



1 INSTALLATION DE L'APPLICATION

Installation de l'application par l'utilisateur et création de son compte. Choix des scénarios ou situations d'usage de l'application : "Optimiser et expérimenter sur mes trajets" "Expérimenter de nouveaux usages domestiques", etc.

SUIVI ET VISUALISATION DES CONSOMMATIONS 2

Sur la base du scénario actionné, suivi des consommations : "Je sais combien je consomme, combien il me coûte et combien il coûte à la planète". Les données du trajet ou d'usage de mes équipements sont transmises au service. Visualisation possible pour un trajet donné, de façon cumulée, sur un temps donné, etc.

CONSEILS PERSONNALISÉS 3

Rapidement, l'application peut donner des conseils à l'utilisateur : "si tu roules à 30km/h, tu vas économiser 5€ et tu ne vas perdre que 10 secondes !"

4 DÉFIS ET CHALLENGES, INDIVIDUELS ET COLLECTIFS

Propositions de défis de difficulté croissante, en fonction des pratiques, des consommations et des motivations et aspirations de l'individu : "et si tu passais par cette rue plutôt ? Qu'est ce que ça changerait pour ton trajet ?"

Peu à peu, les défis deviennent plus complexes, proposant de changer radicalement d'usage : "et si tu co-voitrais ? Et si tu prenais le train ?"

L'utilisateur peut également choisir d'activer l'espace social de l'application et peut ainsi entrer en contact avec d'autres utilisateurs dans le cadre de challenges communs.

5 SUIVIS DE L'IMPACT DU CHANGEMENT D'USAGE ET PROPOSITION À D'AUTRES UTILISATEURS

L'utilisateur du service peut suivre les impacts de ses changements d'usage ; si l'impact est positif, le défi auquel il a répondu grâce au service pourra être de nouveau proposé à des utilisateurs au profil semblable.

