

CAHIER DES CHARGES

LA JOURNALISATION DES RÊVES

UNE SOLUTION NUMÉRIQUE POUR
JOURNALISER SES RÊVES

EMMA PIQUAND — PROJET DE FIN D'ÉTUDE M2
2023 / LYON YNOV CAMPUS



SOMMAIRE

01

PRÉSENTATION DU BESOIN

CONTEXTE DU PROJET	P.05
LA DEMANDE CLIENT	P.11
ÉTUDE DE MARCHÉ	P.14
OBJECTIFS & BESOINS	P.19
PRÉSENTATION DES ACTEURS	P.21

03

PRÉSENTATION DE LA SOLUTION

INVENTAIRE DES CONTENUS	P.38
ARBORESCENCE	P.41

02

PÉRIMÈTRE DU PROJET

RECOMMANDATIONS	P.27
CONTRAINTES DU PROJET	P.29
ANALYSE DES RISQUES	P.32
LIVRABLES DU PROJET	P.34
RÉCAPITULATIF DE LA SOLUTION	P.36

04

ORGANISATION DU PROJET

MÉTHODE & ORGANISATION	P.43
BUDGÉTISATION	P.44
PLANIFICATION	P.47

05

CONTACT

P.48

06

ANNEXES

P.49

PRÉLUDE

Dans le cadre de mon projet de dernière année de mastère en Direction Artistique, spécialité UX/UI, à Lyon Ynov Campus, nous nous engageons à concevoir une solution numérique en réponse à un besoin spécifique. Ce cahier des charges joue un rôle essentiel en marquant le point de départ de notre projet, guidant ainsi la réalisation de cette solution selon la thématique que nous avons choisie.

Pour ce projet, mon rôle s'articule autour de la conception d'une solution novatrice pour le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon, dont la thématique centrale est la journalisation des rêves. En tant que directrice artistique et designer UX/UI indépendante, ma mission consiste à prendre en charge l'intégralité de la direction artistique du projet, ainsi que la conception UX et UI de la solution.

PARTIE 01

PRÉSENTATION DU BESOIN



CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

PRÉSENTATION DES ACTEURS



LA PRATIQUE DE LA JOURNALISATION DES RÊVES

Notre vie onirique est riche et fascinante, peuplée de mondes intérieurs où nos pensées et émotions se dévoilent sous une forme souvent insaisissable et mystérieuse.

Pourtant, cette vie onirique est souvent éphémère, se dissipant comme la brume du matin au réveil. C'est ici que réside la quête qui habite l'homme depuis l'Antiquité : la quête de capturer, de comprendre et de conserver ces fragments fugaces de nos rêves.

Un certain travail est nécessaire afin de retirer tous les bénéfices de notre vie onirique. Il débute par des techniques de base empêchant nos rêves de sombrer dans l'oubli dès le réveil : la journalisation de nos rêves. Celle-ci permet de préserver cette expérience éthérée, de la fixer sur le papier ou dans le monde numérique, de la rendre tangible. C'est une pratique ancienne qui traverse les siècles, allant des manuscrits anciens aux applications mobiles modernes. La journalisation des rêves nous offre un moyen de préserver nos voyages oniriques, de documenter les images éphémères qui traversent notre sommeil, et de nous connecter plus profondément à cette partie mystérieuse de nous-mêmes.

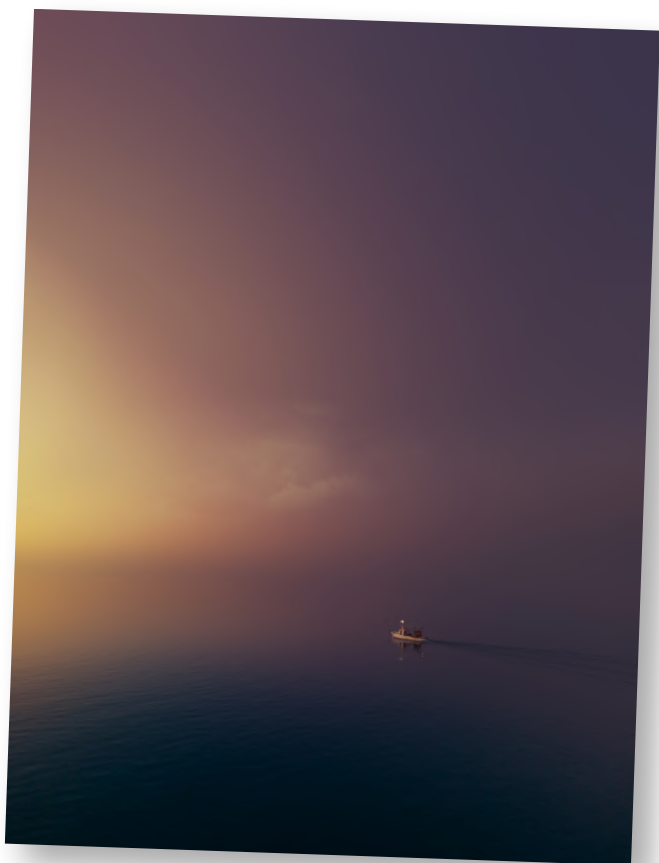
CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

PRÉSENTATION DES ACTEURS



UN INTÉRÊT CROISSANT POUR NOTRE VIE ONIRIQUE

La journalisation et l'étude des rêves demeurent des sujets scientifiques qui possèdent encore de nombreux mystères à dévoiler. Ces disciplines ont connu des avancées notables grâce à des méthodes scientifiques récentes et indissociables de l'étude du sommeil. La découverte du sommeil REM dans les années 1950 a marqué une étape majeure dans la recherche sur les rêves, offrant de nouvelles perspectives pour comprendre cette dimension complexe de notre vie nocturne.

Cependant, au-delà de l'aspect scientifique, la journalisation des rêves et l'exploration de notre vie onirique sont également influencées par des facteurs socioculturels et des évolutions de la société. Au cours des dernières décennies, notre société a profondément évolué. Depuis les années 1960 et 1970, une quête inlassable de bien-être et de santé mentale a pris racine, émergeant du mouvement de la contre-culture. Les individus ont cherché la paix intérieure, l'épanouissement personnel et des modes de vie alternatifs pour trouver un équilibre dans un monde en évolution. Ainsi le bien-être mental, la spiritualité, et la psychologie prennent une place importante dans la vie des hommes. Fin 2019, La pandémie de COVID-19 a renforcé cette quête de bien-être et a mis en avant l'importance de l'interprétation des rêves comme outil thérapeutique.

CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

PRÉSENTATION DES ACTEURS

LES BIENFAITS DE LA JOURNALISATION DES RÊVES

De plus en plus, les rêves sont reconnus pour leurs nombreux bienfaits, allant de la résolution de problèmes à l'expression artistique. Cette évolution des mentalités a donné naissance à des projets innovants, comme celui que nous envisageons.

STIMULATION DE LA CRÉATIVITÉ ET RÉOLUTION DE PROBLÈMES

Pendant le sommeil REM, de nouvelles connexions mentales se forment, facilitant la résolution de problèmes.

TRAITEMENT DES ÉMOTIONS

Les rêves réactivent les souvenirs émotionnels de la journée dans un cerveau sans hormone du stress, aidant à détacher les souvenirs des charges émotionnelles douloureuses.

THÉRAPIE NOCTURNE

Il existe une hypothèse selon laquelle les rêves jouent un rôle de «thérapie nocturne». Pendant le sommeil REM, le cerveau revisite les souvenirs émotionnels sans hormones de stress, ce qui peut modifier leur impact émotionnel. Ainsi, les rêves peuvent aider à se souvenir des événements importants de la vie en atténuant leur charge émotionnelle.

INFLUENCE SUR LA PERCEPTION ÉMOTIONNELLE À L'ÉTAT D'ÉVEIL

La qualité du sommeil REM et la capacité de rêver influencent la perception et la compréhension des émotions pendant l'état d'éveil. Un bon sommeil améliore la reconnaissance émotionnelle.

CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

PRÉSENTATION DES ACTEURS

QUELQUES CHIFFRES...

80 à 90%

d'entre nous peuvent raconter un rêve en cas de réveil soudain pendant le sommeil paradoxal. 50 à 75% en cas de réveil à un autre moment de la nuit. Une petite fraction de la population générale affirme ne jamais rêver. 0,38% affirment n'avoir jamais rêvé de toute leur vie.

Source : <https://www.inserm.fr/actualite/preuve-tout-monde-reve/>

On peut constater que la majeure partie de la population expérimente des rêves, bien que le souvenir de ces rêves puisse varier considérablement d'une personne à l'autre en fonction du moment du réveil et de la phase du sommeil.

95 %

de toute l'activité mentale du rêve est oubliée.

Allan Hobson, neuropsychiatre américain.

Source : L. Crespin, Rêve et conscience, Classiques Garnier, 2020, p.24.

= Cette statistique souligne l'importance de saisir et conserver les rêves pour une exploration ultérieure. Elle met en évidence le fait que la majeure partie de ce qui se passe dans un rêve est rapidement oubliée après le réveil. Cela signifie que des informations potentiellement importantes, telles que des émotions, des thèmes récurrents, des symboles, et des éléments du subconscient, sont perdus.

CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

PRÉSENTATION DES ACTEURS

PROBLÉMATIQUE

La journalisation des rêves ouvre des perspectives intéressantes pour la psychologie et la science neurologique. Elle constitue un moyen d'explorer les émotions et de favoriser le bien-être mental. C'est ainsi que l'on peut se demander comment « saisir » ces précieux instants éphémères et les « conserver » pour une exploration ultérieure. Et comment surmonter les freins et les distractions de notre société moderne pour « maintenir » une pratique régulière d'enregistrement de ses rêves. C'est dans cette quête que se pose la problématique suivante :

Comment créer une expérience numérique incitative, à la fois accessible et séduisante, pour aider les utilisateurs novices à journaliser leurs rêves de manière régulière et efficace ?

CONTEXTE DU PROJET

LA DEMANDE CLIENT

ÉTUDE DE MARCHÉ

OBJECTIFS & BESOINS

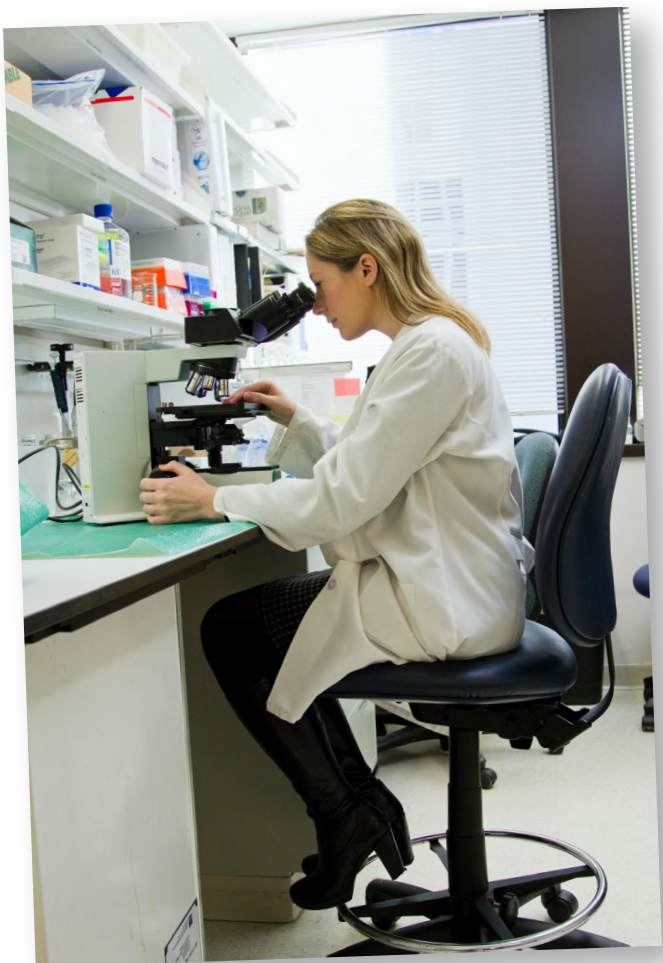
PRÉSENTATION DES ACTEURS

LE RÔLE DE LA TECHNOLOGIE DANS LA CONSERVATION DES RÊVES

La spécificité de notre temps est intéressante. Autrefois, pour se souvenir, nous faisons un nœud à nos mouchoirs (pratique mnémotechnique popularisée au XIXe siècle, désignant une action permettant de se rappeler que l'on doit faire ou ne surtout pas oublier quelque chose). Aujourd'hui, nous avons la fonction "rappel", de notre smartphone, qui se souvient à notre place. Cette évolution dans notre façon de gérer nos souvenirs reflète l'influence croissante de la technologie dans notre vie quotidienne. Dans le contexte de la conservation des rêves, ces avancées technologiques offrent un moyen moderne et pratique de capturer les fragments éphémères de notre vie nocturne, contribuant ainsi à la compréhension de l'activité mentale et à l'amélioration du bien-être mental.

La technologie devient un partenaire inestimable dans la préservation et l'exploration des expériences oniriques, permettant aux individus de saisir ces moments fugaces et de les conserver pour une réflexion ultérieure.





Centre de Recherche
Neurosciences Lyon

LA DEMANDE CLIENT

Le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon reconnaît l'importance de la journalisation des rêves pour la psychologie et la science neurologique. Il possède une unité de recherche spécialisée dans l'étude des processus cognitifs.

Le laboratoire souhaiterait développer une solution numérique qui permettrait de journaliser les rêves de façon régulière, accessible et engageante, pour des utilisateurs novices et curieux de leur vie onirique. Cette solution lui permettrait de constituer une base de données oniriques à des fins de recherche scientifiques, tout en contribuant à la prévention du bien-être mental et à l'exploration des émotions à travers la journalisation des rêves.

ÉVALUATION DU BESOIN

Après avoir minutieusement pris en compte la demande de notre client, nous avons rapidement compris l'importance de procéder à une évaluation approfondie pour appuyer le besoin. La demande du client vise à créer un outil qui serait à la fois un moyen de capturer les rêves de manière efficace pour les utilisateurs novices, mais qui aurait également une portée plus large en contribuant à la recherche scientifique, à la prévention du bien-être mental, ainsi qu'à l'exploration des émotions grâce à la journalisation des rêves.

Ainsi, pour mieux cerner les besoins et les attentes des utilisateurs potentiels, ainsi que pour déterminer la viabilité de la solution proposée, nous avons pris l'initiative de concevoir un questionnaire exhaustif.

Le questionnaire était structuré de manière à explorer différents aspects clés, tels que les préférences en matière d'expérience utilisateur, les besoins spécifiques, les fonctionnalités souhaitées, et les préoccupations éventuelles concernant la confidentialité et la sécurité des données

[VOIR LE QUESTIONNAIRE](#)

Pour voir l'analyse détaillée des résultats du questionnaire :

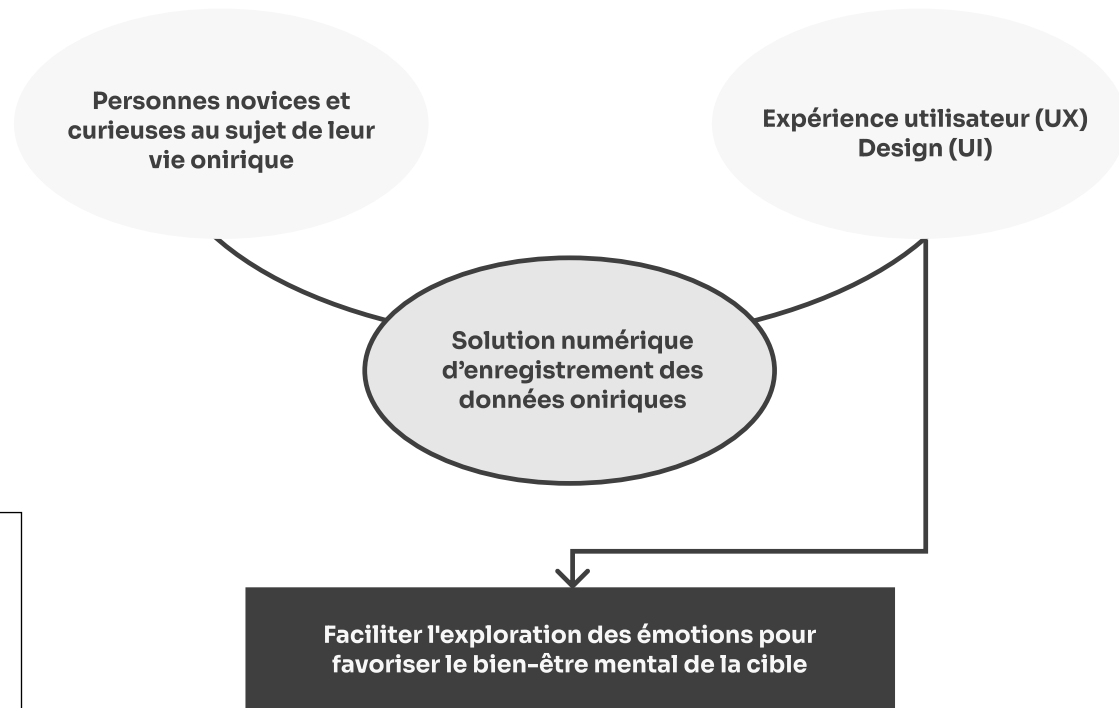
[VOIR ANNEXE 1 / P.50](#)

SYNTHÉTISATION DU QUESTIONNAIRE

En résumé, les répondants, en majorité jeunes adultes, montrent un fort intérêt pour une application de journalisation des rêves. Leur principale motivation pour tenir un journal de rêves est la curiosité, suivie de la compréhension de leurs rêves. Une grande proportion exprime un intérêt initial pour se souvenir de leurs rêves, plutôt que pour leur interprétation. Les fonctionnalités les plus importantes pour une telle application sont les analyses des rêves, un système intuitif d'enregistrement des rêves, et la possibilité de contribuer à la recherche scientifique.

FORMULATION DU BESOIN

Cette solution numérique d'enregistrement des données oniriques rend service aux personnes novices et curieuses au sujet de leur vie onirique en agissant sur l'expérience utilisateur (UX) et le design (UI) afin de faciliter l'exploration des émotions pour favoriser le bien-être mental des utilisateurs.



Expression du besoin : le diagramme « bête à cornes »

ANALYSE CONCURENTIELLE

L'objectif de cette analyse concurrentielle est d'évaluer les solutions actuellement présentes sur le marché qui sont conçues pour faciliter la journalisation des rêves par les utilisateurs.

Cette évaluation englobe l'analyse des interfaces conviviales, des fonctionnalités de motivation, des systèmes de structuration des rêves, ainsi que la prise en compte des principes de confidentialité et de protection des données des utilisateurs.

L'examen de ces solutions existantes permettra d'identifier les lacunes et les besoins non satisfaits par les services actuellement disponibles, offrant ainsi des opportunités d'innovation et de différenciation pour le solution.

De plus, cette démarche contribuera à une meilleure compréhension des préférences, des attentes et des besoins des utilisateurs en ce qui concerne la journalisation des rêves.

PRÉSENTATION DES CONCURRENTS

ONIRI est une application IOS qui permet de tenir un journal de rêves, d'analyser ses rêves et qui nous apprend à faire des rêves lucide. C'est une entreprise créée en 2014, par Jean-Baptiste Beau, jeune diplômé de l'École Polytechnique fédérale de Lausanne d'un master en management des technologies et entrepreneuriat. Cette société est enregistrée en Suisse dont le siège social est EPFL Innovation Park, Bâtiment C, 1015 Lausanne. C'est une application disponible uniquement sur IOS (une version bêta existe sur Android).

DREAMBOARD est un service web (il existe aussi une application disponible sur IOS et Android, mais très peu utilisé) qui permet aussi d'enregistrer et d'analyser ses rêves. Créé en 2013, son siège social se situe à Morpheus Health, Inc. - 433 California Street, San Francisco, CA 94104 États-Unis.

RÊVES est une application qui permet d'enregistrer et d'analyser ses rêves. Elle permet aussi de pouvoir identifier les signes récurrents. C'est une application créée par The Lost Project une petite équipe de développement de logiciels basée au Tessin, la région italophone de la Suisse. Ils sont spécialisés dans le développement d'applications pour iPhone, iPad et Mac. C'est donc une application disponible uniquement sur IOS.

MATRICE CONCURRENTIELLE : LES DIFFÉRENTS CRITÈRES D'ANALYSES

Pour recueillir des informations pertinentes pour ce benchmark, nous avons mis en place une grille d'analyse comprenant les éléments que vous pourrez retrouver dans l'annexe.

VOIR ANNEXE 2 / P.51

BENCHMARK CONCURRENTIEL

Nous avons procédé à une analyse détaillée de chaque point de la grille d'analyse afin de fournir une évaluation complète et approfondie de chaque aspect et de chaque concurrent :

VOIR ANNEXE 3 / P.52 À 55

MAPPINGS CONCURRENTIELS

À partir de cette analyse approfondie, nous avons réalisé deux mappings concurrentiels afin de visualiser le positionnement de nos concurrents, et d'identifier les niches et opportunités. Pour les réaliser, nous avons retenu les 4 critères suivants :

- la simplicité de l'interface face à l'engagement et la motivation ;
- le modèle économique face à la profondeur des fonctionnalités.

VOIR ANNEXE 4 / P.56

SYNTHÈSE DE L'ENVIRONNEMENT CONCURRENTIEL

En conclusion, après avoir examiné les positions des concurrents Oniri, Dreamboard et Rêves, il est possible de tirer plusieurs observations. Oniri se distingue en tant que solution complète et conviviale, offrant une gamme étendue de fonctionnalités pour la journalisation des rêves. Cependant, cela se reflète également dans son coût plus élevé par rapport aux autres concurrents. Dreamboard, bien qu'il soit gratuit, souffre d'un manque de fonctionnalités avancées qui peuvent limiter son attrait pour les utilisateurs à la recherche d'une expérience plus approfondie. Rêves propose des fonctionnalités intéressantes, mais l'interface peu conviviale peut constituer un obstacle à son adoption généralisée.

Malheureusement, aucun des trois concurrents ne parvient à offrir une expérience utilisateur suffisamment engageante pour encourager les utilisateurs novices à enregistrer leurs rêves de manière régulière et efficace.

ANALYSE SWOT

FORCES

Polyvalence des objectifs	La solution vise à la fois la recherche scientifique et le bien-être mental, ce qui la rend adaptable à un large éventail d'utilisateurs et d'usages.
Appui scientifique	Constitution d'une base de données oniriques à des fins de recherche scientifique, renforçant ainsi son utilité pour le domaine de la science, et sa crédibilité auprès des utilisateurs.
Accessibilité et pédagogie	La solution se veut accessible à tous grâce à une approche pédagogique pour aborder un sujet complexe, rendant ainsi la journalisation des rêves plus compréhensible pour les utilisateurs novices.

OPPORTUNITÉS

Collaborations scientifiques	La possibilité de constituer une base de données oniriques peut attirer des chercheurs et des institutions, ouvrant la voie à des partenariats et à des projets de recherche collaboratifs.
Bien-être mental en hausse	La solution s'inscrit dans une tendance croissante en faveur de la santé mentale et de la psychologie positive, offrant des opportunités pour promouvoir le bien-être des utilisateurs.

FAIBLESSES

Concurrence moyenne sur la journalisation	3 concurrents proposent des solutions permettant de journaliser ses rêves. La solution devra se démarquer sur l'expérience UX/UI pour être compétitive.
Exigences de confidentialité et de sécurité	La collecte et le stockage de données oniriques peuvent soulever des questions de confidentialité et de sécurité, nécessitant une gestion adéquate des données.
Cible spécifique	La solution s'adresse principalement à un public intéressé par l'exploration de ses rêves, ce qui peut limiter son attrait auprès d'une audience plus large. La portée potentielle de la solution peut être réduite en raison de cette spécificité.

MENACES

Protection des données	Les préoccupations croissantes concernant la confidentialité et la sécurité des données peuvent constituer une menace si des failles de sécurité ou des violations de la vie privée surviennent.
Évolution des tendances	Les préférences des utilisateurs et les tendances en matière d'applications numériques peuvent évoluer rapidement, obligeant la solution à s'adapter en permanence pour rester pertinente.

CONCLUSION

En conclusion de cette étude de marché, nous avons trois concurrents proposant des solutions permettant de journaliser ses rêves avec plus ou moins de fonctionnalités. La solution doit donc se démarquer sur l'expérience & l'interface utilisateur pour être compétitive.

Cependant, il n'existe actuellement aucune concurrence directe proposant un appui scientifique, pour renforcer la crédibilité de la journalisation des rêves, et le partage d'une base de donnée onirique pour les chercheurs scientifiques. Le laboratoire aspire donc à développer une solution numérique unique qui réponde à un ensemble spécifique de besoins, à la fois pour la recherche scientifique et pour le bien-être mental des utilisateurs.

Cette solution vise à encourager la journalisation régulière des rêves, ce qui est un défi majeur pour de nombreuses personnes. La plupart des applications de journalisation des rêves existantes ne parviennent pas à fournir une expérience suffisamment engageante pour maintenir une pratique régulière. En outre, notre solution se distingue en étant à la fois accessible et attrayante pour les utilisateurs novices, éliminant ainsi les obstacles courants qui empêchent de nombreuses personnes de s'engager dans la journalisation des rêves.

De plus, elle sert un double objectif en contribuant à la constitution d'une base de données oniriques à des fins de recherche scientifique, élargissant ainsi les horizons de l'exploration des rêves et de l'analyse des émotions. En somme, la combinaison de ces éléments uniques place notre solution dans une position inégalée sur le marché, en offrant une expérience numérique novatrice pour la journalisation des rêves, répondant à des besoins multiples et distincts.

OBJECTIFS SMART

Spécifique (<i>Specific</i>)	- Créer une solution numérique pour l'enregistrement des rêves, permettant d'explorer les émotions et de favoriser le bien-être mental. - Concevoir une interface utilisateur engageante, incitative et accessible.
Mesurable (<i>Measurable</i>)	- Recueillir un minimum de 1000 enregistrements de rêves au cours des 6 premiers mois après le lancement. - Obtenir un taux de satisfaction des utilisateurs d'au moins 85 %, mesuré par des enquêtes de satisfaction.
Atteignable (<i>Achievable</i>)	- Disposer d'une équipe de développement et de conception UX/UI compétente pour réaliser le projet. - Avoir un budget alloué pour le développement de la solution.
Pertinent (<i>Relevant</i>)	- Répondre aux besoins du Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon en fournissant une base de données oniriques de qualité . - Contribuer à l'avancement de la recherche neuroscientifique en facilitant la collecte de données oniriques. - Contribuer à l'amélioration du bien-être mental des utilisateurs en les aidant à explorer leurs émotions à travers l'enregistrement de leurs rêves.
Temporellement défini (<i>Time-bound</i>)	- Lancer la solution numérique dans un délai de 12 mois à partir de la date de début du projet. - Effectuer des mises à jour et des améliorations en fonction des retours des utilisateurs dans les 6 mois suivant le lancement initial.

RÉSUMÉ DES BESOINS UTILISATEURS & LEURS FONCTIONNALITÉS ATTENDUES

En intégrant les fonctionnalités (dans le tableau ci-joint) à la solution numérique, celle-ci se distinguera en offrant une expérience scientifique, conviviale et engageante pour la journalisation des rêves, tout en contribuant de manière significative à la recherche en neurosciences et au bien-être mental des utilisateurs. Cette combinaison d'éléments positionnera la solution en tant que leader sur le marché, répondant aux besoins variés de manière inégalée.

VOIR ANNEXE 5 / P.57

COMMANDITAIRE

Le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon (CRNL) est un acteur majeur dans le domaine de la recherche sur le sommeil, l'éveil et les états de conscience altérés.

Au CRNL, les équipes se concentrent sur la recherche concernant le sommeil, le réveil et comment notre cerveau fonctionne pendant ces moments. Ils étudient tout, des petites choses dans nos cellules et molécules à la manière dont nos cerveaux se connectent, bougent et réagissent. En plus de cela, ils essaient de comprendre comment notre environnement, notre comportement et notre biologie influencent notre état de veille. Par exemple, ils s'intéressent à notre horloge interne (horloge circadienne), à la façon dont nos sens affectent notre sommeil et à l'impact de notre mode de vie sur la qualité de notre sommeil.

Le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon organise également des événements tels que la « Journée du Sommeil et de la Conscience » pour favoriser les interactions entre ses équipes et d'autres laboratoires de la région lyonnaise. Cette approche collaborative renforce la position du CRNL en tant que centre de recherche de premier plan dans le domaine de la neurosciences, en particulier en ce qui concerne le sommeil, l'éveil et les états de conscience altérés.

RÔLE DU COMMANDITAIRE

1 — Initiateur du projet

Le laboratoire de Lyon a été à l'origine de la demande de ce projet en reconnaissant l'importance de la journalisation des rêves pour la psychologie et la science neurologique.

2 — Financement

Il assume la responsabilité financière du projet. Il fournit les ressources nécessaires pour le développement de la solution numérique, y compris les budgets alloués aux concepteurs, aux chercheurs et aux techniciens.

3 — Expertise scientifique

Il apporte une expertise considérable dans le domaine de la neuroscience et de la recherche onirique. Ses chercheurs contribuent à la définition des besoins et des objectifs du projet, en veillant à ce qu'il réponde aux normes scientifiques et éthiques les plus élevées.

4 — Accès aux participants

Le laboratoire de Lyon peut fournir un accès à un groupe de participants potentiellement intéressés à enregistrer leurs rêves pour la recherche. Cela garantit que la solution numérique sera testée et utilisée par le public cible, ce qui est essentiel pour son succès.

5 — Supervision et évaluation

Le laboratoire de Lyon est responsable de la supervision et de l'évaluation du projet tout au long de son développement. Il veille à ce que les objectifs soient atteints et que les résultats soient en ligne avec les attentes scientifiques.

CIBLE

En se basant sur les conclusions du questionnaire préalablement mené et la définition claire du contexte, voici le public visé par la solution :

VOIR ANNEXE 6 / P.58

RÔLE DE LA CIBLE

1 — Utilisation de la Solution

Les membres de la cible seront les principaux utilisateurs de la solution numérique. Ils seront chargés d'enregistrer leurs rêves à l'aide de l'application et d'explorer les fonctionnalités offertes.

2 — Retour d'Information

Les utilisateurs potentiels joueront un rôle crucial en fournissant des commentaires, des évaluations et des retours d'expérience sur l'utilisation de la solution. Leurs retours aideront à améliorer la convivialité, l'engagement et l'accessibilité de l'application.

3 — Participation à la Recherche

En enregistrant leurs rêves, les membres de la cible contribueront à la constitution de la base de données oniriques, qui sera utilisée à des fins de recherche scientifique. Leur participation est essentielle pour que le projet atteigne ses objectifs de recherche.

4 — Test de la Solution

Les utilisateurs potentiels pourraient être sollicités pour tester des versions bêta ou prototypes de la solution numérique, ce qui permettra de détecter des problèmes potentiels et de garantir que l'application répond aux besoins de la cible.

ÉQUIPE PROJET - 1/2



UN DESIGNER UX/UI

Il sera responsable de la conception de l'expérience utilisateur (UX) et de l'interface utilisateur (UI) de l'application. Cette expertise comprend la création de wireframes, de maquettes et de prototypes interactifs, ainsi que l'optimisation de l'expérience utilisateur pour une utilisation intuitive et attrayante.



UN DIRECTEUR ARTISTIQUE

Il créera l'identité visuelle, de l'esthétique et de l'expérience sensorielle de l'application. En passant du naming, au branding, de l'identité visuelle de l'application à la communication de celle-ci sur divers canaux.



DES DÉVELOPPEURS BACK-END & FRONT-END

Pour le développement d'applications mobiles (iOS, Android) ils seront nécessaires pour mettre en œuvre les fonctionnalités de l'application sur les différentes plateformes mobiles.



DES EXPERTS SCIENTIFIQUES

Ils aideront à la conception des questionnaires et des protocoles de journalisation des rêves. Leurs connaissances et leur expérience dans la collecte de données oniriques peuvent aider à définir les bonnes pratiques et à optimiser la qualité et la pertinence des enregistrements. Il contribuera à l'analyse des données recueillies par l'application. Leurs compétences en analyse statistique et en interprétation des rêves peuvent aider à identifier des modèles, des tendances et des corrélations dans les enregistrements oniriques, ce qui peut enrichir l'expérience des utilisateurs.



UN DÉVELOPPEUR SPÉCIALISÉ DANS L'INTÉGRATION DE FONCTIONNALITÉS SOCIALES

Il sera chargé de mettre en place les interactions sociales de l'application, permettant aux utilisateurs de partager leurs rêves, d'interagir avec d'autres utilisateurs et de participer à une communauté en ligne.

ÉQUIPE PROJET - 2/2



UN DATA ANALYSTE

Il sera chargé de développer les outils et les algorithmes nécessaires pour analyser les données collectées à partir des rêves enregistrés. Cette expertise permettrait de détecter des motifs récurrents, d'extraire des informations pertinentes et de fournir des visualisations des données pour améliorer la compréhension des rêves.



UN EXPERT EN SÉCURITÉ DES DONNÉES

Mais aussi en protection de la vie privée, il sera essentiel pour garantir que l'application respecte les normes de sécurité et de confidentialité. Ils seraient responsables de la mise en place de mesures de sécurité robustes pour protéger les données personnelles des utilisateurs et de s'assurer que l'application est conforme aux réglementations en vigueur.



UN GAME DESIGNER

Il sera responsable de la conception et de l'intégration des éléments ludiques dans l'application. Ils doivent avoir une compréhension approfondie des mécanismes de gamification tels que les objectifs, les récompenses, les classements et les défis, pour rendre l'expérience de journalisation des rêves engageante et motivante.



UN AVOCAT SPÉCIALISÉ EN DROIT DES TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION

Il sera responsable pour rédiger les mentions légales, les politiques de confidentialité et d'autres documents juridiques liés à la solution. Il pourra nous aider à comprendre et à respecter les lois et les réglementations applicables, telles que le Règlement général sur la protection des données (RGPD) en Europe.

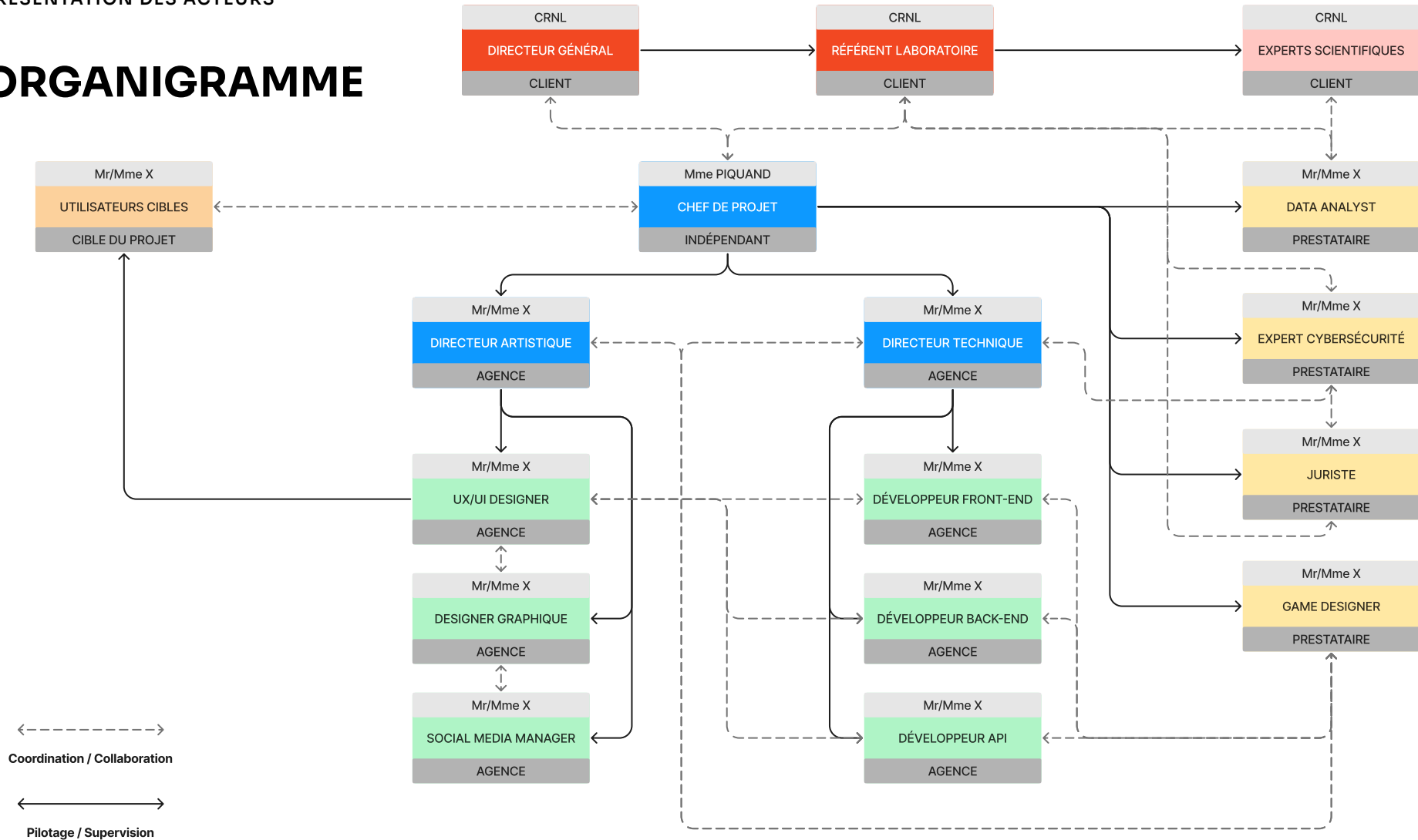


DES UTILISATEURS CIBLES

Ils seront impliqués pour mener des sessions de tests, recueillir leurs feedbacks et évaluer l'expérience utilisateur. Ils nous permettront d'identifier les points faibles de la solution et de proposer des améliorations pour optimiser l'expérience globale.

PRÉSENTATION DES ACTEURS

ORGANIGRAMME



PARTIE 02

PÉRIMÈTRE DU PROJET



RECOMMANDATIONS

CONTRAINTES DU PROJET

ANALYSE DES RISQUES

LIVRABLES DU PROJET

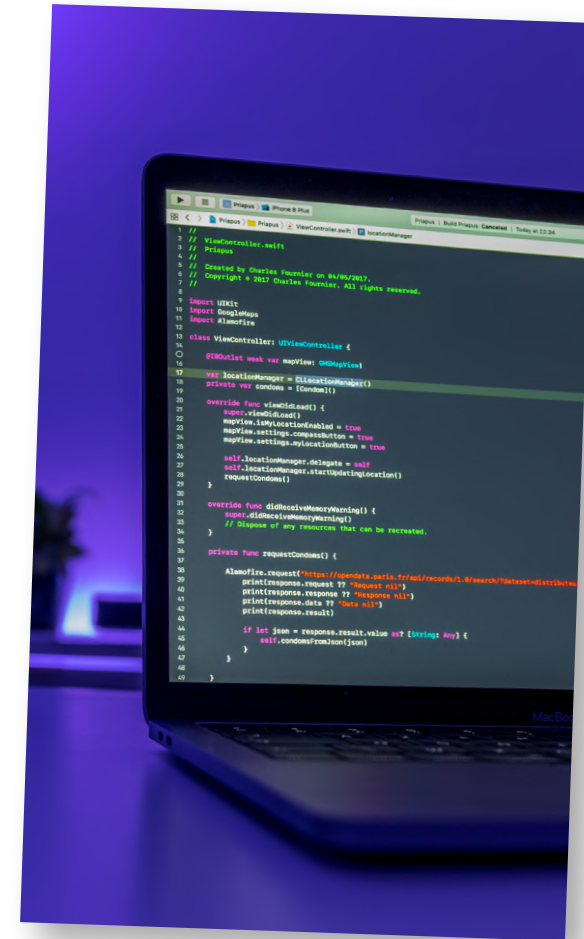
RÉCAPITULATIF DE LA SOLUTION

RECOMMANDATIONS COMMERCIALES & TECHNIQUES

UNE APPLICATION NATIVE

Le projet sera une application native développée spécifiquement pour un système d'exploitation, étant donné la complexité de la solution. Les avantages de l'application native pour ce projet sont nombreux :

- Indépendance de la connexion Internet pour fonctionner ;
- Fonctionnalités avancées ;
- Expérience utilisateur sur-mesure ;
- Possibilités de notifications push, d'alertes ou de pastilles sur l'appareil ;
- Accès aux nombreuses fonctionnalités internes du mobile (caméra, dictaphone, donnée santé, ...) ;
- Sécurité renforcée ;
- Optimisée pour tous les formats d'écran.



RECOMMANDATIONS

CONTRAINTES DU PROJET

ANALYSE DES RISQUES

LIVRABLES DU PROJET

RÉCAPITULATIF DE LA SOLUTION

UNE APPLICATION NATIVE POUR IOS (DANS UN PREMIER TEMPS)

L'application native sera développée sur le système d'exploitation IOS. Même si Android domine actuellement les parts de marchés avec plus de 80%, Apple domine les parts de profits. iOS compte environ 15% de parts de marchés, mais génère 85% plus de revenus que son confrère Android. De plus, les utilisateurs Apple sont en général plus loyaux que les utilisateurs Android. Cela signifie qu'en général les utilisateurs iOS resteront chez Apple plutôt que de passer sur Android.

Créer une application iOS et Android simultanément rajoute de la complexité, et sera très coûteux. Ainsi, développer premièrement sur une seule plateforme nous fera économiser du temps et de l'argent. Surtout que la première version d'une application est très souvent sujette à subir des changements. Créer l'application sur une plateforme nous permettra de ne pas payer double lorsque nous souhaiterons faire des changements ou des mises à jour.

Dans un temps second, nous pourrons envisager de développer l'application sur IOS & Android.

LANGAGE DE PROGRAMMATION UTILISÉ : SWIFT (IOS NATIF)

L'utilisation de Swift comme langage de programmation pour développer l'application est un choix judicieux. Swift est un langage puissant et intuitif spécialement conçu pour les environnements iOS. Il offre une expérience de codage interactive et agréable, avec une syntaxe concise mais expressive, ainsi que des fonctionnalités modernes. Ce langage a été conçu en mettant l'accent sur la sécurité du code. De plus, Swift permet de créer des solutions logicielles qui sont réactives et performantes. L'un des avantages clés de coder nativement avec Swift est d'assurer les meilleures performances possibles pour l'application, mais cela implique de se limiter aux plateformes spécifiques prises en charge par le langage.

CONTRAINTES DU PROJET

CONTRAINTES TECHNIQUES

Sécurité des données	Doit prendre compte le stockage sécurisé des données, le chiffrement des données sensibles, l'authentification des utilisateurs et la gestion des autorisations d'accès.
Intégration d'API ou de SDK de réseaux sociaux	Pour les fonctionnalités de partage et d'interaction sociale, afin de permettre une intégration fluide et sécurisée avec les plateformes sociales populaires.
Ergonomie du format mobile	Tenir compte de l'écran réduit, de la navigation tactile et des bonnes pratiques en matière de conception mobile.

CONTRAINTES RÉGLEMENTAIRES

Sécurité des données	Mise en place des mesures de sécurité robustes pour garantir la confidentialité des données des utilisateurs et respecter les exigences légales en matière de traitement des données personnelles. Ainsi, il faudra se conformer aux réglementations RGPD.
-----------------------------	--

CONTRAINTES ÉCO-RESPONSABLES

Choix des infrastructures techniques éco-responsables	Opter pour des services cloud et des centres de données qui utilisent des sources d'énergies renouvelables et adoptent des pratiques éco-responsables.
Design responsable	Adopter une approche de design minimaliste en optimisant l'interface utilisateur (UI) du projet, afin de réduire la consommation de ressources, l'empreinte mémoire et l'utilisation de la bande passante. Pour cela, nous pourrions nous référer à différents guides de conception responsable tels que le GR491, le RGENS ou encore le guide des designers éthiques.

CONTRAINTES ORGANISATIONNELLES

Réunions régulières de suivi du projet, ateliers collaboratifs, jalons et points de contrôle, sessions de tests utilisateurs.	Tout d'abord, l'organisation de l'équipe peut impliquer des réunions régulières de suivi du projet, des ateliers collaboratifs pour la conception et le développement, des jalons et des points de contrôle pour évaluer les progrès, et des sessions de tests utilisateurs périodiques pour recueillir les retours d'expérience des utilisateurs.
Coordination entre les différentes équipes = méthodologies de gestion de projet agiles.	La coordination entre les différentes équipes est essentielle pour assurer une collaboration harmonieuse et efficace tout au long du projet. Des méthodologies de gestion de projet agiles peuvent être utilisées, avec des itérations et des ajustements en fonction des besoins et des retours d'expérience.
Tests utilisateurs.	Le projet implique des tests utilisateurs, il est donc nécessaire de tenir compte de leur disponibilité. La collecte de feedback et la validation des fonctionnalités peuvent être affectées si les utilisateurs ne sont pas disponibles dans les délais souhaités.
Communication régulière, transparence, collaboration étroite.	La communication régulière, la transparence et la collaboration étroite entre les décideurs et les différentes équipes sont fondamentales pour le succès du projet.

CONTRAINTES BUDGÉTAIRES

Coordination entre les différentes équipes = méthodologies de gestion de projet agiles.	En effet, les données oniriques collectées par l'application représentent une ressource inestimable pour le CRNL. En reconnaissant la valeur des données oniriques, le laboratoire a déjà la possibilité d'accéder à ces informations pour mener des analyses et des recherches approfondies. La coordination entre les différentes équipes est essentielle pour assurer une collaboration harmonieuse et efficace tout au long du projet. Des méthodologies de gestion de projet agiles peuvent être utilisées, avec des itérations et des ajustements en fonction des besoins et des retours d'expérience.
Dans un premier temps = solution disponible sur un seul store, pour réduire les coûts de développement.	Naturellement, on préférerait que l'application soit disponible sur tous les systèmes et accessible aussi facilement sur tablette que sur téléphone. Cependant, les applications natives sont créées en prenant en compte une seule plateforme mobile à la fois, et elles ne peuvent être développées qu'à partir d'un seul langage de programmation. Là où le coût final peut être finalement plus élevé, si l'on souhaite que l'application soit présente sur les deux principaux stores (IOS et Android). Le coût de développement ne sera pas doublé, mais sera plus élevé, car il faudra adapter le code de l'application pour le rendre compatible avec les deux environnements.

ANALYSE DES RISQUES - 1/2

1. Retards dans le développement	Les retards dans la phase de développement, dus à des problèmes techniques, des contraintes budgétaires, ou des obstacles imprévus, pourraient prolonger le projet au-delà de l'échéance prévue.
2. Baisse de satisfaction des utilisateurs	Si l'application ne répond pas aux attentes des utilisateurs en termes d'interface conviviale, de fonctionnalités ou de qualité de service, le taux de satisfaction des utilisateurs pourrait être en baisse.
3. Incident de sécurité sur la confidentialité des données	Les données oniriques sont sensibles, et tout incident de sécurité ou de violation de la confidentialité pourrait compromettre la confiance des utilisateurs et la réputation du projet.
4. Collecte de données insuffisante	Si le nombre d'enregistrements de rêves collectés n'atteint pas le minimum de 1000 au cours des 6 premiers mois, cela pourrait affecter la valeur de la base de données oniriques pour la recherche scientifique.
5. Conception UX/UI inadéquate	Une interface utilisateur peu attrayante ou peu intuitive pourrait décourager les utilisateurs novices et entraver l'engagement.

Pour minimiser ces risques, une gestion de projet efficace, une évaluation continue des besoins des utilisateurs, des tests rigoureux, une attention particulière à la sécurité des données, et la conformité aux réglementations applicables sont essentiels. La collaboration étroite avec des experts en développement, en conception UX/UI, et en sciences cognitives peut également contribuer à atténuer ces risques.

ANALYSE DES RISQUES - 2/2

6. Mauvaise gestion du budget	Les dépassements budgétaires ou une mauvaise gestion des ressources financières pourraient compromettre la réalisation du projet dans les délais impartis.
7. Résultats des analyses des rêves inexacts	L'analyse automatisée des rêves peut s'avérer complexe, et les résultats obtenus peuvent être inexacts, ce qui pourrait affecter la crédibilité de l'application.
8. Défis réglementaires	Les réglementations liées à la collecte et au partage de données sensibles, ainsi que les aspects de confidentialité, pourraient poser des défis juridiques et réglementaires.
9. Mauvaise gestion des retours utilisateurs	Les mises à jour et les améliorations post-lancement doivent être gérées efficacement en fonction des retours des utilisateurs pour maintenir la satisfaction et l'engagement.
10. Concurrence et positionnement sur le marché	La concurrence dans le domaine des applications de journalisation des rêves peut être féroce. La solution doit trouver un moyen de se démarquer pour attirer des utilisateurs et des chercheurs.

LIVRABLES DU PROJET - 1/2



APPLICATION MOBILE NATIVE

L'application mobile native développée pour le système d'exploitation iOS, prête à être distribuée via l'App Store.



CONCEPTION UI

L'interface utilisateur de l'application, comprenant des conceptions visuelles pour une expérience utilisateur conviviale, notamment des écrans d'accueil, des écrans de journalisation de rêves, des profils d'utilisateurs, etc.



CONCEPTION UX

La conception de l'expérience utilisateur, qui englobe la manière dont les utilisateurs interagissent avec l'application, y compris des schémas de navigation, des flux d'utilisateurs et des fonctionnalités de l'application.



DOCUMENT TECHNIQUE

Des documents techniques décrivant les caractéristiques de l'application, son architecture, les API utilisées, les langages de programmation, etc. Cela peut inclure un manuel technique pour les développeurs.



BASE DE DONNÉES ONIRIQUES

Une base de données où les rêves journalisés par les utilisateurs sont stockés de manière sécurisée. Cette base de données peut être hébergée sur un serveur ou dans un environnement cloud.



GUIDE D'UTILISATION

Un guide d'utilisation pour les utilisateurs finaux, expliquant comment utiliser l'application pour journaliser leurs rêves, explorer leurs émotions et favoriser leur bien-être mental.



DOCUMENTATION DE DÉPLOIEMENT

Des informations sur le déploiement de l'application, y compris des instructions pour la publication sur les app stores, des conseils pour la configuration des serveurs (le cas échéant), etc.



MAINTENANCE & SUPPORT

Des protocoles de maintenance et de support pour assurer le bon fonctionnement continu de l'application, y compris des mises à jour, des correctifs de sécurité et un support utilisateur.

LIVRABLES DU PROJET - 2/2



RAPPORT DE PROJET

Un rapport qui documente l'ensemble du projet, y compris ses objectifs, les phases de développement, les défis rencontrés et les solutions apportées, les ressources utilisées, le calendrier, etc.



SÉCURITÉ ET CONFIDENTIALITÉ

Des mesures de sécurité et de confidentialité mises en place pour protéger les données des utilisateurs, notamment les rêves et les informations personnelles.



DONNÉES STATISTIQUES

Des données statistiques concernant l'utilisation de l'application, telles que le nombre de téléchargements, le nombre d'utilisateurs actifs, les taux de rétention, etc.



BILAN DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Un rapport évaluant l'expérience utilisateur de l'application à partir des commentaires des utilisateurs, des évaluations de convivialité et des données d'utilisation.

Ces livrables contribueront à la réussite du projet en fournissant une application fonctionnelle, des ressources pour les utilisateurs et des informations pour évaluer son impact et son efficacité.

RÉCAPITULATIF

BESOIN

Le Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon a besoin d'une application de journalisation des rêves pour les utilisateurs novices, engageante et accessible.

PORTÉE

Le projet vise à créer une application mobile native pour iOS permettant aux utilisateurs de journaliser leurs rêves de manière régulière et efficace. Cette application s'adresse aux curieux de leur vie onirique et contribuera à constituer une base de données oniriques à des fins de recherche scientifiques (pour le CRNL), tout en favorisant la prévention du bien-être mental et l'exploration des émotions par le biais de la journalisation des rêves.

OBJECTIFS

Concevoir et développer une application native de journalisation des rêves, mettre en place des fonctionnalités conviviales, offrir une expérience utilisateur engageante, et promouvoir le bien-être mental par la journalisation des rêves.

EXCLUSIONS

- La solution ne couvre pas le développement de fonctionnalités spécifiques à d'autres types de journalisation (par exemple, la journalisation du sommeil).
- L'application ne sera pas développée sur le système d'exploitation Android, mais seulement sur iOS, jugé trop coûteux et complexe de développer sur plusieurs systèmes d'exploitation. Les modifications de portée demandées par le client seront soumises à une évaluation du budget et du calendrier.

CONTRAINTES

Délai = 12 mois

Budget = pas de fixation de budget

Les ressources disponibles incluent une équipe pluridisciplinaire avec un chef de projet, un directeur artistique, un designer UX/UI, des développeurs, des experts scientifiques, un data analyste, un expert en sécurité des données, un avocat spécialisé en droit des technologies de l'information, et des utilisateurs cibles. Les principaux risques sont liés aux défis techniques et à la réception en temps voulu des retours d'utilisateurs.

HYPOTHÈSES

- Les utilisateurs sont intéressés par la journalisation des rêves ;
- L'application encourage une pratique régulière ;
- L'analyse des rêves contribue au bien-être mental.

PARTIE 03

PRÉSENTATION DE LA SOLUTION



UNE APPLICATION COMPLÈTE

L'application sera composée de 4 grands onglets :

<p>Onglet «Mes Rêves» (Page d'accueil)</p>	<p>La page d'accueil est entièrement dédié à la journalisation des rêves de l'utilisateur. Il offre la possibilité d'enregistrer le rapport de rêve de sa nuit ou de signaler qu'il l'a oublié. De plus, l'utilisateur peut accéder à son historique qui contient tous les rapports de rêves enregistrés précédemment. Dans cet historique, il peut consulter, éditer ou supprimer chaque rêve enregistré. En outre, l'utilisateur peut enregistrer ses humeurs et émotions du jour liées à ses rêves.</p>
<p>Onglet «Communauté»</p>	<p>Cet onglet constitue l'espace de réseautage social de l'application. Ici, l'utilisateur peut accéder à sa messagerie personnelle pour communiquer avec d'autres utilisateurs. Il a également la possibilité de gérer sa liste d'amis et d'inviter de nouveaux amis à rejoindre l'application, favorisant ainsi l'interaction et le partage d'expériences liées à la journalisation des rêves.</p>
<p>Onglet «Bibliothèque»</p>	<p>Cet onglet propose une riche bibliothèque de ressources pour les utilisateurs en quête de connaissances et de conseils sur l'interprétation des rêves.</p>
<p>Onglet «Mon Profil» (Statistiques & Paramètres)</p>	<p>Cet onglet est l'espace personnalisé de l'utilisateur, où il peut explorer ses toutes les statistiques et ajuster les paramètres selon ses préférences.</p>

INVENTAIRE DES CONTENUS

ARBORESCENCE

INVENTAIRE DES CONTENUS

Nous avons élaboré un tableau exhaustif afin de répertorier minutieusement l'ensemble des contenus nécessaires pour le projet :

Fonctionnalité	Barre de navigation	Typologie des contenus	Call to action	Destination du CTA
MES RÊVES	Espace dédié à la journalisation des rêves de l'utilisateur			
Rêve du jour	HOME / MES RÊVES	Enregistrement du rêve du jour : texte pour inciter à enregistrer son rêve + 2 call to action	“Nouveau rapport de rêve” ou “J'ai oublié”	Page d'enregistrement du rêve
Rapports de rêve	HOME / MES RÊVES	Aperçu des 3 derniers rapports de rêve de la semaine.	“Voir tous les rapports de rêve” = Accès aux rapports de rêve enregistrés précédemment.	Page d'historique des rapports de rêve
Humeur & émotions du jour	HOME / MES RÊVES	Zone de sélection pour enregistrer l'humeur et les émotions du jour : plusieurs call to action	Plusieurs call to action suivant les humeurs à sélectionner	Pop-Up pour enregistrer l'humeur et des émotions
COMMUNAUTÉ	Espace de réseautage social			
Fil d'actualité	COMMUNAUTÉ	Affichage du contenu partagé par la communauté	“Intéressant” / “Commenter” / “Envoyer un message”	
Messagerie	COMMUNAUTÉ	Accès à la messagerie pour les communications privées	Ouvrir la messagerie	Page de la messagerie
Notifications	COMMUNAUTÉ	Accès à l'espace des notifications	Ouvrir les notifications	Page des notifications
Amis	COMMUNAUTÉ	Gestion de la liste d'amis et des abonnements	Gérer la liste d'amis et les abonnements	Page de gestion des amis et des abonnements
Inviter des amis	COMMUNAUTÉ	Invitation d'amis à rejoindre l'application	“Inviter des amis à rejoindre l'application”	Page d'invitation des amis à rejoindre l'application
BIBLIOTHÈQUE	Espace proposant une multitudes de ressources			
Astuces	BIBLIOTHÈQUE	Accès aux conseils et astuces sur les rêves	“En voir plus”	Page des astuces et conseils sur les rêves
Guides	BIBLIOTHÈQUE	Accès à des guides détaillés sur la journalisation	“En voir plus”	Page des guides sur la journalisation des rêves
Thèmes & significations	BIBLIOTHÈQUE	Exploration des thèmes de rêves et de leurs significations	“En voir plus”	Page d'exploration des thèmes de rêves et significations
Articles	BIBLIOTHÈQUE	Lecture d'articles liés aux rêves et à la psychologie	“En voir plus”	Page de lecture des articles sur les rêves et la psychologie
Liens vers des professionnelles	BIBLIOTHÈQUE	Accès à des ressources externes ou professionnels	“En voir plus”	Page d'accès aux ressources externes et professionnels
MON PROFIL	Accès à l'espace personnalisé de l'utilisateur			
Statistiques générales	MON PROFIL	Affichage des statistiques générales de l'utilisateur		
Statistiques détaillés	MON PROFIL	Accès aux statistiques de rêves plus détaillées	Consulter les statistiques de rêves détaillées	Page des statistiques de rêves détaillées de l'utilisateur
Mes thèmes	MON PROFIL	Statistiques des thèmes de rêves personnels	Consulter les statistiques des thèmes de rêves personnels	Page des thèmes de rêves personnels
Mon voyage onirique	MON PROFIL	Affichage du voyage onirique et des progrès de l'utilisateur		
Paramètres	MON PROFIL	Personnalisation des paramètres de l'application	“Paramètres”	Page des paramètres & préférences utilisateur

INVENTAIRE DES CONTENUS

ARBORESCENCE

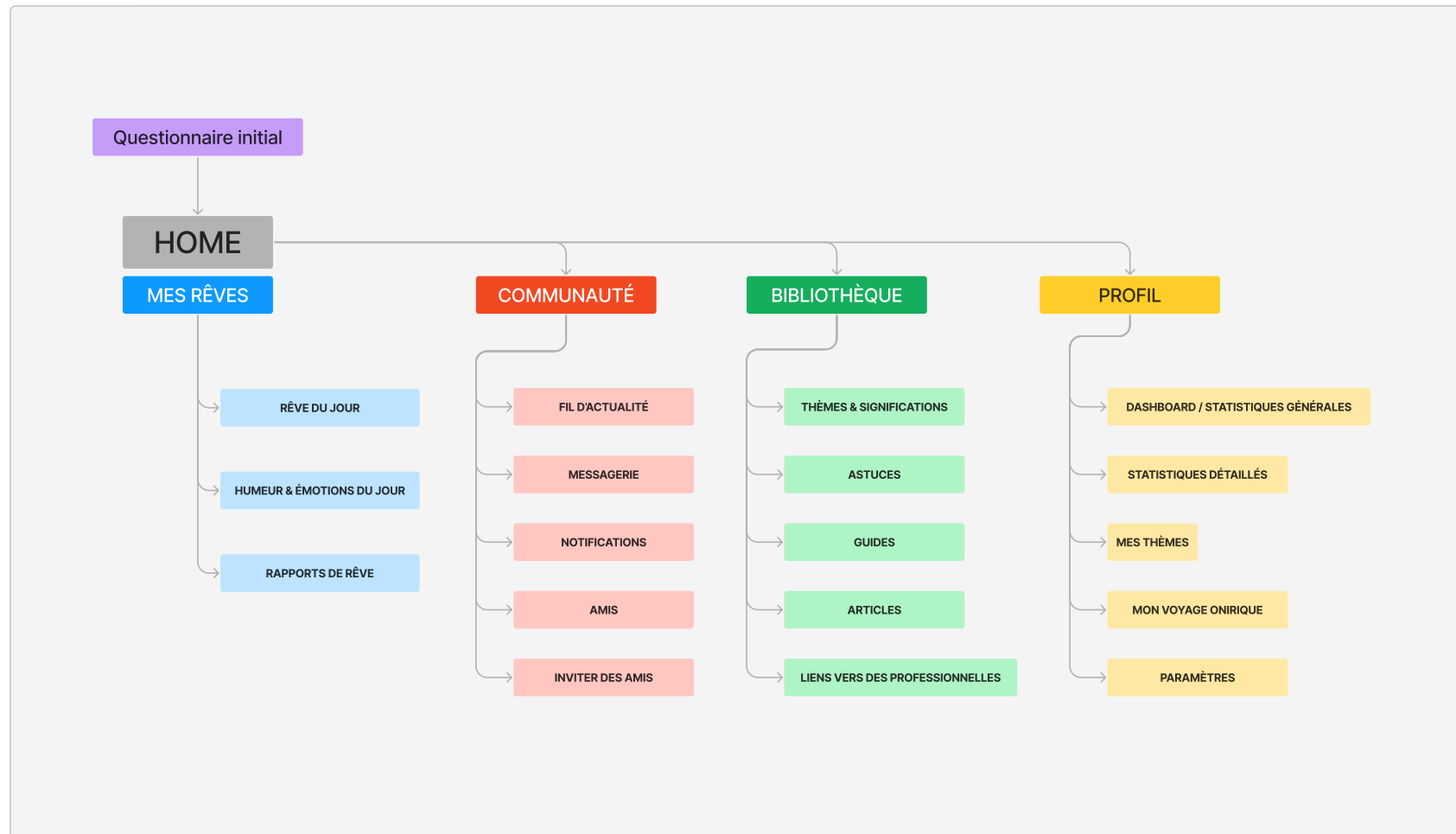
SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES

Voici un tableau détaillé des spécifications fonctionnelles, une feuille de route complète pour le développement de l'application. Il offre une vision claire de chaque fonctionnalité, de son type (comme bouton, formulaire, image, etc.) et des interactions prévues.

Fonctionnalité	Onglet	Typologie	Interactions
Enregistrement d'un rapport de rêve	HOME / MES RÊVES	Formulaire	Ouverture de la page de création d'un rapport de rêve
Menu de navigation	BIBLIOTHÈQUE, COMMUNAUTÉ, HOME / MES RÊVES, MON PROFIL	Bouton	Au clic sur le pictogramme / bouton renvoyant vers les 4 onglets principaux
Recherche de thèmes de rêve	BIBLIOTHÈQUE	Barre de recherche	Déploiement au clic / validation par touche entrée
S'inscrire	MON PROFIL	Formulaire	Ouverture de la page au clic
Se connecter	MON PROFIL	Formulaire	Ouverture de la page au clic
Se déconnecter	MON PROFIL	Bouton	Au clic = déconnexion
Connexion sociale (Google, Facebook, Apple...)	MON PROFIL	Bouton	Au clic = connexion aux différentes connexions sociales
Filtrage des rapports de rêve	HOME / MES RÊVES	Filtre	Au clic = ouverture des filtres
Filtrage des statistiques	MON PROFIL	Filtre	Au clic = ouverture des filtres
Partager un rêve	COMMUNAUTÉ, HOME / MES RÊVES	Bouton	Au clic = ouverture de la page partager un rêve
Recevoir des alertes de rappel de rêve		Bulle de notification	Au clic = ouverture de l'application sur la page d'enregistrement d'un rêve
Enregistrement vocal	HOME / MES RÊVES	Bouton	Au clic = déclenchement de l'enregistrement audio
Apparence personnalisée	MON PROFIL	Option (case à cocher)	Au clic = changement de l'apparence de l'application (clair/sombre)
Langue de l'application	MON PROFIL	Option (menu déroulant)	Au clic = déroulement des différentes langues
Envoi de rapports de rêve par e-mail	HOME / MES RÊVES	Bouton	Au clic = renvoie à la page d'envoi de rapports de rêve par e-mail
Blocage d'utilisateurs	MON PROFIL	Bouton	Au clic = bloque d'autres utilisateurs pour arrêter de recevoir des messages ou des notifications de leur part
Assitant virtuel	HOME / MES RÊVES	Bouton	Au clic = ouverture de la page dédiée à l'assistant virtuel
Récupération du mot de passe	MON PROFIL	Formulaire	Ouverture de la page de récupération du mot de passe
Activer le mode "Recherche scientifique"	MON PROFIL	Option (case à cocher)	Au clic = le compte de l'utilisateur passe en mode "recherche scientifique"
Partage des données oniriques au CNRL	MON PROFIL	Option (case à cocher)	Au clic = l'utilisateur choisi de partager ou non ses données au CNRL
Aide & support	MON PROFIL	Bouton	Au clic = renvoie à la page d'aide
Envoyer un message	COMMUNAUTÉ	Bouton	Au clic = ouverture de la conversation avec un autre utilisateur
Astuces	BIBLIOTHÈQUE	Mixte	Au glissement de doigt = défilement de la gauche vers la droite
Guides	BIBLIOTHÈQUE	Mixte	Au glissement de doigt = défilement de la gauche vers la droite
Articles	BIBLIOTHÈQUE	Mixte	Au glissement de doigt = défilement de la gauche vers la droite

ARBORESCENCE GÉNÉRALE

Voici l'arborescence générale de l'application, décrivant de manière concise et structurée les principaux onglets et fonctionnalités qui composent notre solution. Cette vue d'ensemble est une première impression de la disposition globale de l'application.



PARTIE 04

ORGANISATION DU PROJET



MÉTHODE & ORGANISATION

PLANIFICATION

BUDGÉTISATION

MÉTHODE & ORGANISATION

L'organisation du projet revêt une importance cruciale pour définir les approches et les structures qui guideront le développement du projet.

Pour garantir une flexibilité et une adaptabilité optimales, nous opterons pour une **méthodologie agile**. Cette approche favorise la collaboration continue avec le client et les parties prenantes, permettant des ajustements en cours de route en fonction des retours et des évolutions du projet. Les cycles de développement itératifs, basés sur la livraison de fonctionnalités incrémentales, permettront une validation régulière des avancées, assurant ainsi la satisfaction des exigences du client.

Les rôles et responsabilités seront clairement définis, et des réunions de suivi fréquentes seront programmées pour maintenir une communication transparente.

Les outils collaboratifs, les canaux de communication et les procédures de gestion des risques seront également intégrés dans cette méthodologie agile, offrant une structure dynamique et efficace pour mener à bien le projet tout en maximisant la satisfaction des parties prenantes.

BUDGÉTISATION

UNE ESTIMATION GLOBALE DU TEMPS DE PRODUCTION

Cette collaboration avec plusieurs sous-traitants complique l'estimation du calendrier avec un niveau de précision très élevé. C'est pourquoi nous avons opté pour une **estimation générale** en détaillant les différentes prestations et en utilisant une approche d'**estimation globale ou de similitude**, afin de communiquer la valeur de l'estimation de manière compréhensible. Cette méthode permet de tenir compte des aspects variables du projet tout en fournissant une estimation raisonnable de ses coûts.

UNE ESTIMATION À PLUSIEURS FACTEURS

Pour la budgétisation du projet, il est essentiel de prendre en compte plusieurs facteurs afin d'assurer sa viabilité et son succès :

- **Coûts liés au développement de l'application** : frais de programmation, de conception, de test et d'intégration des fonctionnalités. Ces coûts peuvent varier en fonction de la complexité de l'application et des technologies utilisées.
- **Dépenses liées à la gestion et à la maintenance de l'application après son lancement** : coûts de serveurs, d'hébergement, de stockage de données, de mises à jour régulières et de support technique pour les utilisateurs.
- **Sécurité des données** : mesures de protection des données, mise en œuvre de protocoles de cryptage, pare-feu et sauvegardes régulières = frais supplémentaires (essentielles pour garantir la confidentialité des utilisateurs).
- **Frais de sous-traitance** : experts en sécurité des données, des avocats pour les aspects juridiques, des spécialistes des tests utilisateurs, etc.
- **Promotion et marketing de l'application** : campagnes publicitaires, des partenariats avec des influenceurs ou des efforts de sensibilisation pour attirer les utilisateurs potentiels.
- **Coûts liés à la communication et à la coordination** : entre les membres de l'équipe, y compris les appels, les réunions, les outils de collaboration en ligne, etc.
- **Prévoir une marge de manœuvre** : pour faire face aux imprévus et aux ajustements nécessaires, tel que des coûts de formation ou d'acquisition de compétences supplémentaires si nécessaire pour les équipes.

MÉTHODE D'ESTIMATION À 3 POINTS

VOIR ANNEXE 7 / P.59

Avant de procéder à la budgétisation, il est essentiel d'estimer la durée des différentes tâches du projet. Pour cela, nous avons utilisé la méthode d'estimation à 3 points, une technique qui intègre l'incertitude et le risque liés à l'estimation. Cette méthode se base sur trois estimations du coût d'une activité donnée :

- **Plus Probable** (CPP) : évaluation vraisemblable de l'effort requis ;
- **Optimiste** (Co) : l'estimation selon le meilleur scénario ;
- **Pessimiste** (CP) : l'estimation selon le pire scénario.

L'estimation finale est calculée en effectuant une moyenne pondérée de ces trois valeurs selon la formule : estimation finale (Ce) = (Optimiste + Pessimiste + 4 x le plus probable) / 6. Cela nous permet d'obtenir une **estimation réaliste** et **cohérente** de la durée nécessaire pour chaque tâche du projet.

L'estimation à 3 points du projet dans sa globalité met en évidence une certaine incertitude quant à la durée totale du projet. Nous avons obtenu une estimation optimiste de 239 jours, une estimation probable de 354,5 jours et une estimation pessimiste de 584 jours. L'estimation attendue, calculée comme la moyenne pondérée de ces valeurs, est de 359 jours.

Cela signifie que le projet devrait prendre environ 359 jours (sans prise en compte des chevauchements de tâches) pour être achevé en moyenne, mais il existe une plage d'incertitude allant de 239 à 584 jours. Il est également important de noter que des activités optionnelles peuvent être envisagées pour améliorer les fonctionnalités du projet, ce qui pourrait ajouter une charge de travail supplémentaire.

BUDGÉTISATION PRÉVISIONNEL

ESTIMATION DU COÛT TOTAL DU PROJET

VOIR ANNEXE 8 / P.60

Afin de déterminer le budget prévisionnel du projet, nous avons utilisé les estimations « attendues » obtenues à partir de la méthode d'estimation à 3 points comme base pour évaluer les coûts associés à chaque tâche du projet. En prenant en compte les taux journaliers des différentes sous-traitances, nous avons établi un budget prévisionnel détaillé pour chaque activité du projet.

Le coût initial des tâches, qui est de 177 794 €, reflète les coûts directs des activités du projet.

Ensuite, nous avons inclus les coûts initiaux des marges, une marge de 5 % du coût initial des tâches pour les frais administratifs & divers, et une marge de 10 % pour faire face aux imprévus et aux ajustements éventuels.

Ainsi le budget total estimé s'élève à 204 463 €.

ESTIMATION DU COÛT ANNUEL DU PROJET

Dans un même temps, nous avons calculé les frais annuels, en prenant en compte les frais liés à la mise en ligne de l'application sur l'App Store qui s'élève à 84 € par an. Nous avons aussi ajouté le coût annuel de la maintenance de l'application, qui représente 20% du coût initial des tâches.

Ainsi le budget annuel estimé s'élève à 35 643€.

PLANIFICATION

DÉFINITION DES TÂCHES DU PROJET

Méthode WBS

Nous avons d'abord réaliser une définition précise des tâches. Pour ce faire, nous avons utilisé la méthode WBS (Work Breakdown Structure), qui nous a permis de structurer les tâches de manière exhaustive. En regroupant les tâches similaires dans des phases spécifiques et en décomposant les tâches complexes en sous-tâches, nous sommes parvenus à trois niveaux de détails. Cette approche garantira une planification complète et méthodique, nous évitant ainsi de négliger des aspects essentiels du projet.

VOIR ANNEXE 9 / P.61-62

DÉFINITION DES RÔLES ET DES RESPONSABILITÉS

Matrice RACI

Cette matrice offre une vision claire et concise des participants impliqués dans le projet et de leurs rôles respectifs.

VOIR ANNEXE 10 / P.63

DIAGRAMME DE GANTT : PROJET GLOBAL

Voici le calendrier de planification sous forme d'un diagramme de GANTT. Nous estimons que le projet pourrait être finalisé sur une période de 7 mois. Cette durée est très encourageante, car elle permet de respecter le calendrier initial et de répondre aux attentes du client.

VOIR ANNEXE 11 / P.64

CONTACT

CLIENT

Centre de Recherche en Neurosciences de Lyon
+ 33 (0)4 72 13 89 55

Directeur du CRNL : Olivier BERTRAND

Référent du projet : Pierre-Hervé LUPPI
pierre-herve.luppi@univ-lyon1.fr

CHEF DE PROJET

Emma PIQUAND

+33 (0)7 86 09 95 27

emma.piquand@ynov.com

PARTIE 06

ANNEXE

SYNTHÈSE DU QUESTIONNAIRE

Google Forms / 81 répondants	
1. Âge et Genre	<ul style="list-style-type: none"> - La majorité des répondants (58%) ont entre 18 et 24 ans. - 77% des répondants sont des femmes, tandis que 23% sont des hommes.
2. Expérience de la Journalisation des Rêves	<ul style="list-style-type: none"> - 73% des répondants n'ont jamais essayé de tenir un journal de rêves. - Parmi ceux qui l'ont fait, 50% l'ont fait rarement, 40% de temps en temps, et 10% régulièrement.
3. Motivations	<ul style="list-style-type: none"> - La principale motivation pour tenir un journal de rêves est la curiosité (58%). - 55% le font pour mieux comprendre leurs rêves. - 26% le font pour des raisons de bien-être mental, et 18% pour explorer leur vie onirique. - 27% sont prêts à le faire pour contribuer à la recherche scientifique.
4. Utilisation d'Applications Mobiles	<ul style="list-style-type: none"> - 72% des répondants utilisent des applications mobiles quotidiennement.
5. Intérêt pour une Application de Journalisation des Rêves	<ul style="list-style-type: none"> - 65% des répondants souhaiteraient utiliser une application mobile pour tenir leur journal de rêves. - 22% ne sont pas intéressés, et 13% ne sont pas sûrs.
6. Fonctionnalités Désirées	<ul style="list-style-type: none"> - La fonctionnalité la plus demandée est l'analyse ou l'interprétation des rêves (81%). - Les répondants souhaitent également un système d'enregistrement des rêves intuitif et pédagogique (51%). - 81% sont prêts à partager leurs données de rêves de manière anonyme pour contribuer à la recherche scientifique.
7. Motivations pour l'Utilisation Régulière de l'Application	<ul style="list-style-type: none"> - Les répondants souhaitent utiliser l'application pour se souvenir de leurs rêves, les relire, et garder une trace de leur historique de rêve. - Beaucoup sont motivés par la curiosité, la compréhension de la signification des rêves, et l'amélioration de leur bien-être mental.
8. Intérêt pour le Bien-être Mental	<p>66% des répondants pensent que l'enregistrement de leurs rêves pourrait contribuer à leur bien-être mental.</p>
9. Commentaires et Suggestions	<ul style="list-style-type: none"> - Certains répondants souhaitent un partage facile des rêves avec des professionnels. - Ils proposent des fonctionnalités telles que des enregistrements vocaux, des explications sur la source des rêves, des conseils sur le sommeil, et des analyses par des spécialistes. - Il y a aussi des suggestions pour catégoriser les rêves et pour suivre la fréquence des rêves.

ANNEXE 2

Matrice concurrentielle : les critères d'analyses**1. Caractéristiques des solutions existantes :**

- Types de plateformes ou d'outils utilisés (applications mobiles, sites web, journaux physiques, enregistrements audio, etc.)
- Fonctionnalités proposées (enregistrement des rêves, catégorisation, analyse, rappels, partage social, etc.)
- Interface utilisateur (ergonomie, convivialité, facilité d'utilisation)
- Personnalisation des paramètres et des préférences
- Intégration de techniques d'encouragement et de motivation (badges, récompenses, objectifs, etc.)

2. Expérience utilisateur :

- Facilité d'inscription et de configuration initiale
- Processus de saisie des rêves (structure, catégorisation, options de formatage)
- Expérience de navigation et de recherche des rêves enregistrés
- Possibilité de consulter et d'analyser les statistiques ou les tendances des rêves enregistrés
- Options de partage des rêves avec d'autres utilisateurs

3. Prise en compte des freins identifiés :

- Comment les solutions existantes abordent-elles les freins liés à la connaissance et aux compétences, à la difficulté de trouver un système adapté, au manque de temps, à la motivation et à la discipline ?
- Quelles fonctionnalités ou approches sont proposées pour aider les utilisateurs à surmonter ces freins ?

4. Innovation et différenciation :

- Existe-t-il des caractéristiques ou des approches uniques qui distinguent certaines solutions ?
- Comment les solutions innovantes abordent-elles la problématique de manière originale ?
- Quelles sont les tendances émergentes dans le domaine de la journalisation des rêves numérique ?

5. Retours utilisateurs :

- Consultation des avis et des commentaires des utilisateurs sur les plateformes existantes (évaluations, critiques, témoignages)
- Identification des points forts et des points faibles signalés par les utilisateurs
- Réactions des utilisateurs par rapport à l'expérience, à la motivation et à l'efficacité de la journalisation des rêves avec les solutions proposées.

6. Niveau de personnalisation :

- Les solutions proposent-elles des fonctionnalités de personnalisation pour s'adapter aux préférences et aux besoins individuels des utilisateurs ?
- Est-il possible de définir des catégories personnalisées, des mots-clés ou des balises pour organiser les rêves enregistrés ?
- Existe-t-il des options de personnalisation de l'interface ou des rappels pour correspondre aux préférences visuelles ou auditives des utilisateurs ?

7. Intégration avec d'autres technologies ou appareils :

- Les solutions peuvent-elles se synchroniser avec d'autres applications ou appareils (montres connectées, applications de suivi du sommeil, assistants virtuels, etc.) pour enrichir l'expérience de journalisation des rêves ?
- Existe-t-il des fonctionnalités d'intégration avec des plateformes de médias sociaux ou d'autres outils de partage en ligne ?

8. Confidentialité et sécurité des données :

- Comment les solutions traitent-elles la confidentialité et la sécurité des données des utilisateurs ?
- Quelles mesures sont prises pour protéger les informations sensibles liées aux rêves et à l'identité des utilisateurs ?

9. Support et communauté :

- Les solutions offrent-elles un support client réactif et accessible en cas de problèmes ou de questions ?
- Existe-t-il des forums, des groupes ou des communautés en ligne où les utilisateurs peuvent partager leurs expériences, poser des questions et interagir avec d'autres adeptes de la journalisation des rêves ?

10. Coût et modèle économique :

- Quel est le modèle économique des différentes solutions (gratuit, freemium, abonnement payant, achat ponctuel) ?
- Quelles fonctionnalités ou avantages supplémentaires sont offerts aux utilisateurs payants ?
- Les solutions gratuites sont-elles suffisamment fonctionnelles pour répondre aux besoins de base des utilisateurs ?

ANNEXE 3

BENCHMARK CONCURRENTIEL

GRILLE D'ANALYSE	Oniri	Dreamboard	Dreams : Your dream journal
IDENTITÉ	https://www.oniri.io	https://dreamboard.com	https://www.thelostproject.com/it/dreams/
Société	Oniri SA		The Lost Project
Date de création	2014	2013	?
Implantation	Suisse	États-Unis	Italie
CARACTÉRISTIQUES			
Types de plateformes ou d'outils utilisés (applications mobiles, sites web, journaux physiques, enregistrements audio, etc.)	Application mobile + blog en ligne	Plateforme en ligne + application mobile	Application mobile
Fonctionnalités proposées	<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrement de ses rêves - Outils d'analyses et d'interprétation - Statistiques avancées - Structuration et organisation des rêves (catégories, filtres, balises, thèmes, motifs...) - Partage - Export PDF de ses rêves - Blog (articles pour sensibiliser) - Notifications 	<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrement de ses rêves - Légère structuration et organisation des rêves (date, filtres) - Statistiques avec un dashboard 	<ul style="list-style-type: none"> - Enregistrement de ses rêves - Outils d'analyses et d'interprétation - Statistiques avancées - Structuration et organisation des rêves (catégories, filtres, balises, thèmes, motifs...) - Création de "type de rêve" - Notifications - Importer des images - Dessiner ses rêves - Statistiques de sommeil
Interface utilisateur (ergonomie, convivialité, facilité d'utilisation)	Interface conviviale avec des couleurs apaisantes, des illustrations oniriques et une atmosphère visuelle propice à l'exploration des rêves.	Interface pas conviviale, presque pas de design. Interface peu engageante esthétiquement. Facile à utiliser	Interface peu conviviale, pas de design. Interface peu engageante esthétiquement. Difficulté à comprendre les champs d'entrée
Intégration de techniques d'encouragement et de motivation (badges, récompenses, objectifs, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> - Suivi des statistiques - Fonctionnalités sociales - Notifications 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivi des statistiques 	<ul style="list-style-type: none"> - Suivi des statistiques - Notifications
EXPÉRIENCE UTILISATEUR			
Facilité d'inscription et de configuration initiale	Oui	Oui	Un peu complexe
Processus de saisie des rêves (structure, catégorisation, options de formatage)	Processus de saisie très complet	Processus de saisie très simplifié, on peut personnaliser son rêve seulement en écrivant dans les notes	Processus de saisie moyennement complet
Expérience de navigation et de recherche des rêves enregistrés	Très bonne	Bonne	Moyenne
PRISE EN COMPTE DES FREINS IDENTIFIÉS			

ANNEXE 3

Quelles fonctionnalités ou approches sont proposées pour aider les utilisateurs à surmonter ces freins ? (Manque de connaissance et aux compétences, au manque de temps, à la motivation et à la discipline)	- Le blog permet d'enrichir les connaissances des utilisateurs en matière de sommeil et rêves. - des boutons pour nous expliquer des pratiques - Des rappels et des notifications sont présentes pour la discipline	Aucunes	- Des rappels sont présents pour la discipline - Une fonctionnalité de remplissage automatique est disponible en version PRO
Existe-t-il des caractéristiques ou des approches uniques qui distinguent cette solution des autres ?	- Service très complet ! - Design sympa - On peut lire un de ses rêves aléatoirement - Enregistrement vocal - Génération d'images avec IA	Pas vraiment, appart le dashboard de statistique qui est un bon départ mais pas encore assez poussé.	- Fonctionnalité de remplissage automatique - Statistiques plus poussées - Identification des signes récurrents
Comment cette solution aborde la problématique de manière originale ?	- IA & analyse des rêves - coaching et guidance	X	- Fonctionnalité de remplissage automatique
RETOURS UTILISATEURS			
Consultation des avis et des commentaires des utilisateurs sur les plateformes existantes (évaluations, critiques, témoignages) Identification des points forts et des points faibles signalés par les utilisateurs	4,6/5 (sur apple store) (679 notes) ++ fonctionnalité statistique très intéressante ++ export PDF de ses rêves (pour les archiver) ++ design - couteux (60€/an environ) - perte des enregistrements de rêve à cause de MAJ (frustration)	3,1/5 (sur apple store) (12 notes) - peu conviviale - beaucoup de bug	4,7/5 (sur apple store) (55 notes) ++ réactivité service client ++ statistiques de sommeil
NIVEAU DE PERSONNALISATION			
Les solutions proposent-elles des fonctionnalités de personnalisation pour s'adapter aux préférences et aux besoins individuels des utilisateurs ?	- Paramètres de rappel - 2 préférences d'enregistrement des rêves (structurés ou narratif) - Notifications et alertes - Confidentialité des données - Thèmes et personnalisations visuelles	- Confidentialité des données	- Confidentialité des données - Personnalisation complète des filtres
Est-il possible de définir des catégories personnalisées, des mots-clés ou des balises pour organiser les rêves enregistrés ?	Oui	Non	Oui
Existe-t-il des options de personnalisation de l'interface ou des rappels pour correspondre aux préférences visuelles ou auditives des utilisateurs ?	Oui	Non	Non
INTÉGRATION AVEC D'AUTRES TECHNOLOGIES OU APPAREILS			

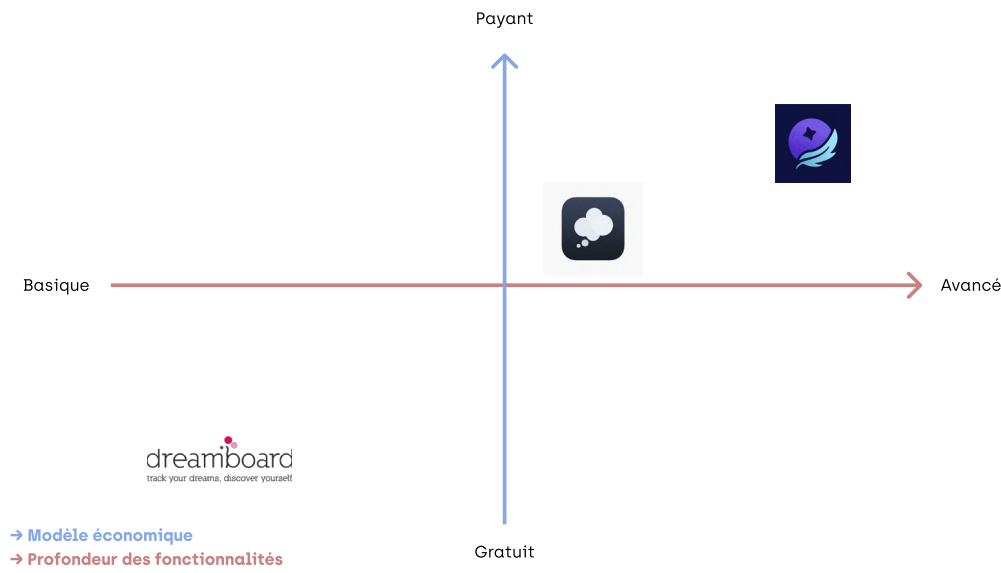
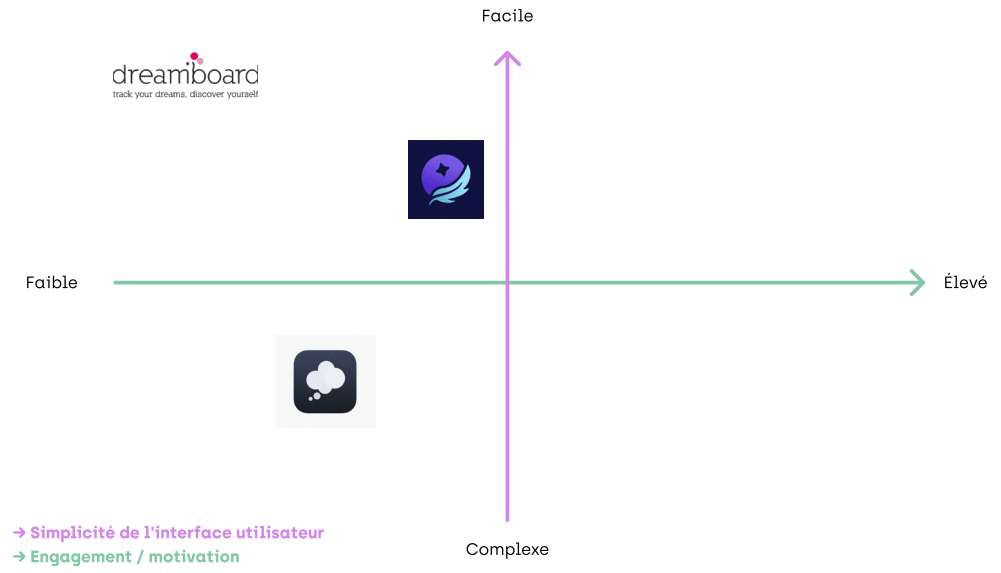
ANNEXE 3

La solution peut-elle se synchroniser avec d'autres applications ou appareils (montres connectées, applications de suivi du sommeil, assistants virtuels, etc.) pour enrichir l'expérience de journalisation des rêves ?	En version premium, l'application permet l'enregistrement vocal, et la génération d'images avec IA. Mais ne permet pas de se connecter à des applications de suivi du sommeil.	Non	Oui, avec Apple Santé pour le suivi de sommeil.
Existe-t-il des fonctionnalités d'intégration avec des plateformes de médias sociaux ou d'autres outils de partage en ligne ?	Oui on peut partager les rêves sur les réseaux sociaux (instagram & tiktok). On peut exporter aussi en PDF.	Non	Non
CONFIDENTIALITÉ ET SÉCURITÉ DES DONNÉES			
Comment cette solution traite la confidentialité et la sécurité des données des utilisateurs ?	- Confidentialité des données	- Confidentialité des données	- Confidentialité des données
Quelles mesures sont prises pour protéger les informations sensibles liées aux rêves et à l'identité des utilisateurs ?	- Application de la RGPD - Consentement et contrôle des utilisateurs - Protocoles de cryptage des données lors de la transmission et du stockage, ainsi que la mise en place de pare-feu et de mesures de protection contre les attaques informatiques.	- Application de la RGPD - Consentement et contrôle des utilisateurs	- Application de la RGPD - Consentement et contrôle des utilisateurs - Protocoles de cryptage des données lors de la transmission et du stockage, ainsi que la mise en place de pare-feu et de mesures de protection contre les attaques informatiques.
SUPPORT ET COMMUNAUTÉ			
Les solutions offrent-elles un support client réactif et accessible en cas de problèmes ou de questions ?	- Existence d'une FAQ - Mail support : aide technique, facturation, besoin d'aide, ... - Mail général : Suggestions, partenariats, ...	- Seulement un mail info@dreamboard.com	- Seulement un mail support@thelostproject.com avec une réponse seulement en anglais ou en italien.
Existe-t-il des forums, des groupes ou des communautés en ligne où les utilisateurs peuvent partager leurs expériences, poser des questions et interagir avec d'autres adeptes liés à cette solution ?	Non	Non	Non
COÛT ET MODÈLE ÉCONOMIQUE			
Quel est le modèle économique des différentes solutions (gratuit, freemium, abonnement payant, achat ponctuel) ?	Version complète : 59,99€ Premium 1 ans : 47,99€/an Premium 1 mois : 7,99€	Entièrement gratuit	Mode PRO : 14,99€ Mode illimités : 14,99€

ANNEXE 3

Quelles fonctionnalités ou avantages supplémentaires sont offerts aux utilisateurs payants ?	- Interprétations + analyse des rêves - Techniques de rêves lucides, alarmes et piste audio - Enregistrement vocal, génération d'images avec IA - Statistiques	X	Les fonctionnalités les plus intéressantes sont payantes, je dirai que 80% de l'application est payante.
Les solutions gratuites sont-elles suffisamment fonctionnelles pour répondre aux besoins de base des utilisateurs ?	Oui, elle est suffisante pour enregistrer ses rêves et avoir un petit suivi.	Oui, elle est suffisante pour enregistrer ses rêves et avoir un petit suivi, mais peu engageante.	Oui, elle est suffisante pour enregistrer ses rêves et avoir un petit suivi, mais peu engageante.
AUTRES POINTS À AJOUTER	- pas d'accessibilité pour les handicapés	- pas d'accessibilité pour les handicapés	Disponible seulement sur IOS
CONCLUSION	Beaucoup de fonctionnalités payantes Pas assez engageante malgré que l'application soit plutôt complète	Peu engageante. Design pauvre. Application abandonnée ?	Cette application a pour cible les professionnels, elle est donc plus complexe, avec beaucoup de statistique.

ANNEXE 4



ANNEXE 5

RÉSUMÉ DES BESOINS UTILISATEURS & LEURS FONCTIONNALITÉS ATTENDUES

Besoin	Comment y répondre ?	Fonctionnalités / actions attendues	Commentaires
1 / Faciliter l'exploration des émotions pour favoriser le bien-être mental des utilisateurs.	Présentation de données statistiques et de tendances oniriques	Visualisations, graphiques, rapports statistiques	Offrir des visualisations et des rapports statistiques sur les rêves de l'utilisateur, permettant de mettre en évidence des tendances oniriques personnelles, ce qui favorise l'engagement et l'exploration personnelle.
2 / Encourager l'exploration des émotions pour favoriser le bien-être mental des utilisateurs.	Analyses & interprétations des rêves + Journal de rêve personnalisé	Algorithme d'analyse automatisée des motifs oniriques / Propositions d'interprétations basées sur des études scientifiques	A / Analyses = Intégrer un algorithme d'analyse automatisée qui identifie les motifs récurrents, les thèmes, les symboles, et les émotions dans les rêves des utilisateurs. Les résultats de cette analyse peuvent être présentés de manière visuelle et textuelle pour aider les utilisateurs à mieux comprendre leurs rêves. B / Interprétations basées sur la recherche scientifique = Fournir des interprétations des éléments oniriques basées sur des études et des théories scientifiques reconnues en psychologie et en neurosciences. Les utilisateurs peuvent ainsi obtenir des explications éclairées sur la signification possible de leurs rêves. C / Permettre aux utilisateurs de créer un journal de rêve personnel = Ils peuvent ajouter leurs propres interprétations et réflexions sur leurs rêves. Cela encourage l'exploration personnelle et la réflexion.
3 / Concevoir une interface utilisateur accessible.	Accompagner par la pédagogie & contenus éducatifs sur le rêve et les sciences cognitives.	Coach virtuel, guides utilisateurs, conseils personnalisés, activités, exercices de réflexion, recommandations d'articles...	Intégrer un coach virtuel interactif qui guide les utilisateurs, en particulier les novices, à travers le processus de journalisation des rêves. Ce coach virtuel peut offrir des conseils personnalisés en fonction des préférences de l'utilisateur, de ses habitudes de rêve, et des objectifs qu'il souhaite atteindre. Il peut également expliquer de manière pédagogique les avantages de la journalisation des rêves, les étapes à suivre, et comment interpréter les résultats. + Offrir un accès à des articles, des vidéos, des webinaires et d'autres ressources éducatives qui aident les utilisateurs à comprendre le rôle des rêves dans la psychologie et les sciences cognitives. Cela renforce l'objectif scientifique de la solution tout en engageant les utilisateurs.
4 / Concevoir une interface utilisateur engageante & incitative.	Système de récompenses pour l'engagement constant	Contenus éducatifs exclusifs, badges, accès exclusifs à des analyses d'experts.	Créer un système de récompenses pour encourager les utilisateurs à maintenir une journalisation régulière de leurs rêves. Les récompenses pourraient inclure des avantages tels que des accès exclusifs à des analyses d'experts, des contenus éducatifs sur le rêve, ou des badges pour les accomplissements personnels.
5 / Maintenir une pratique régulière	Notifications et rappels personnalisés	Notifications intelligentes	Mise en place de notifications intelligentes pour rappeler aux utilisateurs d'enregistrer leurs rêves de manière régulière, en tenant compte de leurs habitudes de sommeil et de leur rythme de journalisation.
6 / Maintenir une pratique régulière	Partage et discussion d'interprétations	Communauté en ligne	Permettre aux utilisateurs de partager leurs rêves et les interprétations avec d'autres membres de la communauté. Cela favorise les discussions et les échanges d'idées, aidant les utilisateurs à obtenir des perspectives variées.
7 / Fournir une base de données oniriques de qualité pour répondre aux besoins du CRNL	Partage sécurisé des données oniriques	Base de données	Mettre en place une fonctionnalité de partage sécurisé des données oniriques avec le CRNL, facilitant ainsi la contribution des utilisateurs à des projets de recherche tout en préservant leur anonymat et leur confidentialité.
8 / Renforcer la Convivialité de la Solution	Soutien technique	Assistance en ligne	Proposer une assistance en ligne en temps réel pour résoudre les problèmes techniques et répondre aux questions des utilisateurs, renforçant ainsi la convivialité de la solution.



LUCAS CHEVALIER

Âge
26 ans

Profession
Étudiant en psychologie

Localisation
Lyon (69), France

Sociodémographique
Célibataire, habite en appartement urbain

Intérêts
Psychologie, neuroscience, méditation, développement personnel, applications de bien-être

HISTOIRE

Jules est un étudiant en psychologie passionné par le fonctionnement du cerveau et les aspects mentaux de la vie humaine. Il est toujours à la recherche de moyens pour approfondir sa compréhension des émotions, de la cognition, et du bien-être mental. Récemment, il a entendu parler de l'importance de la journalisation des rêves pour explorer le monde de l'inconscient et améliorer le bien-être mental. Cette idée l'a fasciné, mais il n'a jamais vraiment pris l'habitude de noter ses rêves.

OBJECTIFS

→ **EXPLORER SON MONDE INTÉRIEUR & AMÉLIORER SON BIEN-ÊTRE MENTAL** : Il veut utiliser la journalisation des rêves comme un outil pour réduire le stress, l'anxiété, et pour favoriser une meilleure compréhension de sa psyché.

BESOINS

- **accessibilité & simplicité**
- **incitation à la régularité**
- **solution séduisante**
- **suivre des statistiques**

FRUSTRATIONS

- **manque de temps**
- **inexpérience en journalisation des rêves**
- **motivation inconsistante**
- **préoccupations de confidentialité**
- **absence de feedback / statistiques / insights**
- **difficulté à trouver des liens**

PERSONNALITÉ

- CURIEUX
- EMPATHIQUE
- RÉFLEXIF
- MOTIVÉ
- DÉTERMINÉ
- OUVERT

COMPÉTENCES TECHNOLOGIQUES

Navigation internet ■■■■

App mobile ■■■■

Ordinateur ■■■■

Outils de Productivité ■■■■

Sécurité en Ligne ■■■■

Réseaux sociaux ■■■■

BUDGET

Jules est étudiant, ce qui signifie qu'il gère ses finances avec prudence. En tant qu'étudiant, il n'a pas les moyens de consacrer un budget important à sa passion pour la psychologie. Son budget est principalement alloué aux frais académiques, à la vie quotidienne, et aux besoins essentiels. Il doit jongler avec un budget limité pour maintenir un équilibre financier. Il est **constamment à la recherche de ressources gratuites**.

Estimation à 3 points

Estimation du temps de projet en jour

RECHERCHES SCIENTIFIQUES

Détermination des types de données nécessaires à la collecte pour la journalisation des rêves

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
20,0	30,0	40,0	30,0 jours
20	30	40	30,0 jours

UX-UI DESIGN

Recherches UX

Conception UI

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
20,0	35,0	60,0	36,7 jours
5,0	10,0	20,0	10,8 jours
25,0	45,0	80,0	47,5 jours

DIRECTION ARTISTIQUE

Identité visuelle + charte graphique

Promotion, marketing, campagnes...

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
5,0	10,0	20,0	10,8 jours
15,0	20,0	40,0	22,5 jours
20,0	30,0	60,0	33 jours

DÉVELOPPEMENT MOBILE

Développement back-end

Développement front-end

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
40,0	50,0	80,0	53,3 jours
45,0	60,0	90,0	62,5 jours
85,0	110,0	170,0	115,8 jours

ANALYSE DE DONNÉES

Mise en place d'outils et d'algorithmes pour analyser les données collectées

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
10,0	15,0	25,0	15,8 jours
10,0	15,0	25,0	15,8 jours

CYBERSÉCURITÉ

Mise en oeuvre de protocoles de cryptage, pare-feu, sauvegardes

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
15	25	40	25,83 jours
15,0	25,0	40,0	25,83 jours

FRAIS JURIDIQUE

RGPD & contrats

Somme des activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
5	10	15	10
5	10	15	10,0 jours

Total de toutes les activités

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
180,0	265,0	430,0	278,3 jours

PILOTAGE

Estimation du % :

30%

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
54	79,5	129,0	69,3 jours

Total du projet

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
234,0	344,5	559,0	348 jours

Activités Optionnelles

Formation du personnel (utilisation de l'application) ou autres...

Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
5,0	10,0	25,0	11,7 jours
5,0	10,0	25,0	11,7 jours

Total Projet et Activités Optionnelles

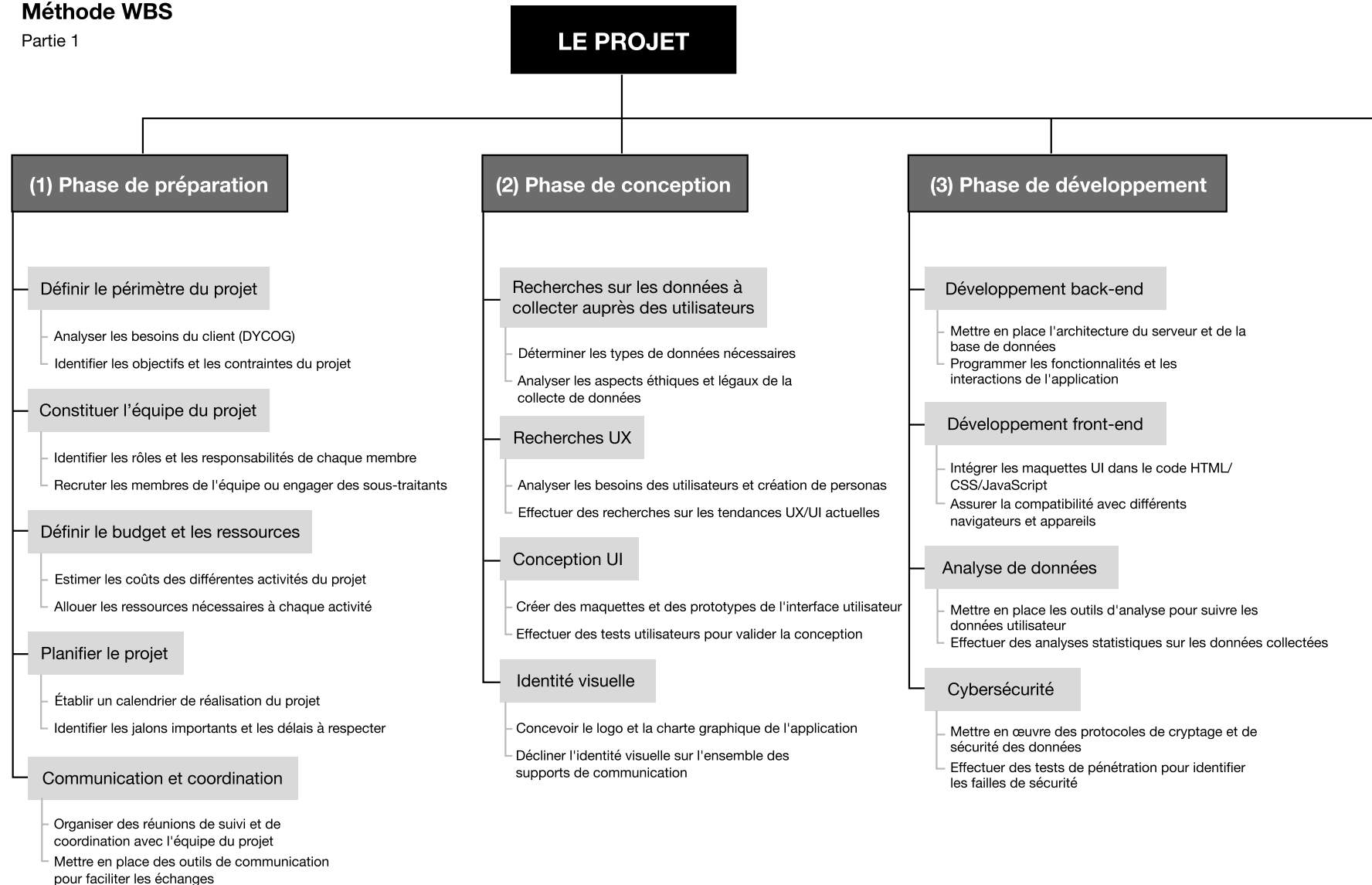
Optimiste	Probable	Pessimiste	Attendu
239,0	354,5	584,0	359 jours

Estimation budgétaire du projet

Tâches	Fournisseurs	Main d'oeuvre		Coûts fixes	Budget	Réel	SOUS-TOTAUX
		Jours	Taux				
UX-UI DESIGN							
Recherches UX	Agence de communication	36,7	600 €		22 020 €		27 960 €
Conception UI		10,8	550 €		5 940 €		
DIRECTION ARTISTIQUE							
Identité visuelle	Agence de communication	10,8	600 €		6 480 €		17 730 €
Promotion & marketing		22,5	500 €		11 250 €		
DÉVELOPPEMENT MOBILE							
Développement back-end	Agence de communication	53,3	600 €		31 980 €		63 230 €
Développement front-end		62,5	500 €		31 250 €		
ANALYSE DE DONNÉES							
Mise en place d'outils et d'algorithmes pour analyser les données collectées	Data analyste freelance	15,8	700 €		11 060 €		11 060 €
CYBERSÉCURITÉ							
Mise en oeuvre de protocoles de cryptage, pare-feu, sauvegardes		25,83	800 €		20 664 €		20 664 €
FRAIS JURIDIQUES							
RGPD, contrats	Avocat en droit informatique	10	700 €		7 000 €		7 000 €
PILOTAGE - CHEF DE PROJET							
Honoraires du chef de projet	Agence de communication	60,3	500 €		30 150 €		30 150 €
TOTAL COÛT INITIAL DES TÂCHES							177 794 €
FRAIS ADMINISTRATIFS & DIVERS							
Frais de communication, déplacement, formation du personnel (utilisation de l'application, juridiques, conformité)							8 890 €
5% du coût initial des tâches				5%			
MARGE DE MANOEUVRE							
10% du coût initial des tâches				10%			17 779 €
TOTAL COÛT INITIAL DES MARGES							26 669 €
TOTAL COÛT INITIAL DU PROJET							204 463 €
APP STORE							
(contrat annuel)				84€			84 €
MAINTENANCE							
20% du coût initial des tâches				20%			35 559 €
TOTAL COÛT ANNUEL							35 643 €

Méthode WBS

Partie 1



Méthode WBS

Partie 2



ANNEXE 10

Matrice RACI

Définir les rôles et les responsabilités

R : Réalisateur

A : Approbateur (décision finale)

C : Consultant

I : Informé

	Laboratoire	Chef de projet	Directeur Artistique	UX/UI Designer	Social Media manager	Développeur Back-end	Développeur Front-end	Data Analyst	Expert Cybersécurité	Juriste
	Commanditaire	Équipe décisionnaire		Équipe produit				Sous-traitance		
RECHERCHES SCIENTIFIQUES										
Détermination des types de données nécessaires à la collecte	R	I		I				C	I	C
UX/UI DESIGN										
Recherches UX	A	I	A	R		C	C	I		
Conception UI	A	I	A	R			C			
DIRECTION ARTISTIQUE										
Identité visuelle + charte graphique	A	I	R	C	I					
Promotion, marketing, campagnes...	A	C	C		R					
DÉVELOPPEMENT										
Développement Back-end	A	I	I	C		R	C	I	I	
Développement Front-end	A	I	I	C		C	R	I	I	
ANALYSE DE DONNÉES										
Mise en place d'outils et d'algorithmes pour analyser les données collectées	A	I				C	C	R	C	
CYBERSÉCURITÉ										
Mise en oeuvre de protocoles de cryptage, pare-feu, sauvegardes	A	I							R	
RGPD & CONTRATS										
Rédiger les contrats avec les sous-traitants & s'assurer de la conformité avec la RGPD	A	I						I	I	R
PILOTAGE										
Pilotage du projet	A	R	I	I	I	I	I	I	I	I
MAINTENANCE ET MISE À JOUR										
Maintenance et mises à jour	A	I	I	C		R	R	R	R	

© EMMA PIQUAND — PROJET DE FIN D'ÉTUDE M2
LYON YNOV CAMPUS — 2023