

# PRÉSENTATION ÉQUIPE

19/07/2018



# LUCINE

# **Pôle Commercial & de Gestion**

# AYMERIC ESPERANCE

- Co-fondateur / Directeur Général de Lucine
- ICART Business School
- Spécialiste en actions commerciales
- Spécialiste en relations publiques dans le secteur de la santé
- Pourquoi Lucine ?
  - 1) Parcours personnel
  - 2) Avoir une action concrète sur la santé

# RÉMI ESPERANCE

- Secrétaire Général de Lucine depuis sa création
- Diplômé de l'Institut Supérieur de Gestion (ISG)
- Forte expérience dans le domaine de l'entrepreneuriat
- Directeur Commercial & Dirigeant de diverses entreprises
- Pourquoi Lucine ?
  - 1) Parcours personnel
  - 2) Challenge intellectuel

# MALIKA

- Diplômée de l'INSEAD
- Management d'une équipe dans le secteur pharmaceutique mondial
- Lancement d'un plan de transformation de la DSI impactant tous les domaines business
- Mise en oeuvre d'un programme de Cybersécurité
- Création d'une roadmap de produit - IoT, app patients, app professionnel de santé, portail d'algorithmes et Big Data

# CHARLES SAGAN

- International Business Developer depuis janvier 2018
- Master d'économie appliquée – Globalisation & stratégies des firmes
- Mission de 2 mois et demi à Québec (Canada) à partir de mi-août
- Pourquoi Lucine ?
  - 1) Le projet
  - 2) Suite logique professionnel

# VEILLE & STRATÉGIE

- Analyser sous un angle stratégique un portefeuille produits et / ou services
- Analyse stratégique
- Rédaction d'études de marchés synthétiques
- Veille technologique, scientifique, politique et concurrentielle
- Élaboration d'une stratégie commerciale
- Promouvoir l'image et la notoriété de l'entreprise

# RECHERCHE DE NOUVEAUX PARTENAIRES ET IDENTIFICATION D'OPPORTUNITÉS

- Initier et nouer des contacts avec des partenaires à travers des recherches ciblées et lors d'événements (congrès, salons, concours...)
- Assurer un travail de prospection
- Détecter et anticiper les opportunités de croissance et les signaux faibles à travers les évolutions du secteur
- Participer à l'orientation stratégique de l'entreprise en présentant, de manière synthétique et argumentée, les propositions de développements identifiées auprès de la direction



# NÉGOCIATION ET SUIVI DES PARTENARIATS

- Coordonner les activités des différents services impliqués dans l'élaboration des projets de partenariats avec nos prestataires (fonctions réglementaires, techniques, stratégiques...)
- Élaborer, contrôler et suivre la planification de la production en lien avec les prévisions de vente, dans le respect des coûts, de la qualité, de la sécurité et des délais
- Construire des offres (élaborer des budgets tout en respectant la politique financière et tarifaire de l'entreprise vis-à-vis de ses clients)
- Définir les conditions de paiement (up-front et milestones). Mettre en oeuvre des partenariats, des contrats inter-entreprises avec nos prestataires, et nos contrats de distributions

# **Pôle sciences humaines & sociales**

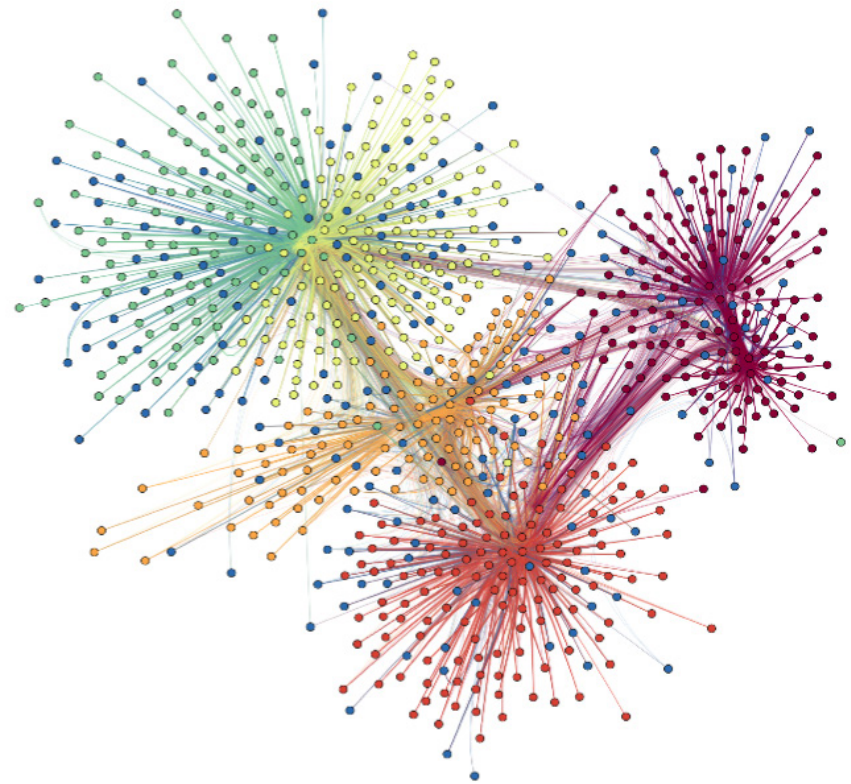
Laurie Martin

# LES SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

- Psychologie
- Histoire
- Philosophie
- Sociologie
- Anthropologie : Anthrôpos/Lógos

# TECHNIQUES D'ENQUÊTE QUALITATIVES ET QUANTITATIVES *EN AMONT DU TERRAIN*

- Bibliographie
- Netnographie
  - Data Visualisation



# TECHNIQUES D'ENQUÊTE QUALITATIVES ET QUANTITATIVES *SUR LE TERRAIN*

- Focus group
- Entretiens
  - récits de vie
  - dirigés
- Observations
- Questionnaires



# **Faire le lien entre le terrain et les équipes de développement**

# Pôle UX/UI

Design interface / experience utilisateur

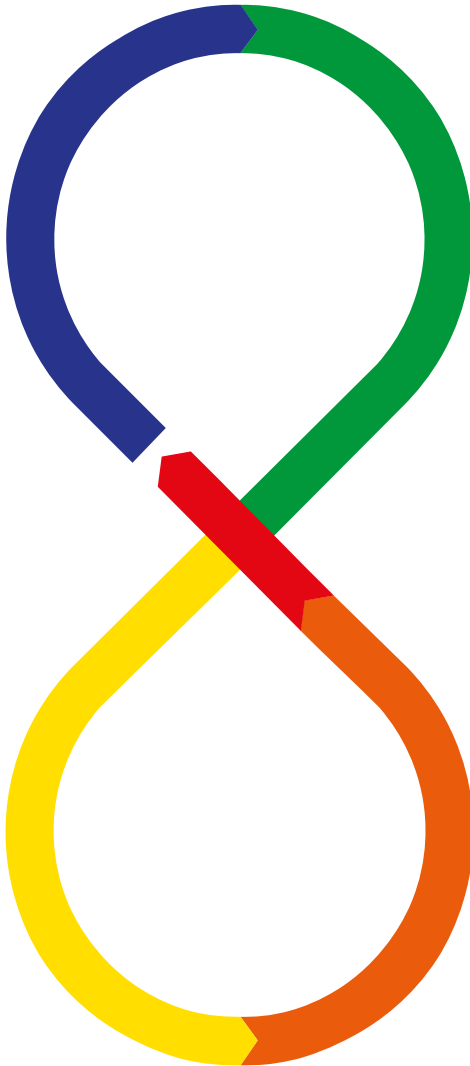
Abderrahmane Latif  
Aurélie Dunier

# NOTRE MISSION

- Comprendre les besoins et attentes des utilisateurs
- Rendre la manipulation du produit fiable, confortable, esthétique
- Pour une expérience agréable, utile et adaptée au public visé



## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



### **Empathie**

Quel est le problème ?

### **Définition**

Qu'est-ce qui est important ?

### **Idéation**

Comment résoudre le problème ?

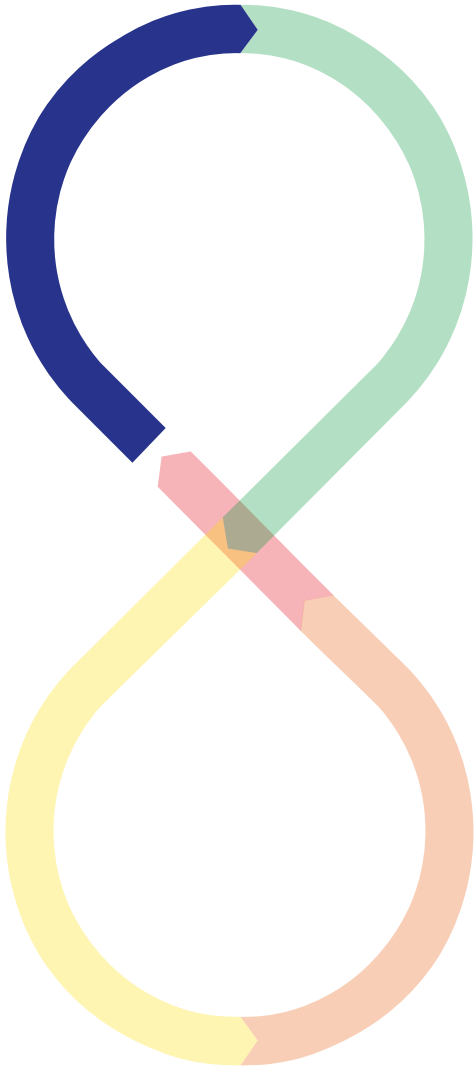
### **Prototype**

Sous quelle forme ?

### **Test**

Est-ce que ça marche ?

## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

### **Empathie**

Quel est le problème ?

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

### **Définition**

Qu'est-ce qui est important ?

### **Idéation**

Comment résoudre le problème ?

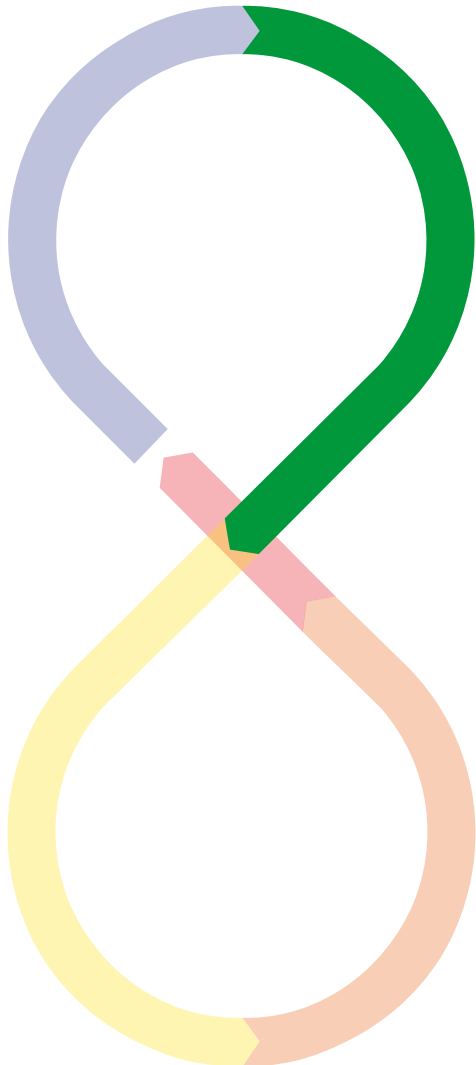
### **Prototype**

Sous quelle forme ?

### **Test**

Est-ce que ça marche ?

## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

### **Empathie**

Quel est le problème ?

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

2

### **Définition**

Qu'est-ce qui est important ?

Création d'hypothèses

**Livrables** : personas, users flow, etc...

### **Idéation**

Comment résoudre le problème ?

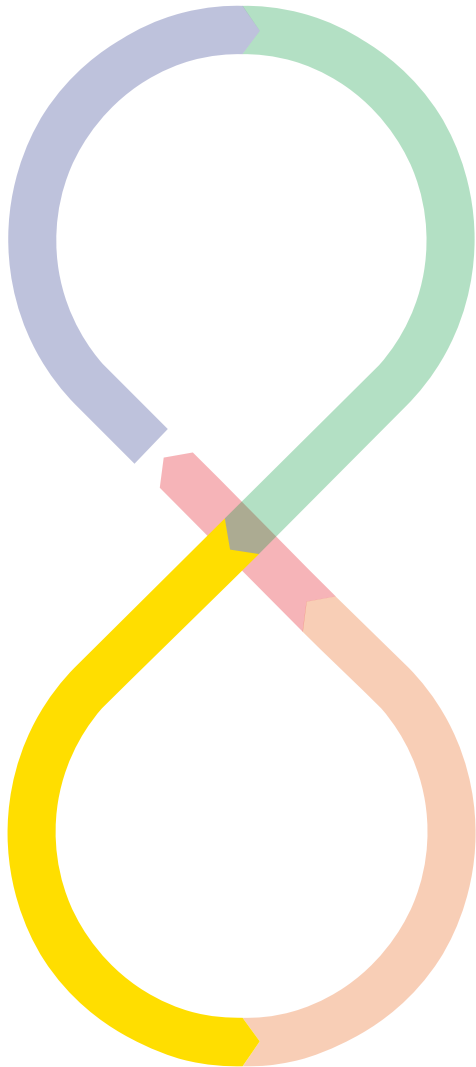
### **Prototype**

Sous quelle forme ?

### **Test**

Est-ce que ça marche ?

## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

### **Empathie**

**Quel est le problème ?**

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

2

### **Définition**

**Qu'est-ce qui est important ?**

Création d'hypothèses

**Livrables** : personas, users flow, etc...

3

### **Idéation**

**Comment résoudre le problème ?**

Mise en commun des idées et génération des solutions créatives

**Livrables** : Ateliers de co-conception (brainstorming, six-to-one, etc...)

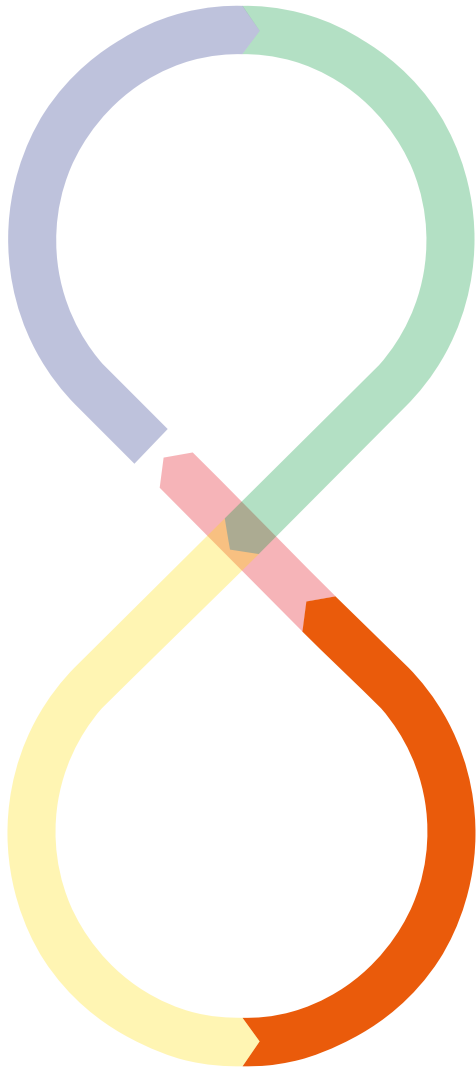
### **Prototype**

**Sous quelle forme ?**

### **Test**

**Est-ce que ça marche ?**

## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

### **Empathie**

#### **Quel est le problème ?**

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

2

### **Définition**

#### **Qu'est-ce qui est important ?**

Création d'hypothèses

**Livrables** : personas, users flow, etc...

3

### **Idéation**

#### **Comment résoudre le problème ?**

Mise en commun des idées et génération des solutions créatives

**Livrables** : Ateliers de co-conception (brainstorming, six-to-one, etc...)

4

### **Prototype**

#### **Sous quelle forme ?**

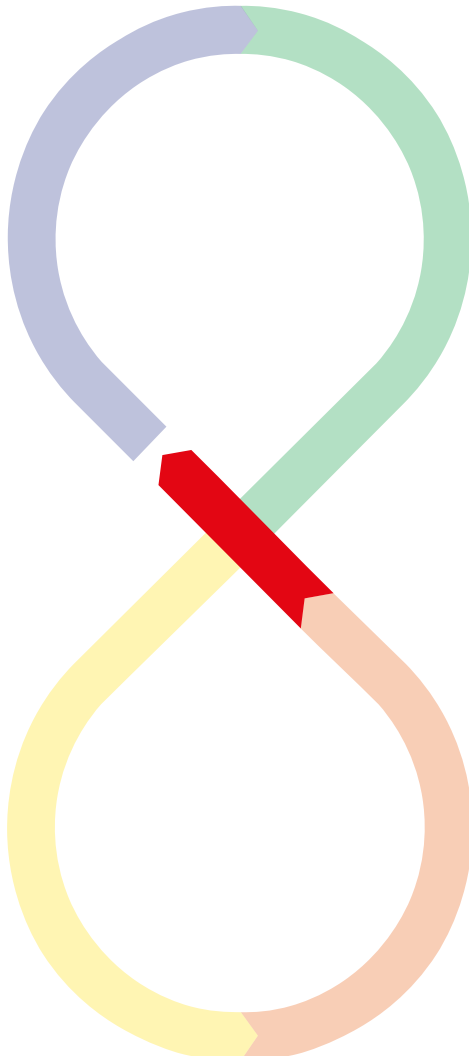
Modélisation rapide d'une ou plusieurs idées

**Livrables** : storyboard, prototype papier, etc...

### **Test**

**Est-ce que ça marche ?**

## PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

### **Empathie**

**Quel est le problème ?**

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

2

### **Définition**

**Qu'est-ce qui est important ?**

Création d'hypothèses

**Livrables** : personas, users flow, etc...

3

### **Idéation**

**Comment résoudre le problème ?**

Mise en commun des idées et génération des solutions créatives

**Livrables** : Ateliers de co-conception (brainstorming, six-to-one, etc...)

4

### **Prototype**

**Sous quelle forme ?**

Modélisation rapide d'une ou plusieurs idées

**Livrables** : storyboard, prototype papier, etc...

5

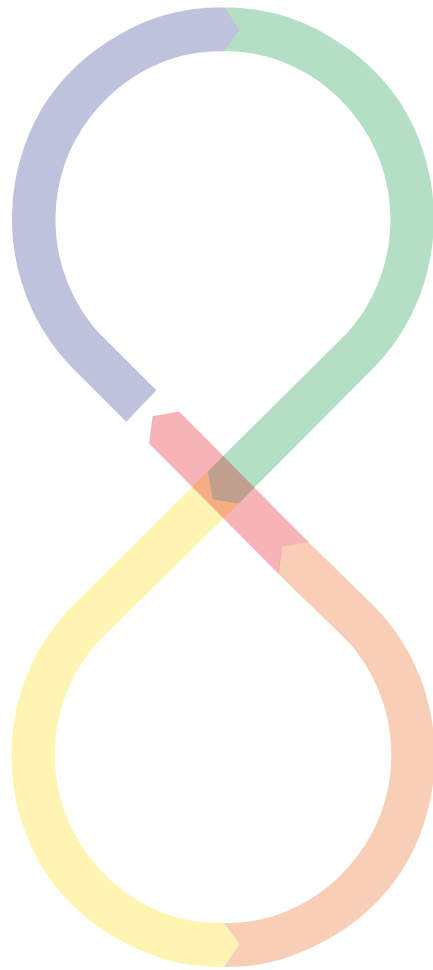
### **Test**

**Est-ce que ça marche ?**

Tests des idées auprès des users et collecte des feedbacks

**Livrables** : plan de test (protocole), test A/B, etc...

# PROCESSUS ITERATIF : UX (EXPERIENCE UTILISATEUR) & UI (INTERFACE UTILISATEUR)



1

## Empathie

Quel est le problème ?

Identification du challenge à relever et exploration du contexte utilisateur

**Livrables** : Interviews, observations, etc...

2

## Définition

Qu'est-ce qui est important ?

Création d'hypothèses

**Livrables** : personas, users flow, etc...

3

## Idéation

Comment résoudre le problème ?

Mise en commun des idées et génération des solutions créatives

**Livrables** : Ateliers de co-conception (brainstorming, six-to-one, etc...)

4

## Prototype

Sous quelle forme ?

Modélisation rapide d'une ou plusieurs idées

**Livrables** : storyboard, prototype papier, etc...

5

## Test

Est-ce que ça marche ?

Tests des idées auprès des users et collecte des feedbacks

**Livrables** : plan de test (protocole), test A/B, etc...

## Itération / évaluation

Qu'est-ce qu'on garde ? Qu'est-ce qu'on modifie ? Qu'est-ce qu'on ajoute ?

Tests de nouvelles idées et/ou affinement du produit

**Livrables** : Prototypes haute fidélité, architecture de l'info, etc...

## Validation / Design de l'expérience

Adhésion des utilisateurs

Construction du produit final

**Livrables** : specs fonctionnels, UI kit, etc...

# **Pôle traitement numérique**

Audio & Thérapie Sonore

Guillaume Lavrilleux



# **SOUND DESIGNER : UN MÉTIER TECHNIQUE ET CRÉATIF**

- Comprendre le son comme phénomène physique et comme langage
- Comprendre les enjeux d'un projet et quelles solutions pour y répondre

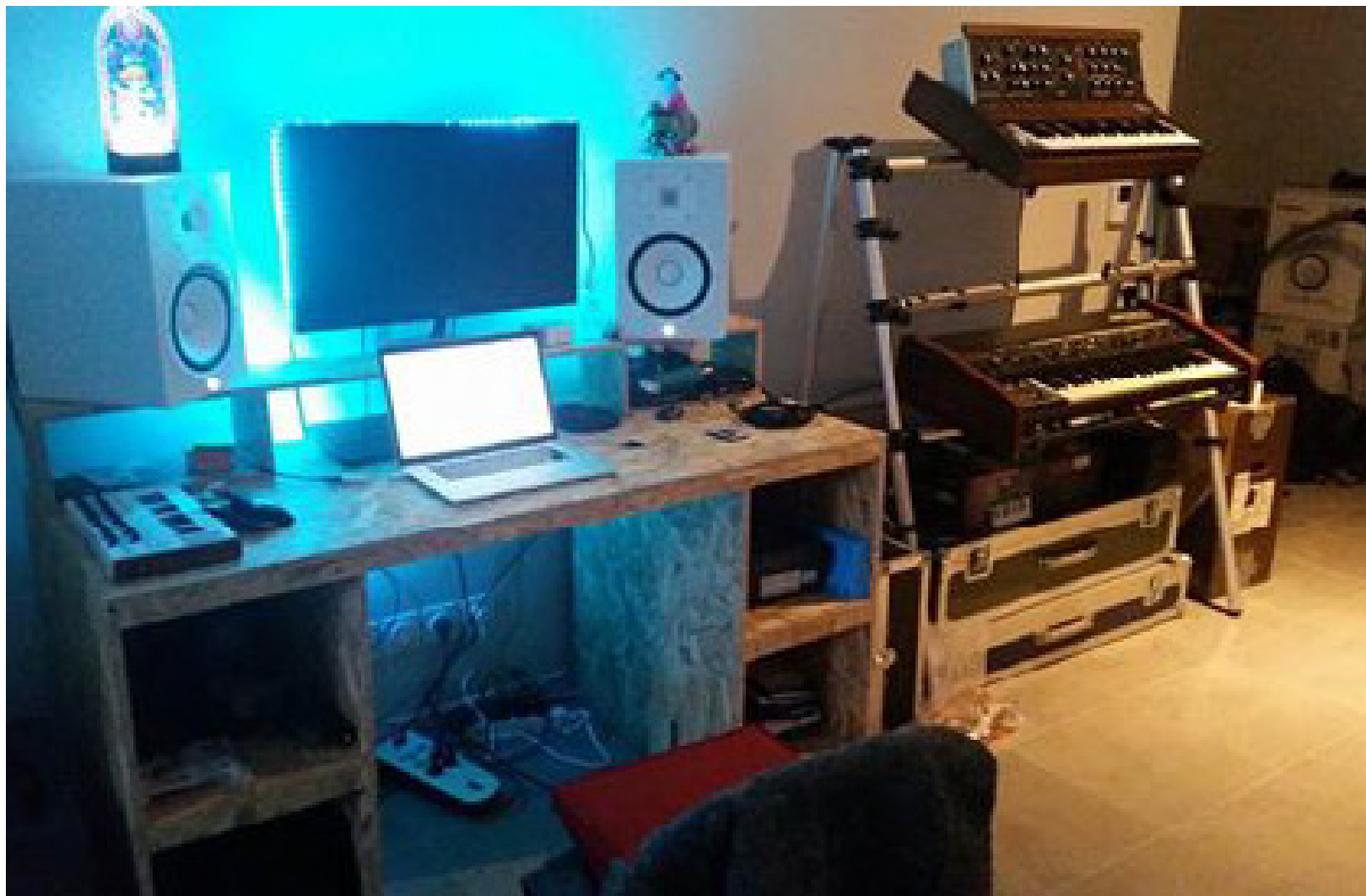
# LE SON, OUTIL DE KINÉSITHÉRAPIE DU CERVEAU

- Différentes stimulations sonores pour le cerveau : Brainwave entrainment
- Des « massages » pour notre cerveau

# LES ÉTAPES DE TRAVAIL

- Penser un univers sonore cohérent avec les visuels
- Enregistrement / sélection de banques de sons
- Design
- Mixage / Mastering
- Implémentation





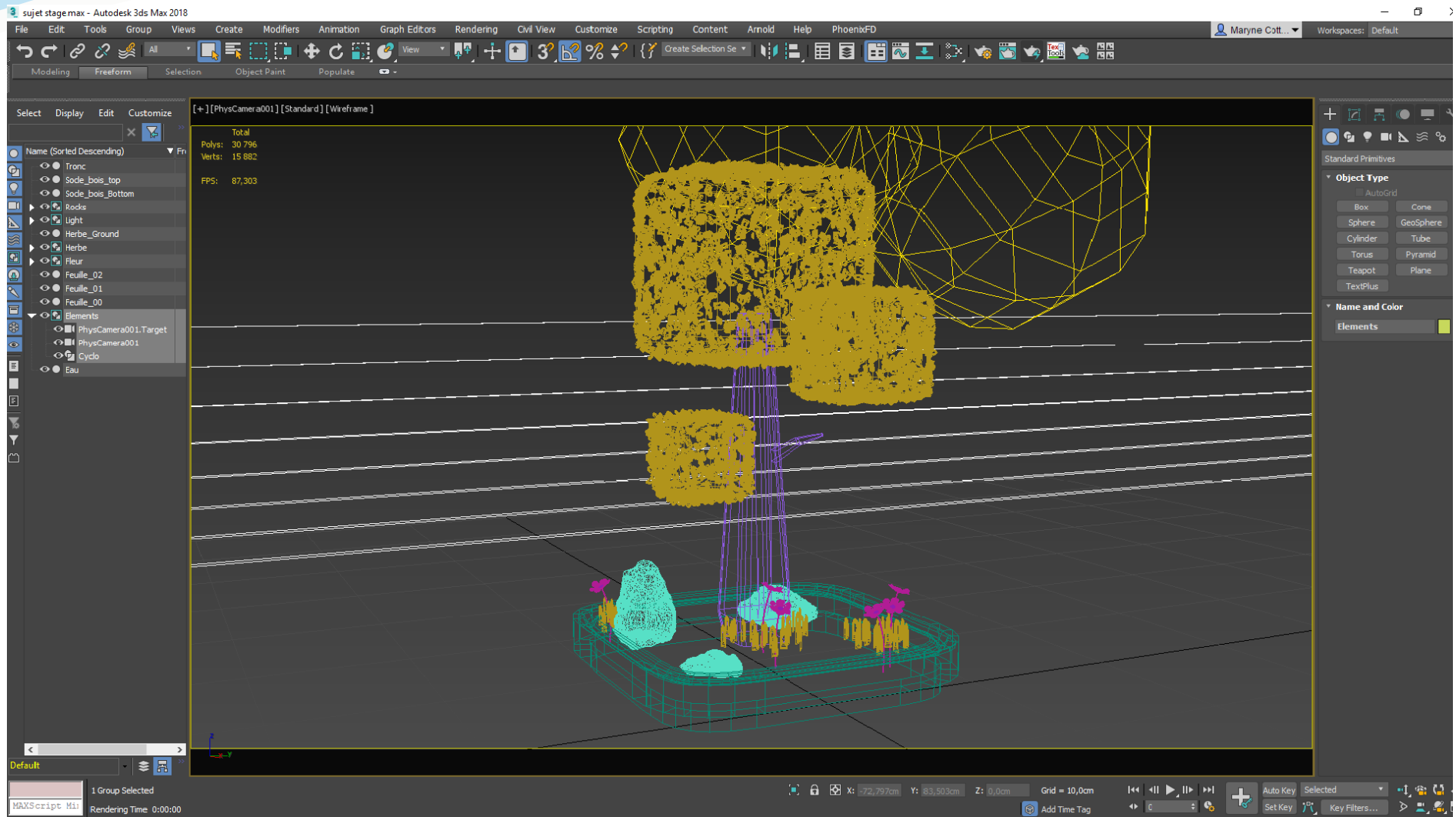
# UN MÉTIER D'INTERACTIONS AVEC TOUTE L'ÉQUIPE

- Interactions corps médical
- Interactions SHS
- Interactions équipe 3D & dev Unity
- Interactions dev et UX/UI designer

# Pôle Design & Création 3D

## Modélisation et thérapie visuelle

Simon Valaize  
Camille Rigaudeau  
Charlotte Bouis







# INFOGRAPHISTE 3D

- Penser et réaliser un environnement virtuel
- Stimulation constante de la créativité

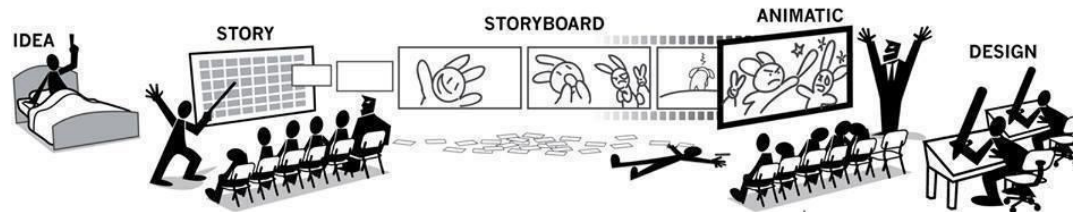
# L'IMAGERIE AU SERVICE DE LA THÉRAPIE

- La psychologie des couleurs
- EMDR
- Immersion dans un environnement 3D

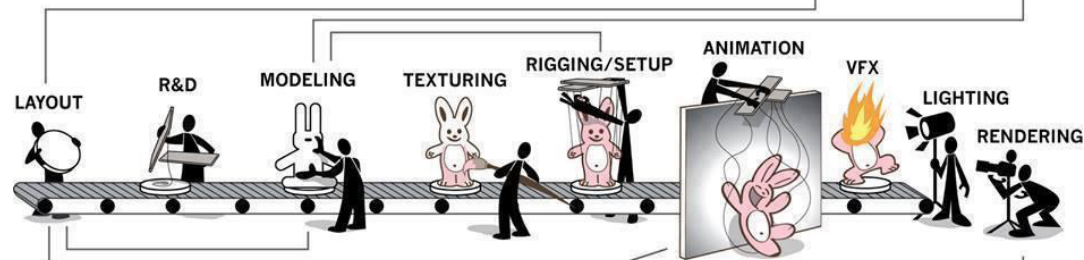
# PIPELINE DE PRODUCTION

## 3D Production Pipeline

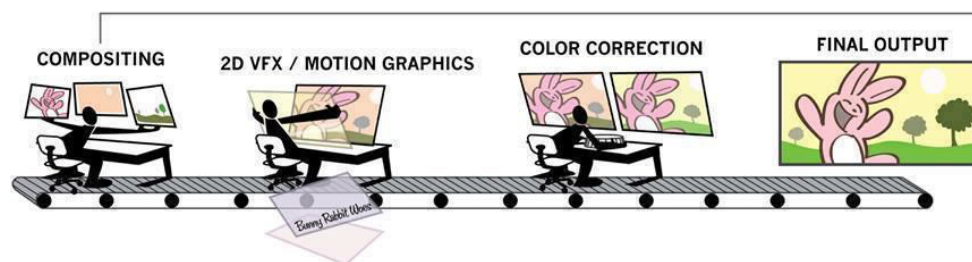
### PRE-PRODUCTION



### PRODUCTION



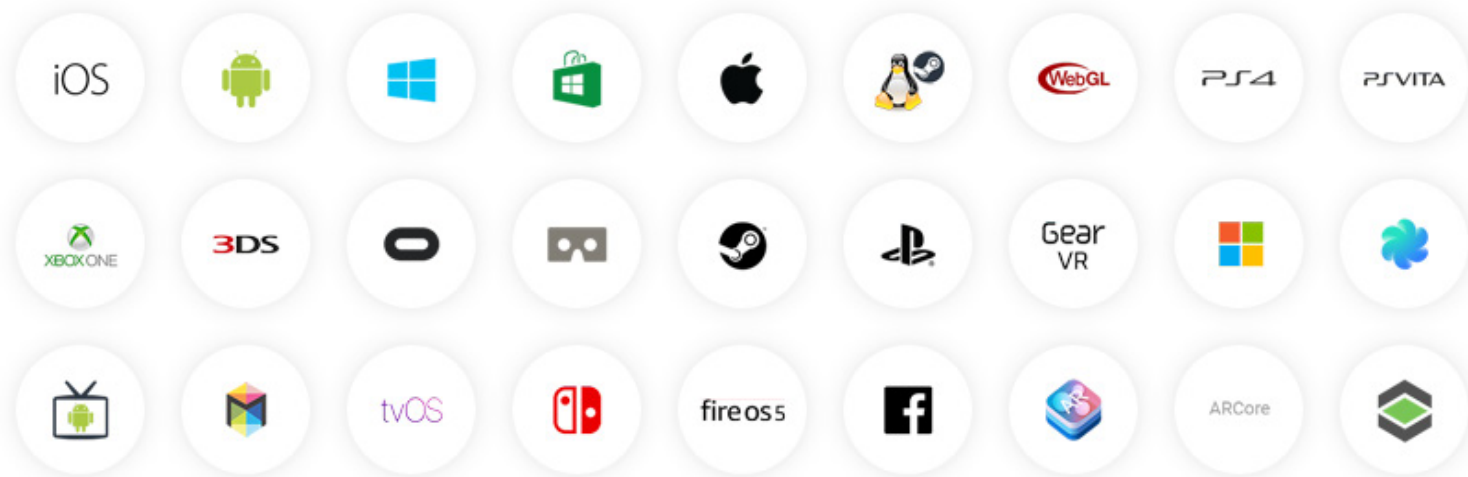
### POST-PRODUCTION



# Pôle Développement Unity 3D

Modélisation et thérapie visuelle

Kévin LÉPOLARD  
Thomas BERNARD

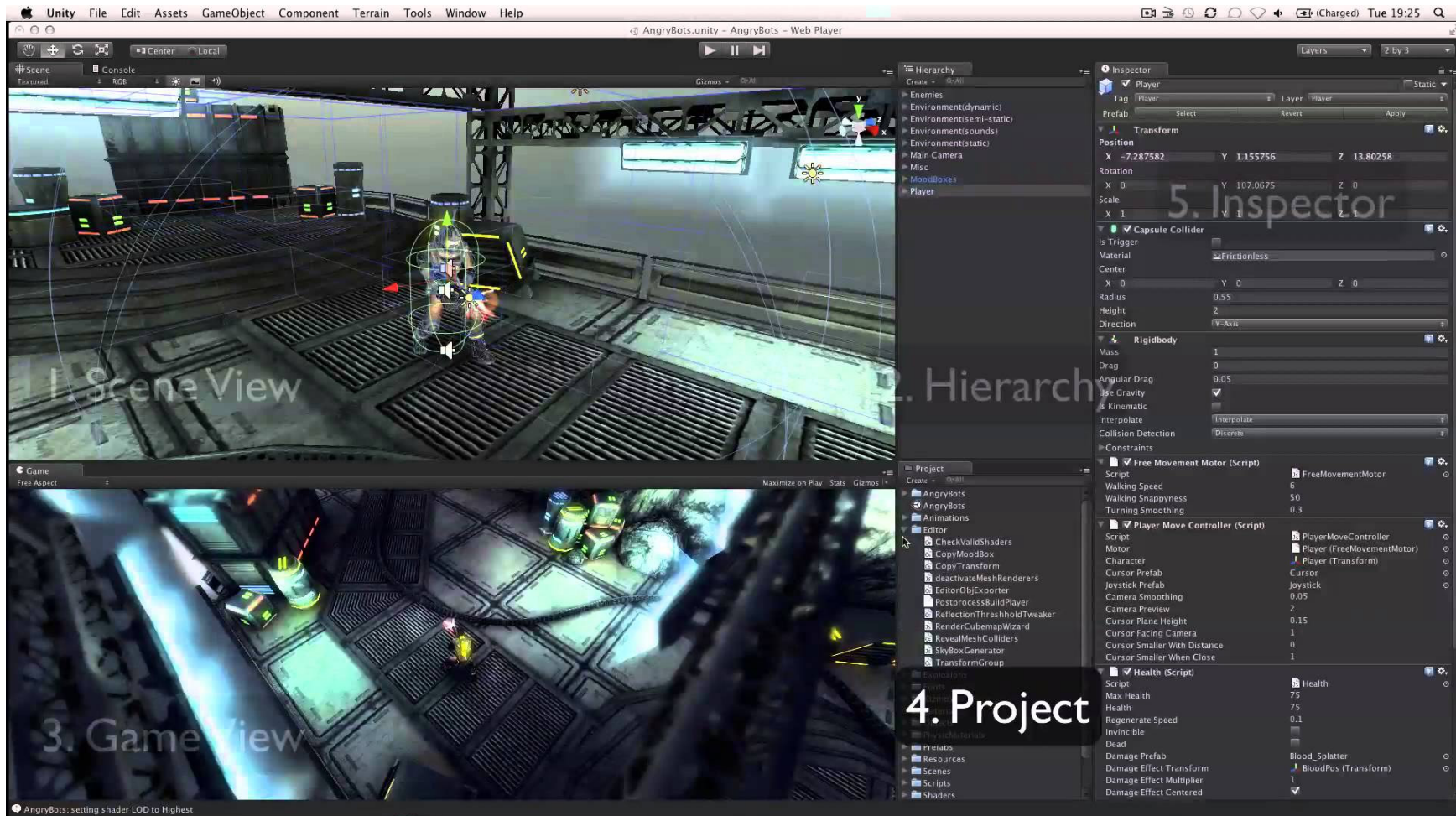


# DÉVELOPPEUR 3D :

- Participer à la conception en tenant compte des contraintes techniques
- Créer des outils pour les graphistes et sound designers
- Créer des interactions pour l'utilisateur
- Créer la trame du traitement

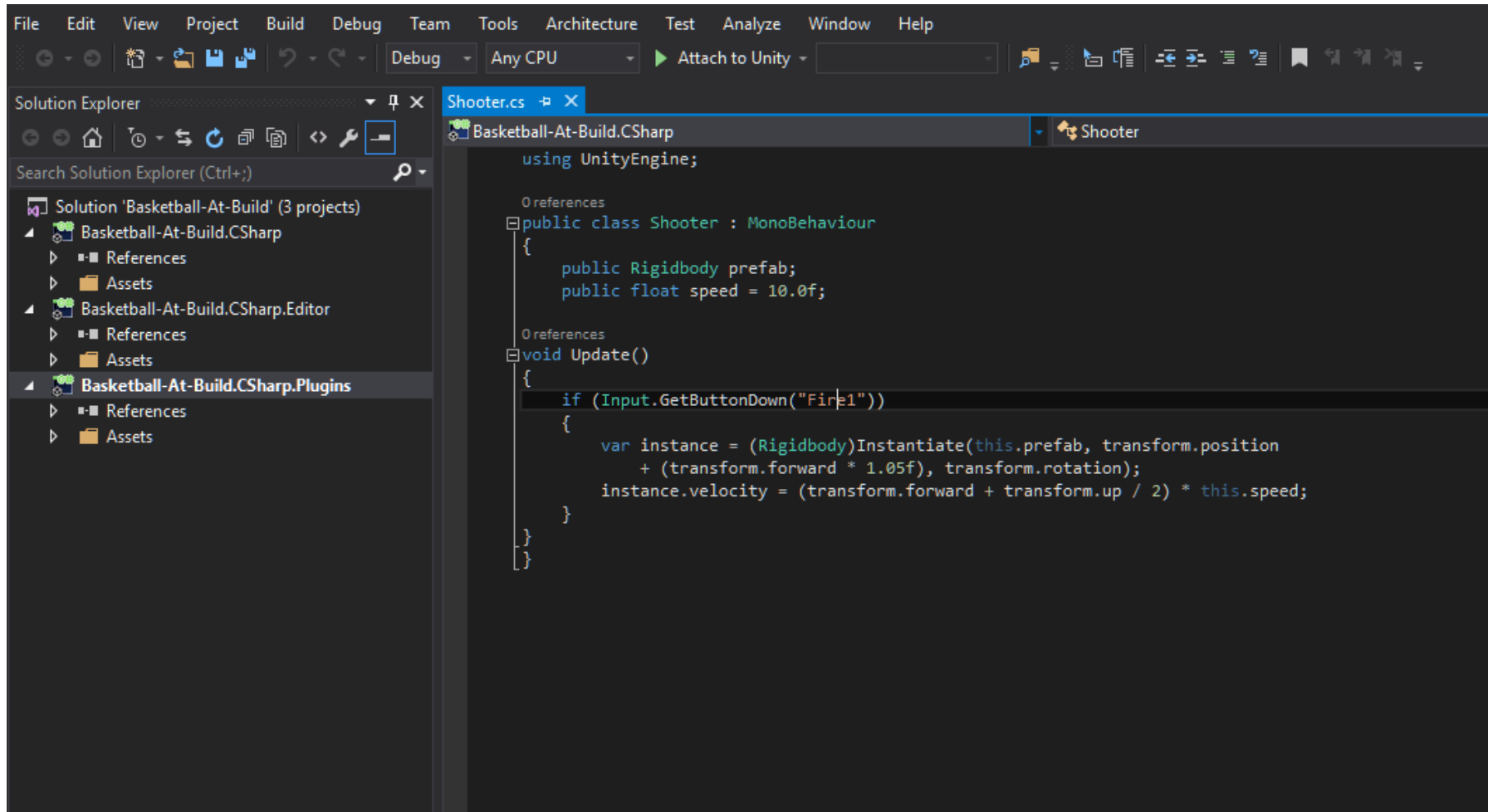


# INTERFACE UNITY





# INTERFACE VISUAL STUDIO



# LES INTERACTIONS

- Interaction SHS
- Interaction UI/UX
- Interaction audio
- Interaction Dev/Unity3D

# **Pôle Développement**

## Développement & intégration

Guitard Alan  
Baturay Alhaj Ahmad

# DÉVELOPPEMENT ANDROID

## Métier

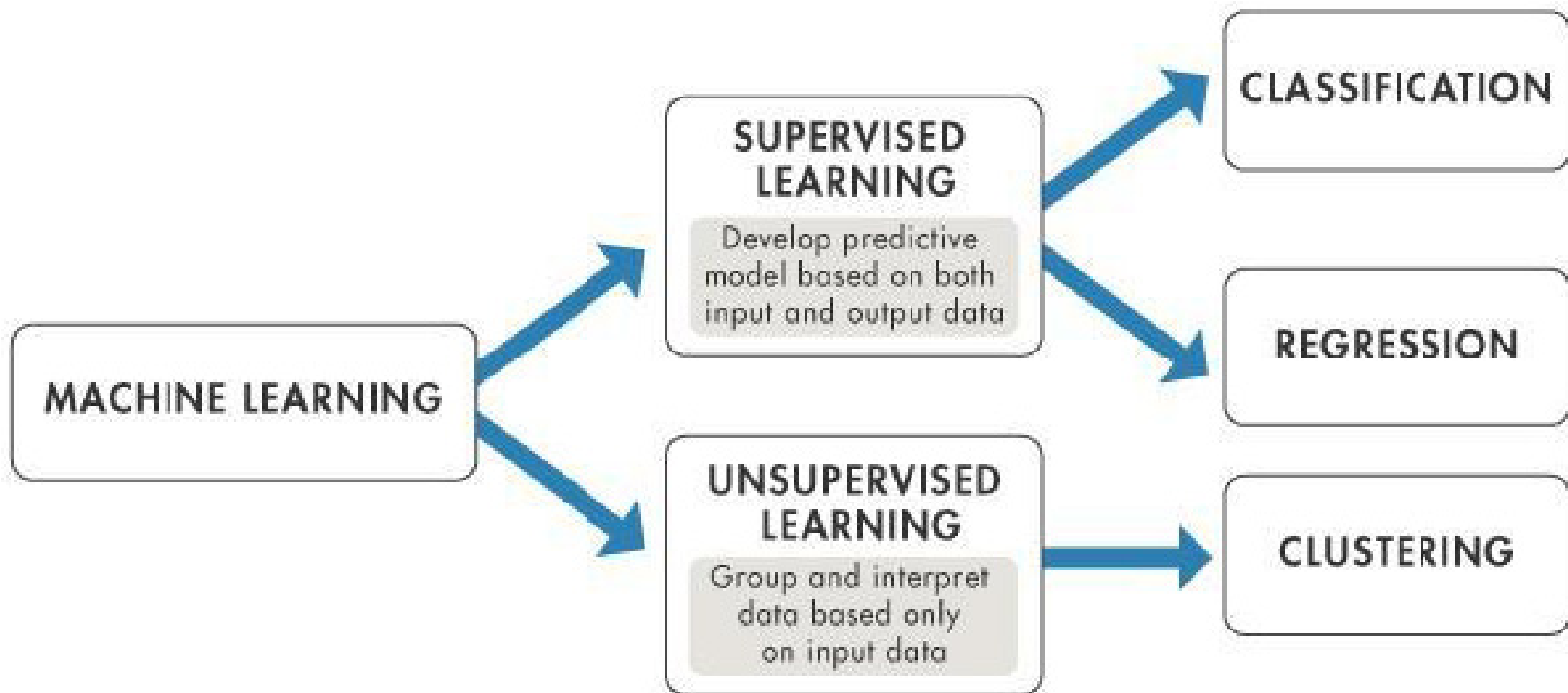
- Traduire les besoins clients en solutions techniques
- Organiser l'architecture en accord avec celle du serveur (requêtes)
- Développer modulairement
- Faire attention à la sécurité des données utilisateurs

# DÉVELOPPEMENT SERVEUR

## Métier

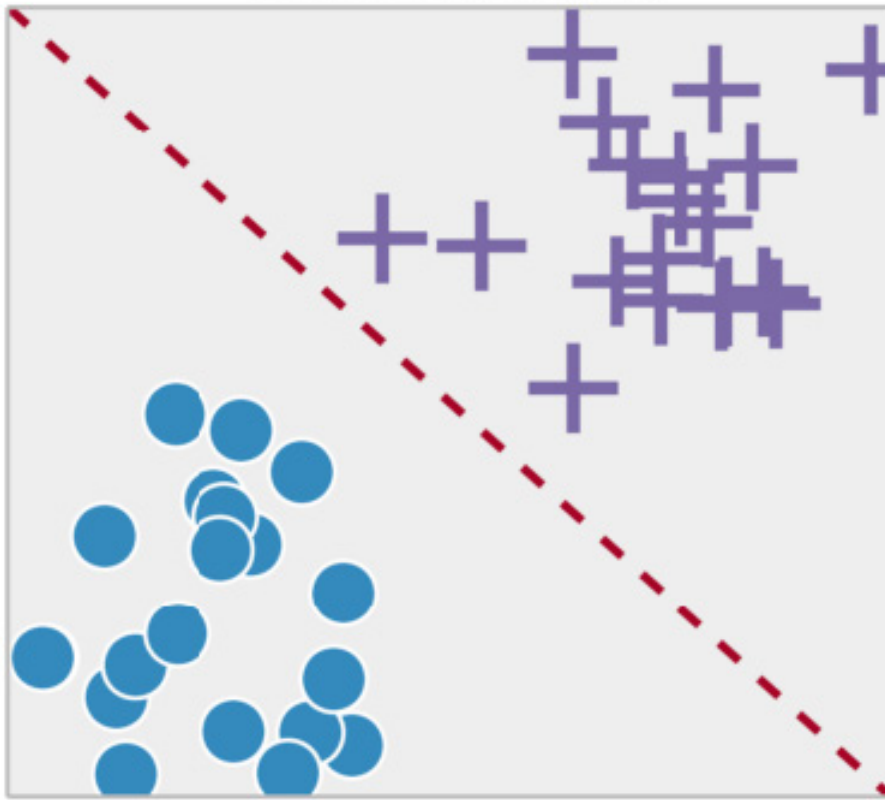
- Concevoir l'architecture (API REST, Base de données)
- Sécurité
- Robustesse
- Scalabilité et modularité

# TYPES D'IA

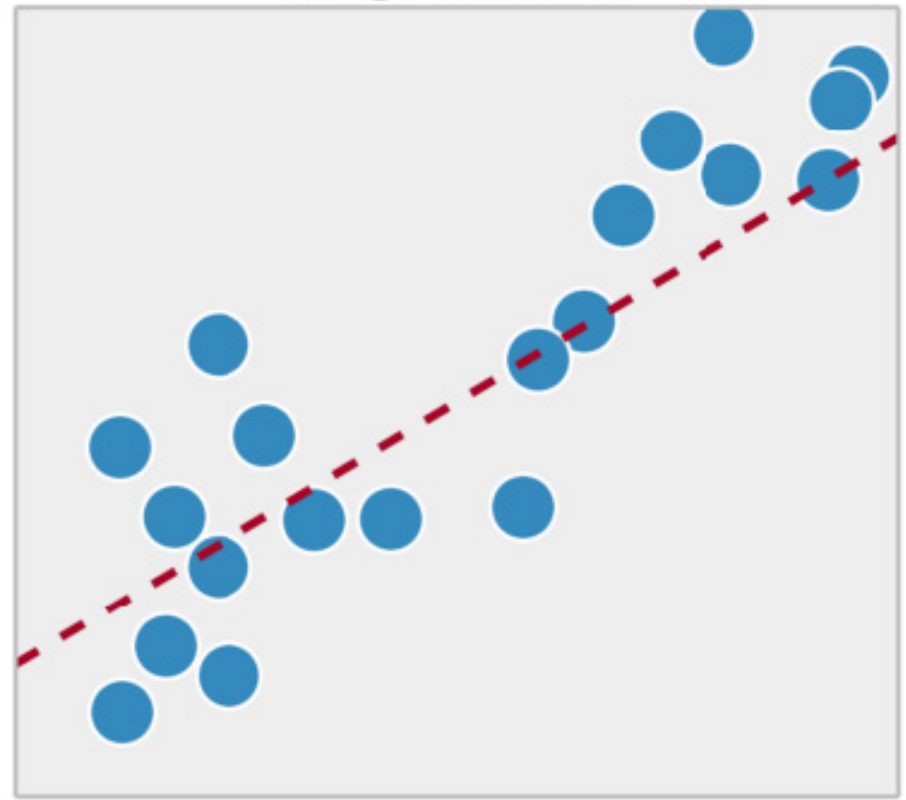


# COMPOURTEMENT D'UNE IA

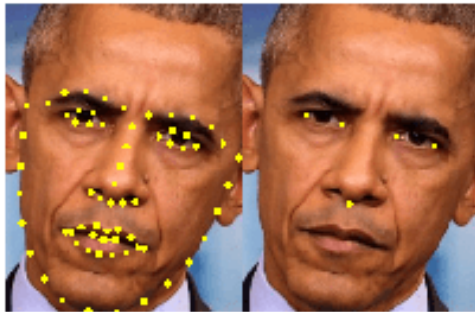
Classification



Regression



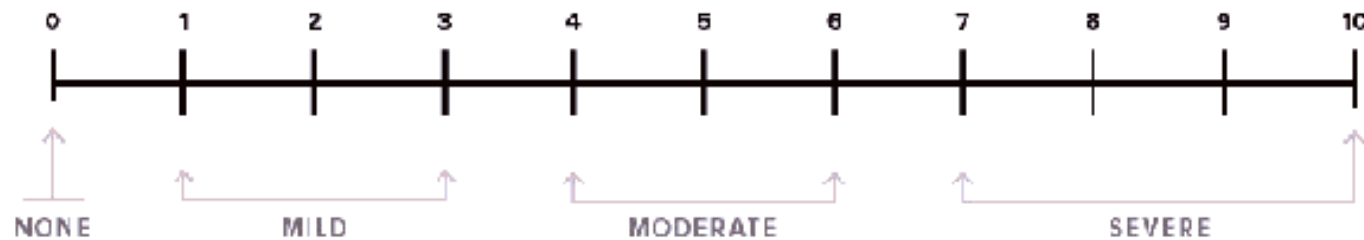
# CHEZ LUCINE



AU 1-2	AU 1+4	AU 4+5	AU 1+2+4	AU 1+2+5
AU 1-6	AU 6+7	AU 1+2+5+6+7	AU 23+24	AU 9+17
AU 9+25	AU 9+17+23+24	AU 10+17	AU 10+25	AU 10+15+17
AU 12-25	AU 12+26	AU 15+17	AU 17+23+24	AU 20+25

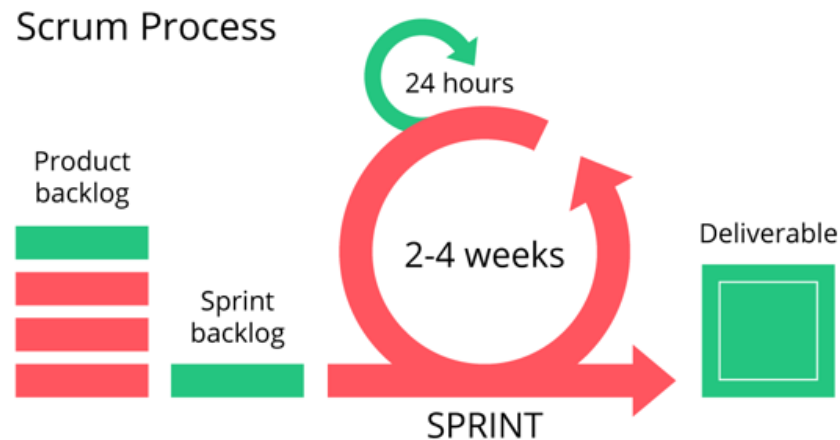


## 0-10 NUMERIC PAIN RATING SCALE





Développer les solutions concrètes pour répondre aux besoins définis par le pôle SHS dans le format que le pôle Design défini.



# GESTION D'UN PILOTE



## **Gestionnaire de version : Git**

- Historiques des changements
- Dépôt centralisé et gestion de branches
- Gestion des conflits de fusion
- Intégration continue

## **Intégration continue : Jenkins**

- Agît comme un surveillant du code
- Vérifie si du code ajouté n'ajoute pas de bug (non-régression)

# Process de développement de pilote

19/07/2018



## LUCINE

# EMPATHIE

- Anthropologie : bibliographie, netnographie, focus group, entretiens (récits de vie), observations
- UX/UI : bibliographie, netnographie, entretiens (récits de vie), observations
- Traitement : bibliographie, netnographie, entretiens (récits de vie), observations
- Dev : Recherche technique, choix des technologies, R&D IA
- Analyse de risques & process qualité

# DÉFINITION

- Anthropologie : rapport quantitatif, persona
- UX/UI : persona, journey maps
- Traitement : échantillons (univers 3D, audio, interactions)
- Dev : mise en place serveur (de développement, production ), process (intégration continue), scrum (interne à Lucine)
- Analyse de risques & process qualité

# IDÉATION

- Anthropologie : focus group, entretiens (dirigés)
- UX/UI : focus group, brainstorming, storyboard
- Traitement : focus group, brainstorming, 1ères ébauches
- Dev : boucle de production (dev back & front, proto, tests), documents techniques et user guides
- Analyse de risques & process qualité

# PROTOTYPAGE

- Anthropologie : analyse complète
- UX/UI : production, prototype basse définition
- Traitement : production du soin (création d'assets, de l'univers, implémentation)
- Dev : boucle de production (dev back & front, proto, tests)
- Analyse de risques & process qualité

# TESTS

- Toute l'équipe : Protocole test, tests utilisateurs, debug, pivot
- Analyse de risques & process qualité



Merci pour votre écoute



**LUCINE**