



SAÉ 2.05 

GESTION DE PROJET

ToDo List "UpWeGo"

Charpentier Lucas & Durney Julien & Errebache Ahmed

SOMMAIRE

03	Introduction
04	Contexte et Objectifs
06	Présentation du Projet
09	Études Préalables
45	Conception et Planification
48	Maquettage et Validation
49	Bibliographie



INTRODUCTION

Le projet SAE **UpWeGo** incarne la vision d'une communauté qui partage ses défis, s'encourage mutuellement et célèbre chaque succès, même le plus modeste. Imaginé pour rendre la gestion de tâches plus humaine et plus inspirante, **UpWeGo** repose sur deux piliers majeurs : la gamification et la convivialité. D'un côté, les utilisateurs sont motivés par l'obtention de badges, de points et de récompenses ; de l'autre, ils découvrent un véritable espace d'entraide, où chacun peut échanger des conseils et partager ses progrès.

Pour concevoir cette dynamique, nous avons mené plusieurs études préalables : une recherche documentaire pour comprendre les tendances actuelles, des entretiens et observations auprès d'utilisateurs potentiels pour cerner leurs besoins réels des utilisateurs, ainsi qu'une analyse concurrentielle pour nous démarquer des solutions existantes. Au fil de ce rapport, nous détaillerons aussi la structure de notre démarche : du cahier des charges fonctionnel au planning, en passant par l'élaboration d'une maquette interactive. L'ensemble de ces travaux vise à créer une plateforme qui, au-delà des tâches quotidiennes, permet à chacun de s'investir dans un élan collectif et de transformer ses objectifs en réussite partagée.



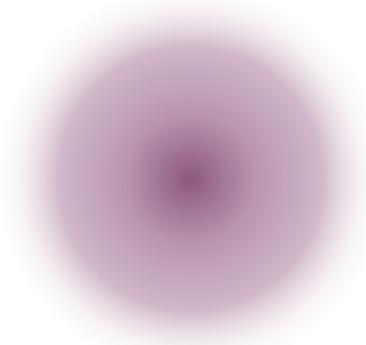
● CONTEXTE

Dans un quotidien où les tâches s'empilent et peuvent devenir pesantes, **UpWeGo** souhaite apporter une touche de bienveillance et de simplicité. Plutôt que d'imaginer une simple liste de choses à faire, nous avons voulu comprendre les véritables besoins des utilisateurs : comment garder la motivation, s'entraider et célébrer chaque petit succès ?



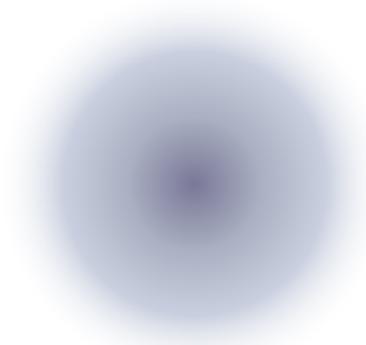


OBJECTIFS



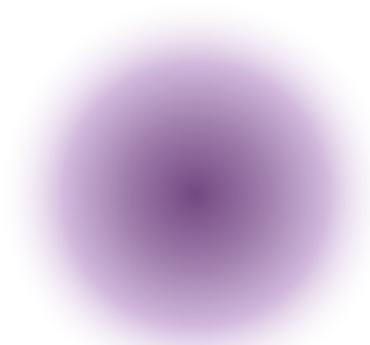
HUMANISER L'EXPÉRIENCE

Créer un espace chaleureux, axé sur l'empathie et l'entraide, afin de transformer la gestion des tâches en un moment plus motivant.



FAVORISER L'ÉCHANGE

Mettre en place une plateforme ouverte où chacun peut partager astuces et retours d'expérience.



OPTIMISER LA PROGRESSION

Proposer des outils clairs et ludiques (badges, niveaux) pour encourager l'engagement et valoriser chaque avancée.



PRÉSENTATION DU PROJET



UpWeGo est une application pensée pour donner une dimension plus chaleureuse et collective à la réalisation de nos objectifs. Son principe : offrir un espace simple, dans lequel chacun peut créer ou rejoindre des défis selon ses envies – que ce soit apprendre une langue, se remettre au sport ou encore concrétiser un projet créatif. Les utilisateurs ont accès à des fonctionnalités ludiques et motivantes (badges, notifications de progrès, encouragements d'autres membres) qui stimulent la régularité et l'engagement.

La force d'**UpWeGo** réside dans sa communauté : au-delà de la simple liste de tâches, on y trouve un réseau de soutien et d'échange. Chaque objectif peut ainsi devenir une aventure partagée. En contrepartie, l'implication des utilisateurs reste essentielle pour que l'entraide et l'émulation fonctionnent pleinement ; c'est l'un des points faibles potentiels de la plateforme. Si chacun contribue activement, **UpWeGo** se transforme alors en un puissant levier de motivation et de réussite collective, tout en restant agréable à prendre en main et accessible à tous.



PUBLICS VISÉS

Utilisateurs généraux

Gestion des tâches quotidiennes, listes de courses et rappels personnels

Entrepreneurs

Objectifs commerciaux, tâches et collaborations

Professionnels

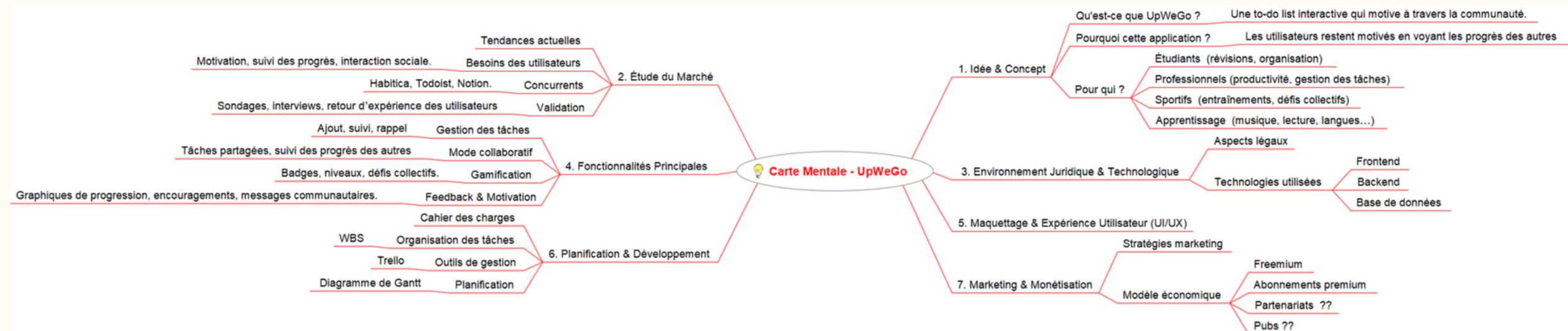
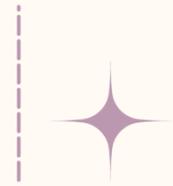
Organisation des tâches professionnelles, réunions et projets

Étudiants

Gestion des devoirs, projets, emploi du temps



PRÉSENTATION DU PROJET



Vous trouverez le fichier Freemind dans le répertoire "Ressource".



ÉTUDE DE LA DEMANDE

CROISSANCE DU MARCHÉ

Tendance marché :

- Les outils de productivité sont en forte expansion : ils sont devenus incontournables pour le télétravail et la coordination d'équipe.
- Selon une étude récente, plus de 70 % des professionnels utilisent déjà une application de productivité pour gérer leurs tâches.

Besoins relevés :

- Motivation durable : garder l'élan sur la durée (et ne plus abandonner sa to-do list après 2 semaines).
- Entraide et partage : échange d'astuces, retours d'expérience, encouragement mutuel.
- Facilité d'usage : interfaces claires, paramétrages simples, peu de "barrières" à l'entrée.

« L'avenir n'est plus à la to-do list isolée, mais à la communauté d'utilisateurs qui se soutiennent et s'inspirent mutuellement. »



ÉTUDE DE LA DEMANDE

ANALYSE DU MARCHÉ

Croissance fulgurante

- Le télétravail et la collaboration à distance ont rendu les applis de productivité indispensables.
- La pandémie a amplifié ce phénomène, créant un véritable écosystème numérique autour de l'organisation des tâches.

Adoption massive

- Plus de 70 % des professionnels utilisent déjà un outil de productivité au quotidien.
- Cette popularité montre que nous avons besoin de solutions simples et efficaces pour nous aider à avancer.

Positionnement d'UpWeGo

- Apporter une touche humaine et interactive à la gestion de tâches.
- Miser sur la solidarité et la motivation collective pour se distinguer des listes traditionnelles.



FAISABILITÉ DU PROJET

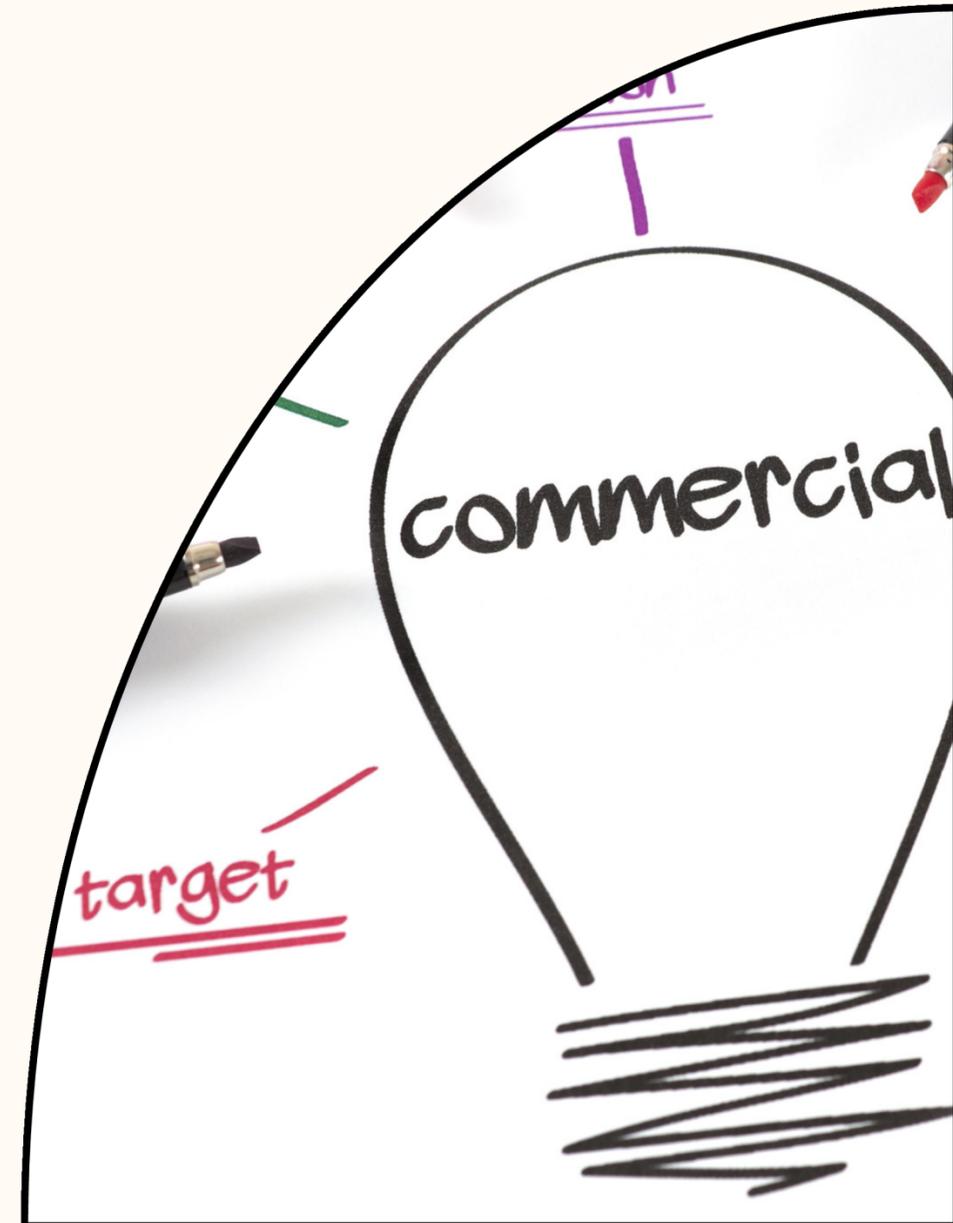
1. FAISABILITÉ COMMERCIALE

Demande en forte hausse

- Selon l'INSEE (2024), 70% des jeunes actifs/étudiants en France recourent déjà à des applications de productivité, signe d'un énorme potentiel pour un nouvel acteur.
- Les données de Smappen.fr (2024) révèlent l'attrait grandissant pour des applis intégrant des fonctions sociales (partage d'objectifs, échange d'encouragements) et ludiques (défis, badges).

Positionnement distinctif

- Si des outils comme Habitica ou Todoist ont déjà introduit la gamification, l'angle communautaire et motivationnel (défis collectifs, encouragements mutuels) d'UpWeGo propose une valeur ajoutée qui intéresse un large public (étudiants, sportifs, jeunes pros).



FAISABILITÉ DU PROJET

2.FAISABILITÉ TECHNOLOGIQUE

Technos fiables

- Intégration de solutions reconnues comme Firebase (gestion sécurisée des données) et AWS (scalabilité et robustesse de l'infrastructure).
- Approche Agile pour un développement progressif, tenant compte des retours utilisateurs.

Expérience utilisateur

- Importance de la fluidité (navigation intuitive, chargements rapides) et de la sécurité (chiffrement, respect du RGPD).
- Preuve de concept confirmée par l'expérience de plateformes comme Habitica, qui utilise déjà ces technologies pour gérer des données sensibles.

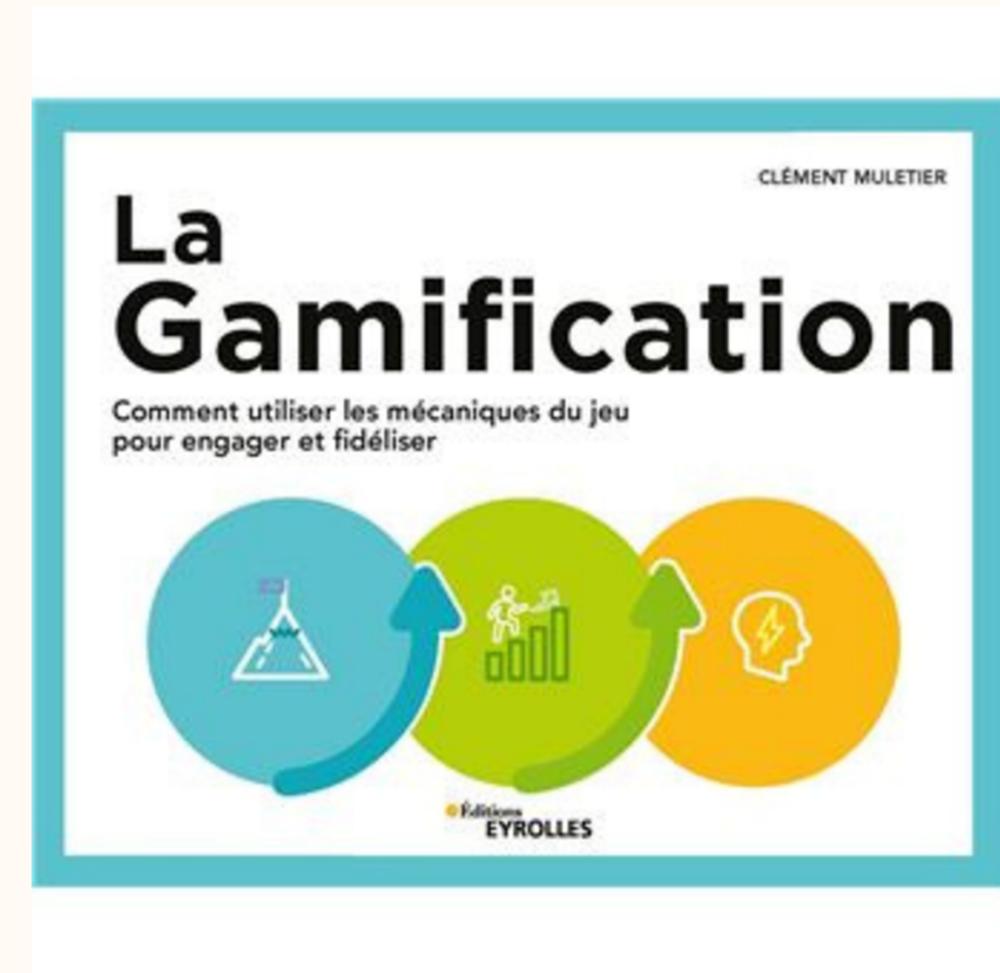


FAISABILITÉ DU PROJET

3. GAMIFICATION & ENGAGEMENT

Dans son ouvrage sur la **gamification (2023)**, Clément Muletier démontre que l'intégration d'éléments ludiques tels que des **défis**, **badges** et **classements** peut considérablement renforcer *l'engagement utilisateur*. Ce constat est appuyé par les performances réelles d'applications comme **Habitica**, où l'implémentation de ces principes a fortement amélioré la rétention des utilisateurs et leur assiduité dans la gestion des tâches.

Ainsi, **UpWeGo** utilisera ces leviers de gamification pour répondre efficacement à la demande d'une expérience utilisateur enrichissante et motivante.





ANALYSE DE LA CONCURRENCE ET PRODUITS DE SUBSTITUTION

Google Tasks est une application de gestion de tâches intégrée, offrant une solution simple et directe pour organiser des tâches quotidiennes à travers l'écosystème Google.



Part de marché	Fortement ancré grâce à Google Workspace, mais parts précises inconnues.
Ancienneté	Lancé en 2008.
Croissance annuelle	Stable grâce à sa simplicité et son intégration Google.
Notoriété / Positionnement	Haute notoriété via Google. Positionné comme outil simple et pratique pour tous.
Forces	Intégration complète avec Google Workspace, facilité d'utilisation, accessibilité multiplateforme, synchronisation en temps réel.
Faiblesses	Fonctionnalités limitées, peu de personnalisation, gestion des sous-tâches basique, absence de gamification.
Distribution / Prix / Communication	Totalement gratuit, disponible sur Web, Google Play Store, App Store. Promotion via l'écosystème Google.





ANALYSE DE LA CONCURRENCE ET PRODUITS DE SUBSTITUTION

Todoist est une application de gestion de tâches et de listes très populaire, conçue pour aider les utilisateurs à organiser leur vie personnelle et professionnelle avec des fonctionnalités avancées de planification et de suivi des tâches.



Part de marché	42 millions d'utilisateurs.
Ancienneté	Lancé en 2007.
Croissance annuelle	14M\$ en 2020 - 15M\$ en 2021.
Notoriété / Positionnement	Largement reconnu pour son interface intuitive et sa flexibilité. Utilisé par particuliers et professionnels.
Forces	Interface conviviale, robustesse, personnalisation, intégrations étendues.
Faiblesses	Complexité des fonctionnalités avancées, limitations de la version gratuite, intégrations payantes, manque de certaines fonctionnalités spécifiques.
Distribution / Prix / Communication	Modèle freemium : 4\$/mois (Premium), 6\$/mois (Business). Disponible sur iOS, Android, Windows, Mac. Témoignages clients, réseaux sociaux, promotion des intégrations.





ANALYSE DE LA CONCURRENCE ET PRODUITS DE SUBSTITUTION

TickTick est une application de gestion de tâches polyvalente qui offre des fonctionnalités de liste de tâches, de rappels, de calendrier, et de suivi de la productivité, destinée à aider les utilisateurs à organiser leur vie quotidienne et à augmenter leur efficacité



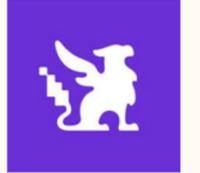
Part de marché	Aux alentours de 40 millions d'utilisateurs, comparable à Todoist.
Ancienneté	Lancé en 2013.
Croissance annuelle	Non spécifiée, mais croissance continue grâce aux fonctionnalités étendues.
Notoriété / Positionnement	Facile à prendre en main, large gamme d'utilisateurs (professionnels et particuliers).
Forces	Fonctionnalités complètes, suivi des habitudes, vue calendrier, options de personnalisation, timer Pomodoro.
Faiblesses	Complexité potentielle, limitations de la version gratuite, intégrations limitées, support limité.
Distribution / Prix / Communication	Modèle freemium (27,99\$/an). Disponible sur mobile, bureau, extension de navigateur et web. Promotion via réseaux sociaux, mises à jour in-app, bouche-à-oreille.





ANALYSE DE LA CONCURRENCE ET PRODUITS DE SUBSTITUTION

Habitica est une application de gestion de tâches unique qui transforme l'organisation quotidienne en un jeu de rôle, où les utilisateurs gagnent des récompenses virtuelles et progressent en accomplissant leurs tâches et en adoptant de bonnes habitudes.



Part de marché	4 millions d'utilisateurs.
Ancienneté	Lancé en 2013.
Croissance annuelle	Popularité croissante grâce à son approche ludique et communautaire.
Notoriété / Positionnement	Application originale qui se distingue par son aspect jeu de rôle. Très populaire chez les étudiants.
Forces	Aspect ludique, forte communauté, personnalisation, progression motivante, interactions sociales.
Faiblesses	Peut sembler trop enfantine, non adaptée aux tâches complexes, interface difficile à prendre en main.
Distribution / Prix / Communication	Gratuit, possibilité de payer 4.99\$/mois pour plus d'historique. Disponible sur iOS, Android, Web, extensions de navigateur. Communauté active et réseaux sociaux.





ANALYSE DE LA CONCURRENCE ET PRODUITS DE SUBSTITUTION

Microsoft To Do est une application de gestion de tâches simple et intuitive, intégrée à l'écosystème Microsoft, qui permet aux utilisateurs d'organiser leurs listes, de définir des rappels et de synchroniser leurs tâches sur plusieurs appareils.



Part de marché	Très grande part de marché grâce à Microsoft 365, mais parts précises inconnues.
Ancienneté	Lancé en 2017.
Croissance annuelle	Non spécifiée, mais croissance régulière grâce à l'intégration avec Microsoft 365.
Notoriété / Positionnement	Haute notoriété grâce à la marque Microsoft. Positionné comme un outil simple pour les utilisateurs Microsoft.
Forces	Totalement gratuit, intégration avec Microsoft 365, simplicité d'utilisation, fonctionnalités essentielles bien organisées.
Faiblesses	Moins de fonctionnalités avancées, personnalisation limitée, non adapté aux tâches complexes, design peu motivant.
Distribution / Prix / Communication	Entièrement gratuit. Disponible sur iOS, Android, Windows, Web. Promu via d'autres applications Microsoft et présence sur les réseaux sociaux.





Les applications concurrentes offrent **une version gratuite** avec des options payantes pour des fonctionnalités avancées **(25€ à 60€/an)**.

Elles gèrent divers types de tâches : **simples, à échéance, récurrentes, composées** avec des **rappels personnalisés**.

Les points forts :

- *Multiplateformes (mobile, web, bureau).*
- *Collaboration et communauté intégrées.*
- *Personnalisation simple et design agréable.*
- *Présence active sur les réseaux sociaux.*

Leur succès repose sur **une interface intuitive, un usage facile, et une offre gratuite attractive enrichie par des fonctionnalités premium.**





Les points faibles :

- *Versions gratuites limitées, obligeant souvent à payer pour des fonctionnalités avancées.*
- *Interfaces complexes, décourageant les nouveaux utilisateurs.*
- *Absence ou mauvaise intégration de la gamification, réduisant l'engagement.*
- *Personnalisation limitée et interaction sociale faible.*
- *Compatibilité multiplateforme insuffisante pour certaines applications.*





1. Protection des données personnelles

- ***Respect du RGPD (Règlement (UE) 2016/679) :***
 - Information claire des utilisateurs.
 - Consentement explicite pour les données sensibles.
 - Droits d'accès, rectification, suppression.
 - Sécurité des données.

2. Propriété intellectuelle & Droits d'auteur

- ***Code de la propriété intellectuelle (France) :***
 - Protection du code source (œuvre de l'esprit).
 - Respect des droits d'auteur sur les contenus tiers.
 - Dépôt de marque recommandé (INPI).





3. Droit des consommateurs et contrats

- Affichage clair des prix et conditions.
- Droit de rétractation sous 14 jours.
- Absence de clauses abusives (CGU).

4. Responsabilité juridique & Conditions d'utilisation

- Clauses de responsabilité (CGU, CGV).
- Règles d'utilisation et limitations de responsabilité.





5. Législation sur les jeux vidéo et la gamification

- Protection des mineurs.
- Interdiction des pratiques assimilables aux jeux d'argent.
- Respect des classifications de contenu (PEGI).

6. Accessibilité numérique

- Conformité à la loi pour une République numérique (2016).
- Respect du RGAA pour l'accessibilité aux personnes en situation de handicap.





7. Respect des obligations fiscales

- Déclaration des revenus générés.
- Paiement de la TVA (Directive 2006/112/CE).

L'analyse juridique permet de s'assurer que l'application respecte toutes les réglementations en vigueur. Il est crucial de maintenir une vigilance constante sur ces aspects légaux afin d'éviter tout risque juridique et de garantir une expérience utilisateur conforme et sécurisée.



ENTRETIENS

Afin de mieux cerner les attentes et les besoins des utilisateurs potentiels vis-à-vis de notre application, nous avons initialement prévu de réaliser quatre entretiens qualitatifs avec des passants, dans une démarche de recueil de retours concrets. Cependant, en raison de circonstances imprévues, un membre de notre groupe a quitté le projet, et deux autres étaient absents pour raisons de santé durant la période prévue pour ces entretiens. Par conséquent, seul un entretien a pu être mené à bien. Bien que le nombre de témoignages soit limité, les réponses obtenues nous ont permis de dégager quelques pistes de réflexion utiles pour la suite du projet. Vous trouverez sur les pages suivantes la synthèse de cet échange.





GUIDE D'ENTRETIEN

Questions d'entretien :

- Avez-vous déjà utilisé une application de ce type ?
- Qu'attendez-vous de ce genre d'application ?
- Y a-t-il des fonctionnalités que vous aimeriez retrouver ?
- L'aspect « jeu-vidéo ludique » de cette application vous paraît-il attrayant, et/ou bénéfique ?
- Qu'aimeriez-vous pouvoir personnaliser ? (décor, notifications, personnages, etc...)
- Téléchargeriez-vous cette application plutôt qu'une autre ?
- Un aspect compétitif avec d'autres utilisateurs aiderait-il à votre motivation ?
- Consulteriez-vous des forums sur l'application ? Pensez-vous que cela vous apportera de l'aide ?
- À quel point l'aspect jeu-vidéo devrait-il être présent ?
(beaucoup, je veux jouer à un jeu qui m'aide à m'auto-discipliner / un peu, je ne vais pas m'investir dans le jeu mais ça reste intéressant d'aller voir ma progression de cette façon / pas du tout, c'est une idée de merde)
- Aimeriez-vous qu'un personnage soit présent dans l'application afin de prendre en compte vos tâches à effectuer et de vous féliciter ou vous encourager ?

Vous trouverez la pdf du guide de l'interview dans le répertoire "Ressource".





ENTRETIENS

Profil de l'interviewé

Nom et prénom : Aaroub Fatna

Âge : 20 ans

Genre : female

Applications similaires utilisées :

Microsoft Todo, Duolingo

Relation avec l'interviewé : Aucun
lien préalable

Vous trouverez la Video de l'interview dans le répertoire "Ressource".





ENTRETIENS

Corps de l'interview :

Q1 : Avez-vous déjà utilisé une application de ce type ?

R : Oui, comme Microsoft Todo, qui m'aide à organiser mes tâches et suivre mon progrès.

- L'interviewé mentionne spontanément Microsoft Todo, montrant une habitude d'utilisation.

Q2 : Qu'attendez-vous de ce genre d'application ?

R : Être motivé, suivre clairement mes progrès, et bénéficier d'une communauté active.

- La motivation et la régularité sont essentielles pour l'interviewé.

Q3 : Quelles fonctionnalités aimeriez-vous ?

R : Défis personnalisables, graphiques de progression, rappels intelligents, interaction avec la communauté.

- La personnalisation est un point central pour l'interviewé.

Q4 : La gamification est-elle attrayante ?

R : Oui, comme Duolingo qui motive par ses badges et points.

- Enthousiasme évident pour la gamification, perçue comme un levier de motivation.

Q5 : Que souhaitez-vous personnaliser ?

R : Apparence, notifications, défis, objectifs.

- L'interviewé recherche une expérience utilisateur personnalisée.

Q6 : Téléchargeriez-vous cette application ?

R : Pourquoi pas, si l'expérience utilisateur est bonne et l'équilibre entre gamification et efficacité est présent.

- L'interviewé est ouvert à essayer l'application, si elle est bien conçue.

Q7 : La compétition aiderait-elle votre motivation ?

R : Oui, si elle reste bienveillante et motivante.

- La compétition doit être positive pour éviter tout stress inutile.

Q8 : Consulteriez-vous des forums sur l'application ?

R : Oui, pour partager des astuces et voir la progression des autres.

- Les forums sont perçus comme un outil essentiel pour améliorer l'expérience utilisateur.

Q9 : Quel niveau de gamification préférez-vous ?

R : Un peu, mais il faut un équilibre entre efficacité et amusement.

- L'interviewé souhaite une application qui reste fonctionnelle avant tout.

Q10 : Aimeriez-vous un assistant virtuel ?

R : Oui, pour motiver et encourager dans le suivi du progrès.

- L'idée d'un assistant virtuel est perçue positivement.



Synthèse :

- Les utilisateurs potentiels cherchent avant tout une application qui leur permet de suivre leur progression de manière visuelle et personnalisée.
- La gamification est un élément clé qui motive à long terme.
- La possibilité d'intégrer des communautés pour échanger des astuces et progresser ensemble est un atout majeur.
- La simplicité d'utilisation et la flexibilité des fonctionnalités sont essentielles.





TODO LIST

TO DO LIST UpWeGo

1. PRÉPARATION DU PROJET

- a. Étude de marché et validation des besoins
 - i. Collecte des données (sondages, interviews, études)
 - ii. Analyse de la concurrence et des tendances
 - iii. Synthèse et validation des conclusions
- b. Faisabilité du projet
 - i. Analyse commerciale (modèle freemium, prévisions financières)
 - ii. Analyse technologique (infrastructures, compatibilité multi-plateforme)
 - iii. Validation globale du périmètre

2. CONCEPTION

- a. Conception UI/UX et prototypes
 - i. Création de wireframes et maquettes haute fidélité
 - ii. Tests utilisateurs sur prototypes
 - iii. Ajustements et validation des maquettes
- b. Définition du modèle économique
 - i. Distinction des fonctionnalités gratuites et premium
 - ii. Stratégie de tarification et plan marketing
- c. Planification du projet et sprints Agile
 - i. Création du backlog et priorisation des tâches
 - ii. Découpage en sprints et mise en place des rituels (daily, rétrospectives)
- d. Revue juridique et réglementaire
 - i. Respect RGPD et droits d'auteur
 - ii. Rédaction des CGU/CGV et politique de confidentialité

3. DÉVELOPPEMENT

- a. Développement du module d'authentification
 - i. Création de comptes, connexion sécurisée
 - ii. Gestion des permissions et profils utilisateurs
- b. Intégration des notifications et rappels
 - i. Notifications push (mobile, desktop)
 - ii. Rappels par e-mail ou calendrier

- c. Implémentation de la gamification
 - i. Badges, défis et classements
 - ii. Système de points et récompenses
- d. Développement cross-platform
 - i. Version Android / iOS
 - ii. Application web et extension navigateur
- e. Développement du système communautaire
 - i. Ajout d'amis et création de groupes
 - ii. Gestion de la confidentialité et des niveaux de visibilité
- f. Intégration des widgets et synchronisation multi-appareils
 - i. Widgets sur bureau et écran d'accueil
 - ii. Synchronisation en temps réel sur tous les supports

4. TESTS ET VALIDATION

- a. Tests et validation globale
 - i. Tests unitaires et d'intégration
 - ii. Tests utilisateurs et retours d'expérience
- b. Correction des bugs et itérations
 - i. Analyse des rapports de bugs
 - ii. Améliorations et mises à jour successives

5. DOCUMENTATION ET LANCEMENT

- a. Documentation technique et fonctionnelle
 - i. Architecture, guides d'installation et d'utilisation
 - ii. Notes de version et FAQ
- b. Présentation et lancement
 - i. Préparation du plan de communication
 - ii. Déploiement en production et lancement officiel
- c. Rapport de faisabilité et analyse de marché
 - i. Compilation des données collectées
 - ii. Validation et diffusion du rapport final

Vous trouverez le fichier pdf dans le répertoire "Ressource".





1. Contexte et objectifs

L'application **UpWeGo** vise à offrir une solution de gestion de tâches innovante, ludique et motivante, adaptée aux besoins des utilisateurs (étudiants, professionnels, etc.). L'objectif principal est de permettre aux utilisateurs d'organiser leurs tâches quotidiennes, d'atteindre leurs objectifs grâce à des systèmes de notifications et de récompenses, et de suivre leur progression de manière visuelle, tout en restant accessible sur toutes les plateformes.





2. Périmètre du projet

L'application propose :

- Une gestion flexible des tâches (simples, composées, récurrentes).
- Un système de notifications pour encourager l'utilisateur.
- Des éléments de gamification (badges, récompenses, défis) pour stimuler la motivation.
- Des outils de suivi et de visualisation de la progression (graphes, scores, indicateurs).
- Une compatibilité multi-plateforme (mobile, desktop, web, extension).
- Une dimension sociale avec une communauté intégrée, la possibilité d'ajouter des amis et de contrôler la visibilité des tâches.

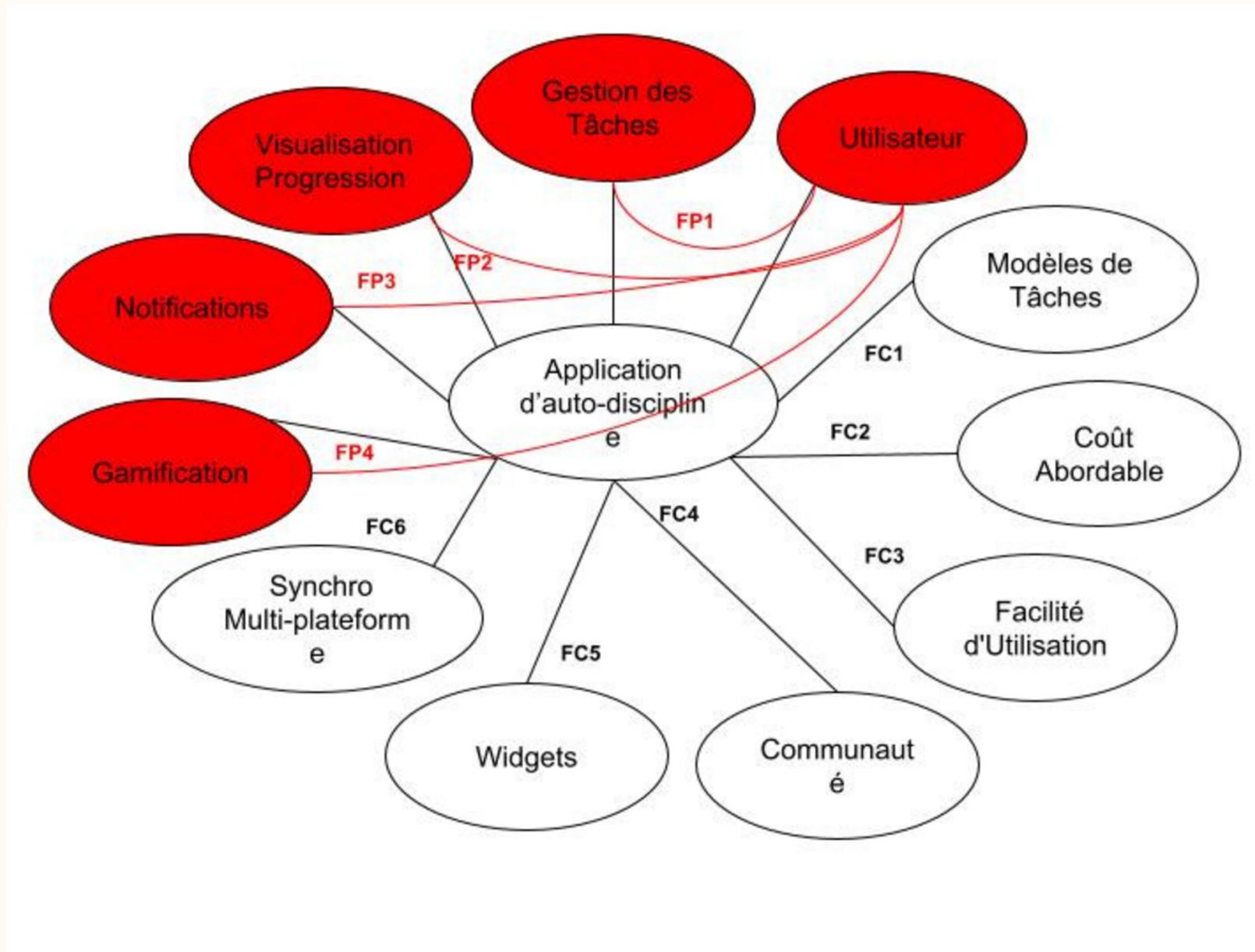
L'application ne propose pas :

- Intégrations avec d'autres applications
- notifications basées sur la localisation





DIAGRAMME PIEUVE



Vous trouverez le fichier pdf dans le répertoire "Ressource".





3. Description fonctionnelle des besoins





Fonction : envoyer une notification au client

Objectif	rappeler régulièrement les tâches actuelles au client afin qu'il n'oublie pas
Description	envoie un notification sur smartphone et ordinateur rappelant qu'une tâche présente depuis plusieurs jours n'a pas encore été accomplie ou qu'une tâche arrive bientôt à échéance
Contraintes / règles de gestion	envoyer en priorité les tâches qui arrivent bientôt à échéance
Niveau de priorité	moyenne





Fonction : être disponible sur tout type de plateforme

Objectif	permettre au client de lier son compte sur chacun de ses supports
Description	faire en sorte que l'application soit fonctionnelle sur tous les supports afin de permettre au client de gérer son avancée dans ses tâches peu importe la plateforme qu'il utilise actuellement
Contraintes / règles de gestion	développer l'application de sorte à ce qu'elle puisse fonctionner correctement sur Android, iOS, Mac, Windows, en site internet et en extension de navigateur
Niveau de priorité	très haute





Fonction : avoir des modèles de tâches par défaut

Objectif	permettre au client d'avoir un objectif par défaut s'il ne sait pas par où commencer
Description	des modèles de tâches et d'objectifs sont mis à disposition afin que le client ait quelques repères lorsqu'il utilise l'application pour la première fois
Contraintes / règles de gestion	ces tâches ne doivent ni être trop nombreuses, ni trop spécifiques et correspondre à ce que la majorité des gens souhaitent (ex : se coucher tôt, apprendre un instrument, arrêter une addiction...) pour ne pas être perçu comme indigeste
Niveau de priorité	faible





Fonction : système en ligne communautaire

Objectif	permet aux clients de rejoindre des espaces communautaires
Description	créer des espaces pour les tâches pouvant être communes à plusieurs utilisateurs, dans lesquels ils peuvent échanger, se donner des conseils etc...
Contraintes / règles de gestion	acquérir suffisamment de serveurs pour supporter les fortes périodes de connexions comme le nouvel an
Niveau de priorité	haute





Fonction : contenu du profil	
Objectif	permet d'afficher ses progressions
Description	personnaliser son profil vu par la communauté avec ses objectifs en cours, des graphiques représentant l'évolution de son assiduité aux tâches récurrentes, ses badges pour l'accomplissement des tâches proposées par défaut etc...
Contraintes / règles de gestion	choisir la confidentialité (amis / public / privé)
Niveau de priorité	moyenne





Fonction : Gamification	
Objectif	Stimuler la progression
Description	Intégrer un système de badges, récompenses et défis pour inciter les utilisateurs à atteindre leurs objectifs
Contraintes / règles de gestion	Mécanismes intuitifs et personnalisables, intégration fluide dans l'interface et cohérence avec l'ensemble des fonctionnalités de l'application
Niveau de priorité	très haute





Fonction : interface ludique et agréable	
Objectif	inciter l'utilisateur à utiliser l'application et le faciliter dans sa gestion des tâches
Description	l'interface doit être simple d'utilisation et afficher l'ensemble des fonctionnalités sans être indigeste. L'utilisateur peut se repérer et naviguer rapidement dans l'application
Contraintes / règles de gestion	l'application doit être codée de manière optimisée afin que les actions soient fluides et rapides
Niveau de priorité	très haute





Fonction : Visualisation de sa progression

Objectif	suivre l'amélioration
Description	fournir une interfaces graphique présentant l'évolution des performances (courbes,histogrammes etc ...) pour motiver l'utilisateur
Contraintes / règles de gestion	Mise à jour en temps réel
Niveau de priorité	Haute





Fonction : ajouter des amis	
Objectif	permet de voir le profil de ses amis dans un onglet dédié
Description	l'utilisateur peut voir la progression de ses amis dans leurs tâches et se donner des objectifs communs afin de s'entraider, se motiver et organiser ses tâches dans les projets à plusieurs
Contraintes / règles de gestion	permettre d'utiliser l'application de manière hors ligne pour ses tâches personnelles et en ligne pour l'utilisation de la fonctionnalité "amis"
Niveau de priorité	très haute





4- Conclusion

Ce cahier des charges fonctionnel définit les besoins et contraintes essentiels pour le développement de l'application **UpWeGo**. En combinant une gestion flexible des tâches, une dimension ludique et motivante grâce à la **gamification**, un suivi visuel de la progression, ainsi qu'une compatibilité multi-plateforme et des fonctionnalités sociales, **UpWeGo** se positionne comme un outil complet pour améliorer la productivité et l'engagement de ses utilisateurs.

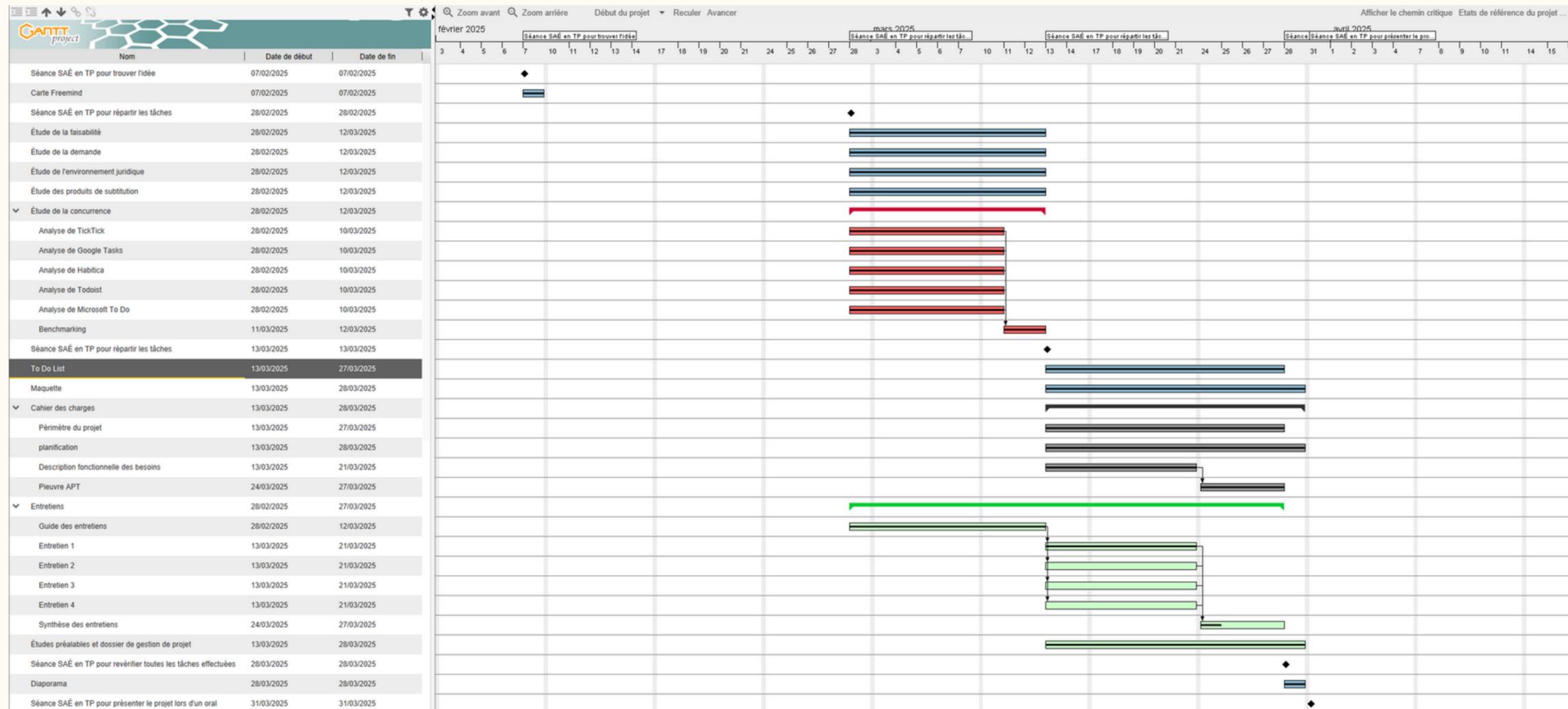




CONCEPTION ET PLANIFICATION

Diagramme de Gantt

PLANIFICATION GLOBALE DU PROJET JUSQU'À LA SOUTENANCE



Vous trouverez le fichier gantt dans le répertoire "Ressource".

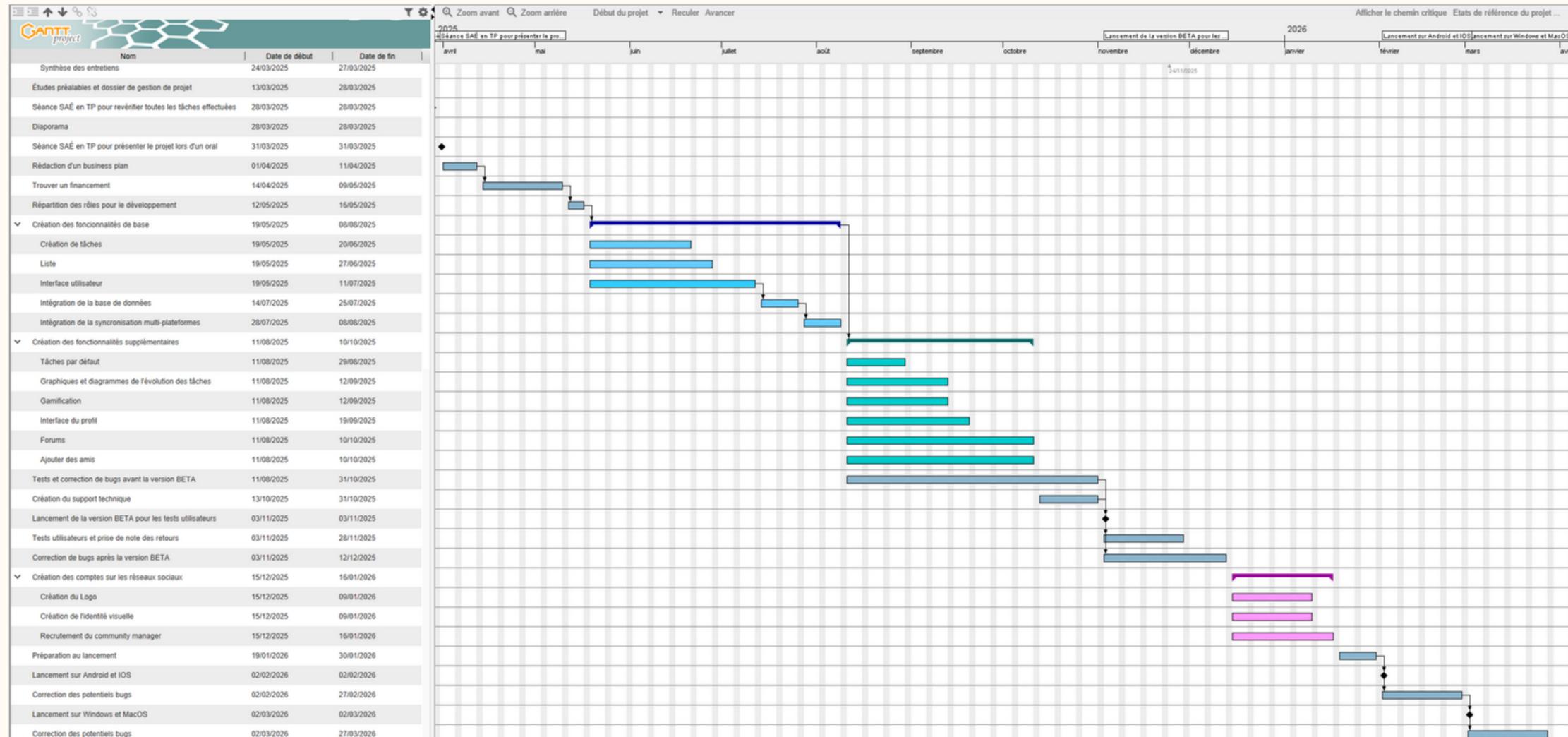




CONCEPTION ET PLANIFICATION

Diagramme de Gantt

ÉVOLUTIONS ET POURSUITE DU PROJET AU-DELÀ DE L'ORAL



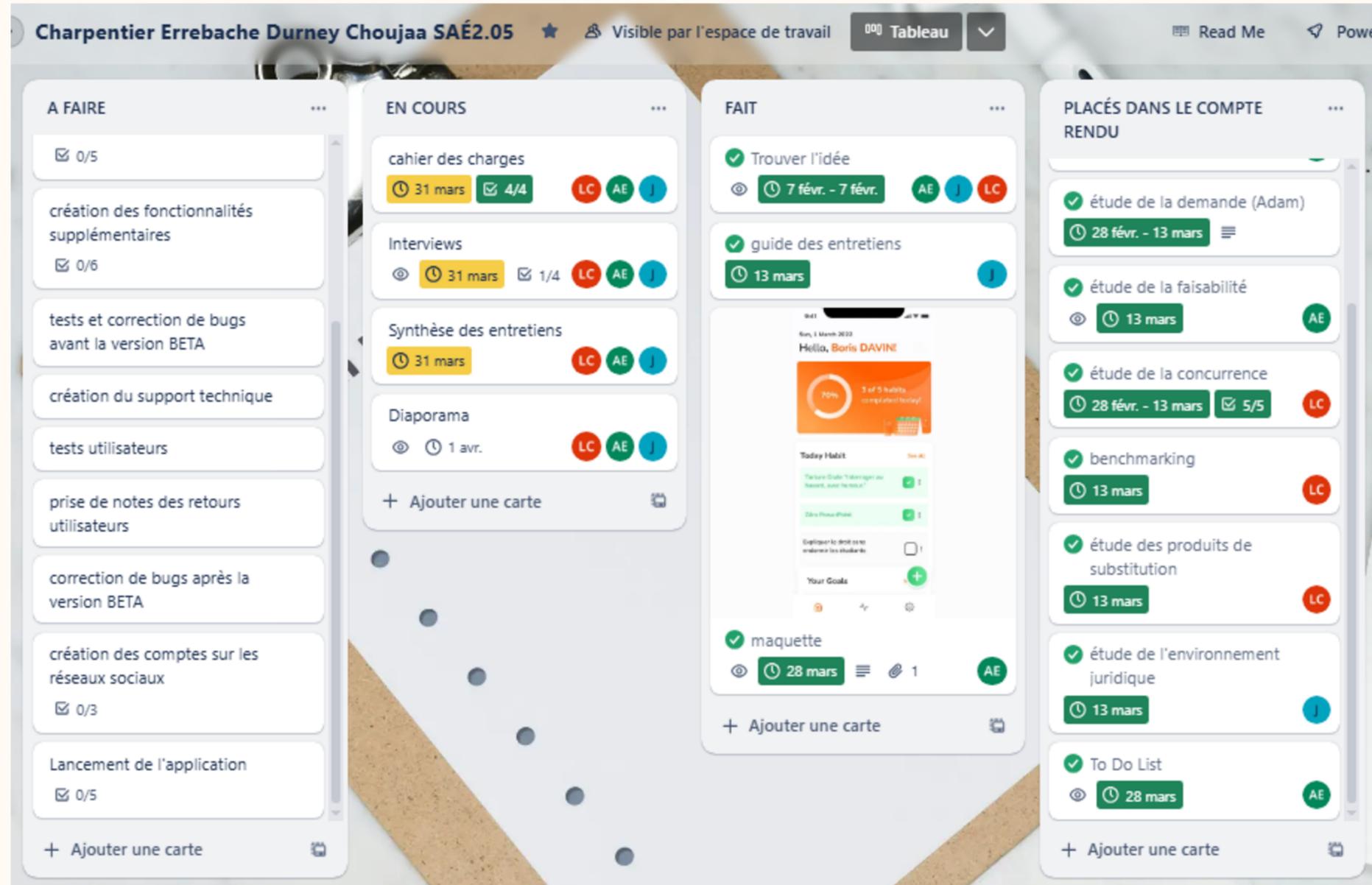
Vous trouverez le fichier gantt dans le répertoire "Ressource".





CONCEPTION ET PLANIFICATION

II- Trello

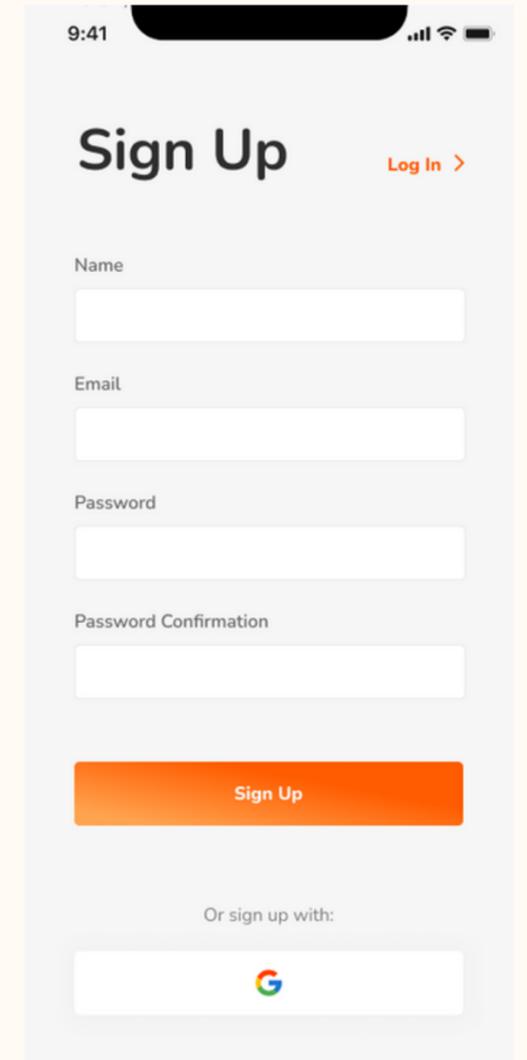
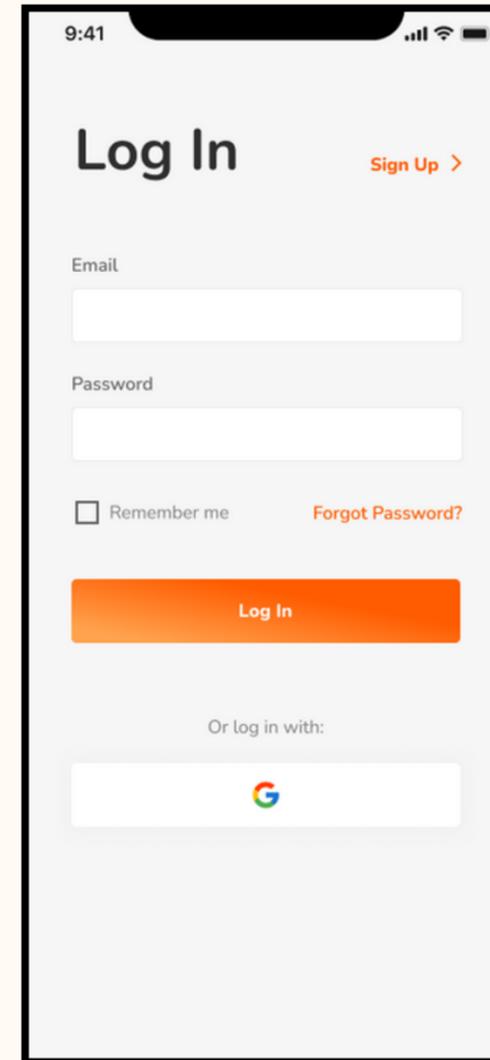
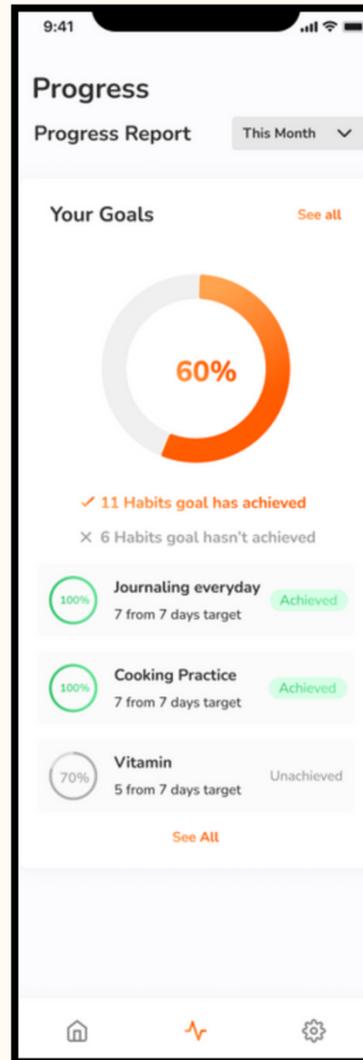
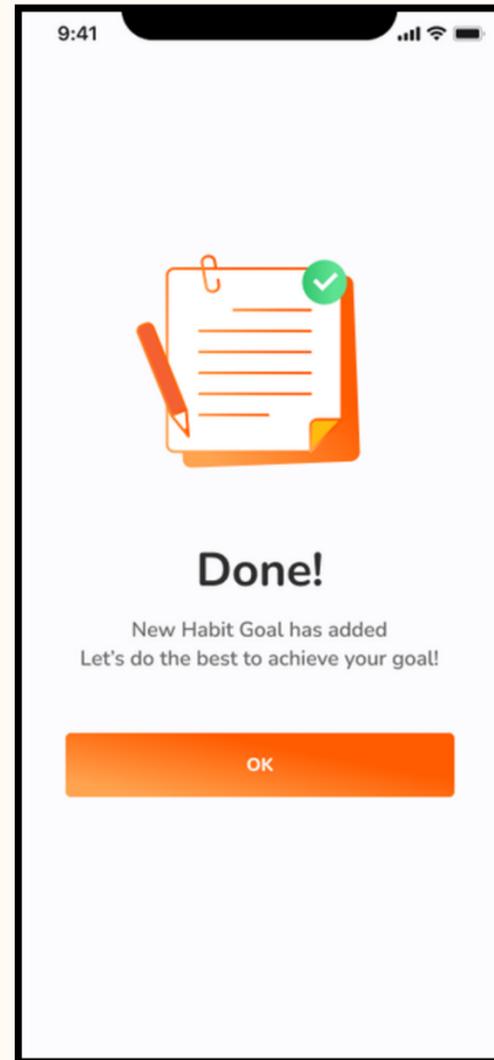
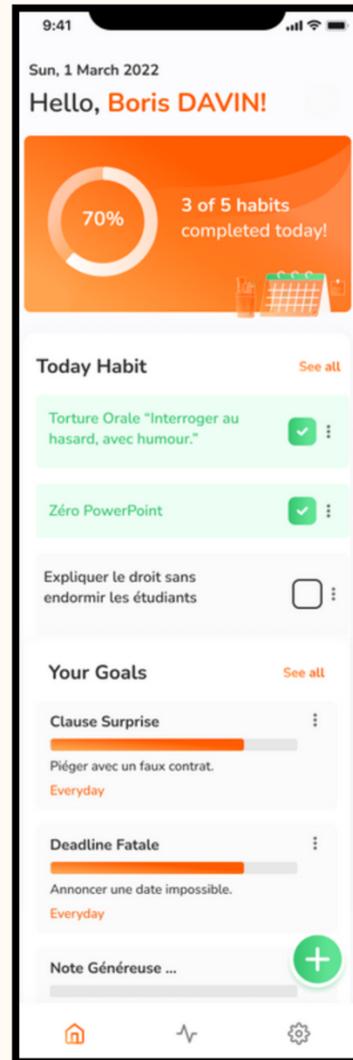
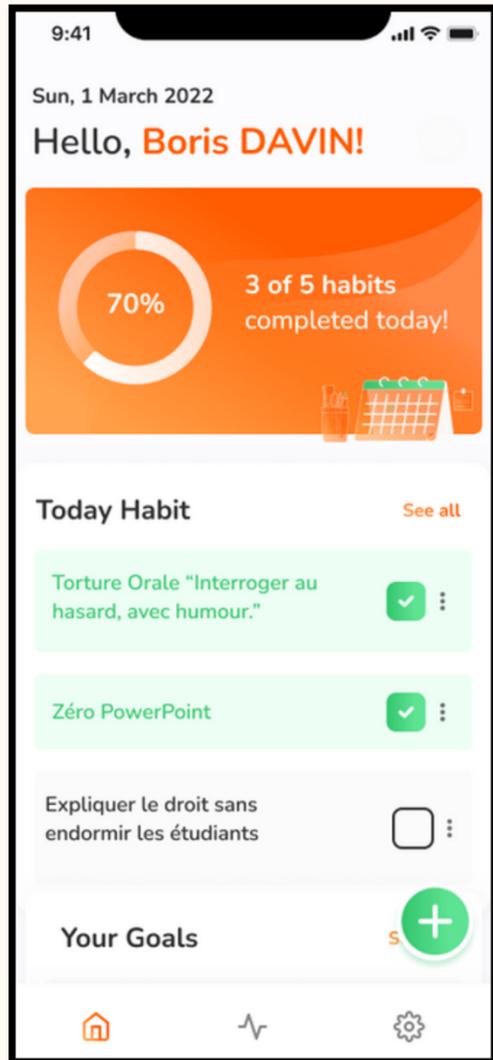


[Lien Trello](#)





MAQUETTAGE ET VALIDATION



Vous trouverez la vidéo dans le répertoire "Ressource".

[Lien Figma](#)



BIBLIOGRAPHIE

- INSEE, "Rapport annuel sur l'utilisation des applications mobiles en France", 2024.
- Smappen.fr, "Étude sectorielle sur les tendances des applications de gestion et de productivité", 2024.
- Muletier, Clément. "La Gamification : Comment utiliser les mécaniques du jeu pour engager et fidéliser", 2023.
- Todoist, "Rapport d'utilisation annuel", 2023.
- Habitica, "Étude de cas sur la rétention et l'engagement utilisateur", 2023.
- www.fortunebusinessinsights.com
- www.psico-smart.com
- www.androidpolice.com
- <https://lesmakers.fr/todoist/>
- <https://www.arr.club/signal/todoist-surpassed-100m-arr>
- <https://pitchbook.com/profiles/company/83923-12>
- <https://www.similarweb.com/fr/website/habitica.com/>
- <https://www.helloleads.io/blog/stats-facts/20-amazing-habitica-stats-and-facts/>
- <https://levrel-avocat.com/10-regles-juridiques-creer-appli-mobile/>
- <https://www.murielle-cahen.com/publications/application.asp>
- <https://momentech.fr/application-mobile-conformite-juridique/>





MERCI
 À VOUS !

ToDo List "UpWeGo"

Charpentier Lucas & Durney Julien & Errebache Ahmed