

# **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

**CONFIDENTIEL**

**Janvier, 2026**

Droit d'auteur

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

## Objectif

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**.

**principal**

## 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

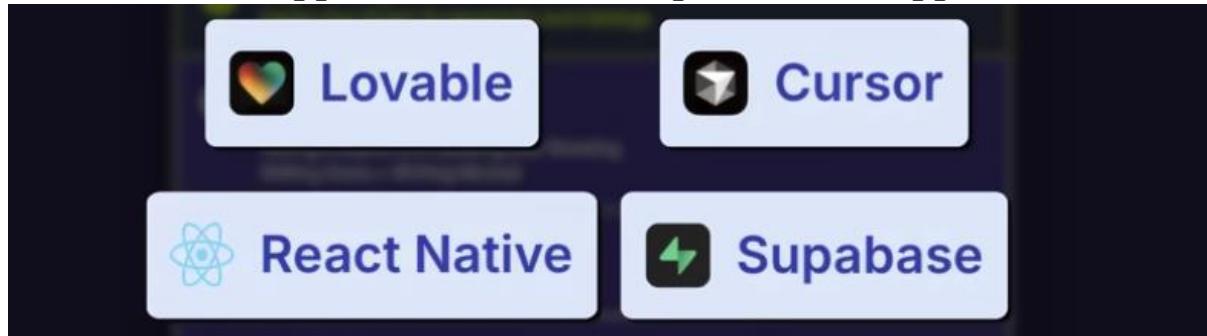
### Analyse et attribution

- 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 applications 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 apparaît 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

## 5 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 souligné)



### B. PARAMÈTRES

#### Profil

- Image
- Pseudonyme

#### Abonnement

- Statut
- Renouvellement
- Historique

#### Paiement

- 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 PRÈTE POUR LANCEMENT LE 27 FÉVRIER 2026

CONFIDENTIEL