ Mise en forme correspondant aux maquettes
- ✓ Création et lecture d'une API (Back4app)
- ✓ Simulation d'une base de données en "temps réel" renvoyant une fréquence cardiaque



8.

# CODE

*Limites rencontrées*

-  Ecriture dans l'API
-  Communication de variables entre les composants
-  Gestion des données réellement sensibles au "stress" (ci seulement fréquence cardiaque)



# RESSOURCES

## UTILES

TRELLO

Technologie du web innovantes

GIT

Morgane-Straw/projet-web