



## **Charte Ergonomique**

Mylène Varesano  
Aloïs Bombardier  
CRM13

# Sommaire

Cibles  
Guide des interactions  
Architecture de l'information  
L'interface  
Itérations

# cibles

**Les hommes et femmes de 20 à  
35 ans. Génération "Tout, tout  
de suite"**

## LEUR RAPPORT AU SPORT

- des personnes dynamiques
- volonté de s'entretenir physiquement et qui cultivent la philosophie du bien-être
- qui pratique le sport 2 à 3 fois par semaine
- adeptes de la performance, du challenge et du dépassement de soi

## DES PERSONNES URBAINES...

- connexion internet continue, proche des technologies
- emploi du temps fixe
- le travail représente une valeur importante, volonté d'être toujours au top, notion de réussite, épanouissement personnel
- vie dans un environnement actif et en mouvement
- besoin de dé-stresser, se détendre
- facilités pour se réunir avec d'autres personnes

## ...ET ULTRA CONNECTÉES

- elles maîtrisent et s'adaptent facilement aux nouvelles technologies
- possèdent au minimum un smartphone, attiré pour les objets connectés, recherchent la nouveauté
- génération qui a grandi avec l'information mobile : exige l'immédiateté
- familières des conventions du numérique : ergonomique, gaming, navigation, utilisation du tactile....
- personnes plus propices à renseigner des données personnelles

## PROCHE DES AUTRES

- organisent des sorties en groupe, entre amis
- se regroupent en communautés (association, sport, réseaux sociaux...)
- adeptes des réseaux sociaux (facebook, instagram, twitter,...)
- très axés sur la notion de partage, elles partagent chaque instant de leur vie (partage des performances, des résultats, des photos, de moments entre amis sur facebook, twitter, instagram...)
- importance donnée à l'apparence/la visibilité et à leur profil virtuel

# quentin

**22 ans, Annecy, étudiant en  
hôtellerie**

Il habite dans un petit studio en ville et rejoint souvent ses amis en soirée.

Son emploi du temps varie en fonction de ses cours, il profite de ses week-ends pour pratiquer ses sports et loisirs.

C'est un adepte de la course à pied. A cause de son emploi du temps changeant, il ne peut pas se rendre en salle de sport pour se perfectionner. Il souhaite à terme participer au marathon de la ville d'Annecy, il a donc besoin de s'entraîner pour atteindre son objectif, et une condition physique optimale. Son but est d'améliorer son chrono et ses performances.

Il a l'habitude de poster des photos de ses runnings et de partager ses performances sur Instagram et Facebook. Il s'est instauré entre lui et ses amis un esprit de compétition pour déterminer qui sera le meilleur.

## BUTS ET MOTIVATIONS À UTILISER L'APPLICATION

---

- > développer ses aptitudes pour faire de la performance lors de marathons organisés grâce à un coach virtuel.
- > suivre son évolution, ses scores
- > rejoindre des personnes qui ont le même centre d'intérêt
- > connaître ses différentes données (cardio, son nombre de foulées, les calories brûlées...) afin de progresser dans sa pratique du running.

**laura**

**30 ans, Montpellier, avocate**

C'est une personne plutôt coquette qui aime plaire, soigner son apparence.

Son emploi du temps est fixe et elle profite de son temps libre pour décompresser et décrocher de son travail.

Depuis quelques temps, elle se sent fatiguée et peu dynamique. De plus, c'est bientôt l'été et quelques kilos en moins ne serait pas de refus. Elle décide alors de suivre un programme de remise en forme qui lui permettra de se sentir bien dans sa peau.

Elle aime courir en duo avec sa copine Laura, qui a décidé comme elle de se remettre au sport pour se maintenir en forme. Elles se retrouvent souvent après le boulot chez Marion pour boire un café.

## **BUTS ET MOTIVATIONS À UTILISER L'APPLICATION**

- > **remise en forme, perte de poids**
- > **avoir coach qui l'accompagne au quotidien : conseils, bonnes pratiques**
- > **aborder le sport de manière ludique et l'envisager comme un moment de plaisir et non de contrainte**
- > **pratiquer un sport accompagnée de sa copine Marion pour se motiver l'une l'autre.**

# guide des interactions

L'application «City training» est une application mobile qui fonctionne avec un module cardiaque bluetooth. L'application pourra être utilisable à tout moment et dans n'importe quelle situation.

## PRÉSENTATION DES GRANDES FONCTIONNALITÉS DE L'APPLICATION

- proposition de connexion via facebook ou de création d'un compte.
- création d'un programme d'**entraînement par niveau** : débutant, intermédiaire, expert.
- débuter son entraînement, suivi du type d'exercices par jour : notifications de rappel personnalisables.
- **envoyer une invitation** à un ou plusieurs amis pour faire une **session de groupe**.
- possibilité d'effectuer des **exercices libres** en fonction des ses besoins + choix du lieu d'exercice indoor ou outdoor.
- accès à ses **statistiques globales pour voir sa progression et l'évolution de ses performances**.

## AUTRES FONCTIONNALITÉS

- accès à son profil avec photos, renseignement des infos personnelles, les trophées collectés, la moyenne générale des sessions réalisées.
- visualisation des trophées.
- système de points généré en fonction de l'évolution et de la réussite des exercices.
- **comparaison des points entre amis et entre team.**
- possibilité d'**adapter la rotation de son écran** de smartphone en fonction de son utilisation (par exemple lorsqu'il est mis en mode brassard)

## PENDANT LES EXERCICES INDOOR

- **tracking** cardiaque, tracking de l'effort, calories brûlées, chronomètre, coach vocal
- explications vidéos et schémas pour effectuer les bons mouvement et avoir les bons gestes.
- possibilité de mettre une session d'entraînement en **pause**.
- **coach vocal en temps réel**

## PENDANT LES EXERCICES OUTDOOR

---

- tracking cardiaque, tracking de l'effort, calories brûlées, chronomètre, distance parcourue/à parcourir.
- **coach vocal en temps réel** : indique le nombre de calories brûlées, la distance parcourue, la fréquence de la foulée...
- **guidage GPS** d'un parcours prédéfini par le programme d'entraînement ou par l'utilisateur lui-même s'il souhaite emprunter un autre chemin.
- lors de la mise en pause d'une session, l'utilisateur a la possibilité d'accéder à l'appareil photo pour prendre un moment marquant de sa course. Limité à une photo par session.

## APRÈS LES EXERCICES

---

- **récapitulatif complet de la session** effectuée : tableau, jauge, courbe d'évolution...
- possibilité de **partager sa performance**, la photo de la course, un commentaire, son ressenti du jour sur les différents réseaux sociaux (facebook, twitter, instagram)
- comparaison et classement de la Team.

# benchmark

Etudes des pratiques ergonomiques  
des applications concurrentes par  
rapport à notre cible

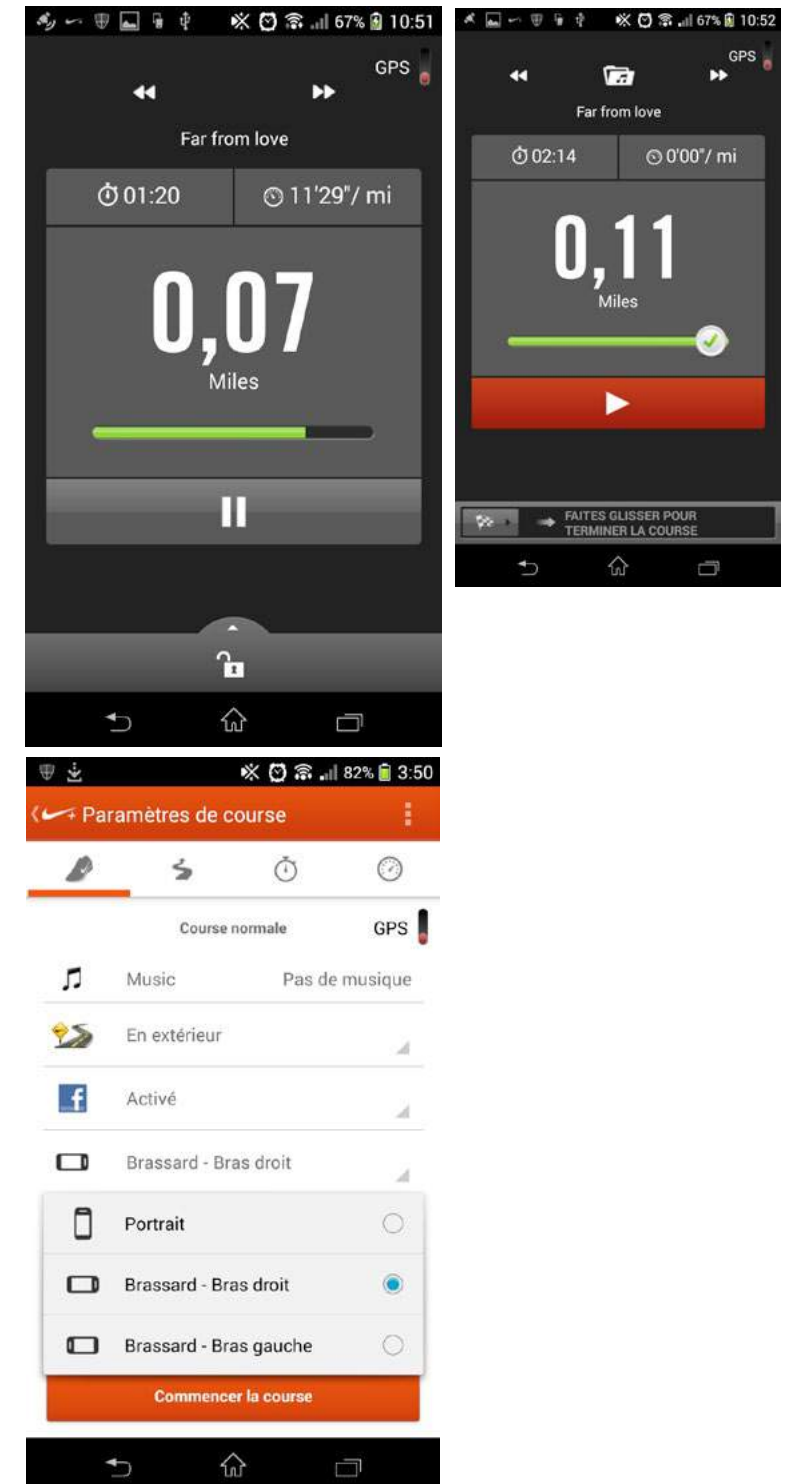
## nike running

Nike Running est une application qui permet de suivre en temps réel de suivre vos courses à pied et d'en garder une trace.

Avec Nike Running, l'utilisateur peut analyser ses efforts avec facilité depuis son smartphone.

### CE QU'IL FAUT RETENIR

- > possibilité de mettre en **pause une course et de la relancer**. Permet à l'utilisateur de ne pas fausser ses résultats si jamais il fait une pause à un endroit.
- > possibilité de verrouiller son écran afin d'éviter toute fausse manipulation et perdre des données en éteignant l'écran.
- > **adaptation de la rotation de l'écran** lorsque le smartphone est porté en brassard.
- > **dimension sociale** : l'utilisateur peut envoyer et recevoir des encouragements de la part de ses amis en temps réel via les réseaux sociaux Facebook et Twitter. Ces encouragements se matérialise par une indication vocale dans le casque de l'utilisateur.





> **partage de sa course et de son ressenti** sur les réseaux sociaux Facebook, Instagram et Twitter.



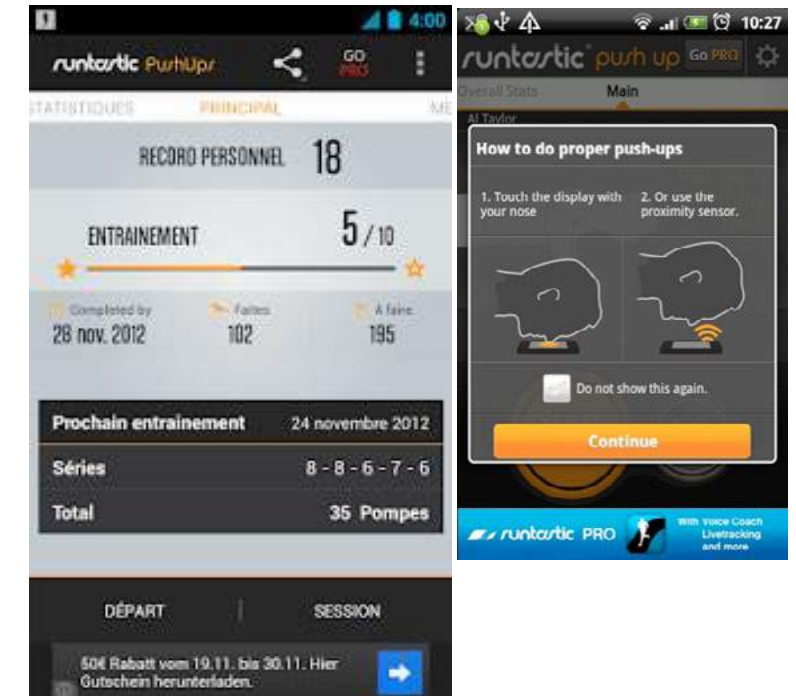
# runtastic push up

Runtastic Push Up est une application qui propose un entraînement aux pompes sur mesure. En 8 semaines, l'utilisateur sera capable de faire 100 pompes d'affilée.

## CE QU'IL FAUT RETENIR

- > **programme qui possède une durée** : 8 semaines. Permet à l'utilisateur de visualiser son objectifs au quotidien et de rester motivé.
- > chaque pompe est comptée automatiquement à partir du moment où l'utilisateur touche l'écran avec son nez ou par le capteur de proximité.
- > **alterne un temps d'entraînement et un temps de récupération** pour ne pas épuiser l'utilisateur.

Ecran d'accueil

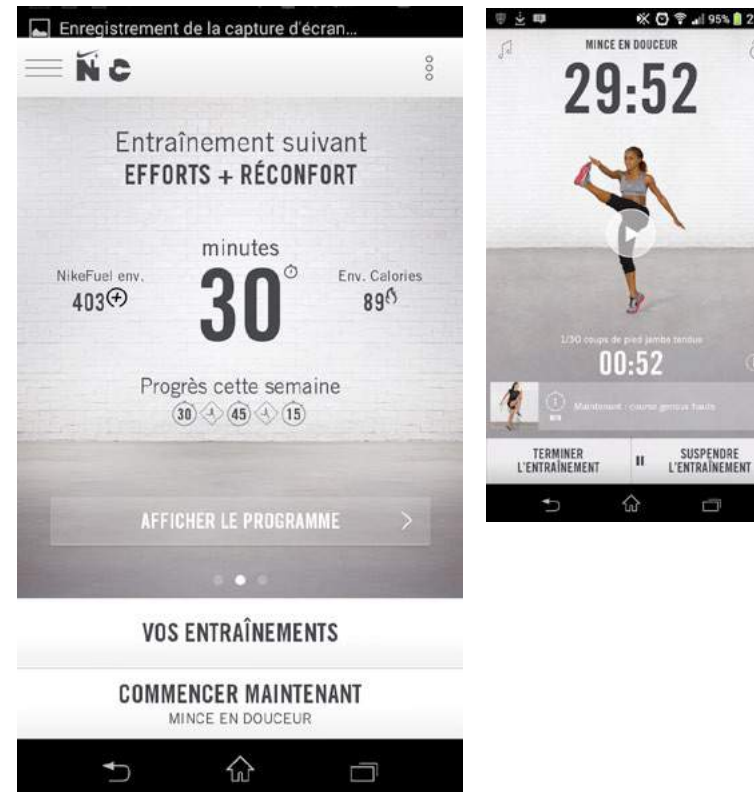


# nike training club

Nike Training Club est une application qui propose des entraînements de fitness qui visent différents objectifs : se tonifier, se muscler, se renforcer. Les entraînements sont accessibles à tous, définis par plusieurs niveaux de difficultés.

## CE QU'IL FAUT RETENIR

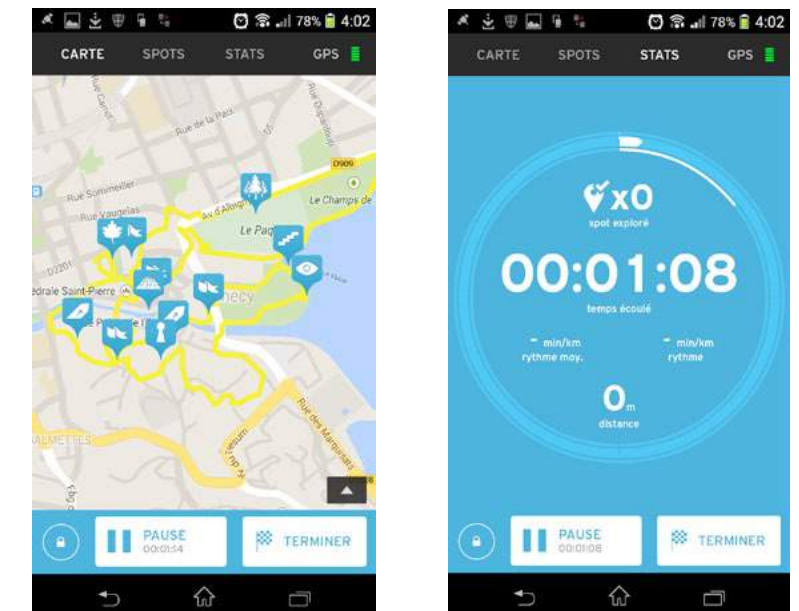
- > **tutoriel** de prise en main de l'application pour expliquer ses grandes fonctionnalités et ses objectifs.
- > **programme d'entraînements progressifs** dispatché sur plusieurs semaines et **suivant différents niveaux**.
- > **visualisation de la prochaine session** d'entraînement sur la page principale de l'application.
- > **vidéos et photos des différents exercices** de training qui permettent de réaliser le mouvement correctement : proximité du coach. Amène la salle de sport dans son salon.
- > visualisation globale du planning d'entraînements.



## CE QU'ON A VU AILLEURS ET QUI FONCTIONNE BIEN

*Sur l'application City Trail*

- > **Suivi du parcours sur map avec points clés** et informations de tracking : temps écoulé et distance parcourue

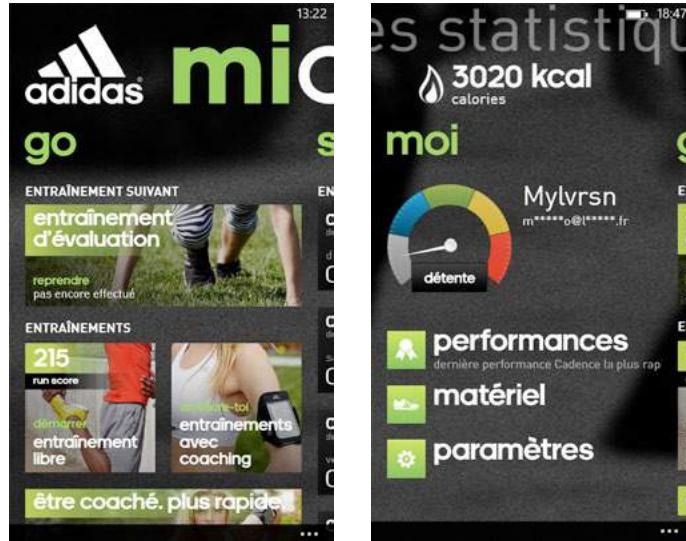


### *Sur l'application MiCoach Adidas*

> pas de pourcentage en FCM ou autres termes compliqués des sportifs de haut niveau. L'application utilise des termes simples afin d'être accessible à tous. Utilise des zones d'efforts graduels, chaque zone correspond à une couleur allant du bleu au rouge.

> **laisse le choix entre entraînement libre et entraînement coaché** suivant les besoins de l'utilisateur.

> **guide vocal du coach** pour les alertes et les commentaires par rapport à ses données de courses. Pas besoin de checker toutes les 30 secondes son téléphone portable pour savoir où on en est et quelle direction prendre.



# architecture de l'information

**Le rôle de l'application étant d'accompagner l'utilisateur lors de ses séances de sport au quotidien, nous la souhaitons simple, claire et efficace.**

Au coeur de l'application se trouve la création d'un programme en fonction de son niveau sportif.

A partir de là, notre utilisateur aura accès au menu général de l'application, le «Journal de Bord», pour suivre son programme et la possibilité de faire des exercices libres. Il aura facilement accès au calendrier, qu'on a voulu mettre en valeur par rapport au programme d'entraînement afin qu'il sache rapidement où il en est. Cela lui permettra aussi de repérer en un coup d'oeil les notifications de sa Team.

Le menu lui donnera accès à des fonctionnalités plus poussées de l'application. C'est-à-dire tout ce qui concerne la vue globale de son sa progression dans Profil et Statistique, ses trophées et points collectés, l'envoi d'invitation, la création de groupe notamment.

Dès l'inscription, on propose à l'utilisateur de créer un programme d'entraînement adapté à ses objectifs et se lier à une Team.

Nous voulons que notre application prenne une dimension sociale, c'est pourquoi nous avons créé la rubrique Team, dans laquelle l'utilisateur peut créer des groupes d'entraînements, et se réunir avec la communauté de l'application. Cette rubrique Team est mise en avant dès la page d'accueil pour connaître les évènements créés par les membres de la Team.

Lorsque l'utilisateur se connecte pour la première fois sur l'application

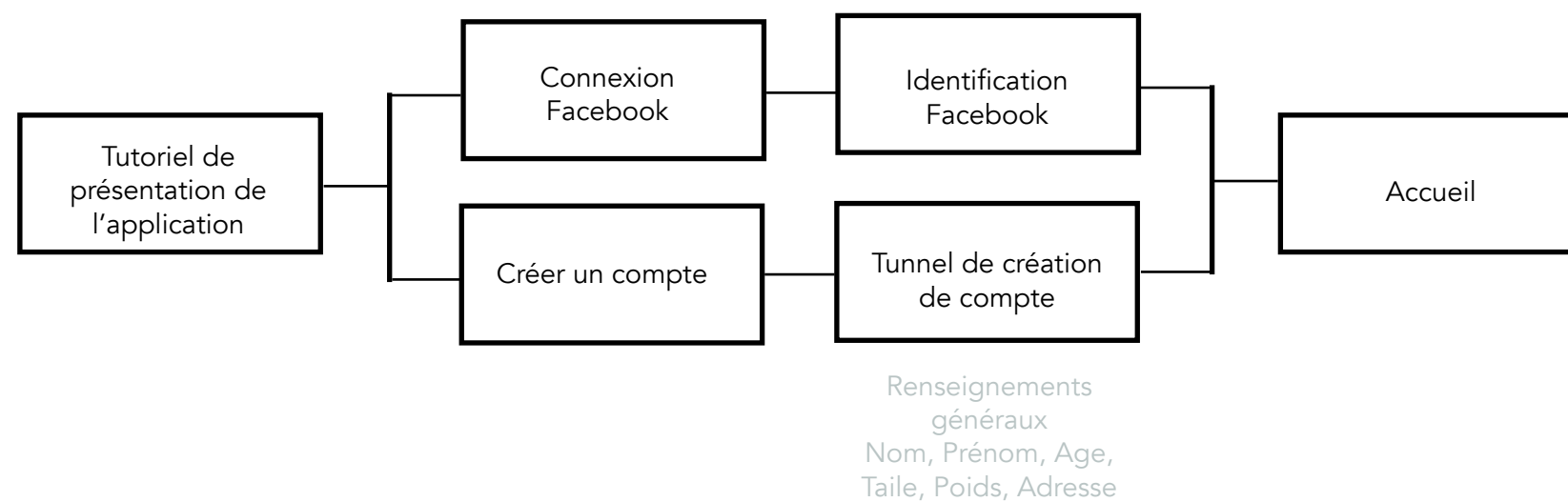
#### Légende

■ modifications apportées à l'arborescence originale suite à nos observations utilisateurs.

■ chemins qui disparaissent

# arborescence

## Hiérarchisation des contenus

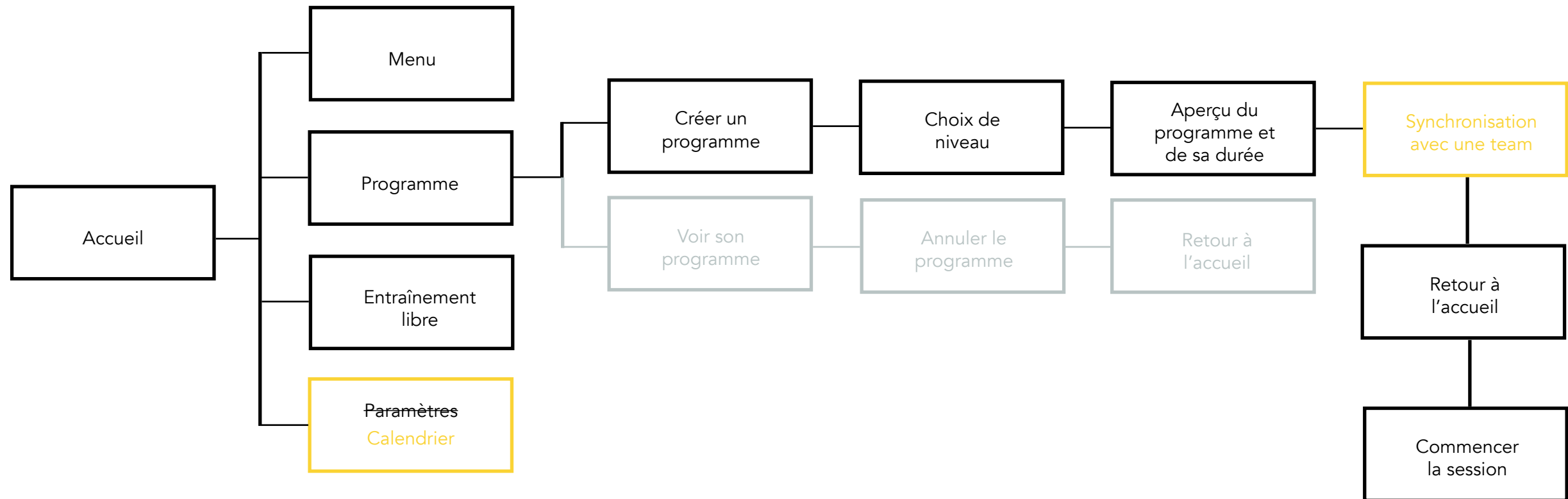


## DÉPLOIEMENT DE LA RUBRIQUE «PROGRAMME»

### Légende

■ modifications apportées à l'arborescence originale suite à nos observations utilisateurs.

■ chemins qui disparaissent

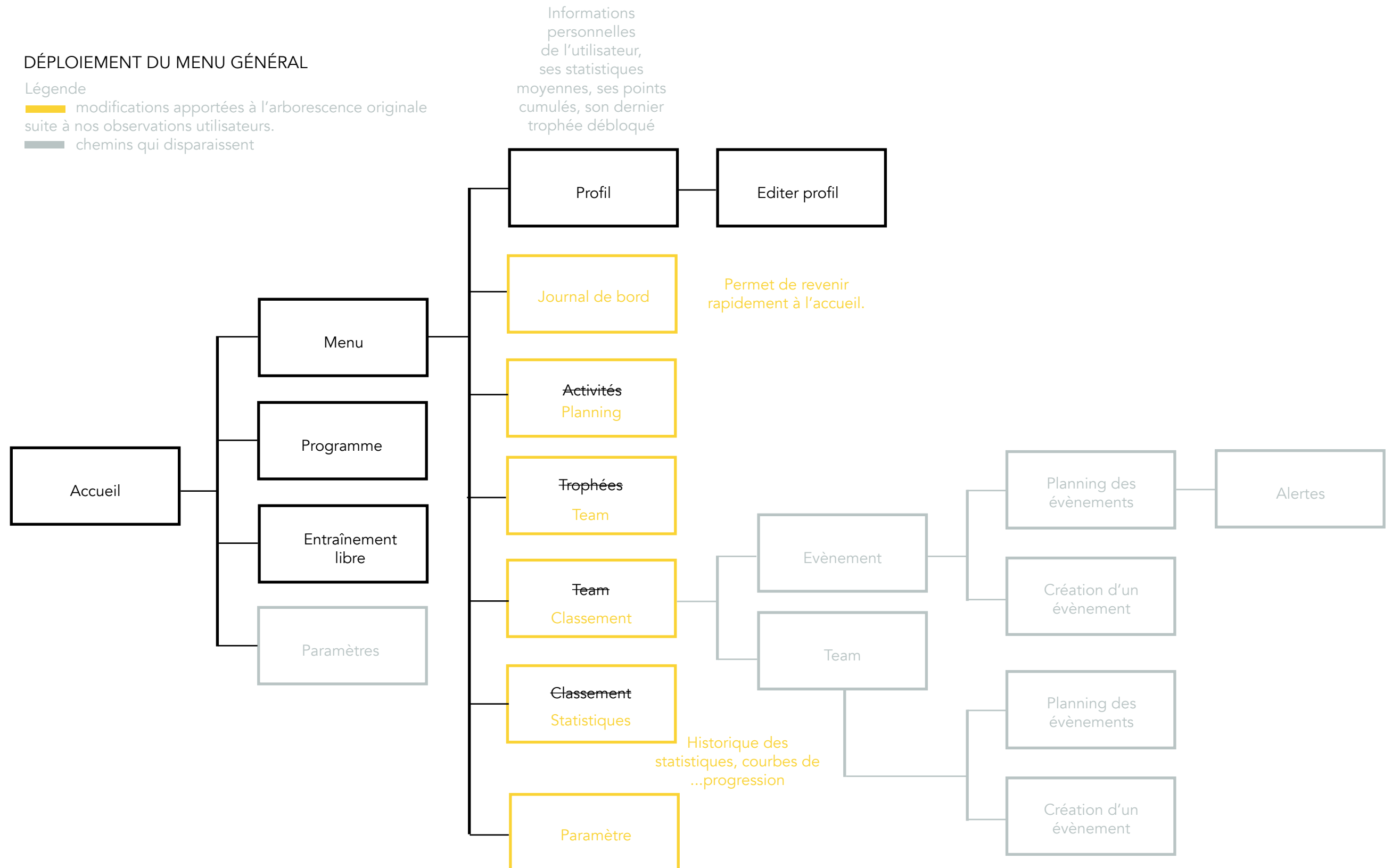


## DÉPLOIEMENT DU MENU GÉNÉRAL

### Légende

■ modifications apportées à l'arborescence originale suite à nos observations utilisateurs.

■ chemins qui disparaissent

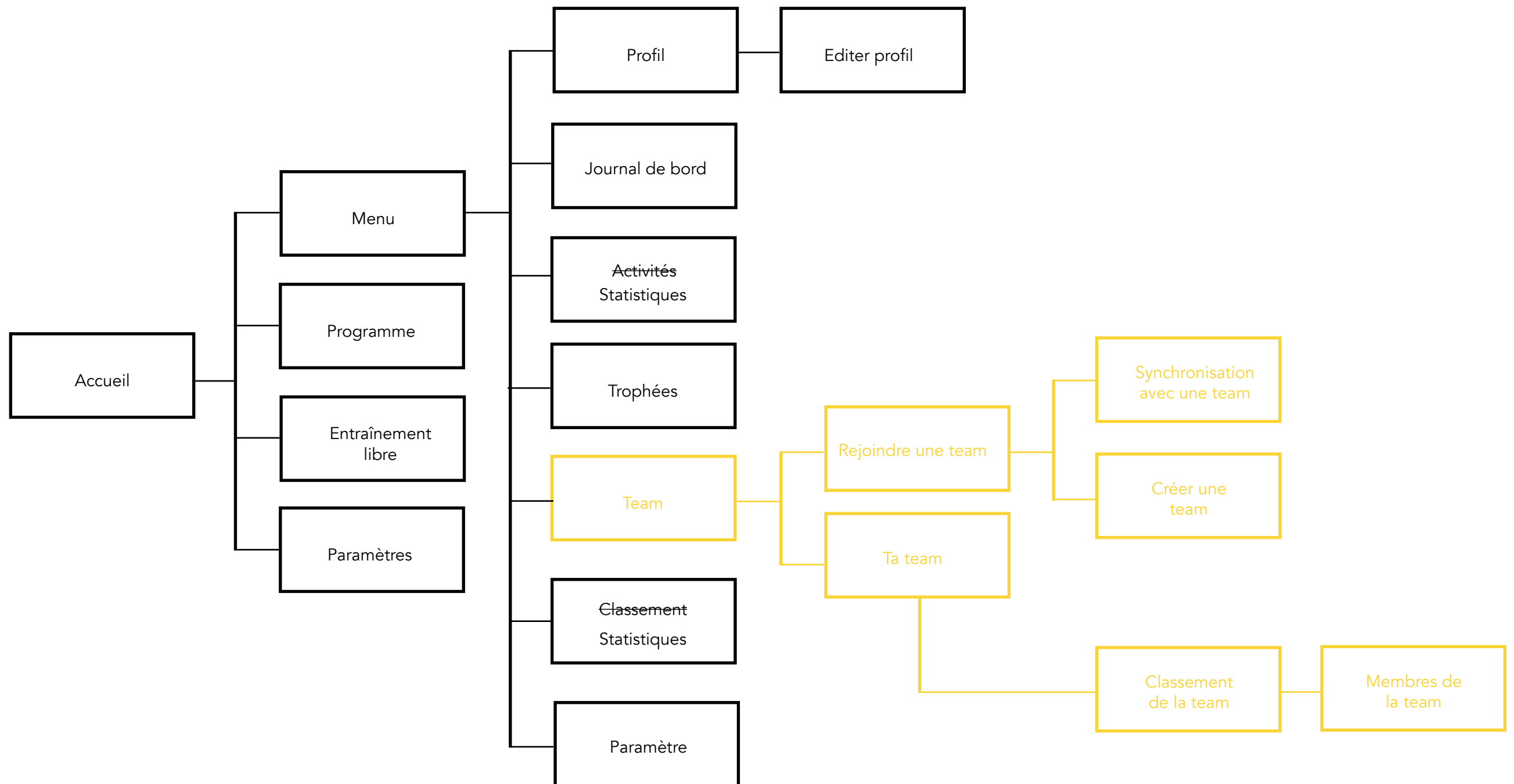


## DÉPLOIEMENT DE LA RUBRIQUE «TEAM»

### Légende

■ modifications apportées à l'arborescence originale suite à nos observations utilisateurs.

■ chemins qui disparaissent



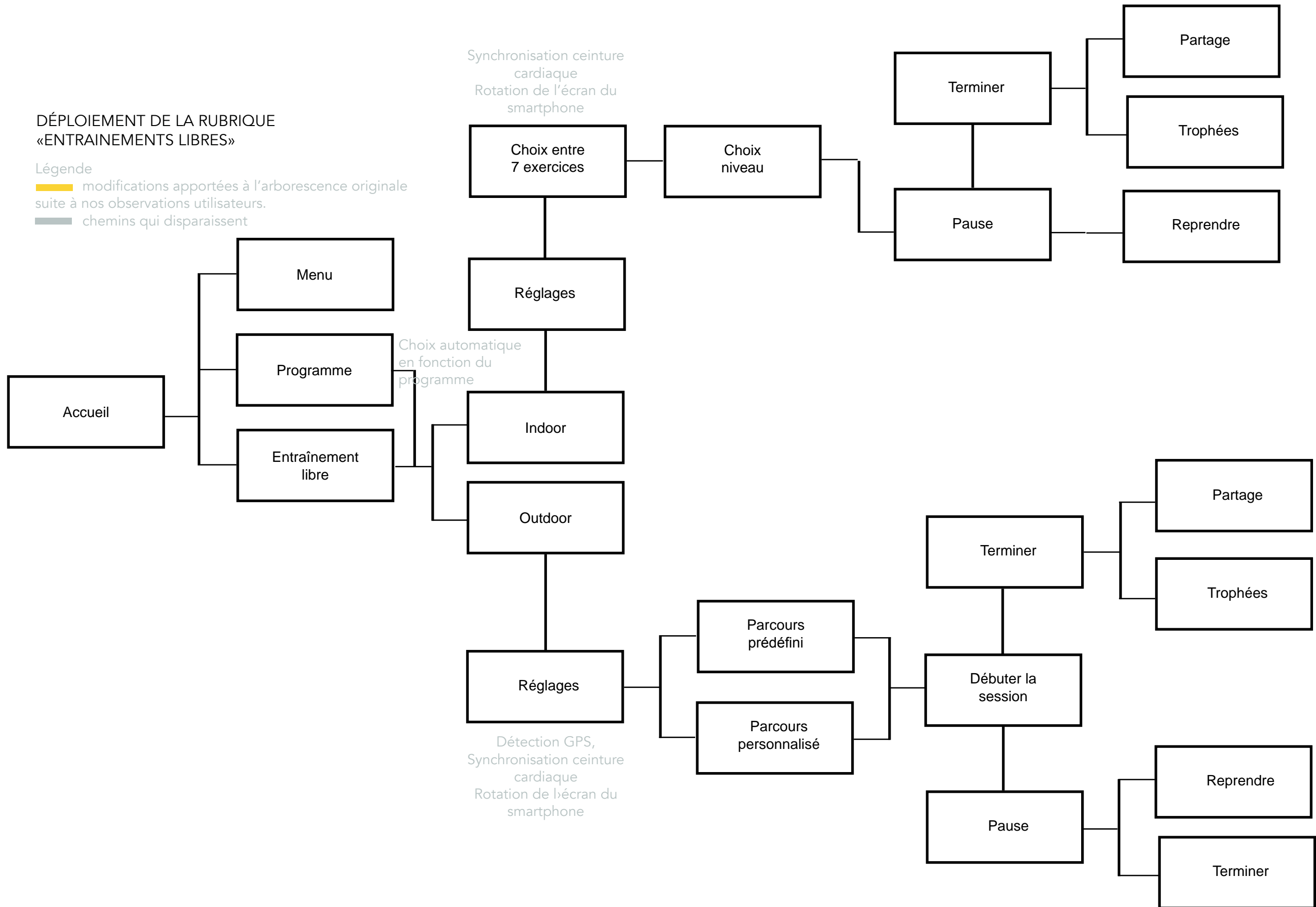


## DÉPLOIEMENT DE LA RUBRIQUE «ENTRAÎNEMENTS LIBRES»

### Légende

 modifications apportées à l'arborescence originale suite à nos observations utilisateurs.

 chemins qui disparaissent

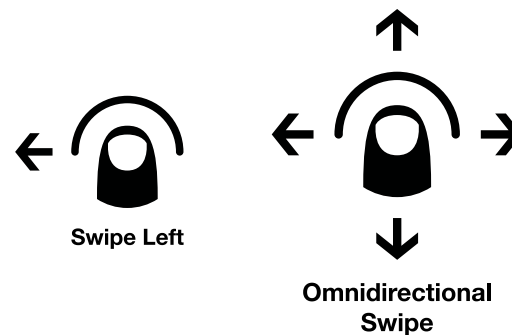
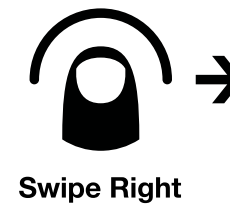
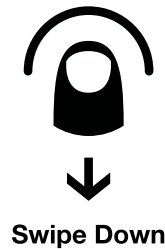


# les elements de commande

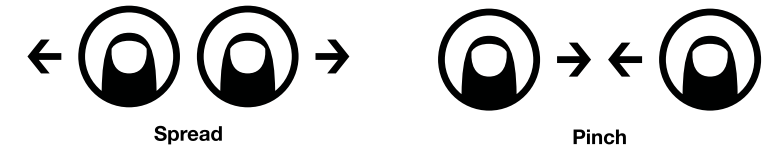
L'application étant déployée uniquement sur smartphone, on retrouve essentiellement les gestes classiques de ce type d'appareil : tap, swipe,....

## LES ELEMENTS DE COMMANDE

On favorisera les gestures utilisant une main et un doigt.



surtout pour la  
navigation sur map



surtout pour la  
navigation sur map



Les éléments de l'interface devront **faire preuve d'affordance** pour permettre à l'utilisateur de **se repérer facilement dans un petit écran**.

On utilisera alors un **système de pictogramme clair**, notamment dans le menu, pour **représenter des éléments familiers et reconnaissables, afin de faciliter l'accès à l'information**. On pourra ici, et à chaque fois que cela sera possible dans l'application, **doubler les icônes d'un équivalent textuel pour rendre la compréhension encore plus facile**.

**Par soucis de lisibilité et d'accessibilité, les éléments de contrôle seront toujours situés dans la partie inférieure de l'écran pour être à portée de pouces.**

Ainsi, tous les boutons seront traités de manière à être fixés en bas de l'écran du smartphone pour permettre une compréhension rapide à l'utilisateur de leur fonction.

Par ailleurs, pour indiquer la cliquabilité d'un élément à l'utilisateur, les boutons de l'application doivent être saillants; c'est-à-dire qu'ils doivent avoir **un effet bombé pour indiquer que ceux-ci peuvent être enfoncés, et que l'utilisateur comprenne qu'il s'agit d'éléments interactifs.**

De même, le bouton paramètres se matérialisera par un icône rouages toujours positionnés en haut à droite afin d'accéder facilement à l'aide générale. Ces deux fonctionnalités sont une convention qui permet à l'utilisateur d'identifier rapidement leur fonctionnalités et de se repérer dans l'application grâce à leur apprentissage externe et leur habitude à utiliser une application mobile.

### ***Modifications suite aux observations utilisateurs***



- la rubrique **paramètres** qui était mise en avant se retrouve dans le menu général car son contenu n'était pas assez important pour être mis aussi en avant.

## NAVIGATION/TRANSITION

### Menu Hamburger



Un icône de **menu hamburger matérialisera l'accès au menu**, une manière classique mais efficace de le signaler à l'utilisateur.

### Suppression dans listes

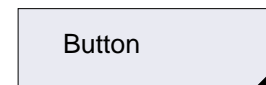


**Swipe Right**

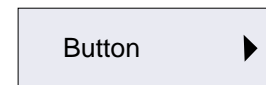
Dans les listes, les suppressions peuvent se faire par un swipe right, mais nous laisserons une autre possibilité à l'utilisateur au cas où il ne serait pas familier de la pratique

Ces fonctionnalités sont une convention qui permet à l'utilisateur de les identifier rapidement et de se repérer dans l'application grâce à leur apprentissage externe et leur habitude à utiliser une application mobile.

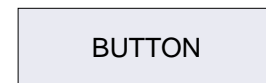
### Boutons



Bouton avec menu déroulant



Bouton qui emmène sur une autre page avec transition en swipe left



Bouton de navigation en bas : passage à une autre page au tap

### Animations

Les pictos s'animent pour montrer une certaine évolution

exemples :



Coeur qui bat lorsque le module cardiaque est connecté



Jauge qui se remplit lorsqu'on rentre sur l'application

## LISIBILITÉ

Pour la typographie, on en choisira une **sans empattements** de type Arial.

Pour ce qui concerne le wording de l'application, on utilisera des termes clairs, c'est-à-dire appropriés au langage de l'utilisateur et en utilisant **des mots qui lui sont familiers**. Lorsqu'on s'adresse directement à l'utilisateur en tant que coach, la typographie aura une dimension plus humaine; dans les wireframes en italique.

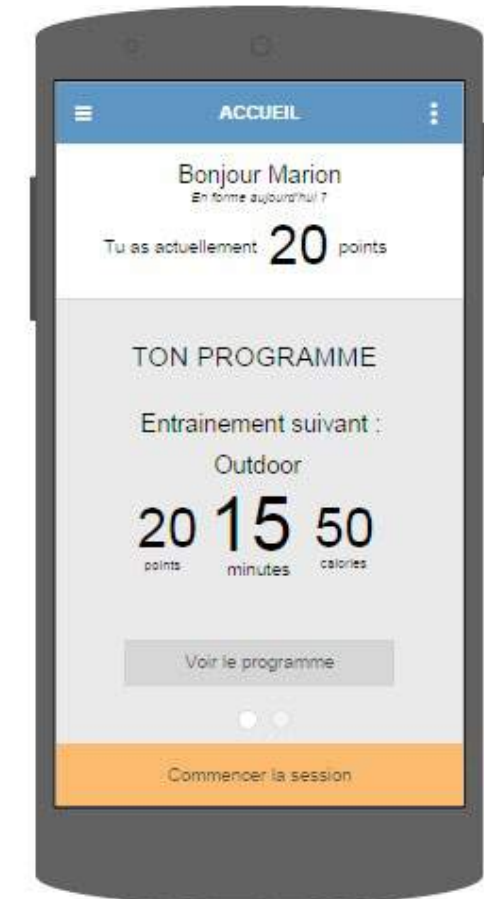
Pour la taille des boutons, on recommandera **une taille de 9 mm** pour que celui-ci soit cliquable en fonction de la taille d'un pouce.

COMMENCER LA SESSION

On limitera le nombre de couleurs à 3 ou 4 par page. On privilégiera **un fond de couleur claire et une typographie foncée pour offrir un contraste optimal** adapté à une grande variété de lieux d'usage du smartphone (aussi bien dans les lieux bien éclairés que très peu)

On privilégiera **un fond de couleur claire et une typographie foncée pour offrir un contraste optimal** adapté à une grande variété de lieux d'usage du smartphone (aussi bien dans les lieux bien éclairés que très peu)

### Retours utilisateurs sur la page d'accueil



> la hiérarchisation des éléments ne correspond pas à ce que l'utilisateur attend de l'application.

### Notre proposition



- La deuxième section **met en avant l'exercice du jour**, cela permet d'informer rapidement l'utilisateur sur son planning. **Il sait en un coup d'oeil s'il a quelque chose de prévu ce jour sans aller dans la rubrique planning.**

- la segmentation de l'écran permet de mettre en avant **2 parties distinctes**. Une jauge de progression qui indique le nombre de jours restants avant de compléter son programme.

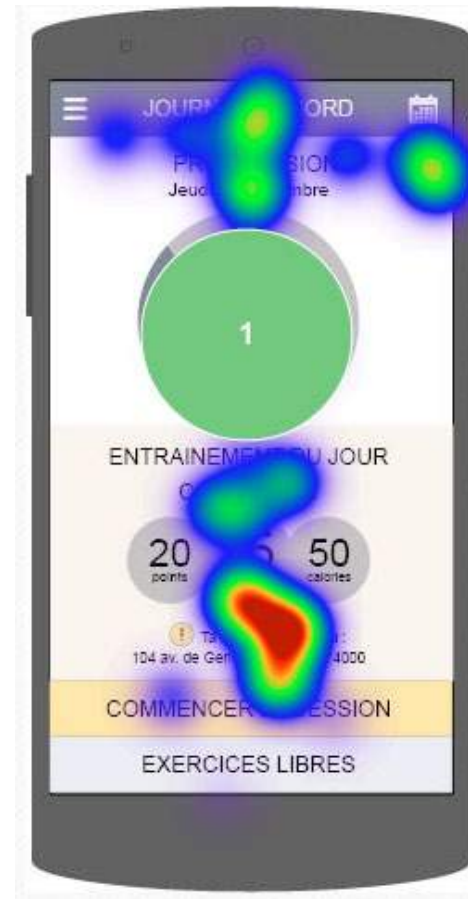
## VALIDATION DE LA LISIBILITÉ DES ÉCRAN PAR EYETRACKING

Grâce à la solution d'Eye Tracking nous avons pu valider sur nos wireframes finaux la lisibilité et la hiérarchie de l'information



### **Focus attendu et validé :**

- Tout d'abord la jauge de progression de l'utilisateur dans le programme d'entraînement
- Le titre
- Le calendrier
- L'entraînement du jour



### **Focus attendu et validé :**

- Les points gagnés
- Les infos personnelles
- Les performances en moyenne
- Les trophées gagnés



### **Focus attendu et validé :**

- Profil, journal de bord, planning et team plus regardé et plus important.
- Bonne hiérarchie

## FEEDBACKS AUX UTILISATEURS

Comme il n'est pas rare qu'un utilisateur clique à un endroit qu'il ne voulait pas, celui-ci peut revenir simplement en arrière grâce au **bouton retour du système d'exploitation du smartphone**. Cela permet de remplacer le fil d'ariane présent sur un site web.

De plus, chaque page possède un titre, permettant à l'utilisateur de savoir où il se trouve dans l'application.

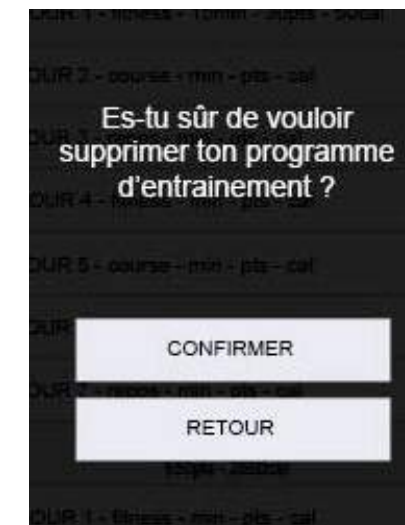
Les temps de chargement pouvant être longs sur mobile, **l'usage de jauges ou de pictogrammes animés accompagnés d'un texte est nécessaire pour faire comprendre à l'utilisateur que l'application n'est pas bloquée mais en train de travailler pour lui**.



- Une **pop-up** apparaît lorsque l'utilisateur rejoint une team. Cela permet de l'informer que **son action a bien été prise en compte**.

## TRAITEMENT DES ERREURS

On fera attention à traiter **les éléments cliquables de façon à ce qu'ils ne soient pas trop petits et trop rapprochés** pour éviter les erreurs involontaires de l'utilisateur.



On pensera aussi à prévoir des boutons permettant l'annulation d'une action lorsque l'utilisateur choisira par erreur une fonction de l'application importante. Par exemple, la suppression d'un programme d'entraînement

en cours. Il devra pouvoir quitter cette fonction simplement, sans avoir à aller plus loin.

On mettra aussi en place un système de confirmation pour éviter toute erreur de suppression involontaire.

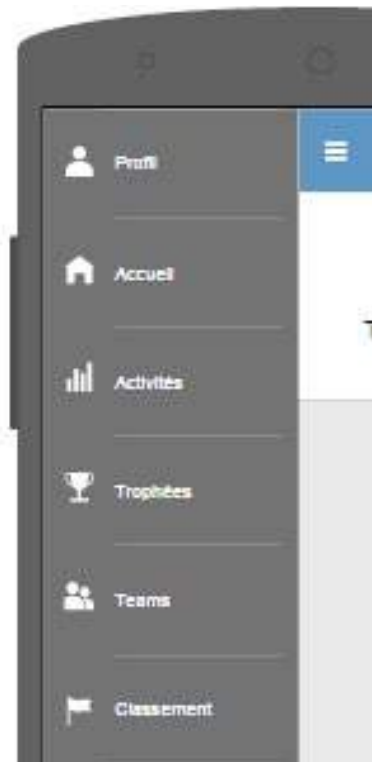
A l'inscription de l'utilisateur, si un des champs est mal rempli on **indiquera le plus clairement possible la syntaxe attendu dans tel ou tel champ**.



## ITÉRATION 1

**Meilleure mise en avant des fonctionnalités du programme d'entraînement et de la Team le tout récapitulé par un planning complet**

### Retours utilisateurs sur le menu



> les rubriques ne sont pas assez explicites pour savoir vers quel contenu elles amènent. (ex : activités = historique de nos entraînements ou statistiques)

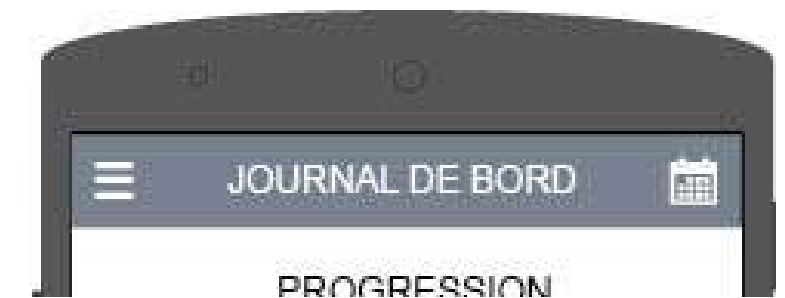
> planning accessible seulement depuis la page d'accueil. Manque un accès via le menu.

### Notre proposition

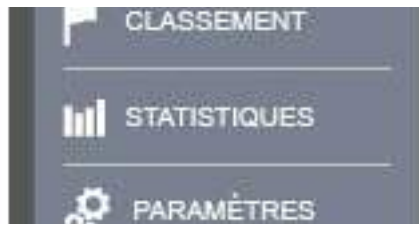


- nous avons retravaillé le **wording** afin que celui-ci soit le **plus explicite possible et qu'il soit en accord avec les pictogrammes** utilisés pour illustrer les différentes rubriques. Cela permet de ne pas perdre l'utilisateur et **limiter le nombre d'erreurs d'accès**.

- nous avons également retravaillé la **hiérarchisation des rubriques** pour être en accord avec ce que l'utilisateur utilise le plus dans l'application. En mettant le profil en premier cela lui permet d'avoir un récapitulatif global de ses entraînements effectués. Nous avons voulu mettre en avant les fonctionnalités de planning et de création de Team

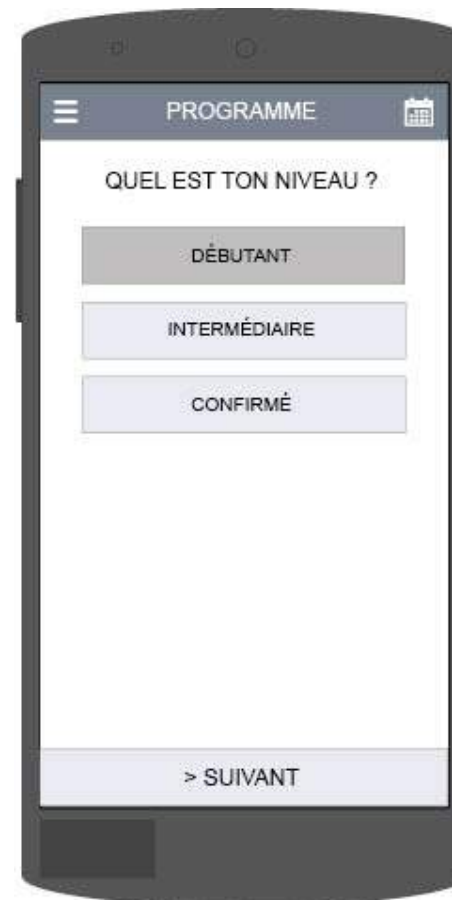


- la rubrique **planning** a été intégrée au menu afin que l'utilisateur puisse y accéder quelque soit le niveau de l'application où il se trouve. De plus, comme il s'agit d'une rubrique essentielle dans le coaching de l'utilisateur, nous l'avons aussi placé dans le header de l'application pour que celui-ci soit **visible dès l'arrivée sur l'application**.



- la rubrique activités a été remplacée par **statistiques**. Cela nous permet de lui donner plus de valeur. En effet, l'utilisateur qui se sert de l'application cherche avant tout à **progresser dans l'objectif qu'il s'est fixé**. Il est donc important de faire ressortir une rubrique sur ses statistiques et qu'il l'a **repère facilement**.

### Retours utilisateurs sur la création d'un programme



la définition du programme est trop rapide et pas assez explicite. On ne sait pas ce que l'application va apporter à l'utilisateur et quel est son but.

### Notre proposition

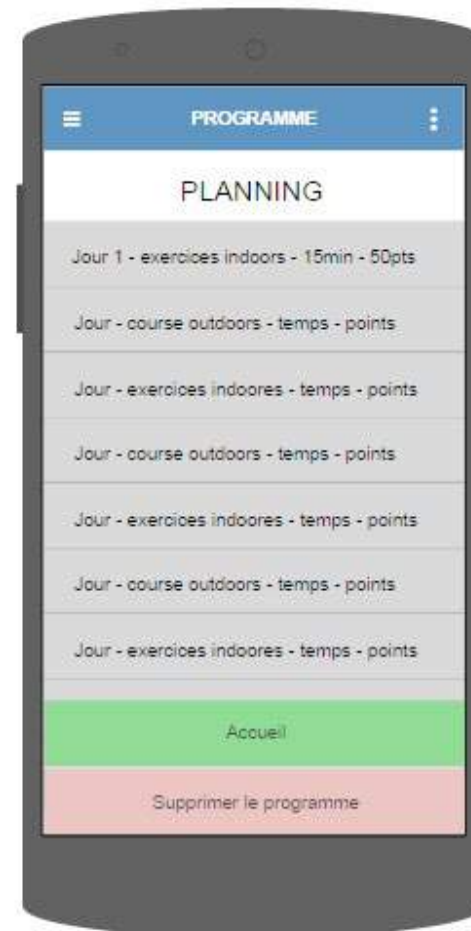


- définition du programme étapes par étapes en demandant à l'utilisateur **quel objectif il souhaite atteindre**. On a donc développé 3 objectifs : se remettre en forme, faire de la performance, se muscler/se tonifier. Grâce à cela, l'application prend son sens de **coach et d'accompagnateur quotidien**.

## Retours utilisateurs sur le programme des entraînements



- on a aussi mis en place la possibilité de **synchroniser son planning avec une team afin de mettre en avant la dimension sociale de l'application**. En effet, pratiquer du sport en se retrouvant autour d'une communauté permet aux utilisateurs **de se challenger et se motiver au quotidien**, surtout pour une personne débutante



> la mise en page du planning au jour le jour est trop dense. Cela a tendance à desservir la fonctionnalités de cet élément qui est de renseigner l'utilisateur et non de le perdre.

## Notre proposition



- **fragmenter le planning par semaines** et non par jour. Cela permet de se repérer facilement et de se projeter dans les entraînement qu'il a à effectuer.

SEMAINE 1 650pts - 2500cal	
JOUR 1 - fitness - 15min - 30pts - 50cal	▶
JOUR 2 - course - min - pts - cal	▶
JOUR 3 - repos - min - pts - cal	▶

- nous avons aussi fait en sorte que l'utilisateur puisse **accéder au détail de son entraînement** lorsqu'il est dans le planning. Par la mise en place de flèches, cela indique à l'utilisateur qu'il y a un contenu derrière. **Ce principe de flèches relève de la convention utilisateur.**

### Retours utilisateurs sur la rubrique team



> les teams correspondent à des défis que lance les utilisateurs entre eux. Elles peuvent être publiques, donc envoyées au plus grand nombre ou privées, seulement entre amis. Trop de contenu à gérer et pouvant avoir une dimension «polluante» pour l'utilisateur qui reçoit des invitations hors de sa zone de géolocalisation.

### Notre proposition



- principe de géolocalisation**, ce qui permet de filtrer les teams en fonction de la ville où se trouve l'utilisateur. Cela permet de restreindre le nombre de teams disponibles. **Seules les teams publiques apparaissent dans la liste de propositions.**

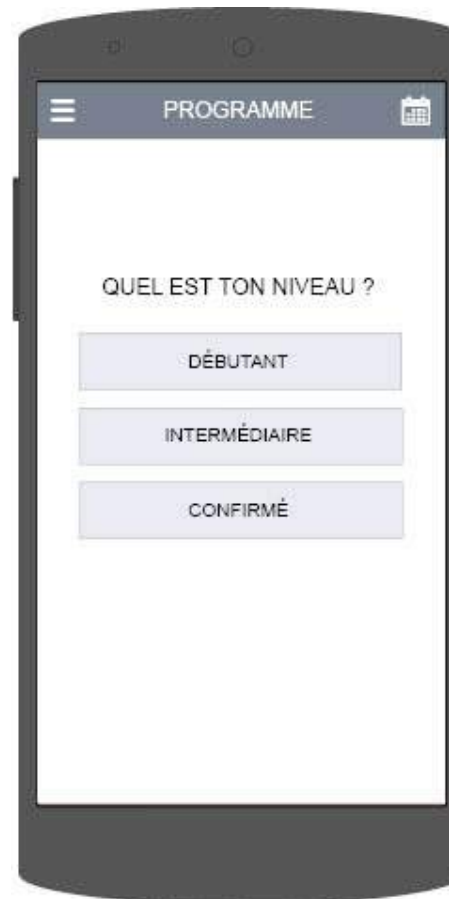
## ITÉRATION 2

### Retours utilisateurs sur la rubrique team



> les utilisateurs s'attendent qu'au tap sur l'un des niveaux cela les envoient vers la page suivante. Remarque qui relève de la convention utilisateur.

### Modification apportée



- Tap direct sur le bouton

### Retours utilisateurs sur le journal de bord

> Une absence d'indications par rapport aux évènements de la team vis à vis de l'entraînement du jour



### Modification apportée

- Ajout du lieu de rendez-vous de la team sous l'entraînement du jour

### Retours utilisateurs sur la rubrique team

> Ce qu'on veut voir lors de la course varie en fonction des besoins de l'utilisateur .



### Modification apportée

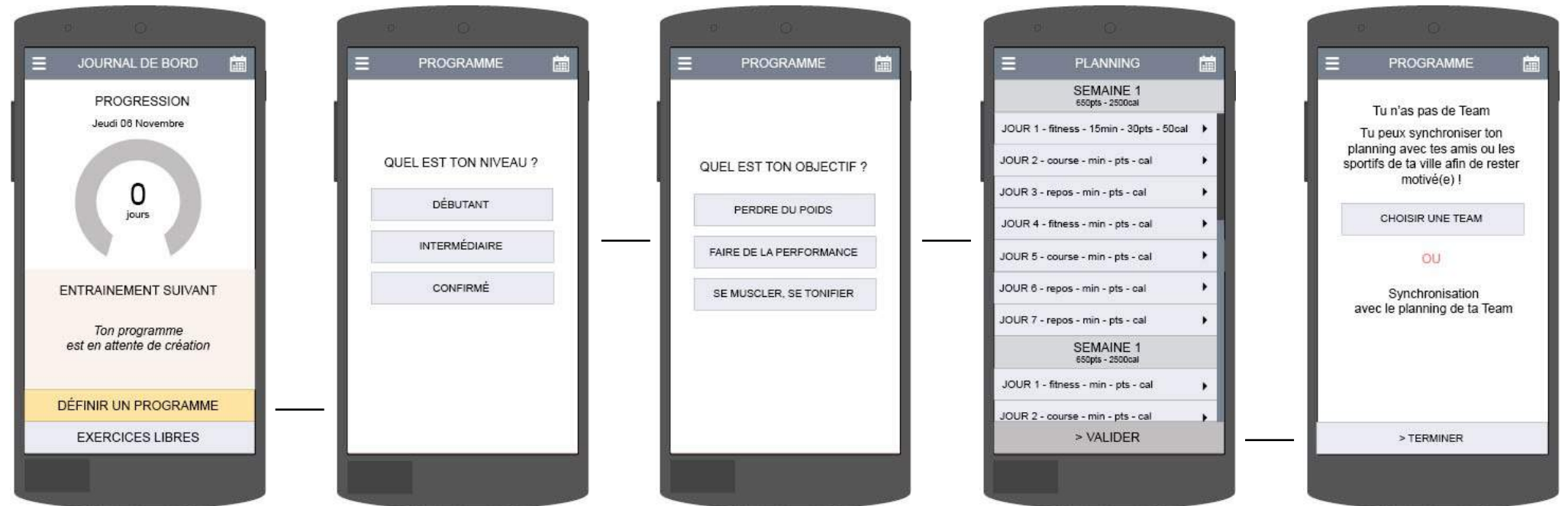
- La mise en valeur de l'info va donc varier en fonction des objectifs définis au début par l'utilisateur :
- Perte de poids = Calories ;
- Performance = Rythme cardiaque ;
- se muscler, tonifier = Vitesse (comme sur l'écran exemple)



## PARCOURS UTILISATEUR FINAL

Voir PDF interactif annexe

- Visualisation de fonctionnalités de l'application
- Inscription Facebook ou création profil



Définir un programme

Visualisation du planning du programme

Incitation à rejoindre une Team au début



Possibilité de rejoindre une team grâce à la géolocalisation ou d'en créer une avec ses amis

Visualisation du classement de la Team par rapport aux autres

Détail des membres avec possibilité d'inviter un ami

Menu

Profil avec suivi des points et des performances en moyenne

## PARCOURS UTILISATEUR FINAL

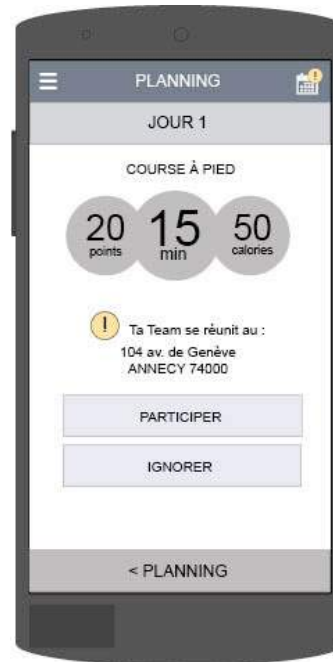
Voir PDF interactif annexe



Journal de bord avec notification sur le calendrier



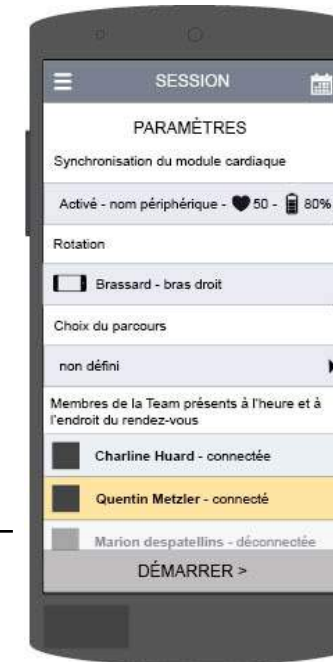
La notif incite à cliquer



Visualisation de l'invitation de la team à l'évènement



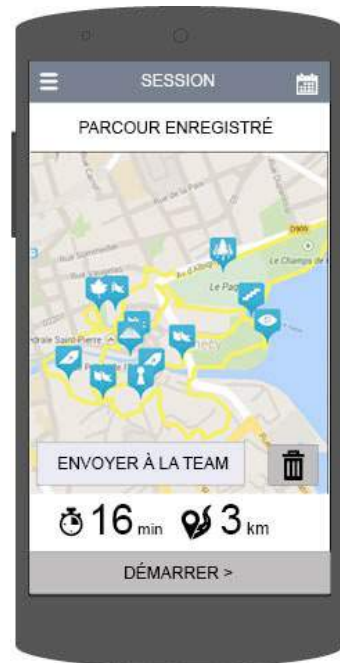
Invitation incluse dans l'aperçu de l'entraînement du jour



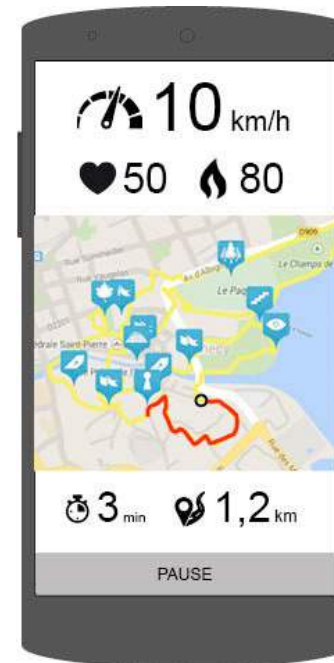
Démarrage de la session, réglage des paramètres



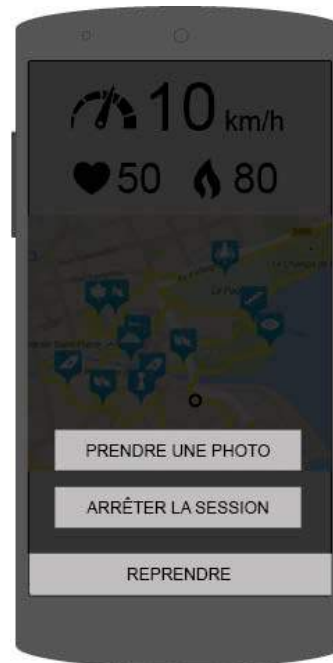
Choix du parcours



visualisation du parcours, le partager avec la team ou le jeter



Lors de la course suivi de l'avancé



Pause avec possibilité de prendre une photo



Récap des performances avec points gagnés



Vue sur la course pour la partager sur réseaux sociaux et vision sur la team



Attente pour la session d'entraînement de demain