

PRÉSENTATION ET ÉVALUATION DE L'APPLICATION «KINEAPP»

Roland HUSSLER*; Jérémy Janssens** ; Jean-Matthieu Renaudin** ; Franck Romanet** ; Manon Ségissemont** ;
François Thibaud** ; Charles Vantaux*

*Cadre de Santé Kinésithérapeute, PhD Science de l'éducation,

**Etudiant Chercheur en Kinésithérapie

(roland.hussler@gmail.com;http://www.ifres.fr;

http://hussler-roland.e-monsite.com/)

1. PRÉSENTATION DE L'APPLICATION KINEAPP

1.1. Description de l'application

L'application choisie pour cette analyse est *Kinéapp* développée par Medicapp connect. C'est une application permettant de faciliter la rédaction des Bilans Diagnostics Kinésithérapiques en intégrant des tests scientifiques validés et des outils d'annotations précis.

Elle est disponible sur Android (Version 1.6 – MàJ 16 Juin 2017), Iphone (3.0.4 – MàJ Février

2018) et Ipad, la version de base est gratuite. Le coût de la version complète s'élève de 20€, 39 ou 69€ par mois selon la version (Exception, Premium ou Ultime).

Description : Vos bilans kiné en 3mn! Bilans et tests scientifiques validés – lettre de synthèse – photos avec outils d'annotation – sauvegarde et partage Cloud – partage mul-

ti-appareil – interface web – bilans personnels. Kineapp vous facilite la rédaction de vos Bilans Diagnostics Kinésithérapiques et lettre de synthèse.

Elle facilite la communication avec les médecins prescripteurs. Le bilan kinésithérapique (BDK) est également le document justifiant de vos cotations.

1.2. Informations techniques

Cibles de l'application : Réalisation de Bilans/Santé Physique/Masseur-Kinésithérapeute.

Contexte théorique et stratégie : Evaluation, Retour Patient, Suivi.

Affiliation: Commercial (Medicapp Connect).

Age : Jeunes Adultes (17 ans) et Adultes.

Aspects Techniques: Partage interprofessionnel santé, protection mot de passe, communauté.

2. EVALUATION QUALITÉ DE L'APPLICATION AVEC QUESTIONNAIRE MARS

Afin d'évaluer cette application, nous avons utilisé le Mobile Application Rating Scale (MARS). L'échelle MARS est composée de 23 items, côté de 1 à 5, répartis en cinq sections (A, B, C, D, E).

Section A – Engageant (amusant, intéressant, personnalisable, interactif (envoi des alertes, messages, reminder, feedback, permet le partage), bien ciblé sur l'audience.

1. **Divertissant** : est-ce que l'application est divertissante à utiliser ? Est-ce qu'elle utilise des stratégies pour améliorer l'implication au travers l'aspect divertissant (par exemple : un côté ludique)

2. **Intérêt** : est-ce que l'application est intéressante à utiliser ? Est-ce qu'elle use de différentes stratégies pour améliorer l'implication au travers d'une présentation intéressante du contenu ?

3. **Personnalisable** : est-ce qu'elle fournit/conservé tous les réglages nécessaires/les réglages de préférences des applis (exemple : son, contenu, notifications, etc.) ?

4. **Interactivité** : est-ce qu'elle permet à l'utilisateur d'entrer des données, fournir un feedback, contenu rapide (reminders, options de partage, notifications, etc.) ? Note : ces fonctions ont besoin d'être personnalisables et ne pas s'écraser les unes sur les autres.

5. **Groupe cible** : est-ce que le contenu de l'application (information visuelle, langage, design) est approprié pour l'audience ciblée ?

Section B – Fonctionnalité - fonctionnement de l'application, facile à apprendre, navigation, flux/parcours logique, design gestuel de l'application

6. **Performance** : comment fonctionne avec précision/vitesse les éléments de l'application (fonctions) ainsi que ces composantes (boutons/menus) ?

7. **Facilité d'utilisation** : avec quelle facilité est-il possible d'apprendre à utiliser l'application ; quel est le niveau de clarté des icônes/étiquettes de menu et les instructions ?

8. **Navigation** : est-ce que le déplacement entre les écrans est logique/précis/non-interrompu ; est-ce que tous les liens vers les écrans sont présents ?

9. **Design gestuel** : est-ce que les interactions (toucher/glisser/pincer/défiler) sont conformes et intuitifs avec l'ensemble des composantes/écrans ?

Section C – Esthétique - design des graphismes, attractivité visuelle, cohérence des couleurs, et style uniforme

10. **Mise en page** : est-ce que la disposition et la taille des boutons/icônes/menus/contenu de l'écran est appropriée ou peut-on zoomer si nécessaire ? (5 niveaux de réponses côté de 1 à 5 avec descriptif).

11. **Graphisme** : à quel niveau est la qualité de la résolution des graphismes utilisés pour les boutons/icones/menus/contenu ?

12. **Attractivité visuelle** : à quel niveau l'application est-elle visuellement belle ?

Section D – Information - contenu de haute qualité d'informations (exemple : texte, feedback, mesures, références) provenant de source fiable. Sélectionner non adapté si la composante de l'application ne convient pas.

13. **Précision de la description de l'application** (sur le store) : est-ce que le contenu de l'application est décrit ?

14. **Buts** : est-ce que l'application a des buts spécifiques, mesurables et atteignables ?

15. **Qualité de l'information** : est-ce que l'application présente un contenu correct, bien écrit, et adapté à l'objectif/au sujet visé par l'application ? (5 niveaux de réponses côté de 1 à 5 avec descriptif).

16. **Quantité d'information** : est-ce que l'étendu du domaine couvert est compris dans le cadre de l'application ; et compréhensible en restant concis ?

17. **Information visuelle** : est-ce que l'explication visuelle des concepts – au travers de schéma/graphique/image/vidéos, etc.- est clair, logique, et correct ?

18. **Crédibilité** : est-ce que l'application provient d'une source légitime (spécifiée dans la description sur le store ou dans l'application elle-même) ?

Section E (partie subjective)

20. Est-ce que vous recommanderiez cette application à des personnes qui pourraient en tirer un bénéfice ?

21. Combien de fois pensez-vous que vous pourriez utiliser cette application dans les 12 prochains mois si elle vous était pertinente ?

22. Paieriez-vous pour cette application ?

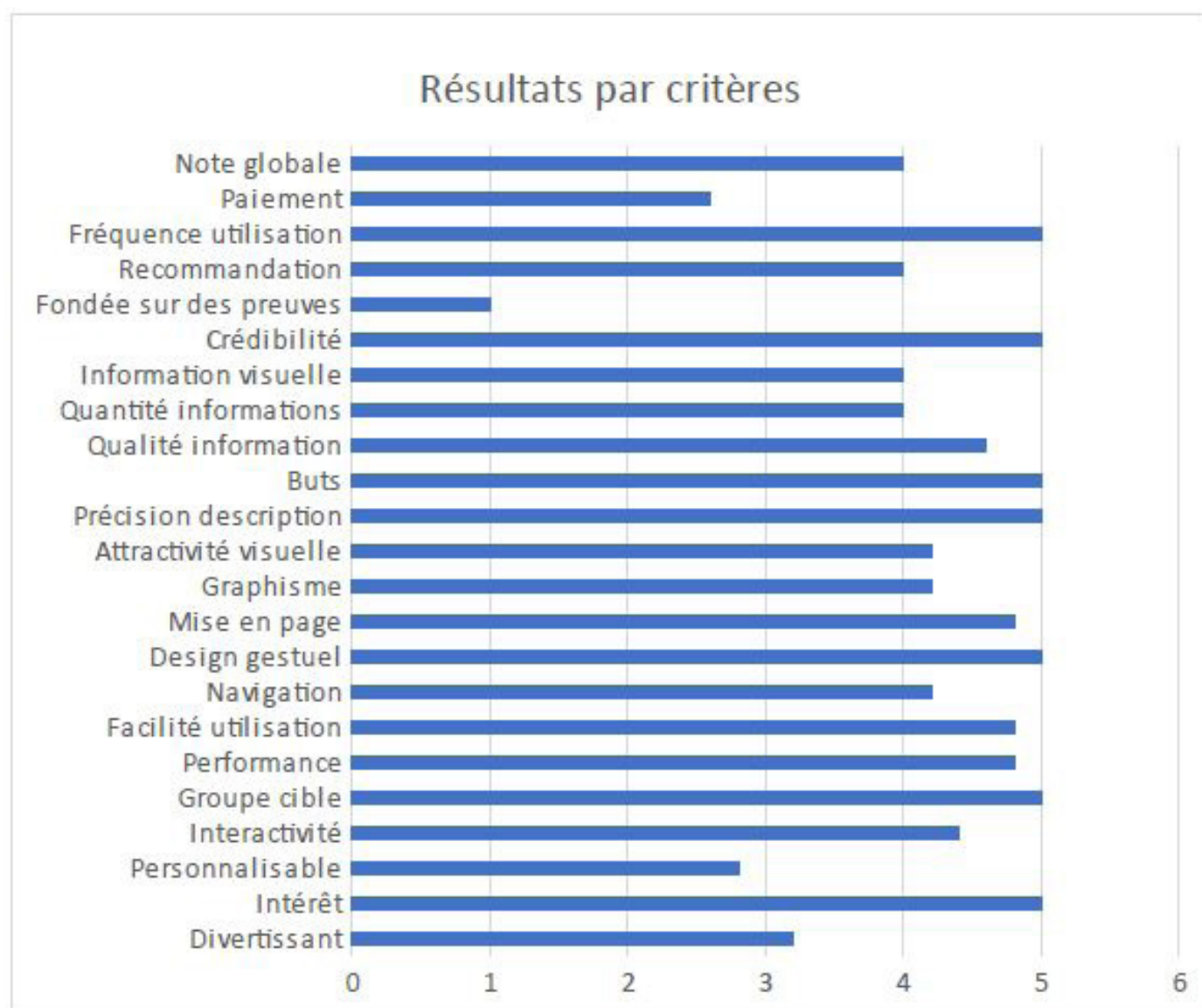
23. Quel est de manière globale la note que vous attribueriez à cette application ?

3. RÉSULTATS ÉVALUATION MARS

	Critères	Note/ 5	Commentaires
SECTION A	Divertissant	3,2	Moyennement divertissant, clair et simple d'utilisation. Plutôt attrayant avec l'utilisation d'un code couleur.
	Intérêt	5	Très intéressant, accès rapide, facilitant la retranscription, la communication avec les médecins et la gestion du cabinet, richesse de contenu
	Personnalisable	2,8	Certains outils utilisables sont modifiables comme le tri des tests en fonction des pathologies ou de la partie du corps, mais des limites dans la personnalisation des réglages
	Interactivité	4,4	Possibilité de rentrer un grand nombre d'information et de modifier
	Groupe cible	5	Parfaitement adapté au groupe cible
SECTION B	Performance	4,8	Rapidité, précision, clarté, pas de ralentissements dans la navigation.
	Facilité utilisation	4,8	Facile à utiliser, prise en main rapide, clarté
	Navigation	4,2	Fluidité, clair, intuitif, des raccourcis mais besoin d'une exploration préalable avant utilisation
	Design gestuel	5	Cohérent, bien pensé, intuitif
SECTION C	Mise en page	4,8	Simple, Claire, organisée logiquement, pas de zoom dans les réglages
	Graphisme	4,2	Bonne qualité, simple et épuré facilitant l'utilisation
	Attractivité visuelle	4,2	Attrayant (couleurs), bonne visualisation

SECTION D	Précision description	5	Précis et de qualité
	Buts	5	Bien définis dans la description
	Qualité information	4,6	Pertinente et appropriée, permet de bien diriger la prise en charge.
	Quantité informations	4	Quantité satisfaisante dans la version de base mais intérêt dans la version payante (coût), pas de liens vers des ressources complémentaires
	Information visuelle	4	Clair et logique. Manque des schémas pour certains Tests
	Crédibilité	5	Sources Scientifiques
	Fondée sur des preuves	1	Pas fait l'objet d'une étude scientifique
SECTION E	Recommandation	4	Recommandée pour sa simplicité, son aspect pratique, sa clarté et son gain de temps.
	Fréquence utilisation	5	A chaque bilan, suivre l'évolution de la prise en charge, gérer les patients et le cabinet.
	Paiement	2,6	Prix élevé pour la version complète. Existe d'autres alternatives gratuites
	Note globale	4	Facile d'utilisation, pratique. Tarif élevé

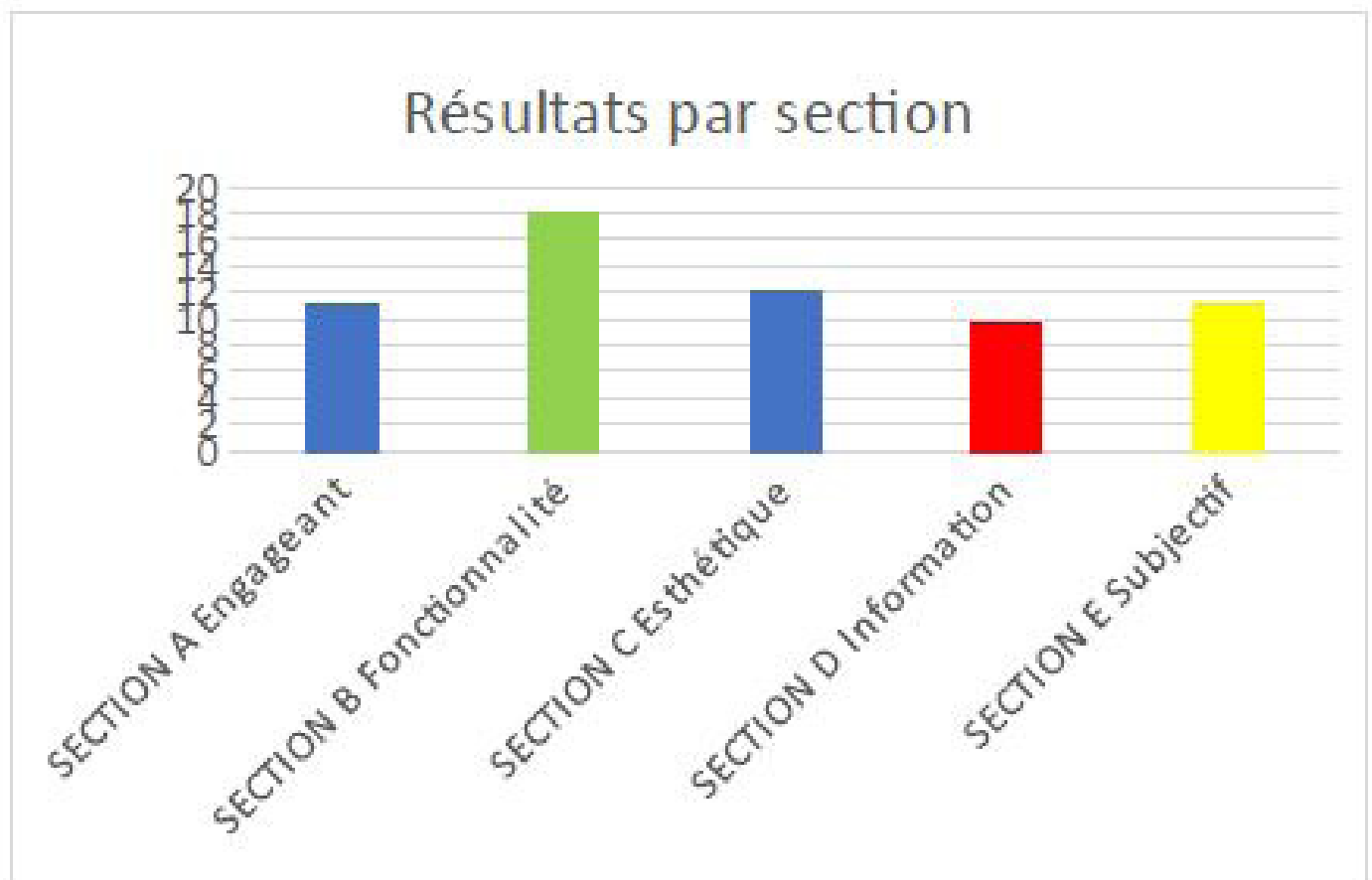
Représentation graphique



4. RESULTATS PAR SECTION

SECTION A Engageant	11,2
SECTION B Fonctionnalité	18
SECTION C Esthétique	12
SECTION D Information	9,7
SECTION E Subjectif	11

Représentation graphique



5. RESULTATS PAR SECTION

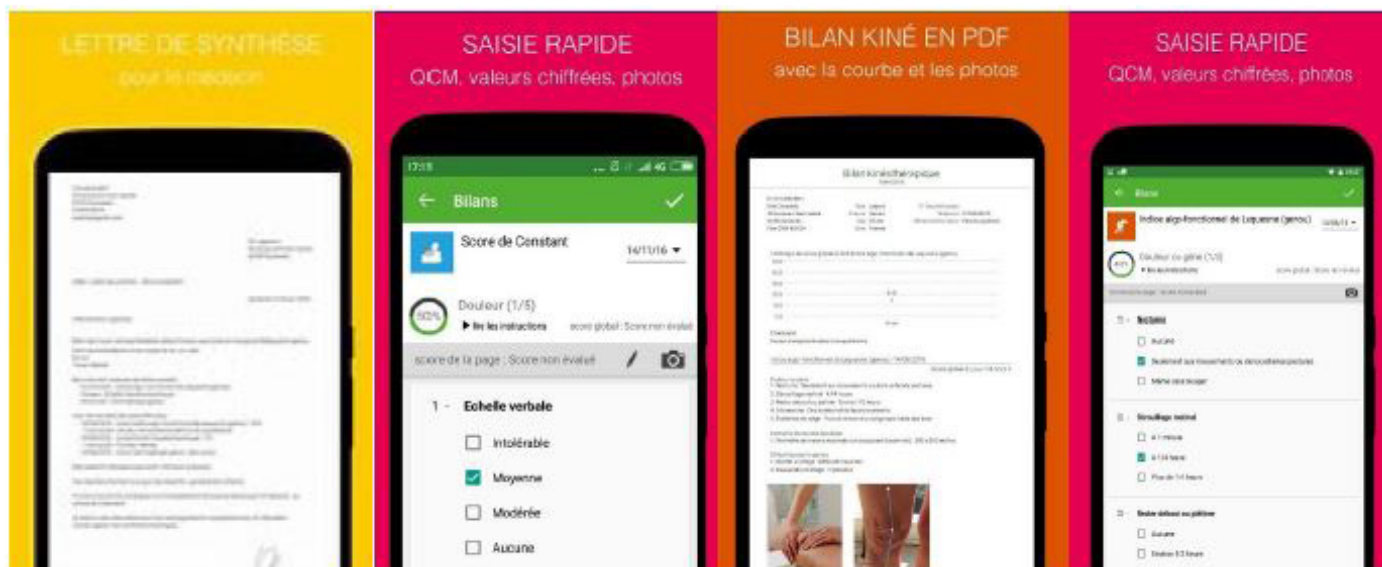
Il s'agit d'une représentation visuelle sur un score global de 3/5



6. CONCLUSION

Kinéapp ressort comme une application utile dans le métier du Masseur-Kinésithérapeute, à travers une inscription simple et rapide, elle permet au professionnel un gain de temps dans la réalisation de ses bilans. Sa présentation claire, organisé et instinctive ajoute une facilité d'utilisation. De nombreux outils (tests scientifiques validés, photos, dessins, schémas) permettent de réaliser des bilans de façon précise et personnalisable. Il s'agit d'une application évolutive avec possibilité de communiquer en interprofessionnalité (lettres médecins).

L'application peut non seulement trouver son utilité pour le patient (dans la compréhension de sa maladie, son évolution, ses objectifs) que pour les professionnels de santé. Malgré cela, des questions peuvent se poser dans la protection des données. Dans le cadre du secret médical : qui a accès à ces données ? Dans ce cas précis, nous pouvons nous demander à qui est la responsabilité en cas d'incident (développeur ?). Un autre point est l'accès inéquitable de l'application, principalement par son coût, pouvant atteindre 69€ pour la version complète.



8. BIBLIOGRAPHIE

- **Site pour l'application:** <http://kineapp.com/>
- Référentiel HAS de bonnes pratiques sur les applications et les objets connectés en santé (mobile Health ou mHealth)
- https://www.has-sante.fr/portail/jcms/c_2681915/fr/referentiel-de-bonnes-pratiques-sur-les-applications-et-les-objets-connectes-en-sante-mobile-health-ou-mhealth