

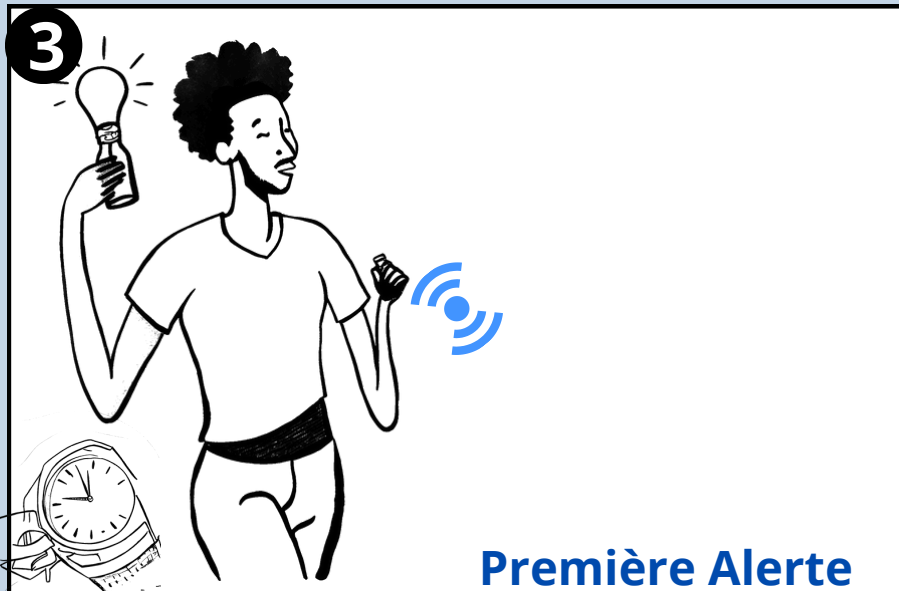
PROTOTYPING



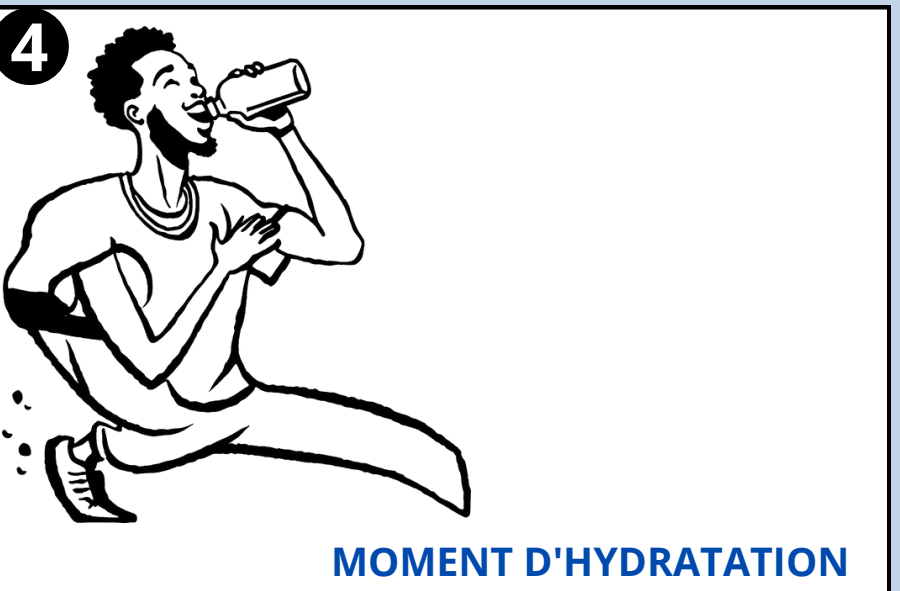
Pierre attache sa montre connectée à son poignet. Il vérifie les paramètres pour s'assurer que les alertes sont activées.



Pierre commence à courir dans un parc ensoleillé. La montre affiche l'heure et son parcours.



Après 15 minutes, la montre vibre et une lumière clignote pour rappeler à Pierre de boire.



Pierre boit de l'eau de sa gourde, se sentant rafraîchi et motivé.



La montre continue de vibrer toutes les 15 minutes, aidant Pierre à rester hydraté.



Après 15 minutes, la montre vibre et une lumière clignote pour rappeler à Pierre de boire.