

# SOMMAIRE CRÉATIF

## CLIENT:

Bf21 conditionnement physique et mental

## INFORMATIONS CLIENT :

Compagnie spécialisée la remise en forme physique et mental.

## APERÇU DE PROJET :

Développement d'une application mobile visant à maximiser le temps de conception des plans alimentaires.

## BUT :

Le but de l'application sera de pouvoir effectuer des plans alimentaires de 7 jours en proposant un nombre différent de repas (au moins 6) avec différents choix tout en respectant le nombres de calories et de macros déterminés par jour selon le profil du client.

## CLIENTÈLE CIBLE :

Adultes

## MESSAGE ET TON :

Mots-clés : Simple, attirant, clair

**Simple** : *Qui est réduit à l'essentiel, qui est facile à exécuter.*

**Attirant** : *Qui séduit.*

**Clair** : *Qui se comprend aisément.*

VISUELS : palette de couleurs à partir des couleurs du logo de la compagnie.

## BESOINS SPÉCIFIQUES :

- Saisir des données de base du client.
- Calculer le nombre de calorie selon le métabolisme.
- Définir le % des macros selon l'objectif.
- Donner le nombre de grammes des : protéines, lipides, glucides, fibres et indice glycémique des aliments choisis.
- Donner le nombre de grammes total des macros par jour.
- Produire un plan alimentaire d'une semaine (7 jours).
- Établir le menu de chaque journée en (6) repas.

- Définir chaque repas selon une proposition de choix multiples d'aliments selon les macros.
- Donner la valeur nutritive des aliments pour les macros.
- Soustraire à chaque sélection d'aliments, le nombre de calories et des macros en gramme du total allouer par jour.
- Donner plus d'un choix d'aliment pour chaque macro.
- Pouvoir envoyer au client le menu d'une semaine.
- Pouvoir répondre par texte dans un forum aux questions.
- Possibilité d'ajouter des aliments à la banque de données.
- Conçu pour tablette avec Androïd.