

# SMAIL

## Appendix overview :

- 3b. BMC, including revenue streams, price (do not repeat elements presented above)
- 5b. code Java + démonstration
- 5c. prototype manuel : conception détaillée (exemple d'outil : notifications SMS ou google calendar)
- 5d. application (site web)
  1. test équipe
  2. test interface équipe/extérieur
  3. nom du/des étudiant(s) ayant programmé l'application
- 6b. CR : acquisition et rétention : liste des utilisateurs
- 7b. interviews : questions, résultats (exemple d'outil : questionnaire dans l'application)
- 7c. questionnaire : questions, résultats
- 7d. market study (users/customers) : sources, autres éléments si nécessaire
- 8b. market study (competitors) sources, autres éléments si nécessaire
- 9b. comportement des utilisateurs et retour : prototype manuel :
  1. équipe
  2. extérieurs (et interviews)
- 9c. comportement des utilisateurs et retour : application :
  1. équipe
  2. extérieurs (et interviews)
  3. contents of tracking of the history of users actions in the app (exemple d'outil : google analytics)
- 10b. plan financier pluri-annuel restreint : dépenses, breakeven point (arguments)
- other slides possibles, mais uniquement si nécessaire voire indispensable

# BMC

<b>Partenaires clés :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plateformes de streaming vidéo et audio(par exemple youtube )</li><li>• Éditeurs de livres et de musique</li><li>• Réseaux sociaux</li></ul>
<b>Activités clés :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recherche de propositions d'activités</li><li>• Développement de l'application</li><li>• Évaluation et intégration des retours utilisateurs pour affiner les algorithmes de recommandation.</li><li>• Gestion et analyse de la base de données</li></ul>
<b>Ressources clés :</b>	<b>Ressources clés :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Base de données avec vidéos, films, sons, séries, anime</li><li>• Notre équipe</li></ul>
<b>Proposition de valeur :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilisation conviviale de l'application</li><li>• Réponses aux utilisateurs avec des propositions d'activités</li><li>• Proposition d'un emplacement publicitaire pour donner de la visibilité à une entreprise</li></ul>
<b>Relation avec les clients :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Assistance clientèle réactive et support technique</li><li>• Communauté en ligne pour les échanges entre utilisateurs</li><li>• Mises à jour régulières avec de nouvelles fonctionnalités basées sur les feedbacks des utilisateurs</li></ul>

<b>Canaux :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Réseau Internet</li><li>● Multiplateforme (téléphone, PC, etc.)</li></ul>
<b>Segments de clients :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Grand public</li><li>● Amateurs de culture et de divertissement</li><li>● Utilisateurs cherchant de l'inspiration quotidienne pour leurs loisirs</li><li>● Partenaires de contenu cherchant à augmenter leur portée</li></ul>
<b>Flux de revenus :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ventes d'emplacements publicitaires</li></ul>
<b>Structure des coûts :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ressources intellectuelles (équipe de développement, créateurs de contenu)</li><li>● Serveurs et maintenance</li></ul>

# 5C.PROTOTYPE MANUEL INSPIRE ME

**ABBANE**

-Dans le but de réaliser le prototype manuel de notre application, nous avons eu des entretiens avec quelques utilisateurs potentiels. Ensuite, nous leur avons présenté notre application, puis nous leur avons envoyé ce message (après avoir obtenu leurs contacts) :

## **Bienvenue sur Inspire me - Votre Guide d'Activités Émotionnelles !**

Nous vous remercions d'avoir choisi de tester notre application E-Mood, votre fidèle compagnon pour cultiver l'équilibre émotionnel. Voici comment ça fonctionne :

### **Choix de Communication :**

Préférez-vous nous contacter via WhatsApp ou par téléphone pour une collaboration fluide pendant la phase de prototype manuel ?

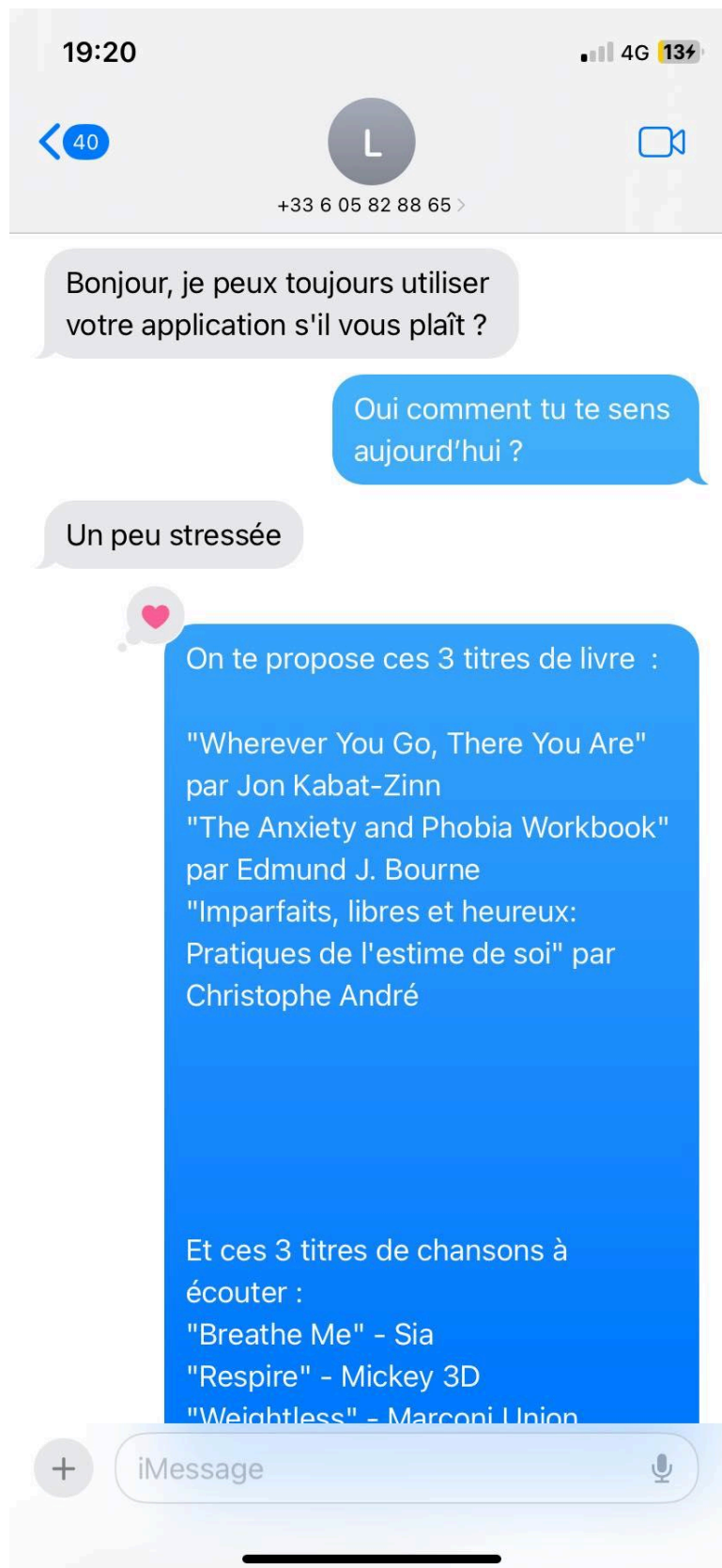
Configuration de votre espace émotionnel : Commencez par définir votre état d'esprit actuel afin de recevoir des recommandations personnalisées d'activités, de chansons, de films et de livres.

### **Pourquoi nous choisir ?**

- Proposition personnalisée : Recevez des suggestions adaptées à votre état d'esprit, que ce soit pour une chanson énergique, un film inspirant ou un livre apaisant.
- Variété d'Activités : Explorez une gamme diversifiée d'activités émotionnelles pour répondre à tous vos besoins et envies du moment.
- Bien-Être émotionnel : Améliorez votre bien-être émotionnel en découvrant des contenus qui correspondent à vos humeurs et émotions.

## ABBANE

-Et voici quelques échanges par SMS avec certains utilisateurs potentiels :



19:20

4G 13%

< 40



+33 6 05 82 88 65 >

Bonjour, je peux toujours utiliser votre application s'il vous plaît ?

Oui comment tu te sens aujourd'hui ?

Un peu stressée



On te propose ces 3 titres de livre :

"Wherever You Go, There You Are"  
par Jon Kabat-Zinn

"The Anxiety and Phobia Workbook"  
par Edmund J. Bourne

"Imparfaits, libres et heureux:  
Pratiques de l'estime de soi" par  
Christophe André

Et ces 3 titres de chansons à  
écouter :

"Breathe Me" - Sia

"Respire" - Mickey 3D

"Weightless" - Marconi Union



iMessage



19:21

4G 14%

< 40



Malik >

Préférez-vous nous contacter via WhatsApp ou par téléphone pour une collaboration fluide pendant la phase de prototype manuel?

Configuration de Votre Espace Émotionnel: Démarrez en définissant votre état d'esprit actuel pour recevoir des recommandations personnalisées d'activités, de chansons, de films et de livres. Pourquoi nous choisir?

- Proposition Personnalisée: Des suggestions adaptées à votre état d'esprit, que ce soit pour une chanson énergique, un film inspirant ou un livre apaisant.
- Variété d'Activités: Explorez une gamme diversifiée d'activités émotionnelles pour répondre à tous vos besoins et envies du moment.
- Bien-Être Émotionnel: Améliorez votre bien-être émotionnel en découvrant des contenus qui correspondent à vos humeurs et émotions

Ah ok, alors je préfère par WhatsApp, et humeur enthousiaste.



Message



19:21

4G 15%

< 40



Melly >

état d'esprit, que ce soit pour une chanson énergique, un film inspirant ou un livre apaisant.

- Variété d'Activités: Explorez une gamme diversifiée d'activités émotionnelles pour répondre à tous vos besoins et envies du moment.

- Bien-Être Émotionnel: Améliorez votre bien-être émotionnel en découvrant des contenus qui correspondent à vos humeurs et émotions

Je prefere par téléphone, mon état émotionnel : calme et joyeuse

On te propose de regarder ca :



Radio Deter IRL - Épisode final (ft Amine, Inox, Théodort, Maxime, Yannou)

youtube.com



Message



21:26

📶 📶 36

< 37



Lynda >

lundi 15:15

Bonjour,  
Est ce que je peux tester ton  
application ?

Coucou  
Oui oui bien sur comment tu te sens  
aujourd'hui ?

Je me sens démotivée

Tu préfères :  
1 écouter des chansons  
2 lire des livres  
3 regarder des films

1

"Breathe Me" - Sia  
"Respire" - Mickey 3D  
"Weightless" - Marconi Union

J'aime trop Sia donc je vais essayer  
d'écouter sa chanson

Merci beaucoup

De rien hésite pas à revenir vers



Message



Bassel ALEIAN

## 5D. APPLICATION (SITE WEB)

Nom du/des étudiant(s) ayant programmé l'application : Bassel ALEIAN

# 6B.UTILISATEURS

## ABBANE

NOM	PRÉNOM	NUMÉRO DE TÉLÉPHONE	ADRESSE MAIL
Ben Bekkou	Lynda	0749252012	benbekkoulynda2003@gmail.com
Saidil	Flora	0605828865	laurasd1006@gmail.com
Amokrane	Fawzia	0652289170	fawzia.amokrane@railenium.eu
Ouadi	Lynda	0668368518	
Boudjedaimi	Melissa	0749998592	melissa.boudjedaimi@universite-paris-saclay.fr
Kedyem	Yanis	0752027680	kedyanis013@gmail.com
Bennacer	Rafik	0760459338	rafikbennacer.18@gmail.com
Guedir	Laurent	0767576042	laurent.guedir@universite-paris-saclay.fr
Lattari	Rayan	0658214414	rayane4818@gmail.com
aktouf	yanis		yanis.aktouf@universite-paris-saclay.fr
graine	arrys	0758407515	arrys.graine@universite-paris-saclay.fr
hmida	racim	0752425841	racim.hmida@universite-paris-saclay.fr
Amokrane	kahina	0624182030	kahina.amokrane-ferka@irt-systemx.fr
Ferka	Malik	0617306899	malik.ferka@yahoo.fr
Habeche	Assirem		hpoutchou@gmail.com
Kaced	Louheb	0749008661	louheb.kaced@etu.unicaen.fr
Icheddadene	Nouara	0783229474	
Amokrane	Ahmed	0621242785	amokrane.ahmed@gmail.com

**ABBANE**

## **7B.1.INTERVIEW AVANT L'UTILISATION DE L'APPLICATION**

<b>Questions</b>	<b>Laura</b>	<b>Lynda</b>	<b>Nouara</b>
<b>1-Qu'est-ce qui vous motive à rechercher du contenu de divertissement comme des films, de la musique ou des livres ?</b>	"Je cherche du contenu qui peut soit améliorer mon humeur"	"Je suis toujours à la recherche d'inspiration que ce soit en écoutant de la musique, en lisant, ou en regardant des films."	"Je cherche à me détendre après une longue journée de travail."
<b>2. Comment trouvez-vous actuellement des recommandation de contenu qui correspondent à votre humeur ?</b>	"Je navigue sur les réseaux sociaux et forums pour voir ce que les gens recommandent."	"J'utilise des playlists et des sélections automatiques sur des plateformes de streaming, mais ce n'est pas toujours satisfaisant."	"Je lis beaucoup de critiques en ligne et je demande des recommandations à mes amis."
<b>3. Avez-vous souvent du mal à trouver du contenu qui correspond vraiment à comment vous vous sentez ?</b>	"Oui, surtout quand je suis d'humeur instable , il est difficile de trouver quelque chose qui colle'."	"Parfois, mais je finis généralement par trouver quelque chose d'assez proche de ce que je veux."	"Rarement, j'ai mes go-tos pour chaque humeur."
<b>4. Pensez-vous qu'une application qui adapte ses recommandations à votre état émotionnel serait utile ?</b>	"Absolument, cela me semblerait une innovation majeure dans ma consommation de divertissement."	"Oui, à condition qu'elle soit précise et réactive à mes changements d'humeur."	"Cela pourrait être intéressant, mais je me demande comment cela fonctionnerait en pratique."
<b>5. Quelles sont vos attentes concernant la facilité d'utilisation de l'application "Inspire Me" ?</b>	"Je veux une interface épurée et intuitive, sans avoir à naviguer dans des menus compliqués."	"L'application doit être rapide et réactive, avec des chargements minimaux et une navigation fluide."	"Je m'attends des guides de ta part pour m'aider à tirer le meilleur parti de l'application dès le début."
<b>6. Quel type de contenu espérez-vous découvrir grâce à "Inspire Me" ?</b>	"Je suis ouverte à tout, la musique en particulier " .	"Des contenus qui ne sont pas forcément mainstream mais qui ont un impact émotionnel fort."	"Des contenus qui vont améliorer mon humeur "

**ABBANE**

## **7B.2.INTERVIEW APRÈS L'UTILISATION DU PROTO MANUEL:**

<b>Questions</b>	<b>Laura</b>	<b>Lynda</b>	<b>Fawzia</b>
<b>1. Les recommandations étaient-elles adaptées à votre humeur ?</b>	"Parfaitement, chaque suggestion semblait faite juste pour moi."	"J'ai été surprise par la précision des recommandations, très en accord avec ce que je ressentais."	"Oui, j'ai découvert des contenus qui correspondaient exactement à mon humeur."
<b>2. Avez-vous découvert de nouveaux contenus qui vous ont plu ?</b>	"Absolument, j'ai ajouté plusieurs recommandations à ma liste de favoris."	"Définitivement, l'application m'a ouvert à des genres que je n'aurais pas explorés de moi-même."	"Oui, et j'ai été particulièrement impressionnée par la diversité des propositions"
<b>3. Quel aspect de 'Inspire Me' a le plus retenu votre attention et pourquoi ?</b>	"Choisir une humeur et recevoir une liste de contenus parfaitement alignés avec ce que je ressens à ce moment-là m'a vraiment impressionné. Cela montre que l'application comprend vraiment les nuances de l'émotion humaine, ce qui est rare et précieux."		"La diversité du contenu disponible sur 'Inspire Me' est ce qui l'application offre toujours quelque chose de nouveau et d'excitant à découvrir. Cette variété m'encourage à utiliser l'application régulièrement et à rester curieux."
<b>4. Quel type de contenu souhaiteriez-vous voir davantage recommandé par "Inspire Me" ?</b>	"J'aimerais voir plus de séries".	" Ce serait génial si 'Inspire Me' pouvait me recommander davantage de films, de séries."	"J'adorerais que l'application me propose beaucoup plus de chansons (plus de 3)".
<b>5. Recommanderiez-vous cette application à des amis ou à la famille ?</b>	"oui, , je pense qu'elle pourrait bénéficier à beaucoup de mes proches."	"Absolument, c'est une trouvaille que je suis ravie de recommander."	"oui mais pour une catégorie précise (ca ne pourrait pas aider tout le monde je suppose)"

**ABBANE**

# **7C.QUESTIONNAIRE : QUESTIONS, RÉSULTATS**

## **1.LIEN QUESTIONNAIRE :**

<https://forms.gle/wzWuq7JCcxpz37B37>

## **2.RÉSULTATS DU QUESTIONNAIRE POUR "INSPIRE ME" :**

On a eu 12 utilisateurs qui ont répondu :

### **1. Répartition de l'Âge des Utilisateurs**

- Moins de 18 ans: 8,3% (1 réponse)
- 18-24 ans: 83,3% (10 réponses)
- 25-34 ans et plus: 8,3% (1 réponse)

### **2. Découverte de l'Application**

- Bouche-à-oreille: 100% (3 réponses)

### **3. Objectif d'Utilisation**

- Améliorer mon humeur: 100% (3 réponses)

### **4. Satisfaction des Utilisateurs**

- Oui, totalement: 66,7% (2 réponses)
- Partiellement: 33,3% (1 réponse)

### **5. Fréquence d'Utilisation**

- Tous les jours: 25% (3 réponses)
- Plusieurs fois par semaine: 75% (9 réponses)

## **6. Pertinence des Recommandations**

- Très pertinentes: 75% (9 réponses)
- Assez pertinentes: 25% (3 réponses)

## **7. Fonctionnalités Inutiles**

- Non: 100% (3 réponses)

## **8. Présence de Bugs**

- Non: 100% (3 réponses)

## **9. Facilité d'Utilisation (Échelle de 1 à 10)**

- 7: 33,3% (1 réponse)
- 10: 66,7% (2 réponses)

## **10. Types de Contenus Souhaités**

- Plus de recommandations de livres: 50% (6 réponses)
- Plus de choix de chansons: 25% (3 réponses)
- Plus de suggestions de films: 8,3% (1 réponse)
- Plus de vidéos YouTube variées: 16,7% (2 réponses)

## **11. Recommandation de l'Application**

- Oui, sans hésiter: 100% (3 réponses)

## **12. Commentaires Généraux**

- "C'est une très bonne application 👍"
- "Concept assez original"

**ABBANE**

## **7D.1. ANALYSE QUALITATIVE DES UTILISATEURS "INSPIRE ME"**

### **A. MÉTHODOLOGIE DES INTERVIEWS ET QUESTIONNAIRES**

#### **1. Avant Utilisation :**

- **Objectif** : Comprendre les défis avec les méthodes traditionnelles de recherche de contenu.
- **Méthode** : Interviews détaillées avec des utilisateurs potentiels pour identifier les insuffisances des méthodes existantes.
- **Insight** : Identification des critères importants pour les utilisateurs dans le choix du contenu adapté à leur humeur.

#### **2. Après le Prototype Manuel :**

- **Objectif** : Recueillir des retours immédiats sur la précision et l'efficacité des recommandations.
- **Méthode** : Feedback par SMS permettant une évaluation rapide et pratique de la pertinence des suggestions.
- **Insight** : Validation de la précision des recommandations et collecte de suggestions pour une diversification du contenu.

#### **3. Après Lancement :**

- **Objectif** : Évaluer les améliorations apportées à l'application et découvrir les nouveaux besoins des utilisateurs.
- **Méthode** : Analyse des retours d'usage et discussions ciblées post-mises à jour pour mesurer les améliorations et ajustements.
- **Insight** : Amélioration de la précision des recommandations et de l'interface utilisateur; identification du besoin pour des fonctionnalités communautaires et une personnalisation plus approfondie.

### **B. PRINCIPALES DÉCOUVERTES ET IMPLICATIONS**

#### **1. Avant Utilisation :**

- **Découverte** : Les méthodes traditionnelles sont souvent frustrantes pour les utilisateurs cherchant du contenu aligné avec leurs humeurs spécifiques.
- **Implication** : Nécessité de développer un algorithme avancé pour mieux capturer et répondre aux états émotionnels des utilisateurs.

#### **2. Après Prototype Manuel :**

- **Découverte** : Les utilisateurs sont impressionnés par la précision mais demandent plus de diversité.

- **Implication** : Augmenter l'inventaire de contenu pour couvrir un éventail plus large de préférences et d'humeurs.

### **3. Après Lancement de l'Application :**

- **Découverte** : Les améliorations de l'interface et des fonctionnalités sont bien reçues; forte demande pour des interactions communautaires.
- **Implication** : Explorer l'intégration de fonctionnalités sociales et développer des outils de personnalisation pour enrichir l'expérience utilisateur.

# ABBANE

## 8.1 ANALYSE DES CONCURRENTS POUR "INSPIRE\_ME"

Critères/ Concurrents	YouTube	Bibliothèque Publique	Netflix	Application des Camarades	"Inspire Me"
<b>Problème résolu</b>	Large variété de vidéos pour tous les goûts	Accès à une vaste collection de livres	Films et séries à la demande	Recommandation Musicales	Recommandations de contenu multimédia basées sur l'humeur
<b>Utilisateurs cibles</b>	Tout public	Lecteurs	Amateurs de cinéma films et séries	Fans de musique	Utilisateurs cherchant du contenu adapté à leur humeur(améliorer leur humeur )
<b>Solution proposée</b>	Plateforme de vidéos variées	Prêt de livres physiques et numériques	Streaming de films et séries	Proposition de musique	Recommandations personnalisées de films, musique, livres, vidéos selon l'état d'esprit .
<b>Fonctionnalités</b>	Streaming vidéo, playlists, recommandations	Catalogue de recherche, réservation, suggestions	Catalogue de films/séries, recommandations, listes	Recommandation Musicales, playlists	Recommandations par humeur, sauvegarde des préférences(les mettre en favoris ) .
<b>Performance</b>	Haute	Variable selon les installations	Haute	Bonne	très Bonne
<b>Modèle économique</b>	Publicité, abonnements premium	Financement public, adhésions	Abonnement mensuel	gratuit	gratuit
<b>Prix</b>	Gratuit avec pubs, abonnement pour premium	Gratuit/Coût d'adhésion	Abonnement mensuel	gratuit	gratuit

<b>USP</b>	Volume et diversité de contenu	Accès gratuit à des livres	Qualité et exclusivités des productions	Spécialisation dans la musique	Personnalisation basée sur l'humeur pour différents types de contenu .
<b>Présence géographique</b>	Mondiale	Locale	Mondiale	Mondiale	Mondiale
<b>Réseau d'utilisateurs</b>	Très large	Large	Large	Limité aux camarades , amies , proches et famille .	Limité aux camarades , amies , proches et famille .

## **SMAIL**

### **8.2 Analyse quantitative :**

Pour réaliser une analyse quantitative des concurrents, nous devons recueillir des données chiffrées pertinentes sur différents aspects de leur performance. Voici les éléments clés à examiner :

#### **-YouTube :**

Nombre d'utilisateurs actifs mensuels (MAU) : Environ 2 milliards.

Taux de croissance annuel : Environ 10%.

Revenus et modèle économique :

Revenus publicitaires provenant des annonces diffusées avant, pendant et après les vidéos.

Abonnements premium (YouTube Premium) pour un accès sans publicité et des fonctionnalités supplémentaires.

Ventes de contenu payant, y compris des films, des émissions de télévision et des vidéos à la demande. Engagement des utilisateurs :Durée moyenne de visionnage par session.

Nombre moyen de vidéos regardées par utilisateur. Satisfaction des utilisateurs :

Évaluations et commentaires des utilisateurs sur les vidéos et la plateforme dans son ensemble. Taux de rétention des utilisateurs et satisfaction par rapport à l'expérience publicitaire

#### **-Bibliothèque publique :**

Nombre total de bibliothèques participantes et leur emplacement géographique.

Nombre d'adhérents actifs.

Taux de croissance annuel des nouveaux adhérents.

Sources de financement, y compris les subventions publiques et les adhésions.

Engagement des utilisateurs, mesuré par le nombre de réservations de livres, les visites de bibliothèque, etc.

Satisfaction des utilisateurs, évaluée par des enquêtes de satisfaction et des retours d'expérience des utilisateurs.

#### **Netflix :**

Nombre d'abonnés payants dans le monde.

Taux de croissance annuel des abonnés.

Revenus provenant des abonnements mensuels.

Engagement des utilisateurs, mesuré par le temps passé sur la plateforme et le nombre de séries/films regardés par utilisateur.

Satisfaction des utilisateurs, évaluée par les évaluations et les commentaires sur les contenus proposés.

#### **Spotify :**

Nombre d'utilisateurs actifs mensuels.

Taux de croissance annuel des utilisateurs.

Revenus publicitaires et revenus des abonnements premium.

Engagement des utilisateurs, mesuré par le temps d'écoute moyen et le nombre de chansons écoutées par utilisateur.

Satisfaction des utilisateurs, évaluée par les retours d'expérience des utilisateurs et les évaluations des playlists et des fonctionnalités de recommandation.

### **Inspire Me :**

Nombre d'utilisateurs actifs mensuels de l'application.

Taux de croissance annuel des utilisateurs.

Revenus publicitaires, le cas échéant.

Engagement des utilisateurs, mesuré par le nombre de sessions par utilisateur et les interactions avec les recommandations personnalisées.

Satisfaction des utilisateurs, évaluée par les commentaires des utilisateurs et les évaluations de l'application.

En recueillant et en analysant ces données quantitatives, nous pourrions mieux comprendre la position de notre application par rapport à ses concurrents et identifier les opportunités de croissance et d'amélioration.

# SMAIL

## Comportement des utilisateurs et retour : prototype manuel :

Points Positifs :

Concepts et Idées :

L'approche originale de l'application est largement saluée, offrant une nouvelle façon d'interagir avec les états émotionnels.

Adéquation des Propositions : La précision des recommandations basées sur les humeurs sélectionnées est particulièrement appréciée, démontrant l'efficacité de nos algorithmes.

Diversité des Humeurs :

La variété des options d'humeurs disponibles est reconnue comme un point fort, permettant une expression riche et nuancée des états émotionnels des utilisateurs.

Fond Sombre :

Le choix d'un fond sombre a été identifié comme un élément rendant l'application moins attrayante pour certains utilisateurs.

Minimalisme du Décor : Malgré l'appréciation générale pour le design épuré, un désir pour plus de richesse visuelle dans l'interface a été exprimé.

Améliorations :

Vers un Fond Plus Clair :

En réponse, nous envisageons l'adoption d'un fond plus clair pour éclaircir l'interface et la rendre plus accueillante.

Enrichir le Contenu Visuel :

Nous allons explorer des moyens d'ajouter plus d'éléments décoratifs sans surcharger l'interface, pour répondre au souhait d'un environnement plus dynamique et engageant.

Augmenter les Propositions :

L'introduction de davantage de contenus et d'activités est prévue pour satisfaire le besoin de diversité et de personnalisation exprimé par nos utilisateurs.

**ABBANE**

## **COMPTE-RENDU DES RETOURS UTILISATEURS - PROTOTYPE MANUEL "INSPIRE ME"**

### **A. PERTINENCE DES RECOMMANDATIONS**

- Les utilisateurs ont constaté une forte adéquation des recommandations avec leurs humeurs actuelles, indiquant une personnalisation réussie et précise.

### **B. DÉCOUVERTE ET ADOPTION DE NOUVEAUX CONTENUS**

- Plusieurs ont intégré de nouvelles recommandations à leur liste de favoris, élargissant leurs horizons culturels et trouvant de la valeur dans les suggestions proposées.

### **C. ATTRACTIONS PRINCIPALES DE L'APPLICATION**

- La possibilité de choisir une humeur et de recevoir des contenus correspondants est ressortie comme une caractéristique impressionnante, reflétant une compréhension fine des nuances émotionnelles.

### **D. PRÉFÉRENCES EN TERMES DE CONTENUS**

- Une préférence marquée pour les formats audiovisuels, notamment les chansons et les vidéos YouTube. Cela suggère un intérêt pour des contenus immersifs et facilement consommables.

### **E. CONTENUS SOUHAITÉS**

- Les retours indiquent un désir pour une diversité accrue, en particulier une augmentation des recommandations de séries télévisées et de chansons.

### **F. RECOMMANDATION DE L'APPLICATION**

- La satisfaction élevée par rapport à la personnalisation des contenus se traduit par une volonté des utilisateurs de recommander l'application, soulignant son potentiel de partage social.

## **G. IMPLICATIONS POUR LE DÉVELOPPEMENT FUTUR**

- Ces retours mettent en lumière l'importance de continuer à raffiner les algorithmes de personnalisation et d'enrichir la bibliothèque de contenus pour maintenir l'engagement et la satisfaction des utilisateurs.

## 9C.1 & 9C.3 COMPORTEMENT DES UTILISATEURS ET RETOUR : APPLICATION

### 1. Equipe

1. **Introduction** L'application Inspire Me a été évaluée par quatre membres de l'équipe afin de comprendre son impact et d'identifier les domaines d'amélioration possibles. L'application offre des choix d'activités basés sur l'humeur de l'utilisateur, incluant des suggestions de livres, films, vidéos et musique.

2. **Méthodologie** Chaque membre de l'équipe a utilisé l'application pendant une période d'une semaine, après quoi ils ont été invités à partager leurs expériences à travers un questionnaire détaillé et une session de feedback en groupe.

### 3. Retours Equipe

Utilisateur 1: Apprécie la facilité d'utilisation et la variété des recommandations musicales et de lecture, qui semblent bien adaptées à ses états émotionnels. Toutefois, il trouve que l'application pourrait bénéficier de suggestions plus diversifiées et riche.

Utilisateur 2: Trouve que l'application est utile surtout lors des périodes de stress pour trouver rapidement des moyens de détente. Cependant, elle suggère l'introduction d'une option pour ne plus avoir tout le temps les mêmes suggestions.

Utilisateur 3: Estime que l'application a un bon concept, mais manque de personnalisation. Il aimerait pouvoir ajuster les recommandations non seulement sur la base de son humeur instantanée mais aussi selon ses goûts et intérêts personnels plus larges.

Utilisateur 4: A trouvé l'interface très intuitive, mais a exprimé le besoin d'avoir plus de suggestions.

### 4. Suggestions d'Amélioration

Personnalisation accrue: Intégrer des fonctionnalités permettant aux utilisateurs de personnaliser davantage les suggestions en fonction de leurs préférences personnelles.

Suivi des préférences: Ajouter une fonctionnalité permettant aux utilisateurs de marquer les activités qu'ils aiment ou qu'ils souhaitent éviter dans le futur.

Extension des catégories: Enrichir la base de données avec plus de variétés de médias et d'activités, et peut-être inclure des catégories comme des exercices physiques ou des méditations guidées.

5. **Conclusion** Les retours des membres de l'équipe ont montré un accueil positif de l'application, soulignant son utilité en tant qu'outil de gestion émotionnelle. Les suggestions pour améliorer l'expérience utilisateur montrent une voie claire pour rendre l'application plus personnalisée et engagée. L'intégration de ces améliorations pourrait augmenter significativement l'adoption et l'efficacité de l'application.

## 2. contents of tracking of the history of users actions in the app

Tableau de Bord des Actions Utilisateurs		
Action	Détail de l'Action	Horodatage
button_click	Demotive	14-APR-24 10.02.50.932352 PM
button_click	Indifferent	14-APR-24 10.02.42.515416 PM
button_click	Indifferent	14-APR-24 10.02.41.913919 PM
button_click	Triste	14-APR-24 09.34.52.441732 PM
button_click	Questionnaire	14-APR-24 09.34.14.464700 PM
button_click	Joyeux	14-APR-24 06.13.38.944763 PM
button_click	Inquiet	14-APR-24 05.38.18.294866 PM
button_click	Inquiet	14-APR-24 05.37.36.101436 PM
button_click	Joyeux	14-APR-24 05.23.00.820548 PM
button_click	Pessimiste	14-APR-24 05.19.25.982509 PM
button_click	Inquiet	14-APR-24 05.16.52.587813 PM
button_click	Inquiet	14-APR-24 05.14.57.378646 PM

Une table de traçage a été élaboré avec la base de données Oracle en SQL. En effet, cette base de donnée stock un tableau qui retraçage le passages des utilisateurs sur l'application. On constate ainsi des choix d'émotion plus sélectionné que d'autre comme inquiet ou indifférent dans le screen ci-dessus. En effet, la table de traçage va détecter les clics des utilisateurs sur les différentes émotions de l'application et ainsi remplir le tableau avec des données supplémentaire comme l'heure et la date de passage.

## ABBANE

### 9B.2. COMPORTEMENT DES UTILISATEURS ET RETOUR : APPLICATION

#### 1. INTERVIEW ET RÉSULTATS :

Questions	Résultats
Combien de fois par semaine utilisez-vous 'Inspire Me', et qu'est-ce qui influence votre fréquence d'utilisation ?	Usage irrégulier
Comment décririez-vous l'interface utilisateur de l'application ? Y a-t-il des aspects que vous trouvez moins attrayants ?	L'interface est un peu sombre, ce qui rend parfois l'expérience un peu triste ou monotone
Trouvez-vous que l'application vous offre suffisamment de choix de contenus ?	Pas vraiment, les propositions sont quelque peu limitées
Les recommandations que vous recevez sont-elles adaptées à vos attentes ? Sont-elles pertinentes par rapport à votre humeur du moment ?	Oui, c'est l'un des aspects les plus appréciés
Quels sont vos impressions générales sur le design de l'application ?	pas très jolie
Comment évalueriez-vous le concept global de 'Inspire Me' ?	Le concept est vraiment bon et innovant
Recommanderiez-vous 'Inspire Me' à d'autres en l'état actuel ?	Les réponses suggèrent que, malgré certains défauts
Comment évaluez-vous la facilité d'utilisation de 'Inspire Me' ?	La facilité d'utilisation est perçue comme satisfaisante

Quel impact 'Inspire Me' a-t-il eu sur votre quotidien depuis que vous avez commencé à l'utiliser ?

L'application 'Inspire Me' a eu un impact varié sur les utilisateurs. Certains rapportent une amélioration notable de leur humeur grâce aux recommandations personnalisées qui correspondent bien à leurs états émotionnels du moment

## **2.COMPTE RENDU :**

### ***A. Utilisation et Engagement***

- Le questionnaire a révélé que l'application a un taux de conversion de 40% avec 12 utilisateurs ayant participé à l'enquête. L'usage varie avec 25% des utilisateurs l'utilisant tous les jours et 75% plusieurs fois par semaine. Cela suggère une utilisation modérément régulière, bien que certains utilisateurs aient exprimé dans l'interview une utilisation irrégulière, influencée par le manque de diversité et l'attrait de l'interface.

### ***B. Découverte de l'Application***

- Tous les participants du questionnaire ont découvert "Inspire Me" par bouche-à-oreille. Ce canal unique souligne l'importance des recommandations personnelles.

### ***C. Satisfaction et Pertinence des Recommandations***

- Les utilisateurs du questionnaire ont rapporté une satisfaction élevée avec 66,7% complètement satisfaits. Les résultats de l'interview ont confirmé que les recommandations sont généralement bien reçues pour leur précision, mais les utilisateurs souhaiteraient voir plus de variété dans les contenus proposés.

### ***D. Interface Utilisateur***

- L'interface sombre de l'application a été critiquée pour son manque d'engagement visuel, comme indiqué dans les résultats de l'interview. Les utilisateurs préféreraient une interface plus claire et plus colorée, ce qui pourrait potentiellement augmenter l'utilisation régulière.

### ***E. Diversité des Contenus***

- Selon le questionnaire, il y a une forte demande pour plus de livres, de chansons, de films, et de vidéos YouTube variées. L'interview a révélé un désir similaire pour une augmentation significative des propositions de contenu afin d'enrichir l'expérience utilisateur.

### ***F. Recommandations/Commentaires pour Améliorations***

- Les utilisateurs recommandent une interface plus engageante, une augmentation des types de contenus disponibles, et des améliorations continues des algorithmes pour mieux cibler les préférences et les humeurs.

## **3.CONCLUSION:**

Bien que "Inspire Me" soit bien accueillie pour son concept original et ses recommandations précises, il y a un besoin clair d'amélioration en termes de design de l'interface et de diversité des contenus.

# SMAIL

## Plan financier pluriannuel restreint pour "Inspire Me" :

Notre Plan Financier Simplifié vise à garantir le développement et la croissance de "Inspire Me" tout en restant dans les limites de nos ressources financières.

### Coûts Initiaux (Année 1) :

**Développement de l'App :** Nous allouons des ressources pour le temps de développement, en utilisant des outils gratuits ou à faible coût pour minimiser les dépenses initiales.

**Promotion :** Nous privilégierons les canaux de promotion gratuits tels que les réseaux sociaux et les techniques de marketing organique pour accroître la visibilité de notre application.

### Revenus Attendus :

**Partenariats :** Nous envisageons des collaborations avec des entreprises pour proposer du contenu sponsorisé qui correspond aux intérêts de nos utilisateurs, générant ainsi des revenus supplémentaires.

**Fonctionnalités Premium :** Après la première année, nous introduirons des fonctionnalités payantes, telles que des recommandations personnalisées avancées, pour diversifier nos sources de revenus.

### Gestion des Coûts :

**Minimisation des dépenses :** Nous adopterons une approche prudente en ce qui concerne les dépenses, en priorisant les coûts essentiels et en recherchant activement des solutions économiques pour le développement et la maintenance de l'application.

**Réinvestissement :** Les premiers revenus générés seront réinjectés dans l'entreprise pour améliorer l'expérience utilisateur de l'application et développer de nouvelles fonctionnalités, consolidant ainsi notre position sur le marché.

### Vision à Long Terme (3-5 ans) :

**Établissement d'une base d'utilisateurs solide :** Nous nous efforcerons de construire une communauté d'utilisateurs fidèles en proposant un modèle freemium, offrant des fonctionnalités de base gratuites tout en réservant des fonctionnalités avancées aux utilisateurs premium.

**Diversification des revenus :** Nous explorerons de nouvelles sources de revenus telles que les affiliations et la publicité ciblée pour garantir la pérennité financière de notre entreprise à long terme.

## 11B. TRANSPARENT FACULTATIF

1. étudiant responsable de la page des rendus : Bassel ALEIAN

```

import java.io.*;
import java.util.LinkedHashMap;
import java.util.Map;

public class InspireMe {
    private static final Map<String, String[]> recommendations = new LinkedHashMap<>();

    public static void main(String[] args) {
        fillRecommendations();

        try (BufferedReader reader = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in))) {
            System.out.println("Bienvenue dans Inspire Me!");
            System.out.println("Comment te sens-tu aujourd'hui ?");

            recommendations.keySet().forEach(mood -> System.out.println("- " + mood));

            System.out.print("Entrez votre état d'esprit (exactement comme affiché) : ");
            String chosenMood = reader.readLine().trim();

            if (recommendations.containsKey(chosenMood)) {
                String[][] moodRecommendations = recommendations.get(chosenMood);
                System.out.println("Pour l'état d'esprit '" + chosenMood + "', nous vous recommandons : ");

                System.out.println("Films à regarder : ");
                for (int i = 0; i < moodRecommendations[0].length; i++) {
                    System.out.println("- " + moodRecommendations[0][i]);
                }

                System.out.println("Musiques à écouter : ");
                for (int i = 0; i < moodRecommendations[1].length; i++) {
                    System.out.println("- " + moodRecommendations[1][i]);
                }

                System.out.println("Livres à lire : ");
                for (int i = 0; i < moodRecommendations[2].length; i++) {
                    System.out.println("- " + moodRecommendations[2][i]);
                }

                System.out.println("Vidéos YouTube à regarder : ");
                for (int i = 0; i < moodRecommendations[3].length; i++) {
                    System.out.println("- " + moodRecommendations[3][i]);
                }
            } else {
                System.out.println("Désolé, cet état d'esprit n'est pas reconnu. Veuillez réessayer.");
            }
        } catch (IOException e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }

    private static void fillRecommendations() {
        recommendations.put("Joyeux", new String[][]{
            {"Singin' in the Rain", "The Grand Budapest Hotel", "Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain"},
            {"Happy - Pharrell Williams", "Je veux - Zaz", "Can't Stop The Feeling! - Justin Timberlake"},
            {"The Happiness Project par Gretchen Rubin", "Eat Pray Love par Elizabeth Gilbert", "L'écume des jours par Boris Vian"},
            {"https://youtu.be/8j8ysX9pZwA?si=OE3bM49Nc5YzpwJl", "https://youtu.be/qfwCqgje7c0?si=40ij82Xw3Y7uFA_R", "https://youtu.be/4qj-itAKM84?si=Zl6fwcLDhWmRC7Lh"}
        });
        recommendations.put("Triste", new String[][]{
            {"Eternal Sunshine of the Spotless Mind", "Manchester by the Sea", "Les Intouchables"},
            {"Stand By Me - Ben E. King", "Ne me quitte pas - Jacques Brel", "When We Were Young - Adele"},
            {"The Fault in Our Stars par John Green", "A Man Called Ove par Fredrik Backman", "No et moi par Delphine de Vigan"},
            {"https://youtu.be/B-hsVhK8FA4?si=mPNbS68ElyhWdF11", "https://youtu.be/olZJNb-g1Zo?si=_WUvkf9-glOOX8Nj", "https://youtu.be/Rhse5arV-FQ?si=A8faa1XsHdS27EE"}
        });
        recommendations.put("Anxieux", new String[][]{
            {"A Beautiful Mind", "Cast Away", "Intouchables"},
            {"Breathe Me - Sia", "Respire - Mickey 3D", "Weightless - Marconi Union"},
            {"Wherever You Go There You Are par Jon Kabat-Zinn", "The Anxiety and Phobia Workbook par Edmund J. Bourne", "Imparfais libres et heureux: Pratiques de l'estime de"},
            {"https://youtu.be/b5KtVjy2byl?si=7sN7SuOS2fBqubQO", "https://youtu.be/C9w--MhWRkY?si=xMb8NTvlucEZfvC9", "https://youtu.be/qRTVg8HHzUo?si=vMpR1U8n05g2k"}
        });
        recommendations.put("Excité", new String[][]{
            {"Ferris Bueller's Day Off", "Jurassic Park", "Les Aventures de Tintin: Le Secret de la Licorne"},
            {"Adventure of a Lifetime - Coldplay", "Ça plane pour moi - Plastic Bertrand", "Feel So Good - Mase"},
            {"The Alchemist par Paulo Coelho", "Wild: From Lost to Found on the Pacific Crest Trail par Cheryl Strayed", "L'homme qui voulait être heureux par Laurent Gounelle"},
            {"https://youtu.be/zChpAbChpQA?si=NOBmDJnVILS5L9F", "https://youtu.be/HkNXM4aLzZg?si=XmbPiqScitWUPSiH", "https://youtu.be/FBT_hmXKAmU?si=GeG8N2MQ"}
        });
    }
}

```

```

recommendations.put("Frustré", new String[]{
    {"Silver Linings Playbook", "Groundhog Day", "Le Dîner de Cons"},
    {"Shake It Off - Taylor Swift", "Tous les mêmes - Stromae", "Since U Been Gone - Kelly Clarkson"},
    {"Failing Forward: Turning Mistakes into Stepping Stones for Success par John C. Maxwell", "Adapt: Why Success Always Starts with
Failure par Tim Harford", "Les Délices de Tokyo par Durian Sukegawa"},
    {"https://youtu.be/ZPhCKXMEAUM?si=7ovLwyDMe_MVRZmU", "https://youtu.be/vGemji4uanU?si=5TM-hdKFQcJp4xIH", "https://youtu.be/LyRy2Dg5DZI?si=8WUT4bxN1rTC9kiu"}
});
recommendations.put("Calme", new String[]{
    {"Lost in Translation", "The Secret Garden", "Le Voyage de Chihiro"},
    {"La Mer - Charles Trenet", "Sous le vent - Garou & Céline Dion", "Let It Be - The Beatles"},
    {"The Art of Happiness par Dalai Lama", "The Little Book of Hygge: The Danish Way to Live Well par Meik Wiking", "Petit traité de l'abandon par Alexandre Jollien"},
    {"https://youtu.be/y3sILyOYEpg?si=lwXUZs86vonEdYpF", "https://youtu.be/DHn_g_caVU0?si=rgL97wzvLSHwiEut", "https://youtu.be/uUZBko7yXSg?si=InucDeQ3ndZ7V2T2"}
});
recommendations.put("DeMotivé", new String[]{
    {"The Pursuit of Happyness", "October Sky", "La Vie en Rose"},
    {"Eye of the Tiger - Survivor", "On écrit sur les murs - Kids United", "Stronger - Kanye West"},
    {"Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us par Daniel H. Pink", "Start with Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action par Simon Sinek", "La semaine de 4 heures par Timothy Ferriss"},
    {"https://youtu.be/TPW8y-Wj_KE?si=bSnNhqs-mcfHROcN", "https://youtu.be/cLLNB77iAjE?si=nqIRzrcTWwKMdY_q", "https://youtu.be/eECwMttbWls?si=ha_yH3HZdM4y4ziv"}
});
recommendations.put("Furieux", new String[]{
    {"Gladiator", "Mad Max: Fury Road", "La Haine"},
    {"Break Stuff - Limp Bizkit", "Somewhere Over the Rainbow - Israel Kamakawiwo'ole", "Killing In The Name - Rage Against The Machine"},
    {"Anger: Wisdom for Cooling the Flames par Thich Nhat Hanh", "The Dance of Anger: A Woman's Guide to Changing the Patterns of Intimate Relationships par Harriet Lerner", "La rage de l'expression par François Flahault"},
    {"https://youtu.be/TPW8y-Wj_KE?si=bSnNhqs-mcfHROcN", "https://youtu.be/cLLNB77iAjE?si=nqIRzrcTWwKMdY_q", "https://youtu.be/eECwMttbWls?si=ha_yH3HZdM4y4ziv"}
});
recommendations.put("Indifférent", new String[]{
    {"Garden State", "American Beauty", "Le Hérisson"},
    {"Let It Be - The Beatles", "Laisse tomber les filles - France Gall", "Whatever - Oasis"},
    {"Man's Search for Meaning par Viktor E. Frankl", "The Subtle Art of Not Giving a F*ck: A Counterintuitive Approach to Living a Good Life par Mark Manson", "L'étranger par Albert Camus"},
    {"https://youtu.be/lVe8lwPtdU?si=l-dQY7FWhx-gGSpd", "https://youtu.be/DIxjewEpjYU?si=_BmD1Qvxs5DMSPov", "https://youtu.be/stCxLxBMjYA?si=4jagsPt5yrQXeWJN"}
});
recommendations.put("Pessimiste", new String[]{
    {"Good Will Hunting", "The Truman Show", "Le Scaphandre et le Papillon"},
    {"Everybody Hurts - R.E.M.", "Comme des enfants - Cœur de pirate", "Here Comes the Sun - The Beatles"},
    {"The Power of Positive Thinking par Norman Vincent Peale", "Learned Optimism: How to Change Your Mind and Your Life par Martin E.P. Seligman", "Du bonheur, un voyage philosophique par Frédéric Lenoir"},
    {"https://youtu.be/5EcH1cIS-6U?feature=shared", "https://youtu.be/B-hsVhK8FA4?feature=shared", "https://youtu.be/2RZ9vqEfyCI?feature=shared"}
});
recommendations.put("Curieux", new String[]{
    {"The Martian", "A Beautiful Mind", "Demain"},
    {"Don't Stop Me Now - Queen", "Découverte - Françoise Hardy", "A Sky Full of Stars - Coldplay"},
    {"Sapiens: A Brief History of Humankind par Yuval Noah Harari", "A Short History of Nearly Everything par Bill Bryson", "Le Goût des merveilles par Véronique Massenot"},
    {"https://youtu.be/_AR-yX_Gluc?feature=shared", "https://youtu.be/D6shp_-HKp4?feature=shared", "https://youtu.be/EKsOzeKuplk?feature=shared"}
});
recommendations.put("Inquiet", new String[]{
    {"The King's Speech", "Bridge of Spies", "De battre mon cœur s'est arrêté"},
    {"Mad World - Gary Jules", "Bridge Over Troubled Water - Simon & Garfunkel", "Je suis un homme - Zazie"},
    {"Feeling Good: The New Mood Therapy par David D. Burns", "The Worry Cure: Seven Steps to Stop Worry from Stopping You par Robert L. Leahy", "Comment ne pas mourir par Michael Greger et Gene Stone"},
    {"https://youtu.be/pPRzX5AHqmc?feature=shared", "https://youtu.be/vJc6vqvFQQ?feature=shared", "https://youtu.be/Y29UYT9qzsg?feature=shared"}
});

```

```
Windows PowerShell
PS C:\Users\User\Desktop> javac InspireMe.java
PS C:\Users\User\Desktop> java InspireMe
Bienvenue dans Inspire Me!
Comment te sens-tu aujourd'hui ?
- Joyeux
- Triste
- Anxieux
- Excité
- Frustré
- Calme
- DeMotivé
- Furieux
- Indifférent
- Pessimiste
- Curieux
- Inquiet
Entrez votre état d'esprit (exactement comme affiché) : |
```

1.L'application demande à l'utilisateur de choisir son état d'esprit via le terminal pour ensuite personnaliser l'expérience en conséquence.

```
Windows PowerShell
Bienvenue dans Inspire Me!
Comment te sens-tu aujourd'hui ?
- Joyeux
- Triste
- Anxieux
- Excité
- Frustré
- Calme
- DeMotivé
- Furieux
- Indifférent
- Pessimiste
- Curieux
- Inquiet
Entrez votre état d'esprit (exactement comme affiché) : Joyeux
Pour l'état d'esprit 'Joyeux', nous vous recommandons :
Films à regarder :
- Singin' in the Rain
- The Grand Budapest Hotel
- Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain
Musiques à écouter :
- Happy - Pharrell Williams
- Je veux - Zaz
- Can't Stop The Feeling! - Justin Timberlake
Livres à lire :
- The Happiness Project par Gretchen Rubin
- Eat Pray Love par Elizabeth Gilbert
- L'écume des jours par Boris Vian
Vidéos YouTube à regarder :
- https://youtu.be/8j8ysX9pZwA?si=OE3bM49Nc5YzpwJI
- https://youtu.be/qfwCqgje7c0?si=40ij82Xw3Y7uFA_R
- https://youtu.be/4qj-itAKM84?si=ZI6fwcLDhWmRC7Lh
```

2.Dans la suite, l'application propose à l'utilisateur une sélection de musique, de films, de vidéos et de livres adaptés à son état d'esprit choisi.

exemple : ici l'utilisateur a choisit "joyeux" du coup on lui a proposer ce qui est adapter a son état actuel

```
Windows PowerShell
Bienvenue dans Inspire Me!
Comment te sens-tu aujourd'hui ?
- Joyeux
- Triste
- Anxieux
- Excité
- Frustré
- Calme
- DeMotivé
- Furieux
- Indifférent
- Pessimiste
- Curieux
- Inquiet
Entrez votre état d'esprit (exactement comme affiché) : Triste
Pour l'état d'esprit 'Triste', nous vous recommandons :
Films à regarder :
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind
- Manchester by the Sea
- Les Intouchables
Musiques à écouter :
- Stand By Me - Ben E. King
- Ne me quitte pas - Jacques Brel
- When We Were Young - Adele
Livres à lire :
- The Fault in Our Stars par John Green
- A Man Called Ove par Fredrik Backman
- No et moi par Delphine de Vigan
Vidéos YouTube à regarder :
- https://youtu.be/B-hsVhK8FA4?si=mPNbS68EiyhWdF11
- https://youtu.be/olZJNb-g1Zo?si=_WUvxf9-gIOOX8Nj
- https://youtu.be/Rhse5arV-FQ?si=A8faa1XsHdS27EEo
PS C:\Users\User\Desktop> |
```

3.

2ème exemple avec un etat different on voit que le terminal propose des vidéos , des films, des musiques et des livres différents

# BMC

<b>Partenaires clés :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Plateformes de streaming vidéo et audio(par exemple youtube )</li> <li>● Éditeurs de livres et de musique</li> <li>● Réseaux sociaux</li> </ul>
<b>Activités clés :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Recherche de propositions d'activités</li> <li>● Développement de l'application</li> <li>● Évaluation et intégration des retours utilisateurs pour affiner les algorithmes de recommandation.</li> <li>● Gestion et analyse de la base de données</li> </ul>
<b>Ressources clés :</b>	<b>Ressources clés :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Base de données avec vidéos, films, sons, séries, anime</li> <li>● Notre équipe</li> </ul>
<b>Proposition de valeur :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilisation conviviale de l'application</li> <li>● Réponses aux utilisateurs avec des propositions d'activités</li> <li>● Proposition d'un emplacement publicitaire pour donner de la visibilité à une entreprise</li> </ul>
<b>Relation avec les clients :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Assistance clientèle réactive et support technique</li> <li>● Communauté en ligne pour les échanges entre utilisateurs</li> <li>● Mises à jour régulières avec de nouvelles fonctionnalités basées sur les feedbacks des utilisateurs</li> </ul>

<b>Canaux :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Réseau Internet</li><li>● Multiplateforme (téléphone, PC, etc.)</li></ul>
<b>Segments de clients :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Grand public</li><li>● Amateurs de culture et de divertissement</li><li>● Utilisateurs cherchant de l'inspiration quotidienne pour leurs loisirs</li><li>● Partenaires de contenu cherchant à augmenter leur portée</li></ul>
<b>Flux de revenus :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ventes d'emplacements publicitaires</li></ul>
<b>Structure des coûts :</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ressources intellectuelles (équipe de développement, créateurs de contenu)</li><li>● Serveurs et maintenance</li></ul>

## 7d.2

### Accès Internet :

98% des jeunes utilisent Internet quotidiennement. Cela souligne une utilisation généralisée d'Internet parmi ce groupe démographique, ce qui signifie que la grande majorité de tes utilisateurs potentiels ont un accès quotidien à Internet.

### Smartphones :

95% des jeunes possèdent et utilisent régulièrement un smartphone. Cette statistique montre que les smartphones sont des outils omniprésents dans la vie quotidienne des jeunes, ce qui en fait un canal efficace pour atteindre ton public cible.

### Réseaux Sociaux :

Les jeunes sont très actifs sur des plateformes comme Snapchat et Instagram. Avec une activité élevée sur ces réseaux sociaux, il est clair que les jeunes sont à l'aise avec l'utilisation des médias sociaux et sont susceptibles d'interagir avec du contenu pertinent sur ces plateformes.

### Consommation de Contenus :

#### Streaming :

90% des jeunes utilisent régulièrement des services comme Netflix et YouTube. Cette forte utilisation de services de streaming suggère que les jeunes sont habitués à consommer du contenu vidéo en ligne, ce qui pourrait rendre ton application attrayante en proposant des vidéos inspirantes ou éducatives.

#### Lecture Numérique :

75% des jeunes lisent fréquemment des contenus textuels en ligne. Cela indique que la lecture numérique est également populaire parmi ce groupe démographique, ce qui ouvre la possibilité pour ton application de fournir des recommandations de lecture pour aider les utilisateurs à gérer leurs émotions et à trouver de l'inspiration.

En conclusion, ces statistiques démontrent un fort potentiel de marché pour ton application 'Inspire Me' parmi les jeunes en France. Avec une connectivité élevée à Internet, une utilisation généralisée des smartphones et une activité importante sur les réseaux sociaux, les jeunes sont susceptibles d'être réceptifs à une application qui leur offre du contenu inspirant et motivant. En adoptant une stratégie marketing axée sur les plateformes préférées des jeunes, tu pourrais maximiser la visibilité de ton application et encourager son adoption.