

Projet : Développement et la publication d'une app mobile sur IOS et Android

Titre : Two Read

Une application de lecture online

Entreprise : DMS Business. N°3 / 2026

Chef et responsable du projet

Ibrahim DIALLO

Nature du projet : DMS propriété du projet

Caractère du projet

Haute confidentialité

Janvier, 2026

Droit d'auteur

1. Le but de l'application, son idéal et ses idées fondatrices

Objectif

principal

Développer une application d'ici 2027 qui exploite la présence quotidienne des utilisateurs sur leur téléphone pour les amener à **lire, apprendre et se cultiver**, sans pression, à leur rythme, de manière ludique et motivante.

Vision / Idéal

- Transformer la lecture en une **habitude quotidienne**
- Supprimer la pression scolaire ou intellectuelle
- Créer une expérience **sociale et motivante**, inspirée de Duolingo
- Favoriser la **motivation mutuelle** entre lecteurs

Public cible

- Tout le monde (lecteurs débutants, occasionnels ou réguliers)
- Utilisation quotidienne, avec pics le matin, à midi et le soir

Différenciation clé

- Lecture partagée : deux personnes avancent ensemble
- Impossible de passer au chapitre suivant si l'autre n'a pas terminé
- Motivation collective, défis, séries, rappels
- IA pour suggérer des livres tendances et résumer les textes

Principe de développement

- Procéder par **itérations**
- Accepter que la V1 ne soit pas parfaite
- Observer le comportement réel des utilisateurs avant d'optimiser

2. Les fonctionnalités de l'application

Espace utilisateur

- Compte personnel pour chaque utilisateur
- Bibliothèque personnelle
- Historique de lecture

Lecture et progression

- Découpage hebdomadaire basé sur le nombre de pages lues
- Défis intégrés :
 - Questions
 - Quiz
 - Exercices d'écriture
- Indicateur d'émotion à la fin de chaque lecture

Social et motivation

- Lecture partagée obligatoire (progression synchronisée)
- Partage de notes (très important)
- Séries (streaks) comme Duolingo
- Widget de rappel
- Motivation mutuelle entre utilisateurs

IA intégrée

- Suggestion de livres tendances
- Résumé automatique des textes lus
- Suivi du nombre de pages lues
- signet : marque page

Concentration

- Extension ou fonctionnalité de **blocage d'applications** pour limiter les distractions

3. Le développement de l'application et la gestion de la base de données

Méthodes de développement envisagées

- Développeur freelance (Upwork) budget (500 euros)
 - Paiement à la progression, pas à l'heure
 - Appel préalable pour comprendre la personnalité
- IA / Low-code : ou IA
 - Cursor (backend + Supabase)
 - FlutterFlow (low-code avec export du code)
 - Emergent
 - Build
 - Lovable (sans connaissance en code)
 - Cursor

Backend et données utilisateurs

- Supabase pour
 - Comptes utilisateurs
 - Données de lecture
 - Progression
 - Notes partagées
- Analyse comportementale des utilisateurs (KPI)
- Outils gratuits privilégiés pour observer l'usage réel

Tests et déploiement

- AwayFinder pour tester l'application avant publication sur IOS
- Publication sur Apple Store (licence développeur)
- Lancement sans bugs critiques avant mise en ligne

4. L'idée du design

Identité visuelle

- Signature propre (design + texte)
- Expérience simple, fluide, non intimidante

Méthodologie

- Dessiner les croquis de l'application
- Externaliser le design sur **Figma**
- Tester plusieurs versions
- Utiliser Figma pour les maquettes
- Framer IA pour les templates et inspirations

Objectif design

- Réduire le stress
- Faciliter l'intégration utilisateur
- Éviter l'ennui
- Favoriser l'engagement quotidien

5. Le modèle économique

Monétisation principale

- Mur de paiement fixe
- Accès via :
 - Abonnement
 - Essai gratuit

Optimisation des prix

- Superwall pour tester les prix (mur de paiement) sans validation du Play Store

Sources de revenus

- Version Pro (sans publicité)
- Version standard avec publicité
- Espaces publicitaires :
 - Promotion d'autres livres ou d'autres publicité
- Connexion à :
 - Librairies en ligne
 - Amazon
 - possibilité d'apporter son livre ou le partager à sa communauté (2ème version)

6. Le marketing et la gestion publicitaire

Principe clé

Le marketing représente **95 % du succès** de l'application

Canaux marketing

- Référencement naturel sur Google
- TikTok organique
- Facebook Ads
- TikTok Ads
- Influenceurs (option coûteuse, à surveiller)

Stratégie

- Ne pas cibler uniquement les amateurs de livres
- Positionner l'application comme :
 - Apprentissage
 - Culture
 - Développement personnel

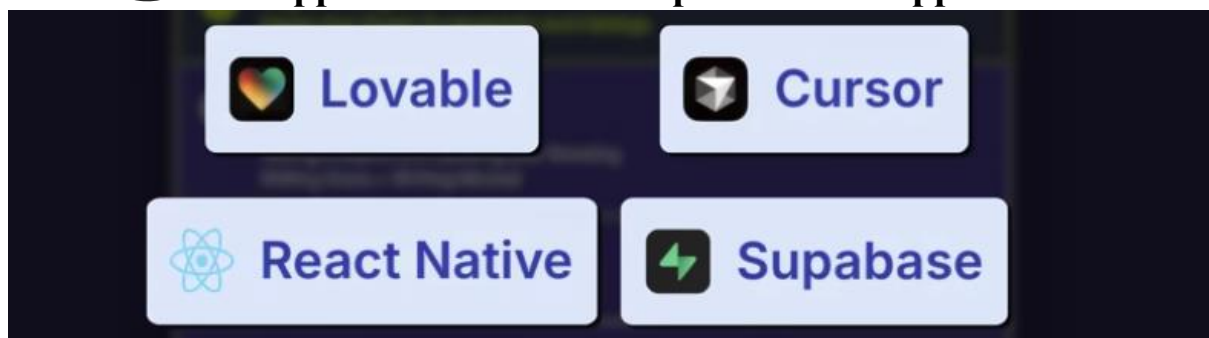
Analyse et attribution

- Attribution publicitaire :
 - Savoir d'où viennent les utilisateurs
 - Optimiser les KPI
- Analyse du comportement réel des utilisateurs
- Ajustement des murs payants en fonction des données

7. La sécurité de l'application et des données

- Utilisation de **Supabase** pour une gestion sécurisée des comptes
- Contrôle des accès utilisateurs
- Séparation des espaces personnels
- Sécurité des données de lecture et des notes partagées
- Publication sur stores officiels (Apple / Android)
- Limitation des outils payants inutiles pour réduire les risques

8 - Les application à maîtriser pour le développement



9- Croquis d'application (interface)

Pour la première utilisation après le téléchargement :

- **Page d'intégration** : (chercher les questions pour une meilleure intégration) ajouter un bouton (**s'inscrire**)
- **Mur de paiement** fixe avec possibilité d'une période d'essai (avec différents abonnements,
- **Enfant** = 5 euros par mois jusqu'à 13 ans
- **Famille** = et 20 euros les prix peuvent être différents selon le nombre d'enfants.
- **Adult** 14 ans = 11 euros mois

L'utilisation au quotidien

- **Page d'affichage** : au lancement de l'application (*Logo et illustration le pieuvre*) ajouter un bouton (commencer votre lecture)
Calendrier d'objectif et le votre livre en gros plan central en forme ronde marquant la progression de votre lecture .

- **Écran d'accueil / progression** : ici je veux la bibliothèque, je voudrais qu'on puisse personnaliser le rangement des livres par (date, alphabétique, genre ou auteur) surtout pouvoir ajouter un livre ou l'acheter directement sur la plateforme depuis son espace utilisateur.
- **Bibliothèque / communauté** : je voudrais une page où apparait les (classement par division, le niveau de lecteur, les défis, quiz et espace suivre d'autre membre et discuter) (plus tard, je voudrais qu'il soit possible de s'abonner à eux et de voir leur niveau de lecture, fréquence de lecture leur ancienneté et leur bibliothèque.
- **Progression et Division** :
- **Profil** (achat de livre, résumé de livre, voir les commentaire que vous avez laissés sur les différents livres, voir les sentiments que chaque livre vous a apporté et avoir un résumé de ce livre avec l'ia pour une présentation) et espace paramètre pour gérer son profil (image, pseudonyme) abonnement (gérer son abonnement et le renouveler. Ajouter sa carte bancaire pour les achats et son RIB pour les prélèvements. Et enfin, gérer les couleurs de l'application et se déconnecter.
- **Les boutons de navigation** : (**Accueil / progression**). (**Objectifs / Lectures**). (**Communauté / Bibliothèque**). (**Espace personnel**) et (**Paramètre**)

10 - Design des touches

ÉCRAN 1 — PAGE D'ACCUEIL (LANCEMENT DE L'APPLICATION)

Objectif

Créer un premier contact émotionnel fort + inciter à commencer la lecture immédiatement.

Structure visuelle

Zone haute

- Logo **Two Read** (pieuvre lisant un livre)
- Illustration pleine largeur, fond dégradé vert doux
- Animation légère (la pieuvre cligne des yeux ou tourne une page)

Zone centrale

- Bouton principal (très visible, arrondi, vert plus foncé)
👉 « **Commencer votre lecture** »
- Bouton secondaire plus discret
👉 « J'ai déjà un compte »

Zone basse

- Phrase signature :
Lisez ensemble. Progressez ensemble.

📐 Formes

- Cartes arrondies
- Boutons larges, très tactiles
- Ombres douces

🎨 Couleurs

- Vert principal (logo)
- Blanc crème
- Touches jaune/orange (motivation)

ÉCRAN 2 — OBJECTIFS & LECTURE EN COURS (HOME PRINCIPALE)

🎯 Objectif

Montrer immédiatement où j'en suis et ce que je dois lire aujourd'hui.

Structure visuelle

1 Calendrier d'objectifs (haut de l'écran)

- Bande horizontale avec les jours (L M M J V S D)
- Jours complétés → vert
- Jour actuel → cercle lumineux
- Streak affiché (🔥 8 jours)




2 Livre en cours – élément central

- Livre affiché **en grand cercle central**
 - Cercle de progression autour du livre (% pages lues)
 - Titre + auteur sous le cercle
- Texte :** *Chapitre 3 – 12 pages restantes*

3 Bouton d'action

- « **Continuer la lecture** » (CTA principal)

4 Mini-raccourcis

-  Défi du jour
-  Quiz
-  Lecture en duo

Formes

- Cercle = symbole de progression
- Icônes rondes

ÉCRAN 3 – CONTENU / BIBLIOTHÈQUE

Objectif

Donner un **contrôle total** sur sa bibliothèque et faciliter l'achat ou l'ajout de livres.

Structure visuelle

Zone haute

- Titre : **Ma Bibliothèque**
- Barre de recherche

Filtres personnalisables (chips horizontales)

-  Date
-  Alphabétique
-  Genre
-  Auteur

Grille de livres

- Cartes arrondies
- Badge :
 - *En cours*

- Terminé
- Progression visible sur chaque livre

Actions

- + Ajouter un livre
- 🛒 Acheter sur la plateforme (paiement intégré)

UX important

- Glisser-déposer pour réorganiser
- Long press pour options rapides



ÉCRAN 4 — PROGRESSION & COMMUNAUTÉ



Objectif

Créer la **motivation sociale** et la comparaison saine.

Structure visuelle

1 Niveau de lecteur

- Badge :
 - Lecteur débutant
 - Lecteur régulier
 - Lecteur expert
- Barre d'expérience

2 Classement par division

- Division Bronze / Argent / Or
- Classement hebdomadaire

3 Défis & quiz

- Défis actifs
- Quiz disponibles
- Historique des réussites

4 Communauté

- Liste de membres
- Bouton :

- Suivre (plus tard : s'abonner)
- Infos visibles :
 - Niveau
 - Fréquence de lecture
 - Ancienneté
 - Accès à leur bibliothèque (si public)

Espace discussion

- Commentaires
- Encouragements
- Motivation mutuelle



ÉCRAN 5 — ESPACE UTILISATEUR et PARAMÈTRES



Objectif

Centraliser **profil, achats, IA, abonnements et personnalisation.**

A. ESPACE UTILISATEUR

Sections

-  Livres achetés
-  Commentaires laissés
-  Sentiments par livre (émotions)
-  Résumé IA (exportable pour présentation)
-  Historique de lecture (citation soulignées, phase aimé, extrait surligné)



B. PARAMÈTRES

Profil

- Image
- Pseudonyme

Abonnement

- Statut
- Renouvellement
- Historique

Paieement

- Carte bancaire
- RIB (prélèvements)






Personnalisation

- Choix des couleurs de l'application
- Mode clair / sombre / Beige

Sécurité

- Déconnexion
- Aide / signaler un problème
- Suppression de compte

NAVIGATION BASSE (COMMUNE AUX ÉCRANS)

-  Page d'ouverture
-  Accueil / Progression
-  Bibliothèque / Lectures
-  Divisions / Communauté
-  Paramètres

Icônes **arrondies**, couleurs cohérentes avec le logo, animation légère à la sélection.

10 - Front end (PMV)



Logo



Two Read

12 - ● ONBOARDING – TWO READ

Parcours d'intégration utilisateur (écran par écran)

🕒 ÉCRAN 1 — CHOIX DE LA LANGUE

Titre

Choisissez votre langue

Sous-texte

Vous pourrez la modifier à tout moment.

Options (cartes cliquables)

- FR Français
- GB Anglais
- ES Espagnol
- DE Allemand

Bouton principal

Confirmer

🧠 ÉCRAN 2 — MOTIVATION PRINCIPALE




Titre

Qu'est-ce qui vous motive à lire ?

Sous-texte

Cela nous aidera à personnaliser votre expérience.

Choix (cartes illustrées)

-  Améliorer mes compétences
-  Lire pour le plaisir
-  Atteindre un objectif personnel

(Choix unique recommandé, comme Duolingo)

Bouton

Continuer



ÉCRAN 3 — OBJECTIF DE LECTURE




Titre

Définissez votre objectif quotidien

Sous-texte

Combien de temps aimeriez-vous lire chaque jour ?

Choix

-  Lecture légère — 5 min / jour
-  Bonne habitude — 10 min / jour
-  Lecteur motivé — 15 min / jour

Message rassurant

Vous pourrez changer cet objectif à tout moment.

Bouton

Continuer



ÉCRAN 4 — CE QUI VOUS EMPÊCHAIT DE LIRE (NOUVELLE QUESTION)

Titre

Qu'est-ce qui vous empêchait de lire jusqu'à maintenant ?

Sous-texte

Il n'y a pas de mauvaise réponse.

Choix (sélection multiple autorisée)

- 📱 Les distractions (réseaux sociaux, téléphone)
- 🔔 Les notifications constantes
- 🎒 Mauvais souvenirs liés à l'école
- ⌚ Manque de temps ou de régularité
- 🤔 Je ne sais pas vraiment

Message empathique

Two Read est conçu pour vous aider, sans pression.

Bouton

Continuer

🚫 ÉCRAN 5 — GESTION DES NOTIFICATIONS (NOUVELLE QUESTION)

Titre

Souhaitez-vous bloquer les notifications pendant vos lectures ?

Sous-texte

Pour vous aider à rester concentré.

Choix

- ☒ Oui, je veux lire sans distraction
- ☐ Non, je préfère tout garder
- ☐ Je ne sais pas encore

Message rassurant (très important)

Ce choix n'impactera pas votre expérience.
Vous pourrez le modifier à tout moment dans les paramètres.

Bouton

Continuer

ÉCRAN 6 — POURQUOI CET OBJECTIF ?





Titre

Pourquoi souhaitez-vous lire chaque jour ?

Sous-texte

Cela nous permet de mieux vous accompagner.

Choix (cases à cocher)

-  Apprendre quelque chose de nouveau
-  Développer ma mémoire et mes compétences
-  C'est un plaisir que j'aime
-  Autre raison personnelle

Bouton

Continuer

ÉCRAN 7 — CONFIRMATION FINALE

Illustration

- La pieuvre Two Read lisant un livre avec des étoiles 

Titre

Vous êtes prêt !

Message

Vous êtes prêt à lire chaque jour
et à progresser à votre rythme, ensemble.

Bouton principal

 C'est parti !

ILLUSTRATION : LES PAGES D'INTÉGRATION



FIN DE LA PREMIÈRE VERSION DE L'APPLICATION

OBJECTIF : CHERCHER À EMBAUCHER DES DÉVELOPPEURS

L'APPLICATION DOIT ÊTRE PRÊTE POUR LANCEMENT LE 27 FÉVRIER 2026