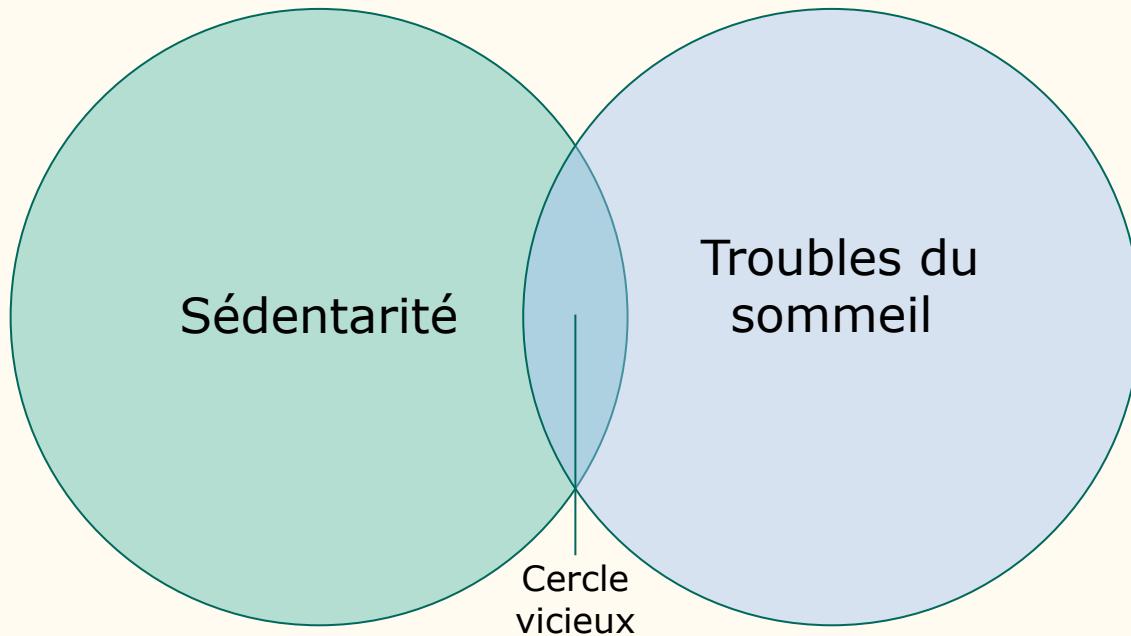

Projet Pluridisciplinaire

Jules BRENA · Mathias ROBERT · Youssef AIT ELOURF · Kevin JEYARAJAH
Nathan GAYET · Victor AUDOUX · Jorys FOTSO



Identification des problèmes



Sources :

[1] [OMS - Global Status Report on Physical Activity, 2022](#)

[2] [Santé Publique France, 2022](#)

[3] [National Sleep Foundation, 2023](#)

[4] [INSV, 2023](#)

[5] [OMS - Global Status Report on Physical Activity, 2022](#)

[6] [INSV, 2023](#)

Problèmes et Besoins Identifiés

Sédentarité

27,5% des adultes dans le monde

46% en France

cause : digitalisation, urbanisation

problème



Besoins liés à l'activité physique

suivi et stimulation de l'activité

approche intégrée avec la santé

motivation durable

besoins



Troubles du sommeil

1/3 de la population mondiale dort < 7h

36% des adultes en France

problème



Besoins liés au sommeil

améliorer la qualité du sommeil

approche intégrée santé + activité

éviter pression contre-productive

besoins



problèmes constatés → solutions existantes → limites actuelles

💡 Tendance du marché

+15,8 % de croissance annuelle [1]

⚙️ Fonctionnalités

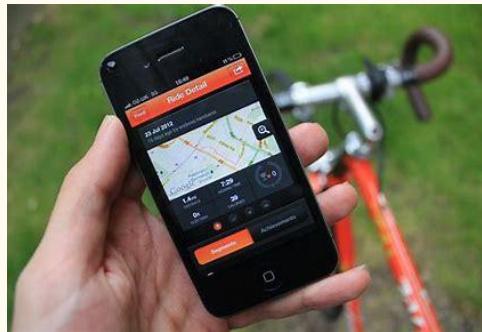
Suivi santé, objectifs, gamification légère

⭐ Exemples connus

Strava, TrainSweatEat, MuscleBooster [2]

🚫 Limite

Motivation peu durable [3][4]



Sources :

[1] businessresearchinsights.com

[2] fr.statista.com

[3] <https://PMC8507994/>

<https://news.vt.edu/articles/2018/11/pamplin-motivation.html> [4]

Identification d'une solution plus adaptée

Besoin d'un exercice motivant et engageant



Utilisateurs

Gameplay diversifié selon la progression de l'utilisateur

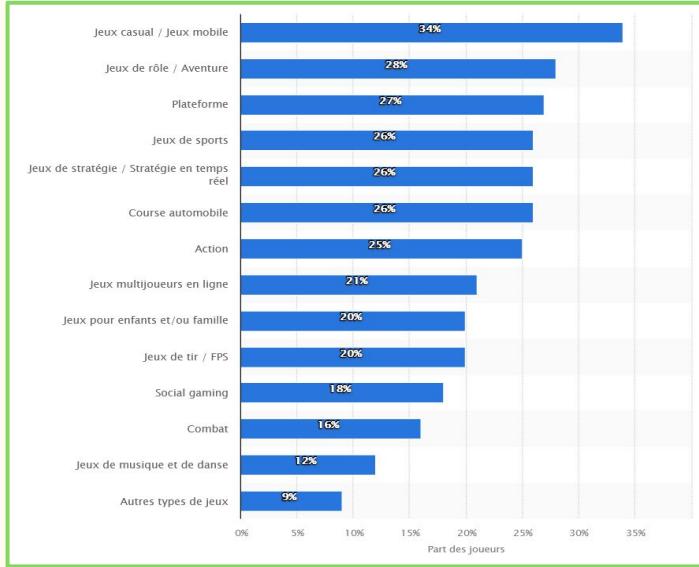


Jeux vidéos

Besoin de se sentir récompensé pour ses efforts

Récompense instantanée dans le jeu

Seconde solution, étude de marché, résultats



187,7 M de \$ générés



Sources :

[1] <https://www.boldbusiness.com/communications/mobile-gaming-market-empire/>

[2] <https://fr.statista.com/infographie/9974/chiffre-affaires-marche-jeu-video-par-segment-mobile-console-pc-tablette-navigateur/>

[3] <https://fr.statista.com/infographie/30655/genres-de-jeu-video-preferes-par-pays/>

<https://journals.openedition.org/ejrieps/6300> [4]

Du besoin

Besoin de stimulation et de suivi de l'activité physique

Besoin d'amélioration de la qualité du sommeil

Besoin d'une approche intégrée

Besoin de motivation et d'engagement continu

à

la solution

Accompagnement personnalisé et suivi en temps réel

Analyse du sommeil et encouragement à l'amélioration

Interconnection des données et accompagnement holistique

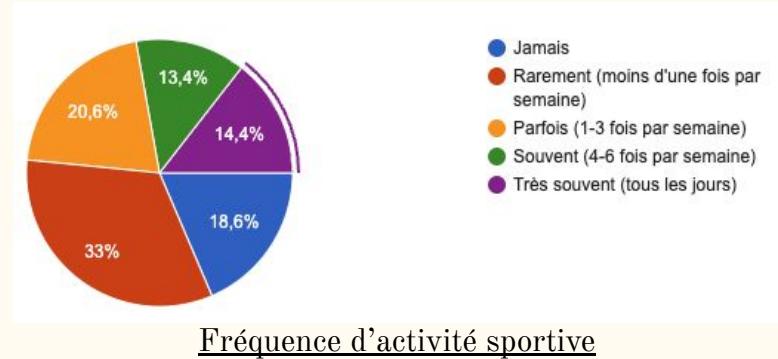
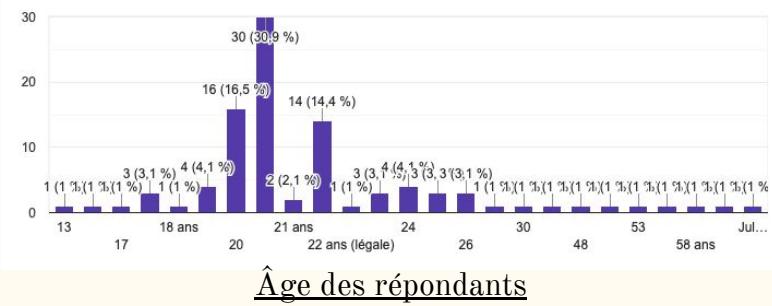
Gamification et récompense et support social et communautaire

Étude qualitative

=> 169 répondants (principalement des étudiants de l'ECE)

=> La plupart ont entre 22 et 23 ans

=> 1/3 pratiquent rarement une activité sportive



Étude quantitative



65 % suivent leurs pas chaque jour

38 % suivent leur sommeil via mobile

utiliser le sommeil comme différentiateur
attention déjà portée à l'activité



78 % des 25–34 ans jouent régulièrement

+1600 pas/jour via apps gamifiées

74 % aiment les thèmes mystiques

idée validée : preuve de réussite, univers attrayant



41 % veulent des défis liés aux quêtes

87 % veulent suivre leurs performances

défi physique = outil clair de motivation
et de suivi de progression

Etude qualitative : Interview du Dr. Barbel



*"Le jeu ne doit **pas générer de stress**, comme peuvent le faire les FPS ou les jeux de combat, car cela **impacte négativement le sommeil.**"*

*"À force de **scruter ses données de santé** et [...] trop **se focaliser sur son sommeil**, on finit par **ne plus dormir** du tout."*

*"Des **univers trop immersifs** en 3D ou **trop stimulants** peuvent **perturber l'endormissement.**"*

Quelle Solution ?



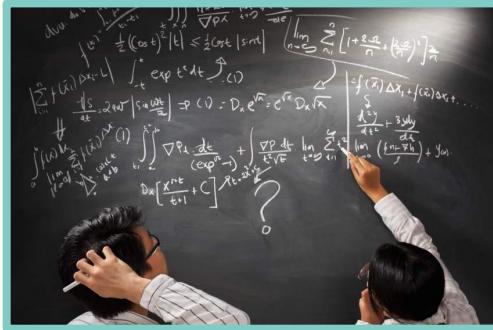
Jeu de cartes

Dimension Sociale

Les données de santé

Évolution des personnages

TELOS



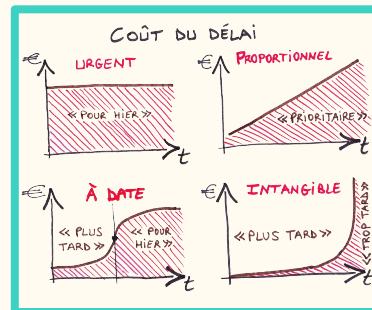
Technique



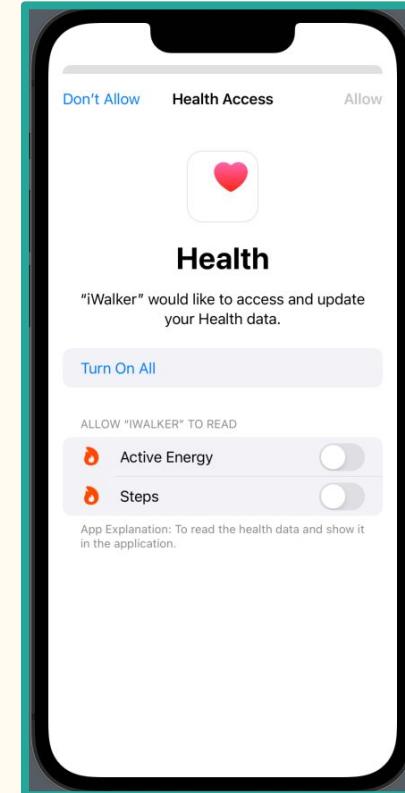
Economique



Organisationnel

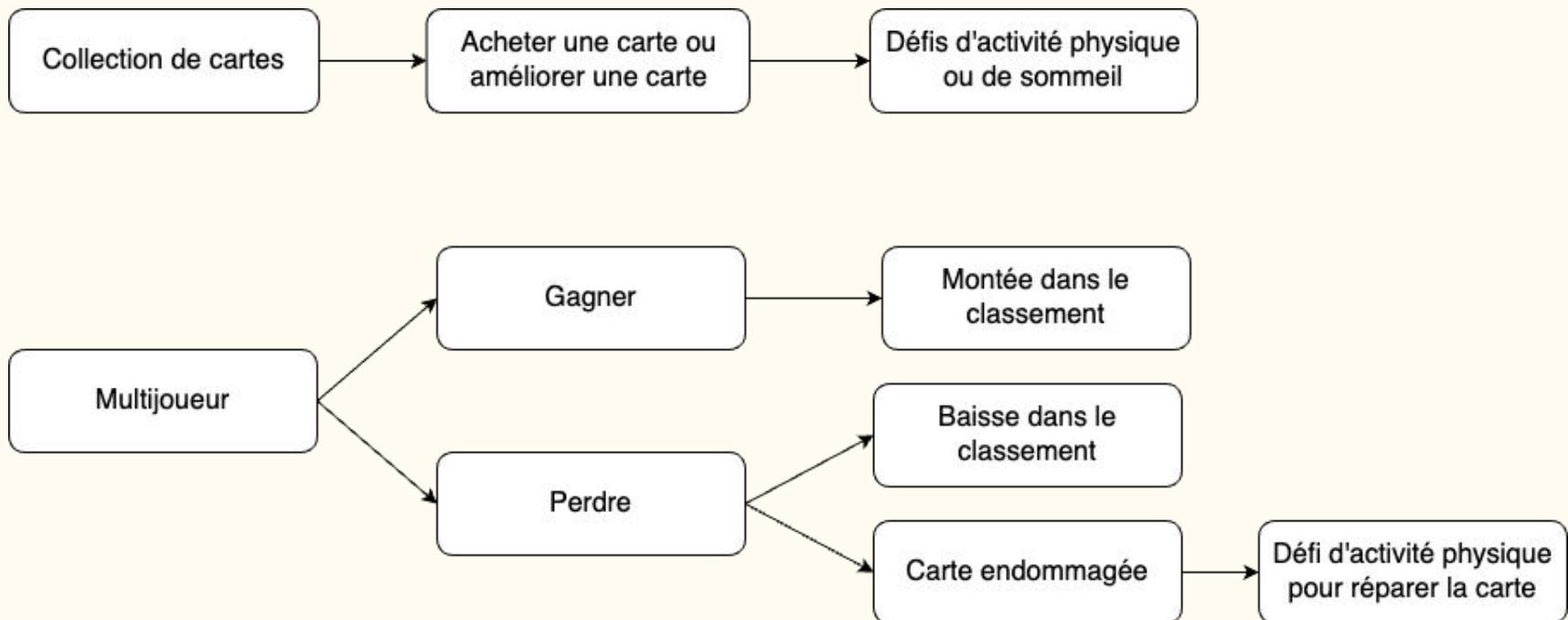


Scheduling



Legal

Fonctions principale du jeu



Un univers mystique

74% des joueurs **apprécient** les thèmes tournant autour du **mystique**



**Légionnaire
des Ombres**

ATK: 60 PV: 180

Véritable maître de l'obscurité, le Légionnaire des Ombres régne sur des forces occultes. Ses attaques furtives déstabilisent et terrifient ses ennemis sur le champ de bataille.



Éclaireur Astral

ATK: 32 PV: 92

Doté d'un regard perçant sur les cieux, l'Éclaireur Astral traverse les constellations pour guider les âmes perdues et combattre l'ombre menaçante de l'infini.



**Enchanteur
des brumes**

ATK: 14 PV: 47

L'Enchanteur des Brumes émerge des nuages mystérieux, guidé par des forces occultes. Il déploie des incantations puissantes pour ensorceler ses adversaires et protéger son domaine éthétré.



Guerrier des Arcanes

ATK: 16 PV: 55

Ce Guerrier des Arcanes, forgé dans les feux mystiques, défie les forces du mal avec une bravoure inégalée. Son destin est étroitement lié aux secrets de l'univers.

Garder le Joueur Actif

Gains crédits quotidiens

Pression sur les crédits non récupérés

21:57

Back

Activité Sommeil

Moyenne de sommeil du mois précédent
6 h 50 mn

Défi Sommeil Quotidien

Dormir au moins 6 heures par nuit : **Non**

Dormir au moins 7 heures par nuit : **Non**

Dormir au moins 8 heures par nuit : **Non**

Les défis de sommeil se réinitialisent chaque lundi à 00:00



Activité Sommeil

7 100 pas

Défi Quotidien

Dépasser 7100 pas aujourd'hui

Aujourd'hui : 5 141 pas

Défis Hebdomadaires

Dépasser l'objectif 1 jour(s) durant la semaine : **Oui**

Accepter 50 crédits

Dépasser l'objectif 2 jour(s) durant la semaine : **Oui**

Accepter 50 crédits

Définition de la logique des défis



Des défis personnalisés, alignés sur les recommandations et standards de l'OMS, ainsi que de multiples travaux de recherche.



Définition des objectifs de pas

Définir un objectif réaliste et durable

Moyenne mensuelle + 15%

Besoin de 21 à 27 jours pour développer une habitude

L'objectif est maintenu tout au long du mois

Il est recommandé de faire au moins 5000 pas pour maintenir son capital santé

L'objectif minimum est 5000 pas

Dépasser 12000 pas régulièrement peut causer des complications sur le long terme

L'objectif est limité à 12000 pas

Définition des objectifs de sommeil

Interdiction de mettre la pression sur les données de sommeil

Ces données auront un rôle bonus

Durée de sommeil minimum: 6 heures

L'utilisateur gagnera des crédit s'il atteint 6, 7 ou 8 heures de sommeil

Durée de sommeil recommandée: 8 heures

Choix du Développement

Plateforme



Données



Compatibilité



Hébergement



Type de BDD



Méthodologie des tests utilisateurs:

=> L'application a été testé par 15 utilisateurs

=> Les testeurs jouent régulièrement aux jeux vidéos

=> Les deux phases de test se sont tenues sur 4 jours

=> La communication concernant le match se faisait sur Discord

Développement: premier prototype

Match en cours

Moi : simulator Adversaire : streetpack
Carte : Dragon Carte :
Céleste Hc1GCm8llccDeQM3BCHo
PV: 230 **PV: 60**

[Attaquer](#) [Abandonner](#)

Matchmaking

Matchmaking



Vous avez choisi : Sorcière de Minuit

En attente d'un adversaire...

[Annuler matchmaking](#)

[Back](#)

Éclaireur Astral

Éclaireur Astral



Doté d'un regard perçant sur les cieux, l'Éclaireur Astral traverse les constellations pour guider les âmes perdues et combattre l'ombre menaçante de l'infini.

ATK: 37 PV: 112

[Upgrade ATK \(+5\)](#)

[Upgrade PV \(+5\)](#)

[Back](#) Crédits: 1200

Collection de Cartes

Sorcière de Minuit	À acheter >
Dragon Céleste	Débloquée >
Éclaireur Astral	Débloquée >
Légionnaire des Ombres	Débloquée >
Arcaniste Céleste	À acheter >
Gardien des Portails	Débloquée >
Seigneur des Tempêtes	Débloquée >
Enchanteur des brumes	Débloquée >
Guerrier des Arcanes	À acheter >
Invokeur des Étoiles	Débloquée >

Première phase de tests et retours utilisateurs

Retours utilisateurs

- Manque de clarté
- Attribution des crédits sévère
- Interface utilisateur non attrayante
- Manque d'équilibrage des cartes
- Bugs de gameplays



Modifications

- Amélioration de l'interface pour une meilleure compréhension
- Équilibrage de l'attribution des crédits et des cartes
- Résolution des bugs de gameplays
- Ajouts de fonctionnalités



L'interface m'a un peu dégouté au début, c'est pas très bien fait. J'ai aussi eu des crashes sur certains écrans. faut bosser + les gars

Basile Sorrel



c'est tres bien J'ai juste trouvé que les crédits étaient un peu durs à gagner. Un système plus généreux rendrait le jeu plus addictif.

Mounir Benyamina



Un peu frustrant au départ : parfois les points de vie et d'attaque ne se mettaient pas à jour pendant le combat.

Maxime Lambert

Aperçu visuel des cartes de la nouvelle version de l'application (V2)

< Collection de Cartes

Crédits: 6 000



Mage de l'aube

ATK: 12 PV: 43

Ce Mage de l'Aube tire sa force de la lumière naissante du matin. Il invoque des sortilèges ancestraux pour chasser les ombres et restaurer la paix.

Upgrade ATK (+5)

Upgrade PV
(+5)

< Back

< Collection de Cartes

Crédits: 6 000



Enchanteur des brumes

ATK: 14 PV: 47

L'Enchanteur des Brumes émerge des nuages mystérieux, guidé par des forces occultes. Il déploie des incantations puissantes pour ensorceler ses adversaires et protéger son domaine éthéré.

Acheter pour 200 crédits

< Back

< Collection de Cartes

Crédits: 1200



Éclaireur Astral

ATK: 37 PV: 112

Doté d'un regard perçant sur les cieux, l'Éclaireur Astral traverse les constellations pour guider les âmes perdues et combattre l'ombre menaçante de l'infini.

Upgrade ATK (+5)

Upgrade PV (+5)

Sélectionnez votre car...



Dragon Céleste

ATK: 80 PV: 230
Débloquée



Éclaireur Astral

ATK: 37 PV: 112
Débloquée



Légionnaire des Ombres

ATK: 70 PV: 210
Débloquée

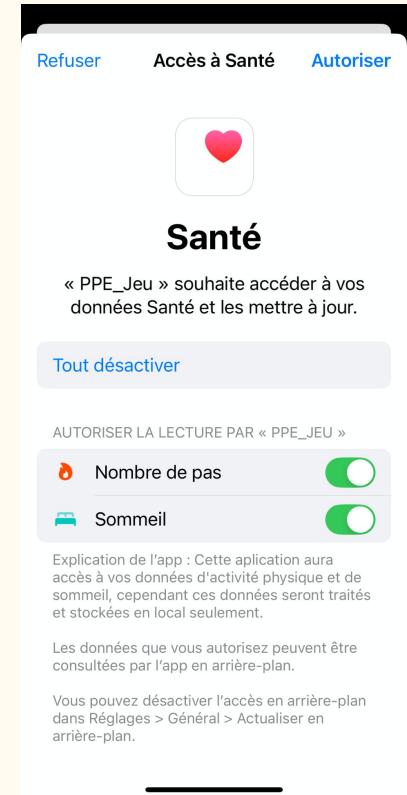
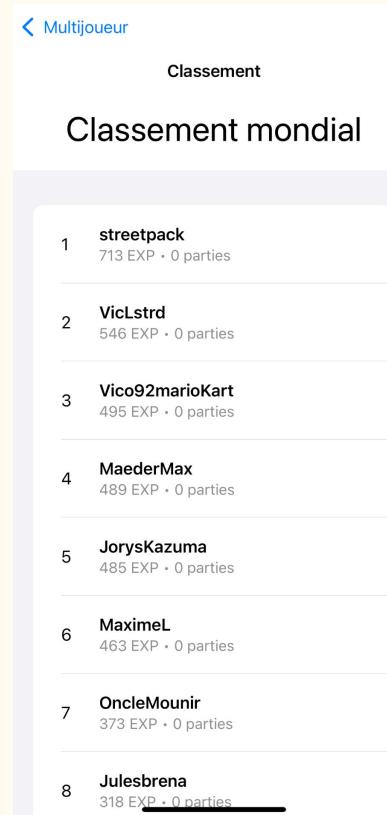
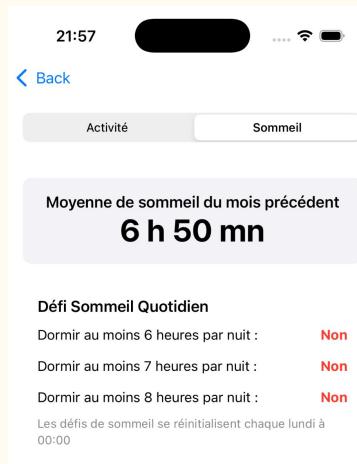


Gardien des Portails

ATK: 30 PV: 90
Débloquée



Aperçu visuel des menus/interfaces de santé (v2)



Aperçu visuel interface de combat (V2)

< Multijoueur



Arcaniste Céleste

ATK: 27 PV: 60



Dragon Céleste

ATK: 80 PV: 230

★ Attaquer

Abandonner

< Multijoueur



Arcaniste Céleste

ATK: 27 PV: 60



Dragon Céleste

ATK: 80 PV: 230



Stop!

Abandonner

< Multijoueur

Vous avez gagné !

Votre adversaire avait 60 PV avant le match.

Vous gagnez +60 EXP.

Retour au menu principal

Seconde Phase Tests et Retours Utilisateurs



Le jeu est bien conçu, mais le fond blanc est un peu agressif quand on joue le soir. Un mode sombre rendrait l'expérience plus confortable, surtout avant de dormir.

Florence Audoux



Le fait que mes efforts dans la vraie vie améliorent mes cartes est super motivant. L'interface est claire et l'idée de lier santé et progression est très originale

Wadih

Version V2 – Améliorations

Nouvelle interface validée, plus aucun match fantôme, données Cloud stables, système de crédits équilibré.

Valorisation

Choix de l'innovation ouverte

Analyse des projets existants

Création d'un projet IO spécifique au besoin identifié

Gouvernance communautaire et maintenance

Choix techniques alignés avec l'open source

Distribution & continuité du projet

