

Problèmes de pierre

Problème principal :

- Ne boit pas d'eau assez souvent

Autres problèmes :

- N'as pas assez de connaissances sur la manière de s'hydrater
- Difficulté à maintenir une hydratation adéquate pendant le marathon sans affecter la performance
- Nécessite de connaître comment se réhydrater correctement le corps pour une récupération optimale après le marathon
- Boit trop de sucre


Comment pourrions-nous aider Pierre à comprendre la manière de s'hydrater et gérer la fréquence d'hydratation ?

Fonctionnalités trouvées

- Mettre à disposition des informations importantes dans la page d'accueil
- Faire un système de rappel avec une période définie par l'utilisateur
- Définition de l'objectif de quantité d'eau à boire par jour via des informations données par l'utilisateur
- Système de points bonus selon la consommation de boissons trop sucrées

Benchmark

Hydratation pour Pierre



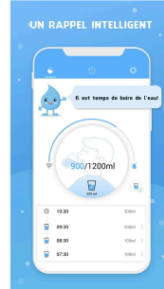

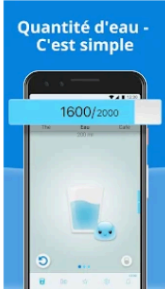
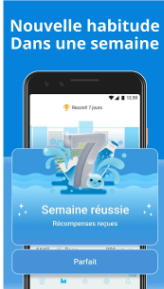
Analyse des concurrents

- Application "Water Time" (Apple Store & Google Play Store)
- Application "Buvez de l'eau / Aquarium" (Google Play Store)
- Application "Rappel pour boire de l'eau / Alerte et suivi de l'eau" (Google Play Store)
- Application "Waterlogged" (Apple Store & Google Play Store)
- Application "Aqualert" (Apple Store & Google Play Store)
- Application "Waterlinder" (Apple Store)

Instructions

For each identified competitor navigate its site/apple-commerce and follow the main usage flow you hypothesize for the average user of your project (e.g., from home to cart) take screenshots and report them below noting relevant aspects in terms of functionality and content. Also include elements that go beyond the assumed usage path if you think they are noteworthy (both positive and negative aspects).

Screenshots



Note

Phase 1 : Préparation

- ****Problème d'hydratation**** Manque de connaissance sur l'importance de l'hydratation et comment s'hydrater correctement pendant l'entraînement.
- ****Impact**** Pierre pourrait ne pas boire suffisamment d'eau ou de boissons électrolytiques pendant ses longues courses d'entraînement, ce qui peut conduire à la déshydratation, à une baisse de performance, ou même à des crampes et d'autres problèmes de santé.
- ****Opportunité d'amélioration**** Fournir des informations et des conseils sur l'hydratation spécifiques à l'entraînement pour un marathon, y compris quand, combien, et quoi boire avant, pendant, et après les entraînements.

Phase 2 : Le Marathon

- ****Gestion de l'hydratation pendant la Course**** Difficulté à maintenir une hydratation adéquate pendant le marathon sans affecter la performance.
- ****Impact**** Pierre pourrait mal gérer son hydratation pendant la course, entraînant soit une surhydratation (hyponatrémie) soit une déshydratation, chacune présentant des risques pour sa santé et sa performance.
- ****Opportunité d'amélioration**** Mettre en place des stratégies et des rappels pour l'hydratation pendant la course, avec des points de ravitaillement efficacement espacés et des conseils sur la quantité d'eau ou de boissons énergétiques à consommer.


Phase 3 : Post-Marathon

- ****Récupération et Réhydratation**** Nécessité de réhydrater correctement le corps pour une récupération optimale après le marathon.
- ****Impact**** Après l'effort intense, Pierre pourrait négliger l'importance de la réhydratation immédiate et de la recharge en électrolytes, ce qui peut retarder le processus de récupération et augmenter les douleurs musculaires.
- ****Opportunité d'amélioration**** Proposer des plans de réhydratation post-course, incluant des recommandations sur les boissons à privilégier pour une récupération rapide et efficace.

En abordant le problème d'hydratation à chaque étape du parcours de Pierre, il est possible de concevoir une expérience utilisateur plus complète et informative, qui non seulement améliore sa performance et son bien-être mais aussi enrichit sa compréhension de l'importance de l'hydratation dans le sport d'endurance.

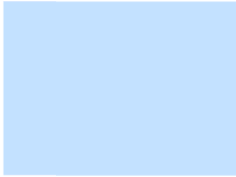
Moodboard

Couleur de texte principale :



#0C2C4F

Couleur de fond principale :



#C6E2FF

Type d'icônes principal :

- "Outline"

3 Wireframes

