

Rapport Préalable - Application OneMore

Ce rapport préalable présente le projet de développement de l'application OneMore, une solution innovante conçue pour aider les introvertis à surmonter leur timidité et à développer leur confiance en soi en les encourageant à engager des conversations avec des inconnus dans des situations de la vie quotidienne. Ce document comprendra une présentation des personas, des scénarios d'utilisation, un storyboard et un cahier des charges détaillant les fonctionnalités attendues de l'application.

Introduction à OneMore

L'application OneMore propose des fonctionnalités de coaching, de suivi des progrès et d'encouragements pour aider les utilisateurs à se sentir plus à l'aise dans les interactions sociales.



Exemple

Lucas – Étudiant introverti

Lucas est un étudiant timide qui se sent mal à l'aise lorsqu'il doit engager des conversations avec des personnes qu'il ne connaît pas. Il recherche une solution pour l'aider à surmonter sa timidité et à se sentir plus confiant dans les interactions sociales.

Sophie – Professionnelle introvertie

Sophie travaille dans un environnement professionnel où elle doit souvent interagir avec des collègues et des clients. Elle souhaite améliorer ses compétences en communication et développer sa confiance en soi pour réussir dans sa carrière.

Scénarios d'utilisation pour Lucas

1

Configuration de Profil

Lucas télécharge l'application OneMore et configure son profil en indiquant ses objectifs de développement personnel.

2

Défis Quotidiens

Il reçoit des défis quotidiens pour engager des conversations avec des inconnus dans des situations variées, telles que dans les transports en commun ou dans les magasins.

3

Conseils et Astuces

Lucas utilise les conseils et les astuces fournis par l'application pour surmonter sa timidité et se sentir plus à l'aise lors des interactions sociales.

4

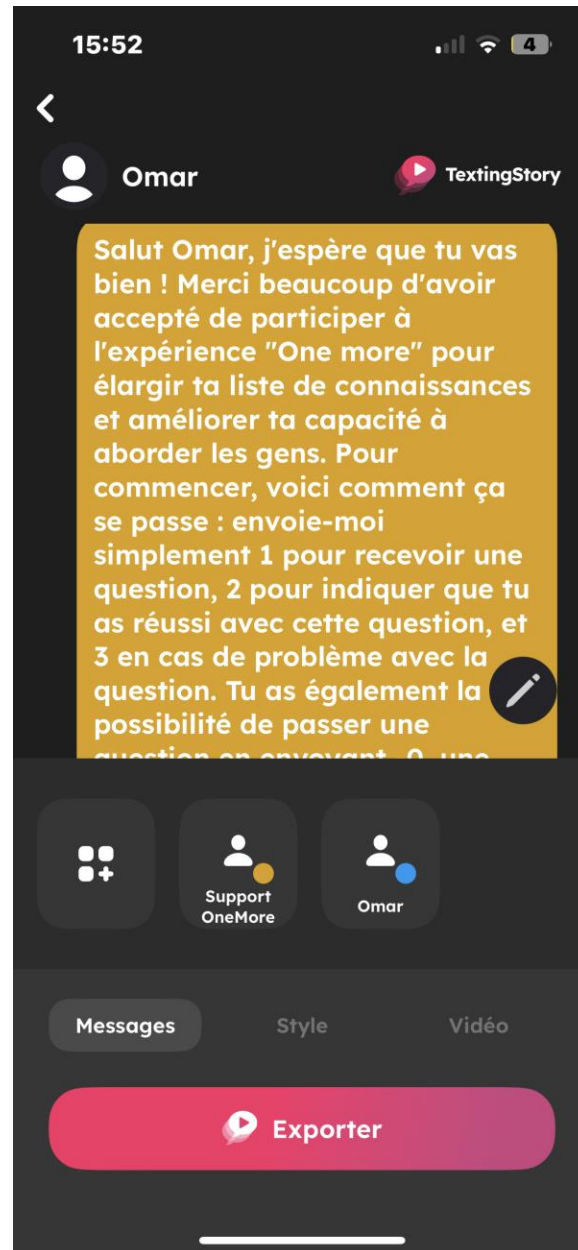
Enregistrement des Progrès

Il enregistre ses expériences et ses progrès dans l'application et reçoit des encouragements pour chaque interaction réussie.

BUSINESS MODEL CANVAS

Partenaires Clés  - Plateformes de médias sociaux pour la promotion. - Experts en psychologie sociale pour concevoir des interactions efficaces. - Partenaires de distribution pour élargir la portée de l'application.	Activités Clés  - Développement et amélioration continue de l'application. - Création de contenu pour les interactions prédéfinies. - Marketing et promotion de l'application. Ressources Clés  - Développeurs pour la création et la maintenance de l'application. - Personnel pour le service client et la modération de la communauté en ligne.	Propositions de Valeurs  - Application conçue pour aider les utilisateurs introvertis à renforcer leur confiance sociale. - Définition d'objectifs clairs et atteignables (20 interactions quotidiennes) pour encourager la progression.	Relation avec les Clients  - Service client pour répondre aux questions et résoudre les problèmes. - Communauté en ligne pour encourager l'engagement entre les utilisateurs. Canaux de Distribution  - Téléchargement depuis les boutiques d'applications (App Store, Google Play, etc.). - Marketing en ligne ciblé sur les plateformes sociales fréquentées par les introvertis.	Segments de Marché  - Introvertis cherchant à renforcer leur confiance sociale. - Personnes désireuses d'améliorer leurs compétences en communication sociale.
Structure des Coûts  - Coûts de développement et de maintenance de l'application. - Frais de marketing et de publicité. - Salaires du personnel. - Frais de serveur et d'hébergement.			Source de revenus  - Modèle freemium : l'application est gratuite avec des fonctionnalités de base, mais des fonctionnalités avancées sont disponibles moyennant un abonnement mensuel ou annuel. - Possibilité de ventes intégrées pour des fonctionnalités supériorité de publicités ciblées dans l'application, permettant de générer des revenus grâce aux clics ou aux impressions publicitaires.	

Storyboard



Cahier des charges de l'application OneMore

- Configuration du profil utilisateur avec des objectifs de développement personnel.
- Défis quotidiens pour engager des conversations avec des inconnus dans des situations variées.
- Conseils et astuces pour surmonter la timidité et développer la confiance en soi.
- Enregistrement des expériences et des progrès de l'utilisateur.
- Feedbacks personnalisés et encouragements pour chaque interaction réussie.
- Système de points pour suivre l'évolution de l'utilisateur.
- Espace d'entraînement avec un ensemble de phrases pour pratiquer les conversations.
- Objectif ultime: réussir à engager des conversations d'au moins une minute sans blanc.

Exemple d'Échanges pour Lucas avec l'Application

Situation 1: Dans le Bus

Défi de l'Application: Engager une conversation avec un passager assis à côté de vous dans le bus.

Phrase Proposée par l'Application: "Bonjour, avez-vous pris ce bus souvent? Je suis nouveau dans la région et je me perds un peu."

Utilisation par Lucas: Lucas utilise cette phrase proposée pour briser la glace avec le passager assis à côté de lui. Il observe la réaction de la personne et poursuit la conversation en fonction de la réponse.



Situation 2: Dans une File d'Attente

Défi de l'Application: Engager une conversation avec la personne devant vous dans la file d'attente au supermarché.

Phrase Proposée par l'Application: "Il semble que ce soit une journée chargée aujourd'hui. Avez-vous trouvé tout ce que vous cherchiez?"

Utilisation par Lucas: Lucas utilise cette phrase proposée pour entamer une conversation décontractée avec la personne devant lui. Il utilise la situation actuelle comme point de départ pour échanger quelques mots et peut-être établir un lien avec la personne.

Code Java pour les Fonctionnalités de Base de l'Application

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

public class OneMoreApp {
    // Phrases proposées par l'application
    private static final String[] PHRASES_PROPOSEES = {
        "Bonjour, avez-vous pris ce bus souvent? Je suis nouveau dans la région et je me perds un peu.",
        "Il semble que ce soit une journée chargée aujourd'hui. Avez-vous trouvé tout ce que vous cherchiez?",
        "Excusez-moi, pourriez-vous me recommander un bon restaurant dans le quartier?"
    };

    public static void main(String[] args) {
        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
        // Configuration du profil utilisateur
        System.out.println("Bienvenue sur OneMore!");
        System.out.println("Veuillez configurer votre profil:");
        System.out.print("Entrez votre nom: ");
        String nomUtilisateur = scanner.nextLine();
        System.out.print("Entrez votre âge: ");
        int ageUtilisateur = scanner.nextInt();
```

Avantages de l'Application OneMore

1

Confiance Accrue

Les utilisateurs comme Lucas et Sophie peuvent développer leur confiance en soi grâce aux défis quotidiens et aux encouragements personnalisés.

2

Progrès Mesurables

Le suivi des progrès et le système de points permettent aux utilisateurs de mesurer leur évolution et de rester motivés.

3

Pratique Réaliste

Les scénarios d'utilisation réalistes préparent les utilisateurs à des interactions sociales authentiques dans leur quotidien.

Objectifs de l'Application OneMore



Surmonter la Timidité

OneMore aide les utilisateurs à surmonter leur timidité en les mettant au défi d'engager des conversations dans des situations variées.

Amélioration Continue

Les conseils et astuces fournis par l'application encouragent une amélioration continue des compétences en communication.

Réussite Professionnelle

En développant la confiance en soi, les utilisateurs comme Sophie peuvent atteindre une plus grande réussite dans leur carrière professionnelle.

Conclusion

L'application OneMore représente une avancée significative pour les personnes introverties cherchant à améliorer leurs compétences sociales. Avec des fonctionnalités telles que les défis quotidiens, les conseils pratiques et le suivi des progrès, OneMore offre un soutien précieux pour ceux qui souhaitent s'épanouir dans leurs interactions quotidiennes.