

APP “MYMOOD”

Emmanuelle , Enora, Katiana, Camille, Firdaous

Objectif DAY1

Les sujets traités

1

BENCHMARK

2

SWOT

3

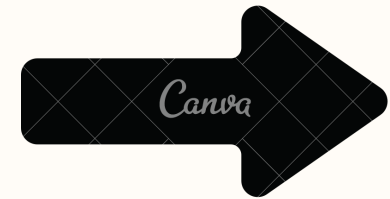
PERSONA

4

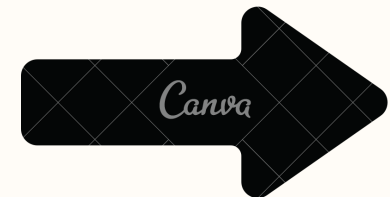
VISION PRODUIT

BENCHMARKING

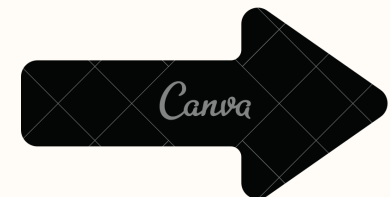
APPLICATIONS BIEN-ÊTRE & SANTÉ MENTALE EN FRANCE :



Marché qui représente **203,3M€**



Entre 2019 et 2020, les téléchargements d'applications de santé mentale ont augmenté de **+85%** en France. (contre +40% à l'échelle mondiale)



Méditation, suivi d'humeur, suivi de sommeil, cohérence cardiaque et conseils.



- Headspace , appli de méditation (+ 2 millions d'abonnés et 65 millions de téléchargement)
- Moodfit, appli de suivi d'humeur
- Calm, appli de relaxation, méditation, et sommeil
- MindDay application d'auto-thérapie, suivi émotionnel

SWOT

Forces

- Concept innovant et centré sur l'utilisateur : suggestions personnalisées selon l'humeur.
- Expérience utilisateur engageante : répondre à un besoin émotionnel (ennui, stress, mal-être)
- Amélioration du bien-être : les activités ciblées peuvent contribuer au bien-être mental et émotionnelle
- Adaptable à l'IA : apprentissage automatique sur les habitudes et préférences utilisateur.

Faiblesses

- Difficulté à déterminer l'humeur de l'utilisateur avec précision.
- Risque de problèmes de confidentialité (suivi émotionnel = données sensibles).
- Algorithme complexe à mettre en place
- Dépendance à la participation des utilisateurs : si la détection des humeurs repose essentiellement sur l'auto-déclaration
- Peut être intrusif pour l'utilisateur

Opportunités

- Besoin croissant de solutions de bien-être numérique (stress, anxiété, surcharge mentale).
- Les utilisateurs passent beaucoup de micro-moments à "scroller sans but".
- Popularité de l'IA émotionnelle, des assistants personnels, des suggestions contextuelles.
- Potentiels partenariats avec des plateformes de contenu (Spotify, YouTube, apps de méditation...)
- Majorité des applications gratuites

Menaces

- Marché des applications déjà très saturé
- Contraintes réglementaires sur l'utilisation des données personnelles (RGPD, etc.).
- Scepticisme des utilisateurs : certains utilisateurs peuvent être sceptique face à ce type d'application
- Dépendance technologique
- Controverse des expertises médicales
- Coût onéreux pour les options avancées

PROBLÉMATIQUE :

Comment les avancées en IA et le Machine Learning peuvent-elles analyser et prédire l'humeur, les besoins émotionnels des utilisateurs pour offrir des interventions proactives et des suggestions pertinentes, tout en respectant leur vie privée et leur disponibilité ?

Persona



Description

Prénom : Katiana

Age : 27 ans

Situation : Consultante marketing junior

Lieux : Toulouse

Personnalité : Energique, sociable, réfléchie

Comportement numérique

Passe beaucoup de temps sur son téléphone en particulier les applications : Instagram, TikTok, et Discord.

Elle aime jouer à des jeux vidéos en ligne.

Elle regarde tous les jours des vidéos sur YouTube.

Besoins et attentes

- Avoir une application qui lui propose rapidement une activité à effectuer ou un contenu à consulter
- Aimait que l'application puisse anticiper ses humeurs selon le moment de la journée ou le jour de la semaine
- Souhaite que l'analyse de son humeur soit effectuée, sans être trop intrusive
- Veut pouvoir profiter un suivi de ses humeurs et bénéficier de conseils (ex : gestion de stress, anxiété, crises d'angoisse...)

Freins et réticences

Elle ne veut pas d'une application qui lui propose un suivi stricte, elle souhaite pouvoir explorer une application par elle-même

Elle n'aime pas les applications qui l'a surcharge d'informations et de stimulations

Habitudes et hobbies

- Activités créatives : dessin, peinture, figurine, photographie
- Prendre un bain en écoutant une playlist relaxante ou regarder une série
- Regarder des séries légères : romance, comédie, Shônen, fantaisie
- Art : déambuler seule dans les musées, voir des expositions
- Dans les transports, écoute de podcasts ou la BBC



Citation

“Quand je ressens une émotion négative, je cherche à me distraire grâce notamment à l'utilisation de mon téléphone portable ou de mon ordinateur”

VISION PRODUIT

Pour les personnes actives au quotidien

Qui souhaitent bénéficier de divertissements variés et personnalisés, sans perdre de temps à chercher comment se divertir.

Notre produit est une application propulsée par l'IA et le Machine Learning

Qui favorise le bien-être et la santé mental grâce à des activités personnalisées

A la différence des applications Moodfit et HeadSpace

Permet de fournir recommandations très personnalisées à l'aide de quizz, analyse faciale et/ou vocale. Liaison avec des plateformes de contenu (Spotify, YouTube, apps de méditation...)

VISION PRODUIT



Objectif DAY2

Les sujets traités :

1

RÔLES DANS L'ÉQUIPE

2

EPICS

3

FEATURES

4

USER-STORIES

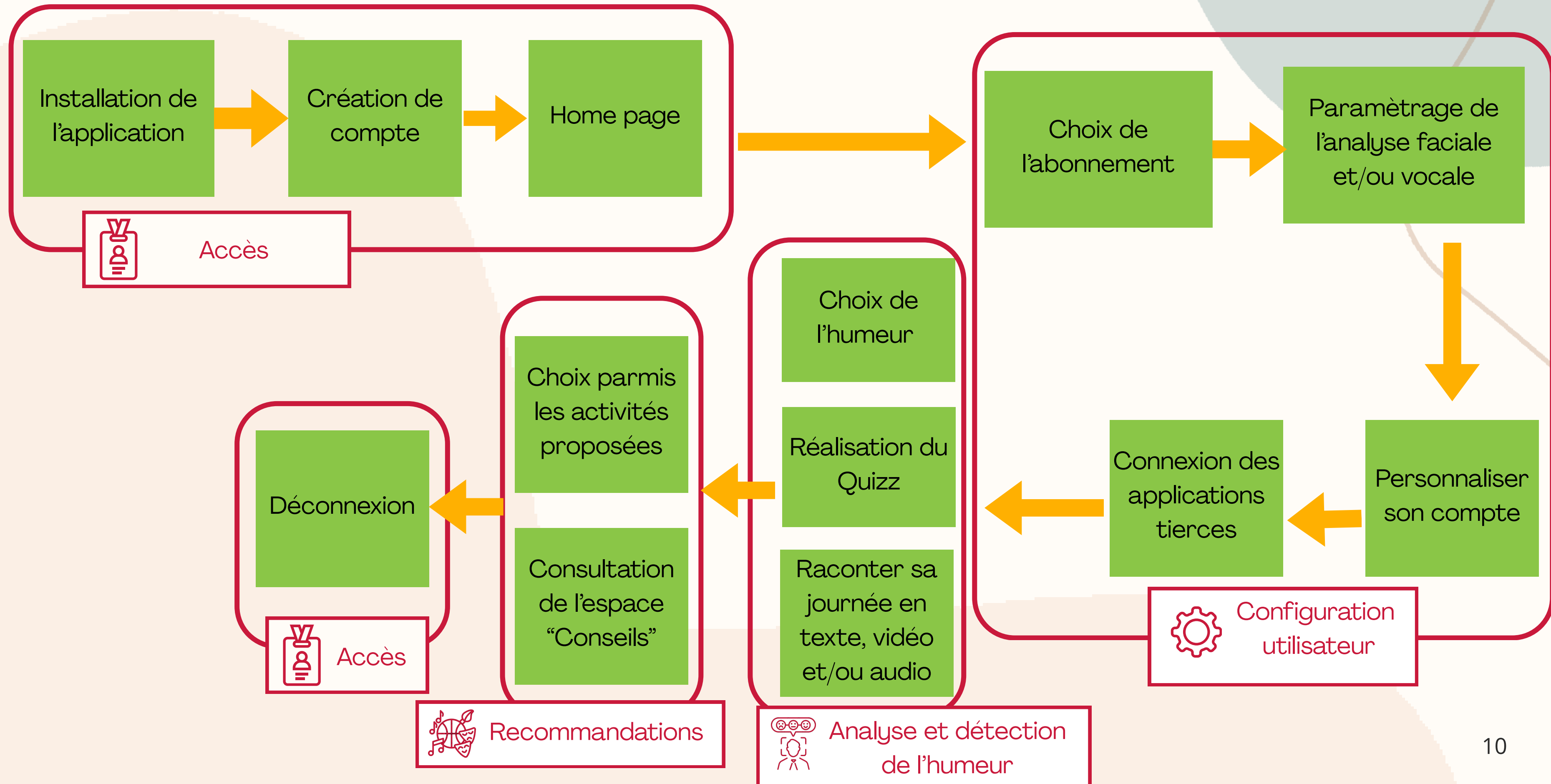
5

PRIORISATION-ESTIMATION

6

RELEASES

EPICS (Parcours utilisateur)



FEATURES

Accès

Installation
de
l'application

Home
page

Création
d'un
compte

Déconnexion

Configuration utilisateur

Choix de
l'abonnement

Personnaliser
son compte

Paramétrage
de l'analyse
faciale et/ou
vocale

Connexion
des
applications
tiers

Analyse et détection de l'humeur

Choix de
l'humeur

Réalisation du
quizz

Raconter sa
journée en
texte/vidéo/
audio

Recommandations

Choix parmi
les activités
proposées

Consultation de
l'espace
"Conseils"

USER STORY / PARTIE 1

EPIC 3 : Analyse et détection de l'humeur

Choix de l'humeur

1. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **consulter l'historique de mes humeurs** afin d'effectuer un bilan émotionnel.
2. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **choisir à tout moment mon humeur** afin de suivre son évolution au cours de la journée.

Réalisation du Quizz

3. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **répondre à un quizz qui prenne en compte plusieurs facteurs (interne et externe) (émotions, énergie, stress)** afin de donner des informations complémentaires à l'application.
4. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir recevoir une analyse complète de mon humeur afin de mieux connaître mon état actuel

Raconter sa journée en texte, vidéo et/ou audio

5. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **partager mon ressenti quotidien** via texte, audio ou vidéo, afin d'exprimer librement mon vécu et permettre une analyse émotionnelle plus fine et contextualisée.
6. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **converser avec une IA** afin d'avoir des analyses pendant et après notre échange et mieux comprendre le lien entre mes émotions et mes réactions comportementales.

USER STORY / PARTIE 2

EPIC 2 : Configuration utilisateur

Connexion des
applications
tierces

7. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **connecter mon compte Spotify, ou autre compte de divertissement** afin d'avoir des recommandations en fonction de mes préférences.

8. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **connecter mon compte Google Fit, ou autres comptes de suivi physique** afin d'avoir des recommandations en fonction de mon suivi de sommeil et mon activité physique.

Choix de
l'abonnement

13 En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir voir clairement les différentes formules d'abonnement (gratuit, mensuel, annuel), afin de choisir l'offre qui correspond le mieux à mes besoins

14 En tant qu'**utilisateur** souhaitant souscrire à une offre payante, je veux pouvoir effectuer **mon paiement via des moyens sûrs (CB, PayPal, Apple Pay, etc...)** afin de valider mon abonnement en toute confiance.

USER STORY / PARTIE 3

EPIC 4 : Recommandations

Choix parmi les activités proposées

9. En tant qu'**utilisateur**, je veux que **l'application me propose des activités de différent genre** (respiration, activité douce, musique) afin que je choisisse celles correspondant à mes besoins émotionnels.

10. En tant qu'**utilisateur**, je veux que **l'application me propose des activités de différentes durées (5, 10, 20 minutes)** afin de pouvoir m'adapter à mon emploi du temps.

Consultation de l'espace "Conseils"

11. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **sauvegarder certains conseils en favoris**, afin de pouvoir les retrouver facilement plus tard

12. En tant qu'**utilisateur**, je veux pouvoir **partager un conseil** afin d'en faire profiter mon entourage.

Definition of Ready

- La User Story est rédigée de façon compréhensible
- La User Story respecte les critères INVEST
- Les critères d'acceptation sont clairs et complets
- L'estimation de la charge est réalisée par l'équipe
- Les contraintes techniques spécifiques sont précisées

Definition of Done

- Les critères d'acceptation de la fonctionnalité sont bien réalisées et testés
- Il n'y a aucun bug bloquant ou critique
- Les tests unitaires sont écrits et passent à 100 %
- La fonctionnalité respecte les exigences de sécurité et de gestion des accès
- La fonctionnalité a été validée par le Product Owner
- Le code est relu et conforme aux standards de l'équipe
- Le maquettage (a été réalisé et validé
- La documentation associée (technique et utilisateur) est mise à jour

PRIORISATION DU BACKLOG

Must have (P1)

1. Consulter l'historique de mes humeurs
2. Choisir à tout moment mon humeur
3. Répondre à un quizz avec plusieurs facteurs
4. Analyse du quizz
9. Application me propose des activités de genres différents
- 13 Visualiser choix abonnement
- 14 Souscription offre

Should have (P2)

5. Partager mon ressenti quotidien via texte, audio ou vidéo
6. Converser avec une IA
10. Proposition activités de différentes durées

Could have (P3)

7. Connecter mon compte Spotify ou autre compte de divertissement
8. Connecter mon compte Google Fit ou autres comptes de suivi physique
11. Sauvegarder conseils en favoris
12. Partager conseil

Won't have (P4)

ESTIMATION DU BACKLOG

XS = 1

- 2. Choisir à tout moment mon humeur
- 7. Connecter mon compte Spotify ou autre compte de divertissement
- 8. Connecter mon compte Google Fit ou autres comptes de suivi physique
- 11. Sauvegarder conseils en favoris
- 12. Partager conseil
- 14 Souscription offre
- 10 Proposition activités de différentes durées

S = 2

- 1. Consulter l'historique de mes humeurs

M = 3

- 3. Répondre à un quizz avec plusieurs facteurs
- 4. Analyse du quizz
- 9. Application me propose des activités de genres différents
- 13 Visualiser choix abonnement

L = 5

- 5. Partager mon ressenti quotidien via texte, audio ou vidéo

XL = 8

- 6. Converser avec une IA

Story mapping

Durée

Epics

Features

User-stories

Analyse et détection de l'humeur

Choix de l'humeur

Choisir à tout moment
mon humeur

Consulter l'historique
de mes humeurs

Réalisation du quizz

Répondre à un quizz

Analyse du quizz

Raconter sa journée
en texte/vidéo/
audio

Partager mon
ressenti quotidien via
texte, audio ou vidéo

Converser avec une IA

Recommendations

Choix parmi les
activités
proposées

L'application me propose des activités de genre différents

Proposition activités de différentes durées

Consultation de l'espace "Conseils"

Sauvegarder
conseils en favoris

Partager conseil

Configuration utilisateur

Choix de l'abonnement

[Visualiser choix abonnement](#)

Souscription à
une offre
d'abonnement

Connexion des applications tiers

Connecter mon
compte Google Fit
ou autres comptes
de suivi physique

Connecter mon compte Spotify ou autre compte de divertissement

MVP

V2

V3

Priorité

Objectif DAY3

Les sujets traités :

1

LE SPRINT PLANNING

2

LE DAILY SCRUM

3

LA SPRINT REVIEW

4

LA SPRINT RETROSPECTIVE

LE SPRINT PLANNING

Objectif du sprint

Permettre une première analyse émotionnelle intelligente à partir des entrées utilisateurs (choix humeur, quizz).

US prioritaires

Consulter l'historique de mes humeurs (S)

Choisir à tout moment mon humeur (XS)

Répondre à un quizz (plusieurs facteurs) (M)

Analyse du quizz (M)

Capacité estimée : 9 points

Tâches à réaliser

L'équipe se divisera par petit groupe afin de traiter chaque US en temps et en heure;

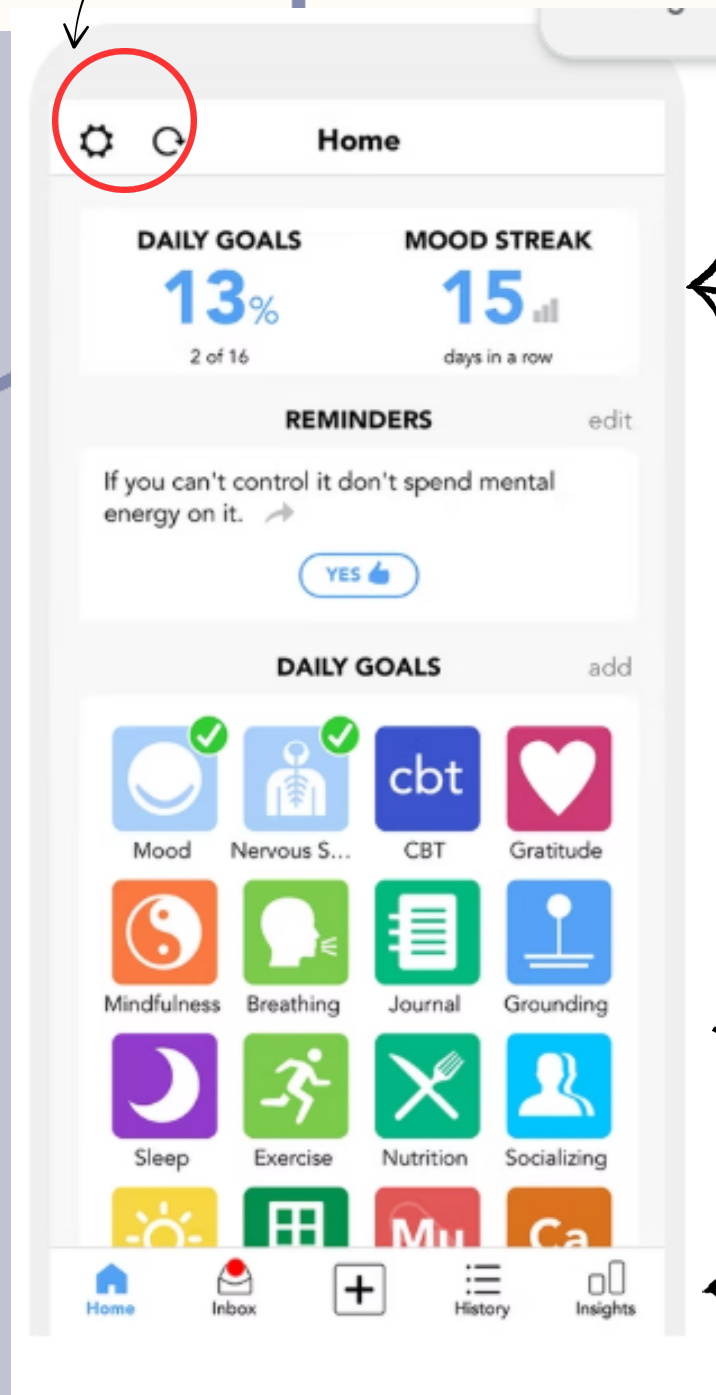
- Les maquettes seront fait sur l'outil "Figma"
- Un logo
- Les maquettes à réaliser sont suffisamment petites (taille XS, S et M)

Definition of Done

1. Toutes les user-stories choisies sont représentées.
2. Les parcours utilisateurs clés sont couverts (onboarding, navigation, consultation, interaction).
3. Les cas d'usage définis dans les user stories sont bien illustrés.
4. Respect de la charte graphique (typographie, couleurs, logo, etc.).
5. Design responsive prévu (mobile-first, **éventuellement tablette**)
6. Ergonomie pensée pour une navigation intuitive et accessible.
7. Composants UI réutilisables et homogènes
8. Chaque écran est nommé et annoté si nécessaire.
9. **Les transitions entre écrans sont illustrées (ex. via un prototype interactif Figma).**
10. Les textes sont lisibles, de taille suffisante.
11. Les éléments interactifs sont identifiables (boutons, liens...).
12. La maquette a été relue et validée par l'équipe design.
13. Les feedbacks du Product Owner ont été intégrés.
14. Le prototype est partagé via un lien (ex : Figma, Adobe XD) avec droits d'accès.
15. Un document de présentation accompagne la maquette

HOME PAGE

Faire apparaître le logo
paramètre
et logo profil à coté



Affichage de notre slogan “**Envie de quoi ? On s’occupe de tout**” en haut en gros et gras

Statistiques ou évolution sous forme de camembert/barres/pourcentage

MENU (représenté par des encadres par exemple : activités, temps de sommeil, mood, etc....

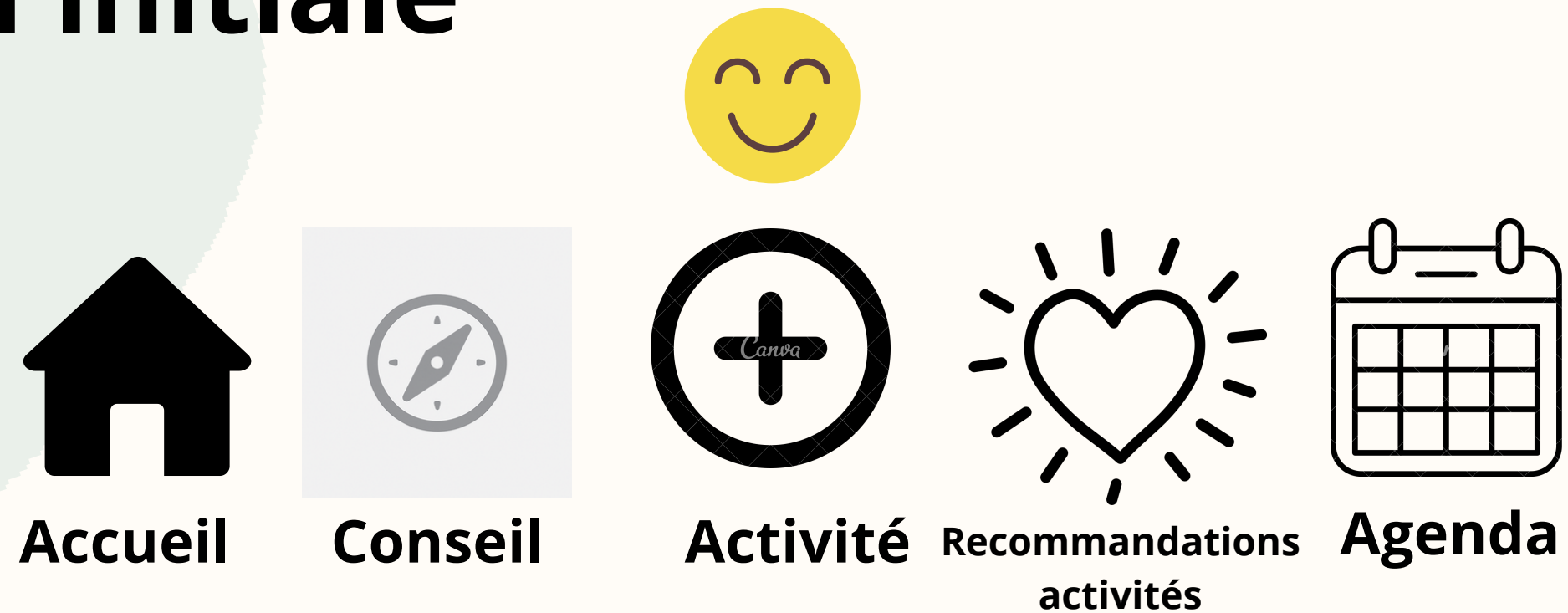
Citation “ Bien etre” , chaque jour différente

Barre de naviagtion en bas

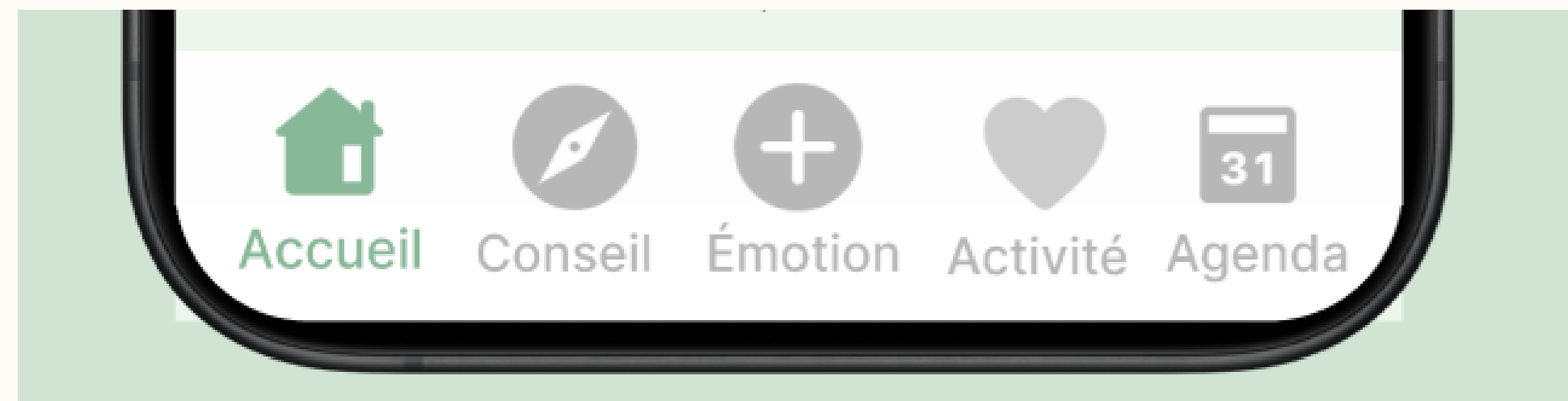


BARRE DE NAVIGATION

Proposition initiale

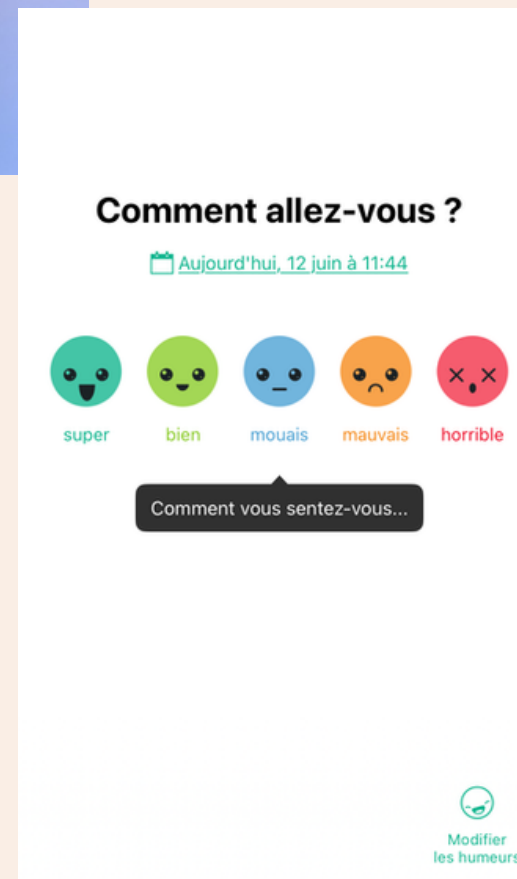
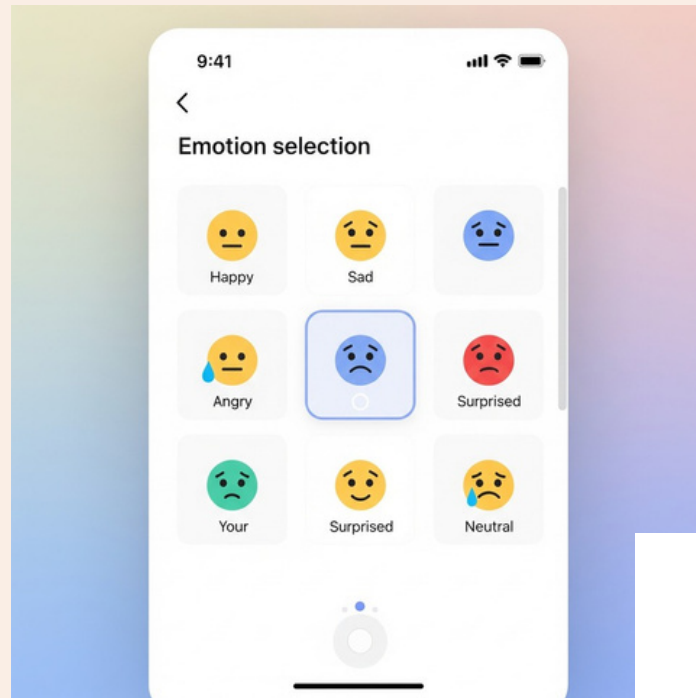


Maquettage



CHOISIR À TOUT MOMENT MON HUMEUR

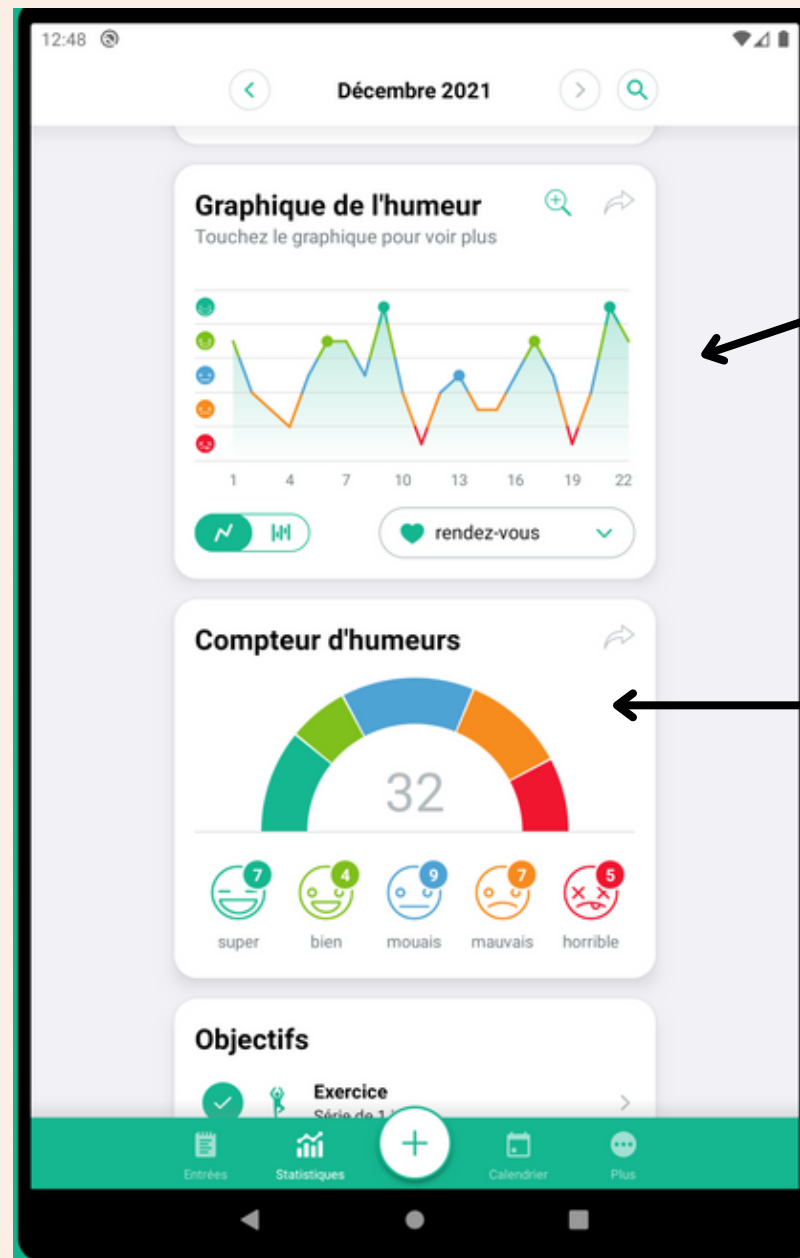
Comment s'est passé votre journée ?
Comment vous sentez-vous aujourd'hui ?



Capacité de choisir à
plusieurs reprise son
humeur

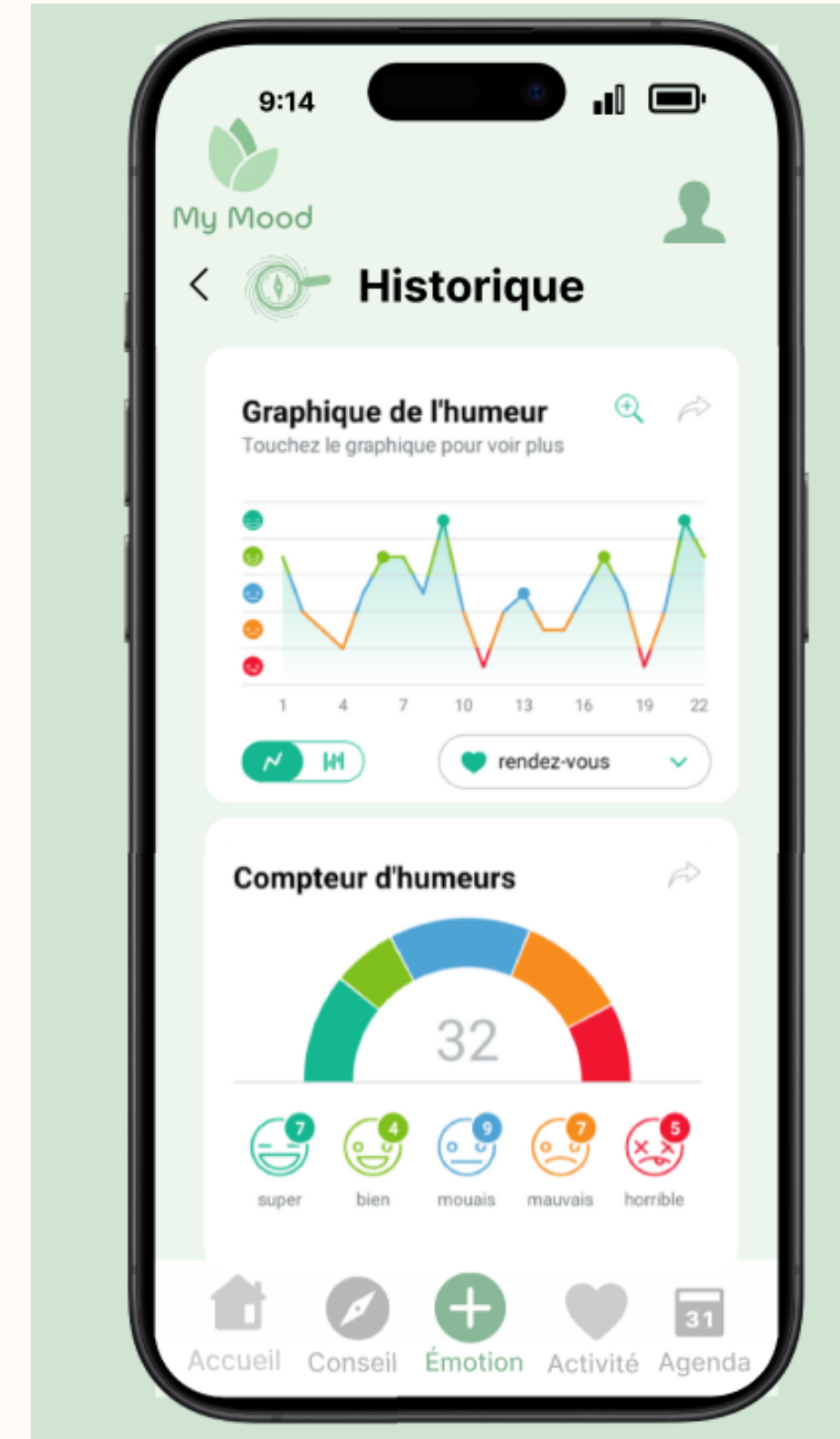


HISTORIQUE DES HUMEURS

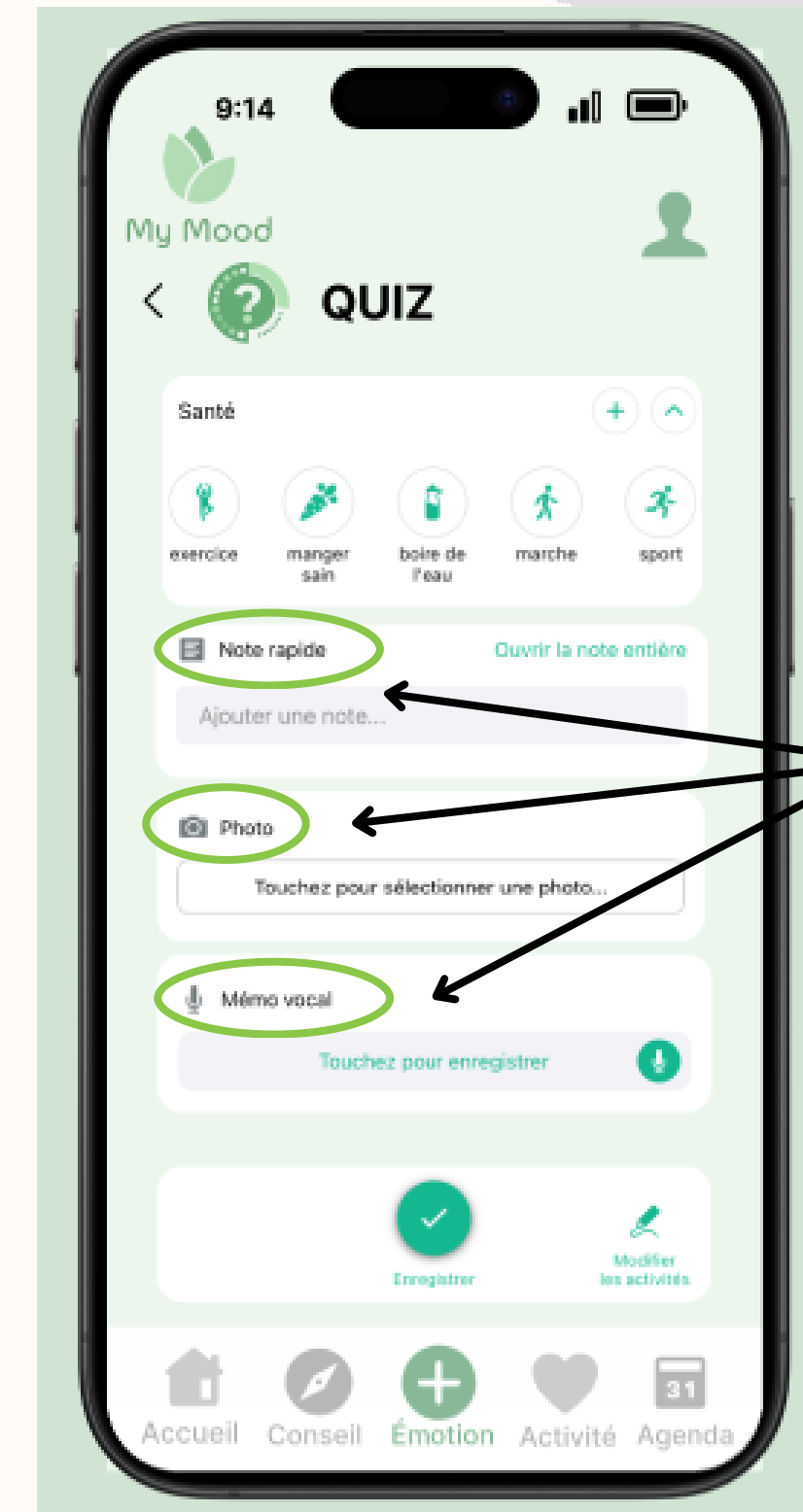
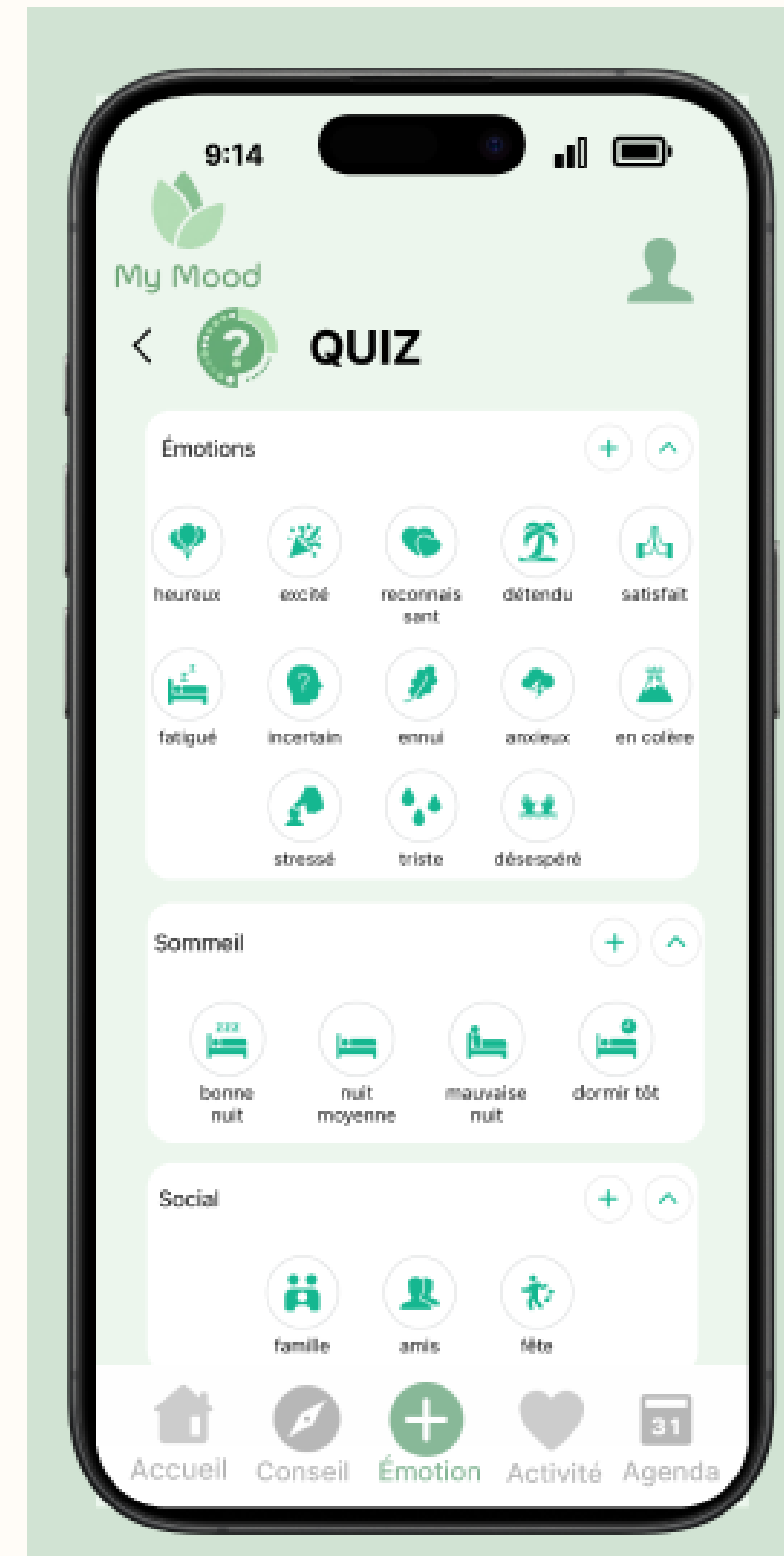
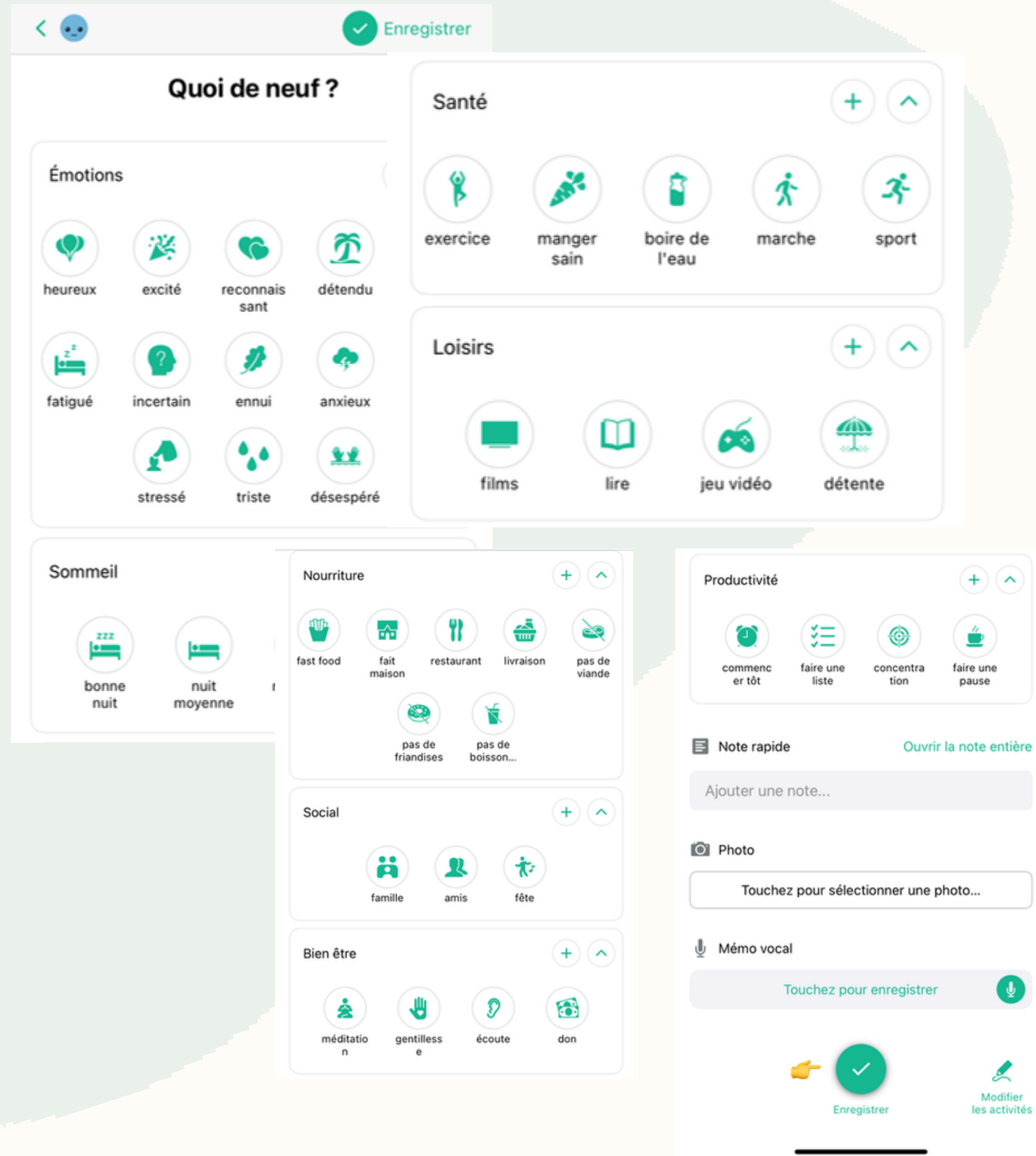


Graphique visuel pour la mise en valeur des statistiques

Code couleur en fonction des humeurs renseignées par l'utilisateur

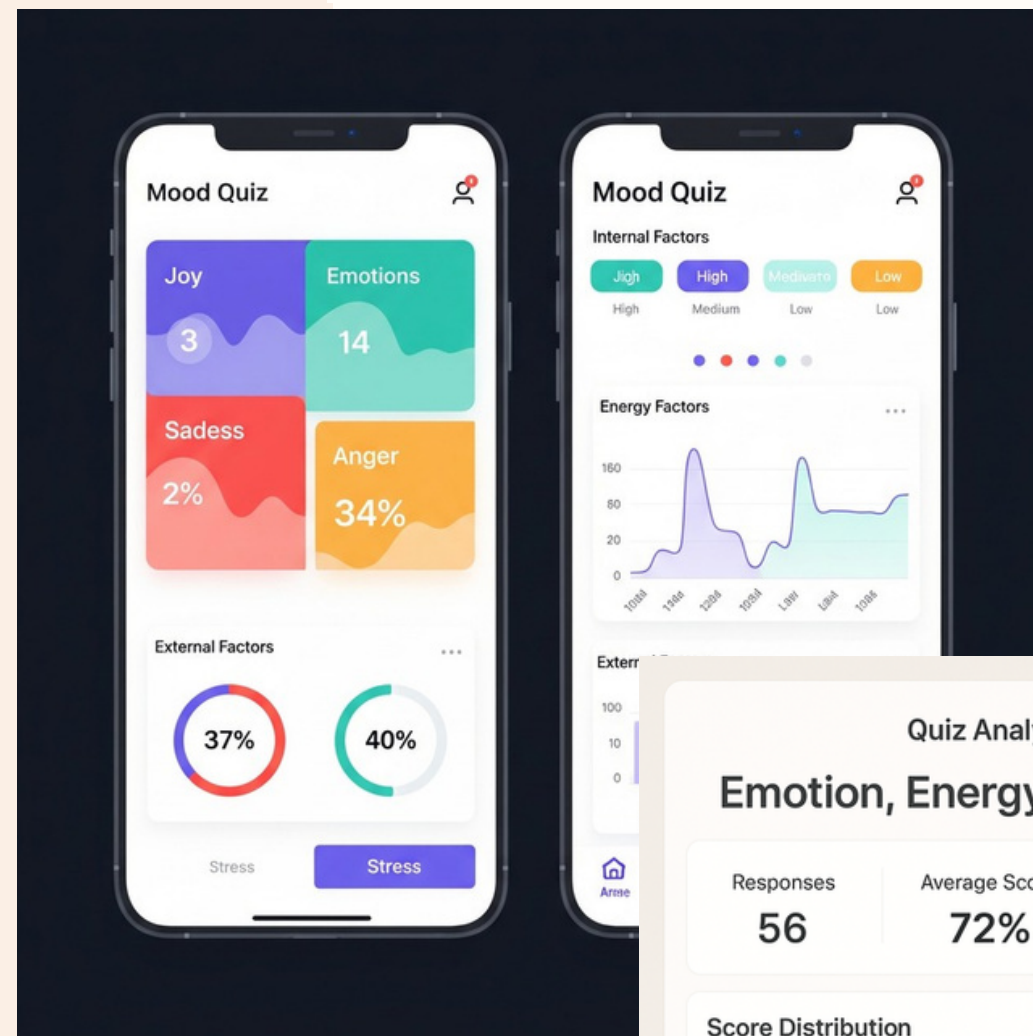


QUIZ À PLUSIEURS FACTEURS

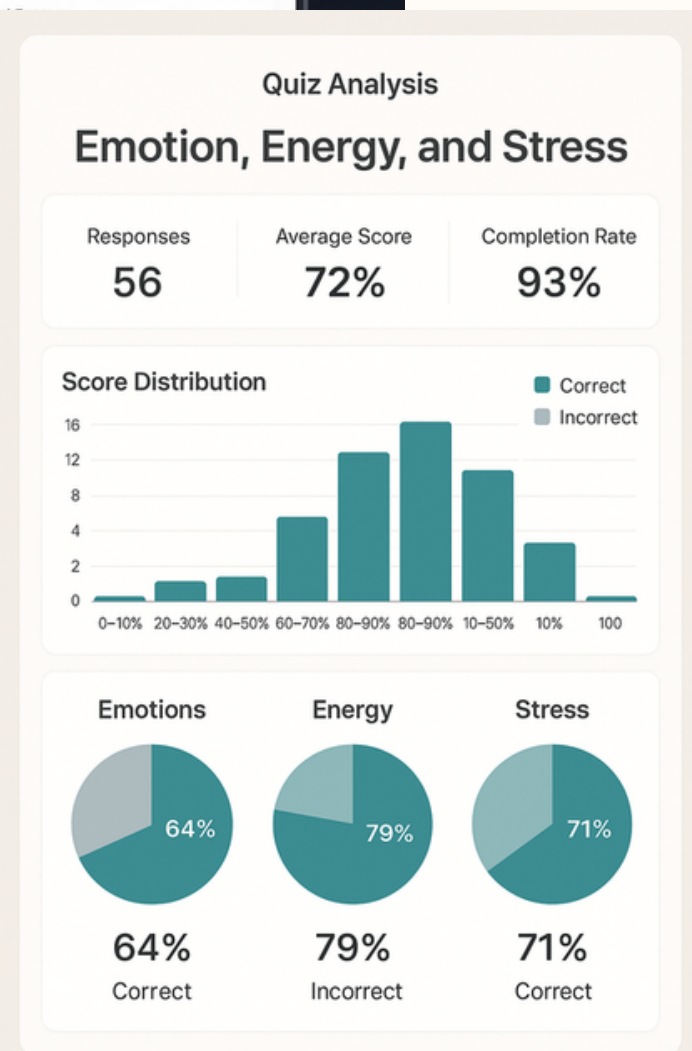


Possibilité
d'importer
du
texte, photo
et vocal

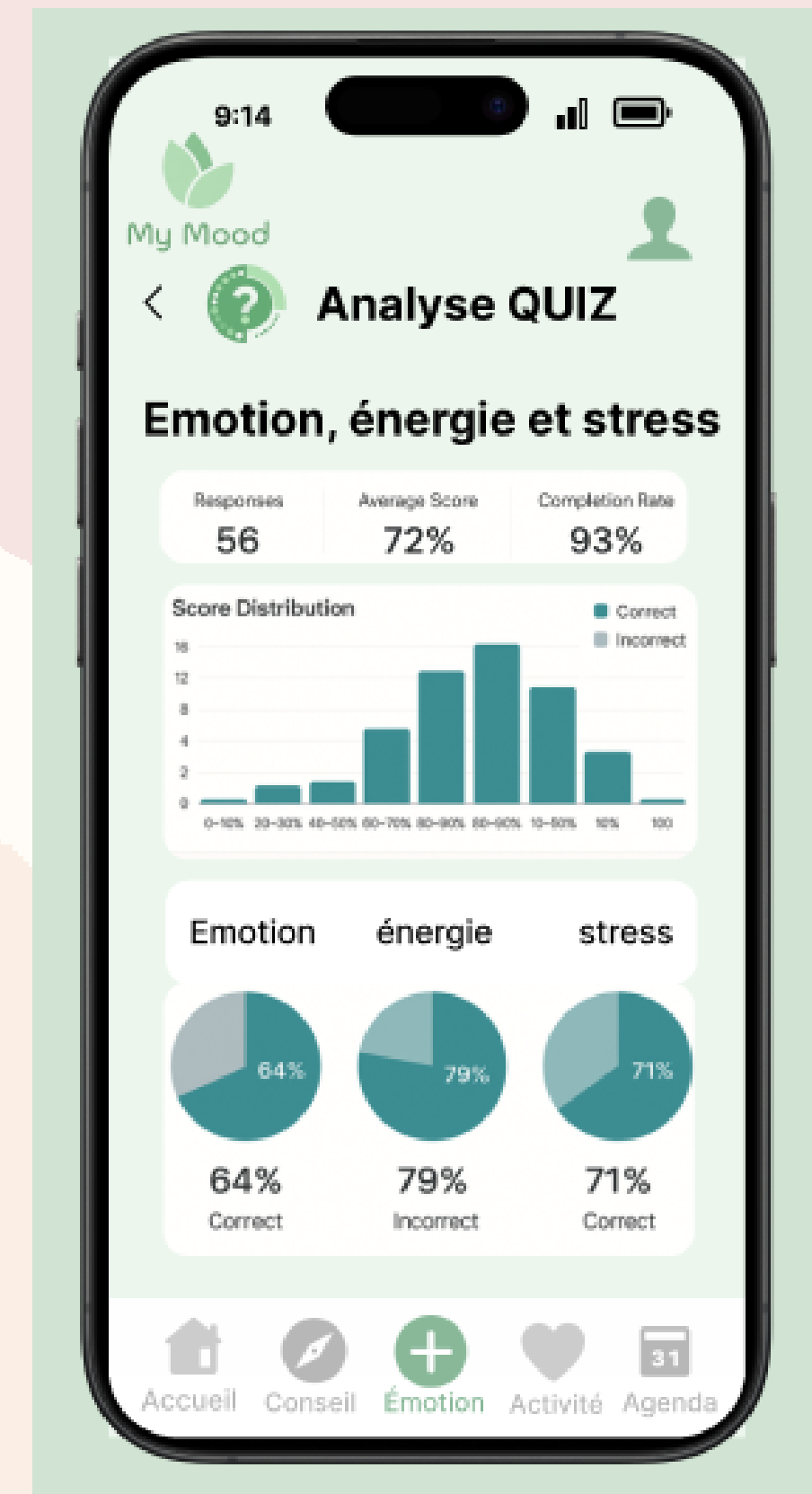
ANALYSE DU QUIZ



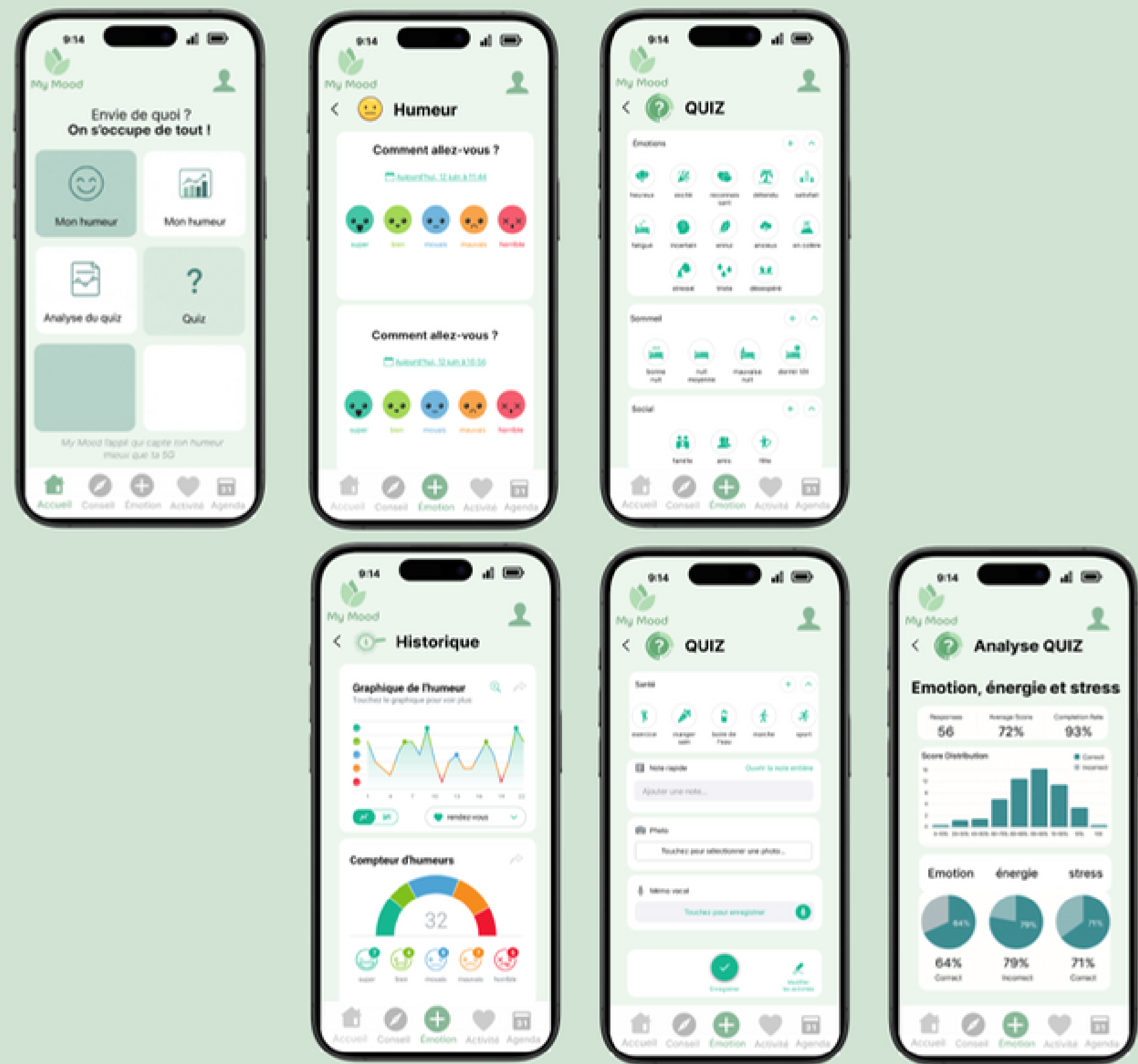
Facteurs interne :
émotion
fatigue
stress
anxiété
maladie
sommeil



Facteurs externe :
météo
condition de travail
condition de transport
interaction social
Temps sur les écran
événements



SPRINT 1 FIGMA



RETOUR DU SPRINT REVIEW

Modifications

1. Renommer page Home “statistique d’humeur”
2. Préciser Maquette “ Humeur”
 - a. Ligne 1 choix des humeurs
 - b. Ligne 2 = Humeur choisie à une heure donnée
3. **Faire un barème pour les statistiques**
 - a. Puis modifier le résultat de l’exemple
 - b. Traduire en français
4. Faire des flèches pour indiquer le chemin

Créations

- Finir le MVP : avec la recommandations des activités et les User Stories paiement
- Présentation des rôles de chacun
- Ajouter les nouvelles user-stories sur la page d’accueil de l’application
- Faire le prototypage pour préparer les tests utilisateurs

LE SPRINT RETROSPECTIVE

START

- Etre mieux organisé sur les missions du Sprint
- Bien déterminer les tâches selon les rôles du Sprint
- Prendre le temps de bien faire tous les daily scrum
- Prioriser les missions à faire (capacité de l'équipe)

STOP

- Débuter le Sprint sans avoir déterminé les tâches
- Avancer chacun de son côté sans synchroniser toutes les tâches en cours

CONTINUE

- L'équipe a respecté les délais du Sprint
- La communication a été fluide
- Bonne cohésion de travail entre l'équipe UX designer et le lead UX designer

Objectif DAY4

Les sujets traités :

1

LE SPRINT 2 PLANNING

2

DAILY SCRUM

3

SPRINT REVIEW

4

SPRINT RETROSPECTIVE

LE SPRINT PLANNING

Objectif du sprint

Concevoir et finaliser les maquettes interactives des écrans liés à la découverte des activités proposées, à l'affichage des formules d'abonnement, et à l'interface de paiement, en respectant l'identité visuelle, la fluidité des parcours utilisateurs et les critères d'interaction définis

US

- 2 Analyse du quizz
- 4 Choix à tout moment de mon humeur
- 9. Application me propose des activités de genres différentes (Recommandations)
- 13. Visualiser choix abonnement
- 10 Proposition activités de différentes durées
- 14. Souscription offre

Tâches à réaliser

1. Terminer dans un premier temps les 2 user story du SPRINT 1, en apportant les modifications nécessaires
2. Faire le MVP
3. Penser le contenu des maquettes, et les réaliser sur canva (équipe de réalisation)
4. Mettre en forme les maquettes sur Figma

Definition of Done

L'identité visuelle est respectée (typographie, palette de couleurs, logo, etc.).

La navigation est intuitive : boutons clairement identifiables, hiérarchie visuelle logique.

La maquette est conçue d'abord en version mobile (responsive).

Tous les écrans sont nommés et organisés de manière claire (ex : "Accueil", "Abonnement", "Partage ressenti"...).

Les zones interactives sont bien identifiées (CTA, champs de saisie, icônes cliquables).

Chaque user story a un parcours utilisateur clair et fluide (ex : de l'expression du ressenti vers les propositions d'activités).

Des textes explicatifs sont présents pour accompagner l'utilisateur dans ses actions (titres, aides, messages courts).

Les éléments d'aide à la décision sont bien mis en avant (avantages des abonnements, moyens de paiement, type d'activité...).

Tous les contenus nécessaires sont mockés (ex. : noms d'activités, formules d'abonnement, boutons de paiement, champs d'expression...).

Des états différents sont prévus si pertinent (ex. : avant/après paiement, avant/après envoi du ressenti).

Les icônes et illustrations sont placées.

Chaque user story est représentée visuellement, avec les éléments attendus.

Les maquettes couvrent toutes les fonctionnalités décrites dans les user stories :

- US 9 : activités proposées selon besoins
- US 13 : affichage des abonnements
- US 14 : interface de paiement
- US 5 : interface de partage du ressenti

La complexité estimée (XS, M, L) est respectée dans le niveau de détail et d'interaction représenté.

La maquette est prête à être présentée à l'équipe produit, au client ou aux développeurs.

Une annotation ou une légende est fournie si besoin pour expliquer certains choix.

Les maquettes sont accessibles via un outil partagé (Figma).

Chaque écran est relié par des liens de navigation simulés.

MODIF PROPOSITION

Première proposition



Proposition modifiée

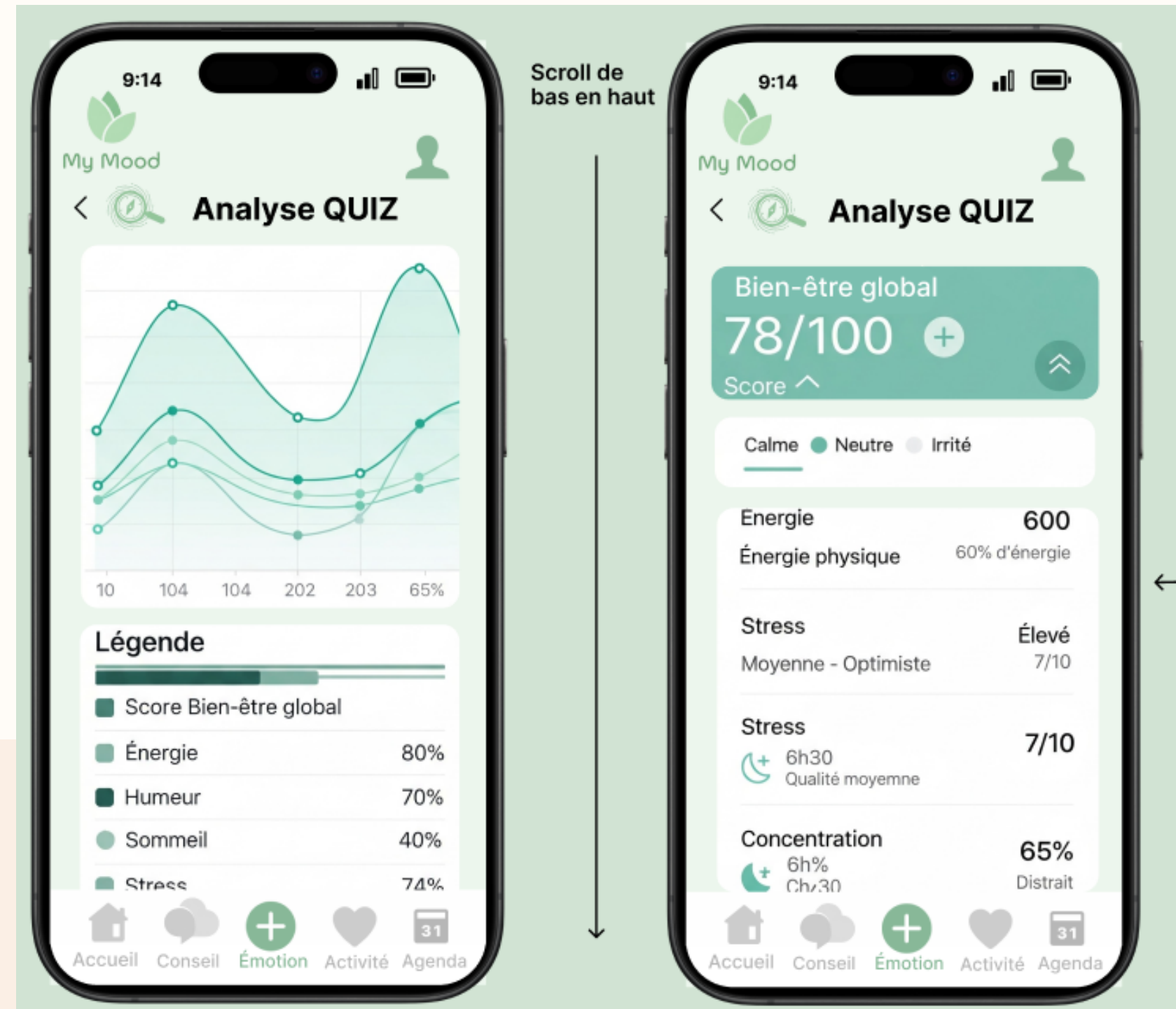


MODIF ANALYSE DU QUIZ

Première proposition



Proposition modifiée et définitive



RECOMMANDATIONS ACTIVITÉS AVEC FILTRE DURÉE

2 PROPOSITIONS

Durée: ▾

✓ Toutes

Moins de 5 min

5 à 10 min

10 à 20 min

Plus de 20 min

Méditation

Sport

Musique

Podcast

Durée: ▾

✓ Toutes

Moins de 5 min

5 à 10 min

10 à 20 min

Plus de 20 min

Méditation

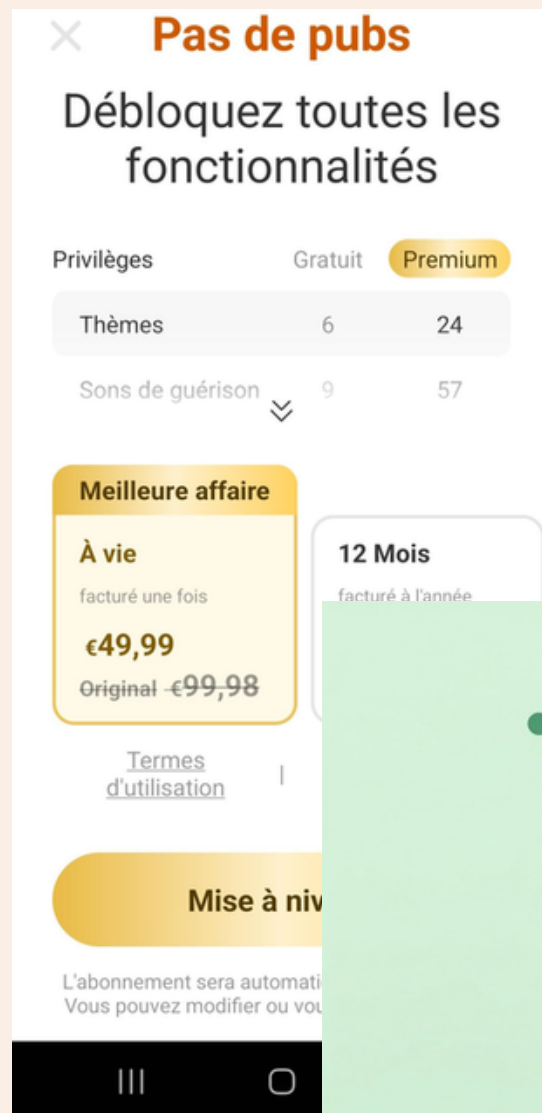
Sport

Musique

Podcast

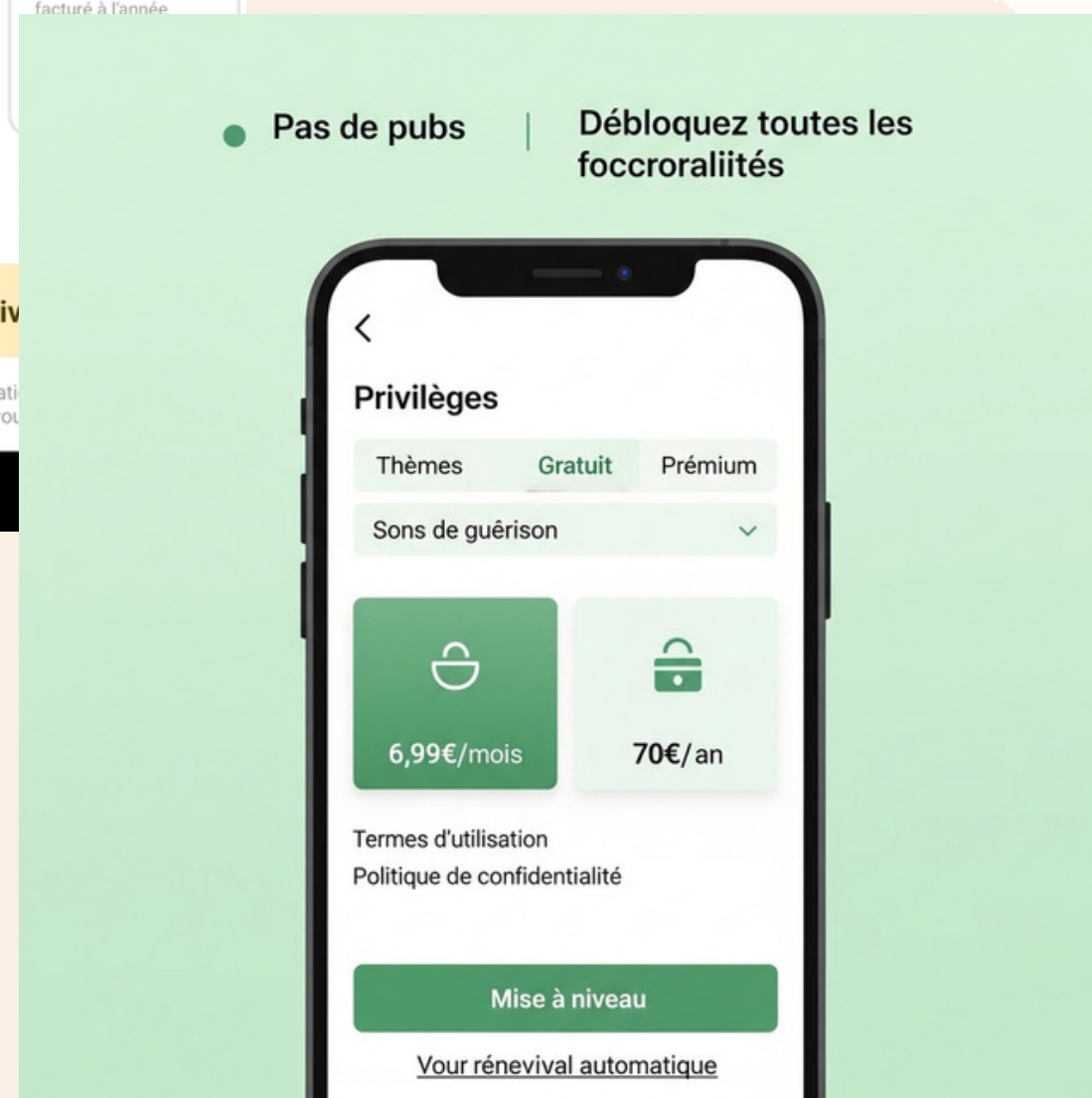


SOUSCRIPTION



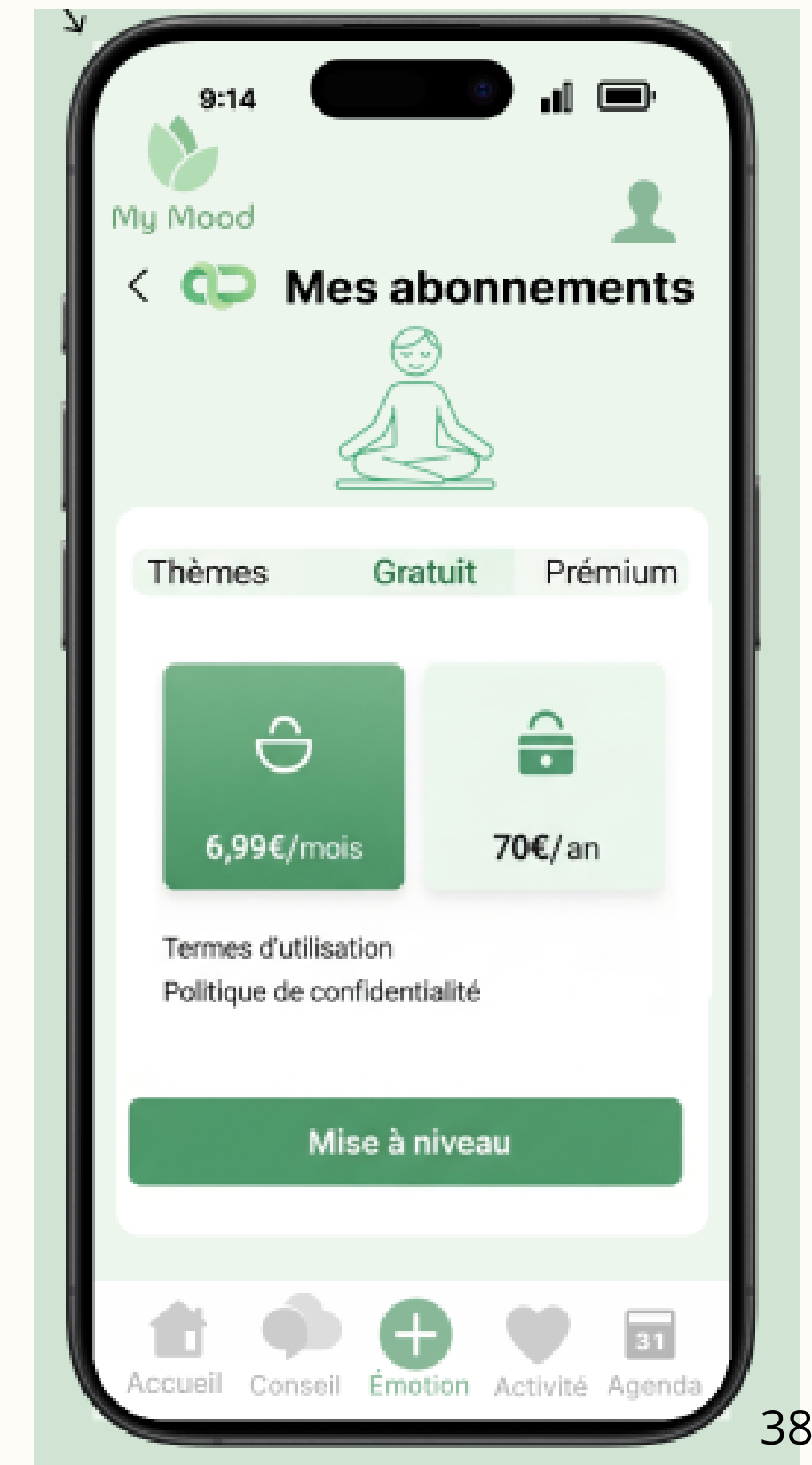
🔓 1. Offre Freemium (Gratuite)

Choix des humeurs (1 fois/jour)
Visualisation historique des humeurs sur 1 semaine
2 activités/ jour au choix (plusieurs activités)
Réalisation du quiz 1 fois/jour
Visualisation de l'analyse du quiz jusqu'à 1 semaine



💎 1. Offre Premium (Payant) à 6.99€/mois et 70€/an

Choix des humeurs en illimité
Visualisation historique des humeurs sans limite de temps
Activités illimité/jour au choix sur plusieurs activités
Réalisation du quiz plusieurs fois/jour
Visualisation de l'analyse du quiz



ABONNEMENTS COMPARAISON

ABONNEMENT FREENIUM



- Choix des humeurs **1 fois par jour**
- Visualisation de l'historique des humeurs **sur 1 semaine**
- Accès à **2 activités bien-être par jour**
- Réalisation du quiz émotionnel **1 fois par jour**
- Visualisation de **l'analyse du quiz sur une semaine**

VS



ABONNEMENT PRENIUM

- Choix des humeurs en **illimité**
- Visualisation de l'historique des humeurs **sans limite de temps**
- Accès **illimité aux activités bien-être**, chaque jour
- Réalisation du **quiz plusieurs fois par jour**
- Visualisation **illimitée des analyses du quiz**

LA LIVRAISON DU SPRINT 2

Ce que nous avons livré

- Un prototype interactif complet sur Figma, simulant notre application *MyMood*
- Les maquettes clés ont également été conçues sur Canva en amont du prototypage.

Objectif atteint

Nous avons désormais un **MVP visuel et fonctionnel** qui permet :

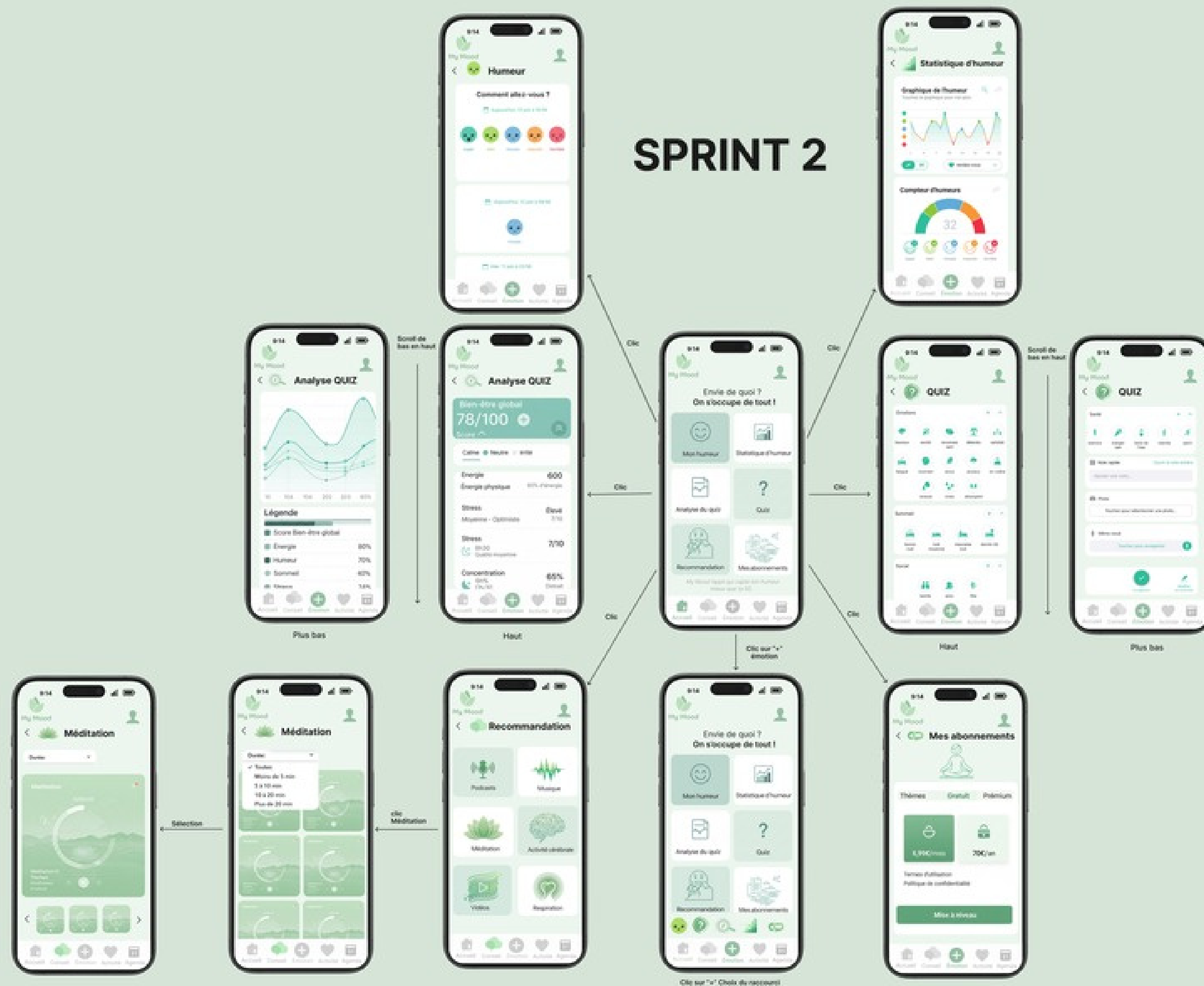
- De choisir et suivre son humeur (*Sprint 1*)
- De répondre à un quizz pour une analyse émotionnelle (*Sprint 1*)
- De recevoir des recommandations personnalisées (*Sprint 2*)
- De visualiser et souscrire aux offres d'abonnement (*Sprint 2*)

Pourquoi cette livraison ?

- Pour valider le design et l'UX à ce stade du projet
- Pour recueillir vos retours et ajuster si besoin
- Pour préparer les futures étapes du développement

Livraison validée par le PO

SPRINT 2



SPRINT 2

FIGMA

AMÉLIORATION CONTINUE



FEEDBACKS



SUPPORT CLIENT (SAV)



CHATBOTS

Objectif DAY5

Les sujets traités :

1

SPRINT RÉTROSPECTIVE

2

PROTOCOLE DE TEST

3

SCÉNARIOS DE TESTS

4

TESTS

5

POST-TEST

6

SYNTHÈSE GÉNÉRALE

7

ROADMAP

LE SPRINT RÉTROSPECTIVE

START

- Adapter les outils si problèmes d'utilisation relevé
- Organiser une courte démo interne en milieu de sprint pour valider l'avancement

STOP

- Avancer chacun de son côté sans synchroniser toutes les tâches en cours
- Commencer le Sprint sans avoir priorisé toutes les User Stories

CONTINUE

- L'équipe a respecté les délais du Sprint
- La communication a été fluide
- Bonne cohésion de travail entre l'équipe UX designer et le lead UX designer
- Prendre le temps de bien faire tous les daily scrum
- Démonstration très détaillée : retour positif des parties prenantes

PROTOCOLE DE TEST

Introduction et Pré-test

Accueil et présentation :

- "Bonjour [Prénom du testeur], et merci beaucoup d'être là aujourd'hui. Nous développons une nouvelle application appelée MyMood et nous aimerions avoir ton avis. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Ton feedback est crucial pour nous aider à l'améliorer."
- "L'objectif est de te faire interagir avec notre maquette. Nous te demanderons de 'penser à haute voix' afin que nous comprenions ton cheminement. Nous prendrons des notes et nous serons là pour toute question technique ou si tu es bloqué, mais nous essaierons de ne pas te guider directement sur la façon d'utiliser l'application."
- "As-tu des questions avant de commencer ?"

Questions Pré-test à poser au testeur :

- "Pour commencer, peux-tu nous parler un peu de ton utilisation des applications mobiles ? (Ex: nombre d'apps utilisées par jour, types d'apps privilégiées)."
- "Quand tu ne sais pas quoi faire ou que tu te sens un peu 'vide', que fais-tu spontanément avec ton téléphone ?"
- "Es-tu familier(ère) avec des applications de bien-être ou de suivi d'humeur ?"

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 1 : Suivi de l'humeur du jour

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir exprimer son humeur actuelle et la valider.
- **Déroulé** : "Imaginez que vous venez d'ouvrir MyMood pour la première fois aujourd'hui. Vous vous sentez d'une certaine humeur. Trouvez comment indiquer à l'application votre humeur du moment."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 1 : Suivi de l'humeur du jour

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir exprimer son humeur actuelle et la valider.
- **Déroulé** : "Imaginez que vous venez d'ouvrir MyMood pour la première fois aujourd'hui. Vous vous sentez d'une certaine humeur. Trouvez comment indiquer à l'application votre humeur du moment."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - B : 2min,
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - B : 2/5 navigation avec les flèches pas intuitive
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - B: erreur de clic (vers le quiz)
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 2 : Réaliser un quiz sur votre état actuel

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir accéder à un quiz et le compléter
- **Déroulé** : "Tu viens de télécharger l'application, tu arrives sur la page d'accueil. Trouve comment passer le quiz pour connaître ton état émotionnel du moment, pour que l'application te propose des activités personnalisées."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 2 : Réaliser un quiz sur votre état actuel

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir accéder à un quiz et le compléter
- **Déroulé** : "Tu viens de télécharger l'application, tu arrives sur la page d'accueil. Trouve comment passer le quiz pour connaître ton état émotionnel du moment, pour que l'application te propose des activités personnalisées."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Temps entre la consigne et le clic sur une recommandation.
 - B : 1min
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle
 - Satisfaction (sur 5) : "À quel point était-il facile de comprendre le quiz présentée par l'application ?"
 - B : 4/5
 - Compréhension de l'analyse : L'utilisateur comprend-il les les questions ?
 - B: Oui
 - Commentaire :

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 3 : Analyse du quiz

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir comprendre l'analyse de son quiz et interpréter les informations présentées.
- **Déroulé** : "Vous avez terminé le quiz et l'application a généré une analyse de votre humeur. Explorez cette analyse afin de mieux connaître votre niveau de bien-être."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Temps entre la consigne et le clic sur une recommandation.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle
 - Satisfaction (sur 5) : "À quel point était-il facile de comprendre l'analyse de votre humeur présentée par l'application ?"
 - Compréhension de l'analyse : L'utilisateur comprend-il les métriques (stress, concentration, etc.) ?
 - Interprétation : L'utilisateur est-il capable de résumer ce que l'analyse lui dit sur son état actuel ?
 - Confiance dans l'analyse : "Cette analyse vous semble-t-elle pertinente par rapport à votre ressenti ?"

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 3 : Analyse du quiz

- **Objectif :** L'utilisateur doit pouvoir comprendre l'analyse de son quiz et interpréter les informations présentées.
- **Déroulé :** "Vous avez terminé le quiz et l'application a généré une analyse de votre humeur. Explorez cette analyse afin de mieux connaître votre niveau de bien-être."
- **Comportements à observer / Métriques :**
 - Temps passé : Temps entre la consigne et le clic sur une recommandation. **B : 1.30min**
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle
 - Satisfaction (sur 5) : "À quel point était-il facile de comprendre l'analyse du quiz présentée par l'application ?"
 - **B : 5/5**
 - Compréhension de l'analyse : L'utilisateur comprend-il les métriques (stress, concentration, etc.) ?
 - **B : Oui**
 - Interprétation : L'utilisateur est-il capable de résumer ce que l'analyse lui dit sur son état actuel ?
 - **B : oui**
 - Confiance dans l'analyse : "Cette analyse vous semble-t-elle pertinente par rapport à votre ressenti ?"

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 4 : Découverte et souscription d'un abonnement

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir trouver les options d'abonnement et simuler une souscription.
- **Déroulé** : "Vous aimez l'application MyMood et vous avez entendu parler d'offres d'abonnement. Trouvez comment accéder aux différentes formules d'abonnement et imaginez que vous souhaitez souscrire à l'offre 'Premium Annuel'."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps pour accéder à l'écran de choix d'abonnement et pour sélectionner une offre.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle.
 - Satisfaction (sur 5) : "La présentation des offres est-elle claire ? Facile à comprendre ?"
 - Clarté du parcours : Y a-t-il des hésitations ou des retours en arrière ?

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 4 : Découverte et souscription d'un abonnement

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir trouver les options d'abonnement et simuler une souscription.
- **Déroulé** : "Vous aimez l'application MyMood et vous avez entendu parler d'offres d'abonnement. Trouvez comment accéder aux différentes formules d'abonnement et imaginez que vous souhaitez souscrire à l'offre 'Premium Annuel'."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps pour accéder à l'écran de choix d'abonnement et pour sélectionner une offre.
 - B : 30s
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle.
 - Satisfaction (sur 5) : "La présentation des offres est-elle claire ? Facile à comprendre ?"
 - B : 5/5
 - Clarté du parcours : Y a-t-il des hésitations ou des retours en arrière ?
 - B : Aucune

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 5 : Navigation à l'aide de la barre de navigation

- **Objectif** : L'utilisateur est capable de se déplacer entre les différentes sections de l'application en utilisant les raccourcis de la barre de navigation
- **Déroulé** : "Vous êtes sur la page du choix de l'abonnement et vous souhaitez choisir votre humeur du jour. Utilisez la barre de navigation pour accéder à la page correspondante"
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 5 : Navigation à l'aide de la barre de navigation

- **Objectif** : L'utilisateur est capable de se déplacer entre les différentes sections de l'application en utilisant les raccourcis de la barre de navigation
- **Déroulé** : "Vous êtes sur la page du choix de l'abonnement et vous souhaitez choisir votre humeur du jour. Utilisez la barre de navigation pour accéder à la page correspondante"
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - **B : 1min**
 - Réussite du scénario : Oui / Non / **Partielle (si aide nécessaire)**.
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - **B : 3/5 Barre de navigation peut visible ou pas intuitive (menu hamburger)**
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, **erreurs de clic**.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

SCÉNARIOS DE TESTS

Scénario 6 : Choisir et réaliser une activité

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir accéder aux recommandations, choisir une activité à pratiquer, la lancer, puis éventuellement enchaîner avec une autre activité.
- **Déroulé** : "Depuis la page d'accueil, accéder aux recommandations faite par l'application. Vous pourrez ensuite choisir le type d'activité que vous souhaitez pratiqué et la durée de celle-ci. A la fin de votre acitivté vous pourrez choisir de poursuivre votre activité par une autre."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

TESTEUR BOUBACAR

Scénario 6 : Choisir et réaliser une activité

- **Objectif** : L'utilisateur doit pouvoir accéder aux recommandations, choisir une activité à pratiquer, la lancer, puis éventuellement enchaîner avec une autre activité.
- **Déroulé** : "Depuis la page d'accueil, accéder aux recommandations faite par l'application. Vous pourrez ensuite choisir le type d'activité que vous souhaitez pratiqué et la durée de celle-ci. A la fin de votre acitivté vous pourrez choisir de poursuivre votre activité par une autre."
- **Comportements à observer / Métriques** :
 - Temps passé : Chronométrer le temps entre la consigne et la validation de l'humeur.
 - B : 2min
 - Réussite du scénario : Oui / Non / Partielle (si aide nécessaire).
 - Satisfaction (sur 5) : "Sur une échelle de 1 à 5, où 5 est très facile, à quel point était-il facile d'indiquer votre humeur ?"
 - B : 4/5 les autres séances de méditation doivent être plus visible
 - Clics et cheminement : Nombre d'écrans visités, chemins empruntés, erreurs de clic.
 - Commentaires : Verbatim sur les icônes, le texte, la clarté.

POST-TEST

Questions ouvertes de post-test

- Qu'as-tu pensé globalement de cette application ?
- Qu'est-ce qui t'a marqué le plus pendant l'utilisation ?
- As-tu trouvé l'expérience fluide, ou y a-t-il eu des moments de confusion ?
- Qu'est-ce que tu améliorerais en priorité ?
- Si tu pouvais changer un seul élément de l'application, lequel serait-ce ?

TESTEUR BOUBACAR

Synthèse post-test

Intégration plus visible les activités supplémentaires (carrousel en dessous de l'activité)

Barre de navigation sous forme de "menus hamburger" ou quelque de plus visible

Ajouter une page concernant les différents abonnements

Développer une navigation plus intuitive sur l'application

Charte graphique : ajout de nouvelles couleurs pour différencié certains éléments importants

TESTEUR HOUSSAM

Retour d'expérience utilisateur

Houssam est un utilisateur très connecté, utilisant environ une dizaine d'applications par jour, principalement des réseaux sociaux et des applications de mini-jeux. Il regarde également fréquemment des vidéos sur YouTube.

Lorsqu'il s'ennuie ou se sent fatigué, son réflexe est de "scroller" sur les réseaux sociaux. Il recherche alors du contenu qui non seulement capte son intérêt, mais lui apporte aussi un certain repos, lui permettant d'oublier sa fatigue.

Il est important de noter qu'il n'a pas d'expérience préalable avec les applications de suivi d'humeur ou de bien-être.

Comportement observé scénario 1 : Suivi de l'humeur du jour

- Temps passé : 2 min
- Réussite du scénario : Oui
- Satisfaction (sur 5) : 5/5
- Clics et cheminement : Démarrage sur la page d'accueil, puis arrivée sur la page humeur, sélection de l'émotion
- Commentaires : navigation intuitive, claire et jolie

Comportement observé scénario 2 : Réaliser un quiz sur votre état actuel

- Temps passé : 2 min 30
- Réussite du scénario : Partiellement
- Satisfaction (sur 5) : 3/5
- Compréhension de l'analyse : compréhensible mais trop d'informations d'un coup, peut perdre l'utilisateur dans son choix

Comportement observé scénario 3 : Analyse dy quiz

- Temps passé : 2 min 10
- Réussite du scénario : Partiellement
- Satisfaction (sur 5) : 3/5
- Compréhension de l'analyse : difficulté à comprendre à cause des nuances de couleurs trop similaires + doublons d'informations
- Interprétation : résume bien son état actuel

TESTEUR HOUSSAM

Synthèse post-test

Globalement, le testeur a perçu l'application comme **intuitive, agréable et visuellement attrayante**, notant une bonne cohérence de la charte graphique et une facilité de compréhension du parcours utilisateur.

Ce qui l'a le plus marqué est **l'accessibilité de la page d'accueil**. L'expérience a été jugée fluide dans l'ensemble, bien qu'il y ait eu un **léger moment de confusion au niveau du quiz** dû à des couleurs trop similaires.

S'il devait changer une chose, le testeur souhaiterait **ajouter plus de couleurs** et **différencier davantage chaque module visuellement**, en particulier pour mieux identifier les émotions. Il suggère également d'**éviter de surcharger les modules** (comme le quiz) avec trop d'informations d'un coup.

SYNTHESE GENERALE

Synthèse post-test

Points positifs identifiés

- Charte graphique globalement bien perçue : Les utilisateurs trouvent l'application visuellement attrayante, avec une bonne cohérence graphique.
- Parcours fluide : L'accueil est jugé accessible et simple à comprendre, ce qui facilite l'entrée dans l'expérience.

Quiz apprécié : Le principe du quiz est bien compris

Problèmes et points d'amélioration récurrents

- UI / Design :

Manque de différenciation visuelle :

Les couleurs sont trop similaires, ce qui provoque une confusion entre modules

Nécessité d'ajouter des couleurs distinctes pour identifier plus facilement les émotions ou fonctionnalités.

- Navigation :

Navigation peu intuitive par moments :

Demande d'une barre de navigation plus claire : manque de compréhension des icônes et des raccourcis disponibles

Proposition d'un carrousel ou d'un affichage plus évident des activités supplémentaires.

- Contenu :

Surcharge d'informations :

Le quiz ou certaines pages contiennent trop d'informations d'un coup, rendant la lecture difficile.

Fonctions attendues :

- Ajouter une page pour les abonnements (peut-être en lien avec une future offre freemium).
- Besoin de rendre certains éléments interactifs plus visibles (actions, modules à cliquer, etc.)

SYNTHESE GENERALE

Actions prioritaires

Actions à très forte valeur client (Priorité 1 – immédiates)

Doivent être implémentées avant le lancement

- Ajouter des couleurs différenciées pour chaque module → renforce la lisibilité
- Alléger les écrans surchargés → meilleure compréhension immédiate

Actions à forte valeur mais moins urgentes (Priorité 2 – court terme)

- Mise en place d'un menu clair ou hamburger
- Ajouter une fonction "activité complémentaire" plus visible (carrousel)

Actions à valeur modérée (Priorité 3 – optionnelles à court terme)

Apportent un plus, mais pas essentielles à l'expérience de base

- Ajout d'une page sur les abonnements (si pas de monétisation immédiate)

Date	12/06/25	13/06/2025	S+2	M+1	M+2	T+1
Nom du release	Sprint 1	Sprint 2	Sprint 3	Sprint 4	Sprint 5	Sprint 6
Objectifs	Permettre une première analyse émotionnelle à partir des entrées utilisateurs.	Terminer le MVP et le proposer en test utilisateurs (interne) Concevoir et finaliser les maquettes intéreactives des écrans liés à la découverte des activités, l’affichage des abonnement et l’interface de paiement	Finalisation du MVP suite aux améliorations identifiées lors des tests utilisateurs (interne)	Rendre disponible une V2 avec des fonctionnalités de tchat IA et un partage audio, texte et vidéo	Finaliser la V2 avec les modifications Permettre à l'utilisateur de consulter l'espace "Conseil" et de se connecter à des apps tiers	Permettre à l'utilisateur de paramètre l'application selon ces préférences
Fonctionnalités	• Consulter l'historique de mes humeurs • Choisir à tout moment mon humeur • Répondre à un quizz (plusieurs facteurs) • Analyse du quizz	• Recommandations d'activités de genres différentes avec tri par durée • Visualisation choix abonnement • Souscription aux offres • Quiz et analyse du quiz • Choix à tout moment de son humeur	• Refonte de l'affichage des résultats du quiz et de la barre de navigation (clarification) • Application d'une charte couleur différenciée par module • Simplification des écrans surchargés	• Converser avec une IA • Partager mon ressenti quotidien via texte, audio ou vidéo	• Sauvegarder conseils en favoris • Partage de conseil • Connecter mon compte Google Fit ou autres comptes de suivi physique • Connecter mon compte Spotify ou autre compte de divertissement	• Paramétrage de l'analyse faciale et/ou vocale • Personnaliser son compte • En respectant la charte graphique et le parcours utilisateurs de l'application • Mise en place de la sécurité des données
KPIs	-Engagement (DAU, durée moyenne de session) -Satisfaction client (CSAT; NPS) -Abandon (taux d'abandon du quiz; page avec le + fort taux de sortie	- Qualité des maquettes (conformité DoD) - Feedback positif initial des utilisateurs sur MVP - % de parcours scénarios réussis	-Taux de satisfaction utilisateur sur l'analyse du quiz -% d'utilisateurs qui indiquent l'application lisible -% d'utilisateurs déclarant que la navigation est claire	- % d'utilisateurs estimant que l'IA comprend bien leur ressenti -Taux d'utilisation du partage émotionnel au quotidien -Score de satisfaction sur les échanges avec l'IA	-Taux de partage de conseils - % d'utilisateurs ayant connecté au moins 1 app tierce -Nombre moyen de conseil mis en favoris -taux de refus de connexion à un service tier	-Impact sur l'expérience utilisateur (taux de rétention) -Satisfaction client (CSAT post-personnalisation; taux de feedback).

Fin du projet

