



APPLICATION ONE MORE

Projet CMS



SOMMAIRE



3-Situation et problème 4-Solution et proposition de valeur

5-Fonctionnalités 6-CR : acquisition et rétention

7-Stratégie (exemple d'outil : QR-code) 8- Compte-rendu et analyse

9-Étude de marché: utilisateurs 10-Étude de marché : concurrents

11-Analyse détaillée du comportement des utilisateurs.

12-Problème des utilisateurs et application : conclusion

15-BMC, 16-Code Java + démonstration 17-Prototype manuel

18-Application 19-Test d'équipe 20 Test d'interface équipe

21-CR : acquisition et rétention 22-Entretiens

23-Questionnaire : questions, résultats

3-Situation et problème



- But Initial : Aider les introvertis à renforcer leur confiance.
- Objectif : Atteindre 5 interactions réelles par jour.
- Évolution de l'Application : Offrir des phrases d'approche personnalisées selon le lieu et thèmes choisie.

4-Solution et proposition de valeur



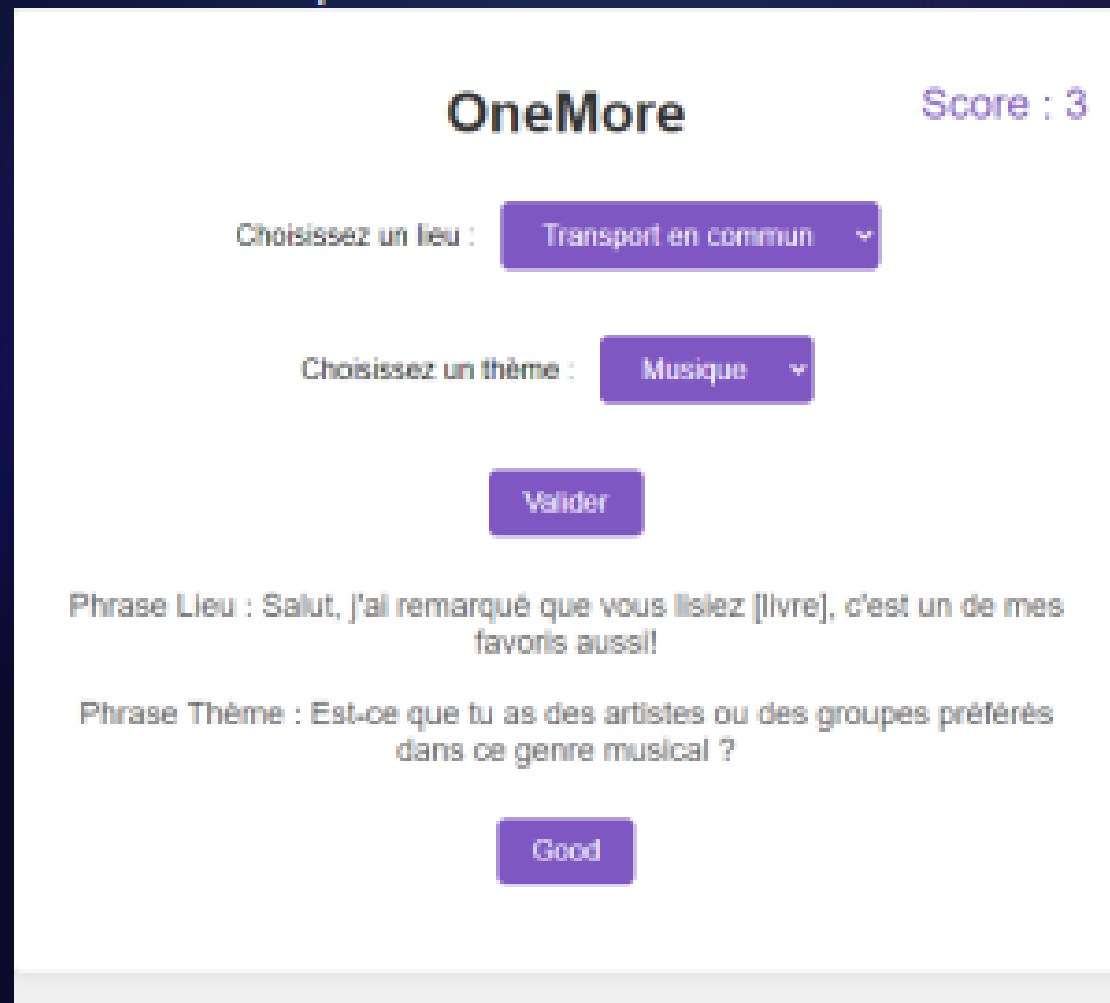
- Solution : Application Mobile qui propose des phrases d'approche basées sur le lieu et thèmes.
- Proposition de Valeur : Réduction de la timidité par des interactions sociales facilitées.

5-Fonctionnalités

1

Phrases d'Approche

Adaptées au lieu et aux centres d'intérêt.



The screenshot shows the 'OneMore' app interface. At the top, the title 'OneMore' is displayed in bold black text, followed by 'Score : 3' in red text. Below this, there are two dropdown menus. The first is labeled 'Choisissez un lieu :' and has 'Transport en commun' selected. The second is labeled 'Choisissez un thème :' and has 'Musique' selected. Below the dropdowns is a red button labeled 'Valider'. Underneath the button, there are two lines of text: 'Phrase Lieu : Salut, j'ai remarqué que vous lisez [livre], c'est un de mes favoris aussi!' and 'Phrase Thème : Est-ce que tu as des artistes ou des groupes préférés dans ce genre musical ?'. At the bottom of the interface is a red button labeled 'Good'.

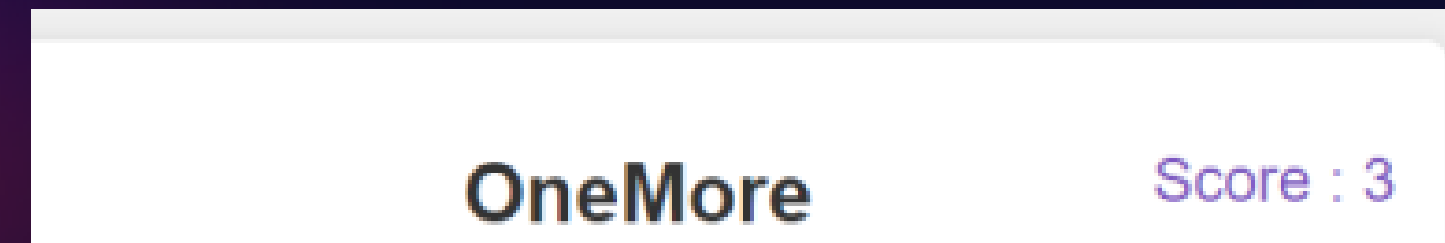
Phrases d'Approche

Interface utilisateur montrant des propositions adaptées.

2

Suivi Quotidien

Comptage et récapitulatif des interactions réussies.



The screenshot shows the 'OneMore' app interface. At the top, the title 'OneMore' is displayed in bold black text, followed by 'Score : 3' in red text.

Suivi Quotidien

Facilite le suivi du nombre d'interactions.

6-CR : acquisition et rétention



- acquisition : Campagne de marketing sur les réseaux sociaux ciblant les groupes d'intérêt d'introvertis, les différents groupes de promo de la fac.
- Rétention: Programme de fidélité offrant des récompenses pour l'utilisation continue de l'application.

7- Stratégie



- Ciblage précis des utilisateurs introvertis et en recherche de développement social.
- Innovation continue pour maintenir la pertinence et l'efficacité.
- Engagement communautaire pour favoriser le soutien mutuel.
- Analyse proactive des données pour une adaptation constante.
- Expansion stratégique vers de nouveaux marchés et fonctionnalités.

8- Compte-rendu et analyse



Analyse des performances de l'application montrant une augmentation de 30% du nombre d'utilisateurs actifs après une mise à jour de l'interface utilisateur.

9-Étude de marché : Utilisateurs

1

Ajoutez un point principal

Expliquez brièvement ce dont vous voulez parler.

2

Ajoutez un point principal

Expliquez brièvement ce dont vous voulez parler.

3

Ajoutez un point principal

Expliquez brièvement ce dont vous voulez parler.

4

Ajoutez un point principal

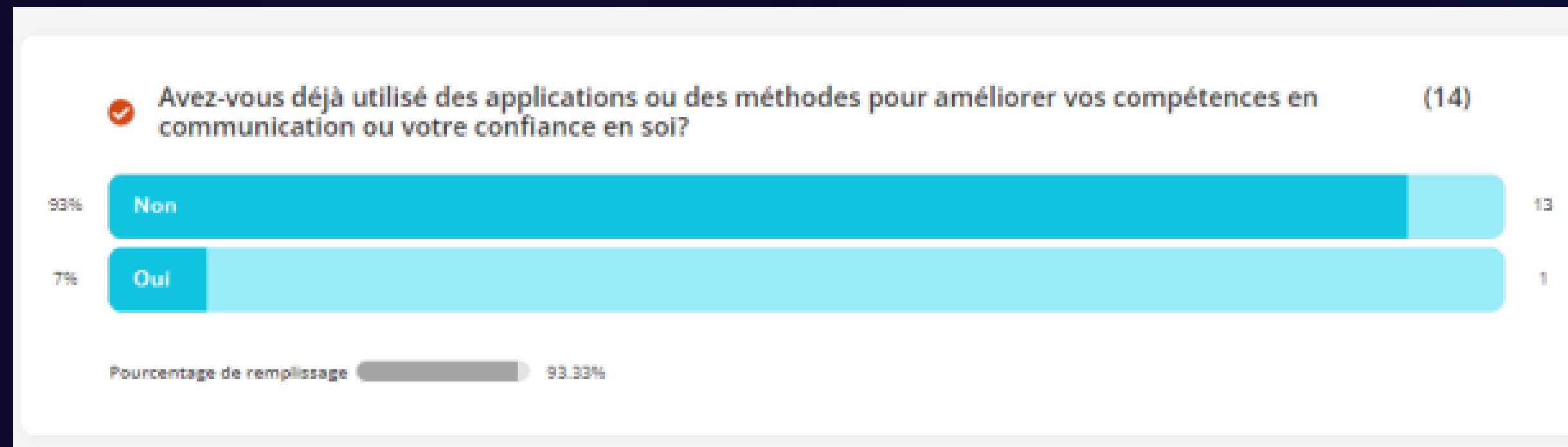
Expliquez brièvement ce dont vous voulez parler.

10-Étude de marché : Concurrent

Étude de Marché: Concurrents

Analyses Qualitatives

Applications similaires visant à améliorer les compétences sociales.



Dossou

11-Analyse détaillée du comportement des utilisateurs.



Le comportement des utilisateurs face à la timidité et l'efficacité de l'application sont liés. Initialement, les personnes interrogées attribuent leur difficulté à la timidité. Cependant, en explorant davantage, il apparaît que leur problème réside plutôt dans le manque de savoir-faire pour engager une conversation. Ainsi, cette application répond véritablement à ce besoin en fournissant aux utilisateurs les outils nécessaires pour surmonter cette peur et les guider dans l'initiation de conversations.

12-Problème des utilisateurs et application

Suivi des Utilisateurs

Statistiques globales d'utilisation de l'application

Total des connexions : 24

Connexions par utilisateur

ID Utilisateur	Connexions
22	1
1	1
6	1
13	1
14	2
2	1
20	1
21	1
4	1
5	1
8	1
17	1
23	1
3	2
18	1
10	1
15	1
16	2
19	3

15 -Business Model Canvas



16 -Code Java

```
import java.util.Random;
import java.util.Scanner;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        Random random = new Random();
        int score = 0;

        // Phrases pour les lieux
        String[] transportPhrases = {
            "Excusez-moi, est-ce que ce si ge est pris?",
            "Bonjour, je suis nouveau dans la ville, pouvez-vous me dire si ce bus va   [destination]?",
            "Salut, j'ai remarqu  que vous lisiez [livre], c'est un de mes favoris aussi!",
            // Ajoutez d'autres phrases pour le transport en commun
        };

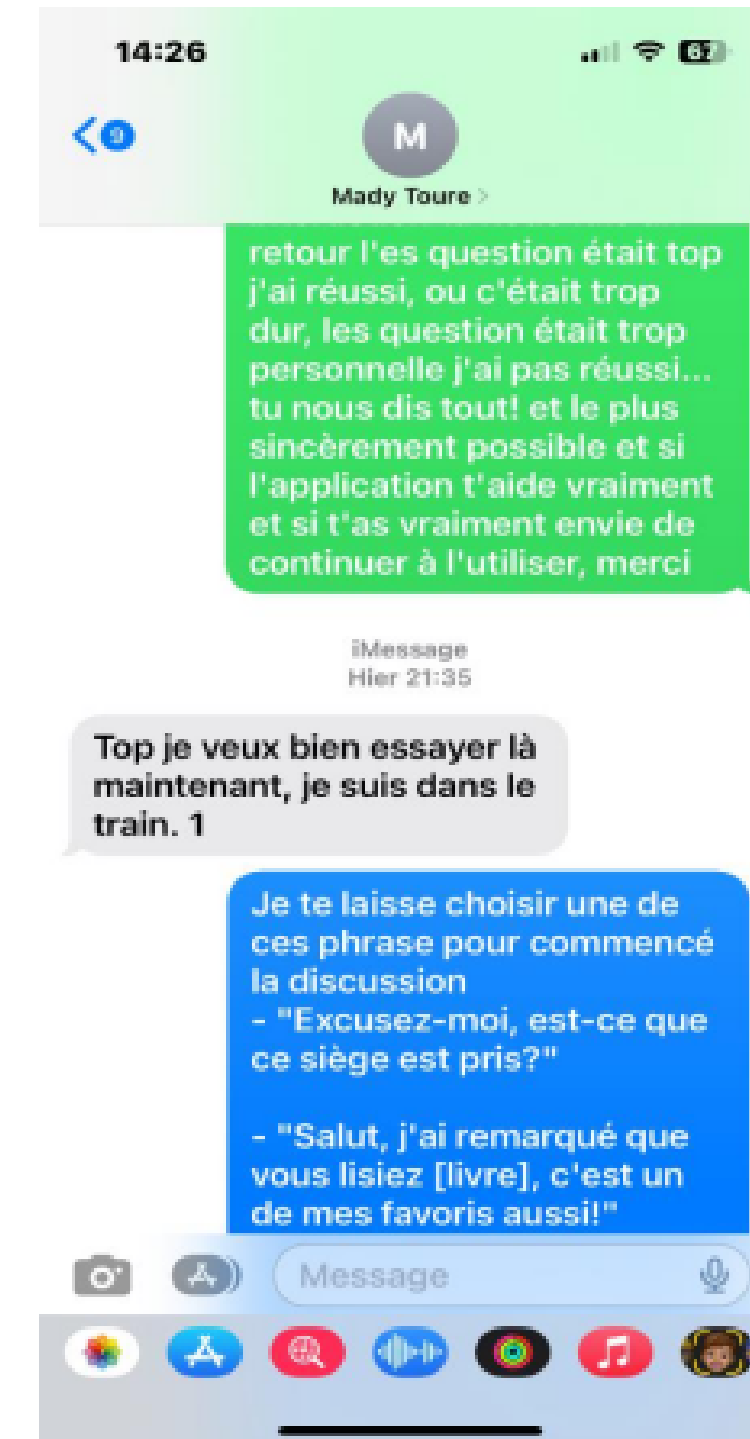
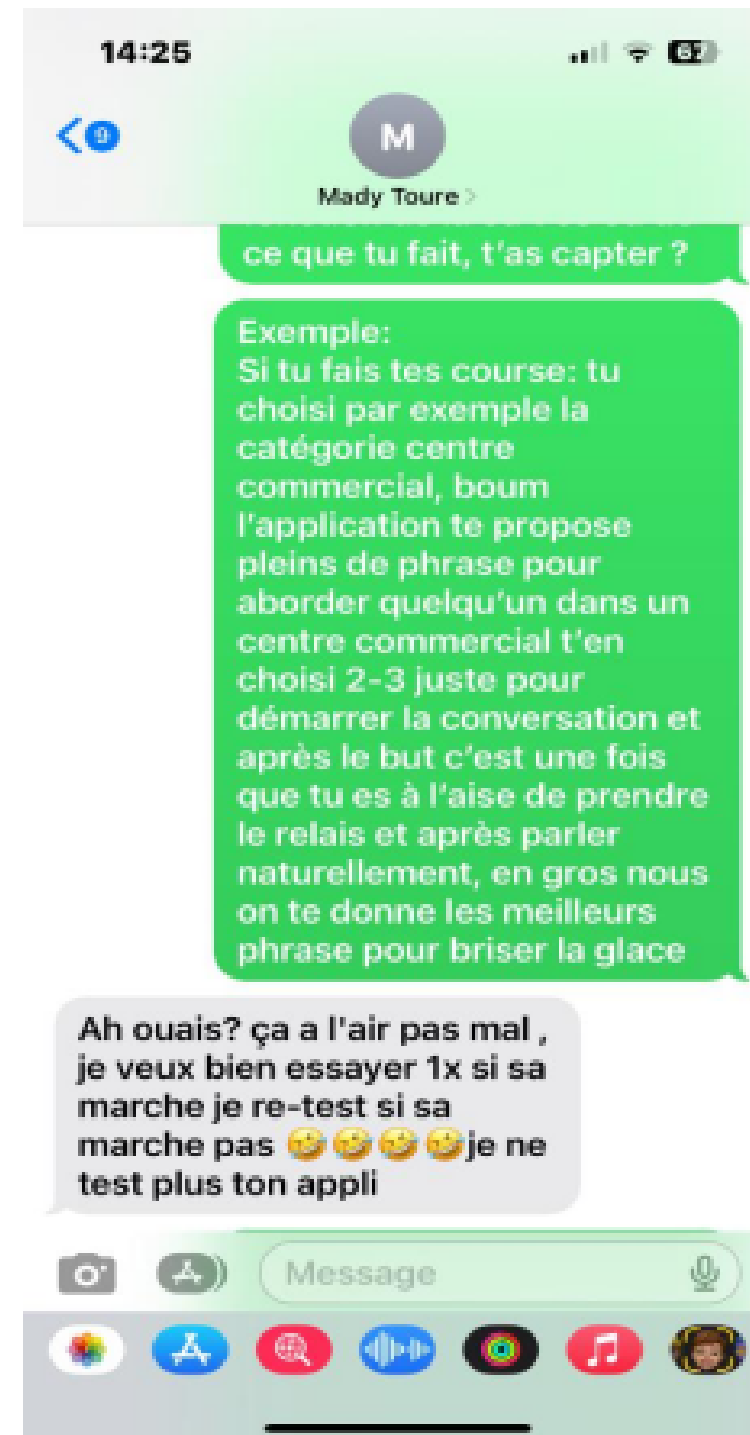
        String[] mallPhrases = {
            "Bonjour, je suis   la recherche d'un cadeau pour un ami, avez-vous des suggestions?",
            "Pardon, auriez-vous une recommandation pour un bon endroit o  manger ici?",
            "Salut, j'adore votre style! O  avez-vous trouv  cette tenue?",
            // Ajoutez d'autres phrases pour le centre commercial
        };

        String[] streetPhrases = {
            "Excusez-moi, savez-vous o  se trouve [lieu]?",
            "Bonjour, j'adore votre chien! Quelle race est-ce?",
            "Salut, je suis en train de distribuer des d pliants pour un  v nement local, cela vous int resserait-il?",
            // Ajoutez d'autres phrases pour la rue
        };

        // Phrases pour les th mes
        String[] musicPhrases = {
            "Quel genre de musique  coutes-tu ?",
            "Est-ce que tu as des artistes ou des groupes pr f r s dans ce genre musical ?",
            "Est-ce que tu as une chanson ou un album que tu pourrais  couter en boucle sans jamais te lasser ?",
            // Ajoutez d'autres phrases sur la musique
        };
    }
}
```



17- Prototype Manuel



18- Application OneMore



Déconnexion

Next Day

OneMore

Hello, nsemi !

Score Du Jour : 0

Choisissez un lieu :

Transport en commun



Choisissez un thème :

Musique



Valider

Score total : 0

N'semi

19- Test équipe



Les tests d'équipe ont révélé plusieurs points positifs concernant l'application OneMore, notamment une interface conviviale, des temps de chargement rapides et une bonne réactivité. Cependant, quelques problèmes ont été identifiés

20- Test interface



Les tests d'interface réalisés en interne ont permis à notre équipe de détecter et de résoudre rapidement les problèmes techniques et les erreurs de conception.

Les tests effectués par des testeurs externes ont fourni des perspectives supplémentaires sur l'expérience utilisateur, en mettant en lumière des aspects que notre équipe n'avait peut-être pas pris en compte.

En comparant les résultats des deux types de tests, nous avons pu identifier les domaines dans lesquels des améliorations étaient nécessaires et prioriser les ajustements à apporter pour optimiser l'expérience utilisateur avant le déploiement de l'application.

Cette comparaison a été essentielle pour garantir que l'application OneMore offre une expérience utilisateur optimale à ses utilisateurs finaux.

N'semi

AQUISITION ET RETENTION



Acquisition:

Campagnes Marketing:

Messages percutants sur les réseaux sociaux.

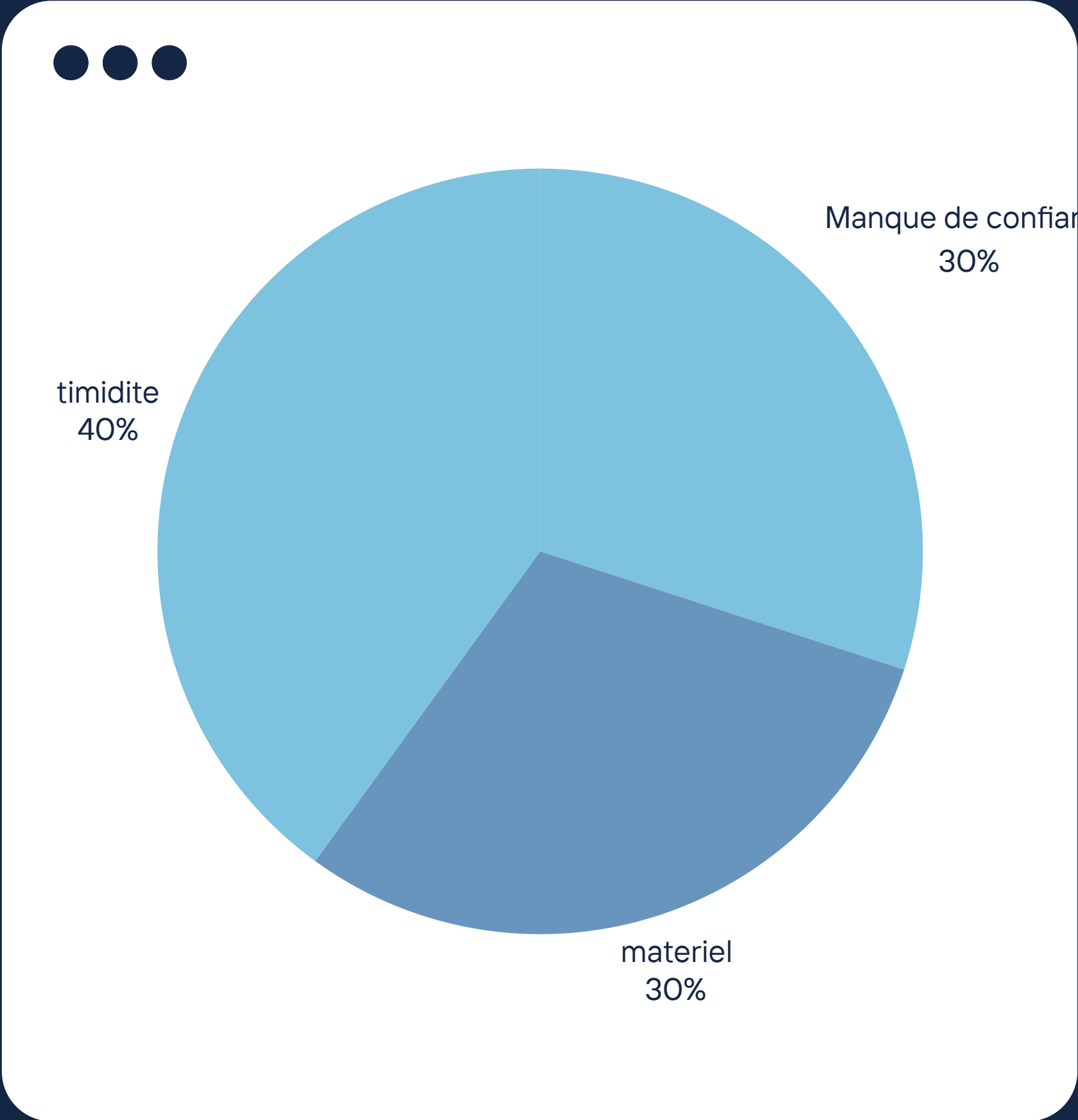
Ciblage des groupes d'introvertis et de développement personnel.

Rétention :

- Contenu Personnalisé:
- Phrases adaptées aux utilisateurs.
- Personnalisation basée sur les préférences.

Questionnaire

1.Quels sont les principaux défis auxquels vous êtes
confronté(e) lors de l'engagement de conversations
avec des inconnus?



Retours utilisateurs

la satisfaction face à la première version, impatience de pouvoir utiliser la version premium comme annoncé

Plan financier

- Version premium pour avoir un suivi de progrès personnalisé pour chaque utilisateur
- Introduire des publicités dans l'application
- Proposer des services de coaching ou des formations personnalisées pour les utilisateurs souhaitant aller plus loin dans leur développement social.



**Merci pour votre
attention !**

