

PRÉSENTATION ET ÉVALUATION DE L'APPLICATION « *KOBUS* »

Roland HUSSLER* Quentin BARDAUD** ; Dylan GOLAY** ; Samuel JOHNSON** ; Thibault JUBERTIE** ; Simon OLIER** et Florian PERUCAUD**

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

**Etudiant Chercheur en Psychologie (roland.hussler@gmail.com; http://www.ifres.fr; http://hussler-roland.e-monsite.com/)

1. Présentation de l'application KOBUS

1.1. Description de l'application

Nom de l'application : KOBUS App

Date de sortie : 16 février 2017

Développeur : Kobus Tech SAS

Version : 2.6

Dernière mise à jour : 15 novembre 2018

Tarifs : 20 euros/mois (si abonnement annuel)

ou 25 euros/mois (si abonnement mensuel)

Plateformes de téléchargement : iPhone/ iPad/ Android

Domaines ciblés : Santé/ Paramédicale

Population ciblée : Masseur-kinésithérapeute

1.2. Objectifs de l'Application

L'objectif principal de l'application est d'aider le masseur kinésithérapeute dans la réalisation de ses bilans diagnostics masso-kinésithérapiques (BDMK). Le masseur-kinésithérapeute peut créer ses fiches patientes, avec l'origine de la prescription, et ensuite réaliser son BDMK. Ce dernier s'articule selon 7 items :

- l'histoire de la maladie
- la douleur
- le fonctionnel
- l'inspection
- les tests réalisés
- l'articulaire
- le musculaire

Ensuite, deux autres items sont suggérés :

- séance : qui permet d'indiquer les moyens utilisés lors de la prise en charge.
- diagnostic : qui est une fiche synthétique du BDMK réalisé en amont.

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

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 ?

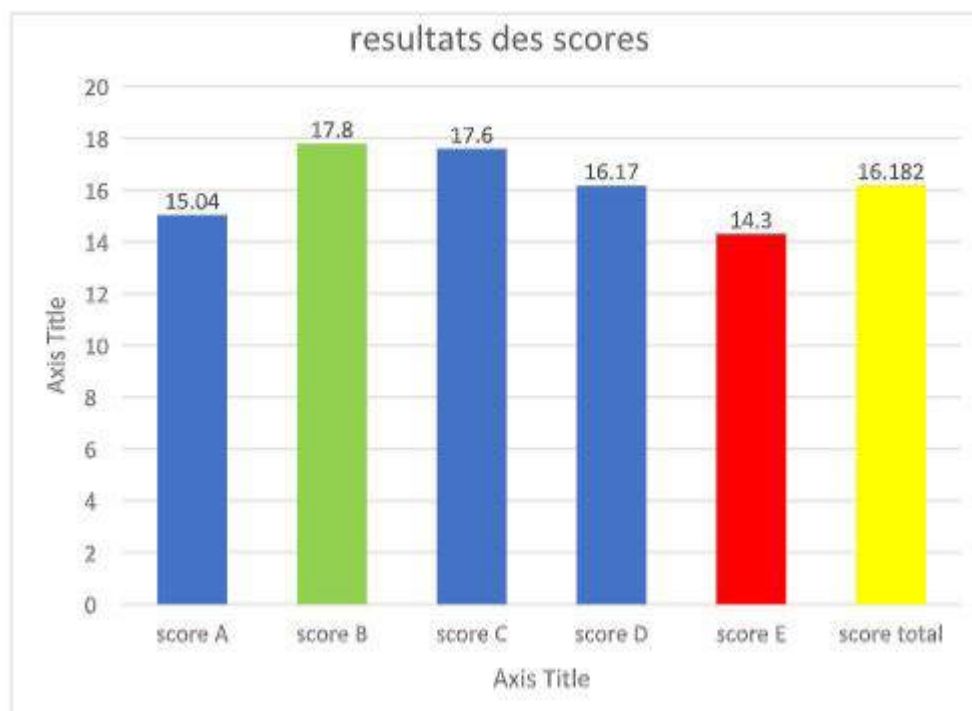
22. Paieriez-vous pour cette application ?

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

3. Résultats évaluation Mars

Score	Critères	Note/20	Commentaires
Score A	Engagement	15,04	Permet un minimum d'interactivité avec le patient. Permet un gain de temps malgré un certain délai de prise en main nécessaire. Application peu ludique pour le patient malgré une possible participation de sa part.
Score B	Fonctionnalité	17,8	Interface simple et fluide, facile à utiliser. Bon design gestuel. L'ordre des onglets du bilan ne correspond pas à l'ordre utilisé habituellement
Score C	Esthétique	17,6	Application simple avec un design sobre.
Score D	Information	16,17	L'application n'a pas été évaluée mais elle propose un contenu fiable : thématiques de bilan diverses et variées avec des tests vérifiés et validés. L'application correspond à la description dans le store

Score E	Subjectif	14,3	L'application semble intéressante à utiliser au quotidien. Les administrateurs sont attentifs aux commentaires des utilisateurs pour d'éventuelles améliorations
Score total		16,182	



4. Conclusion

L'application KOBUS App est une application qui permet aux masseurs-kinésithérapeutes de faire des bilans diagnostiques rapidement à condition de bien la connaître. Elle représente un investissement financier qui est certes non-négligeable mais qui est justifié par la qualité de l'application et de son contenu fiable. Son design reste simple et minimaliste, ce qui nous donne une esthétique sobre et agréable à regarder. Cependant, la participation du patient reste minimale avec une interface peu divertissante.

Etant donné que nous utilisons régulièrement

ce type de technologie, nous n'avons pas rencontré de difficultés quant à la familiarisation avec la KOBUS App. Ceci pourrait éventuellement devenir un obstacle ou un frein à la prise en main de cette dernière pour les masseurs-kinésithérapeutes n'ayant pas pour habitude de manipuler des objets connectés.

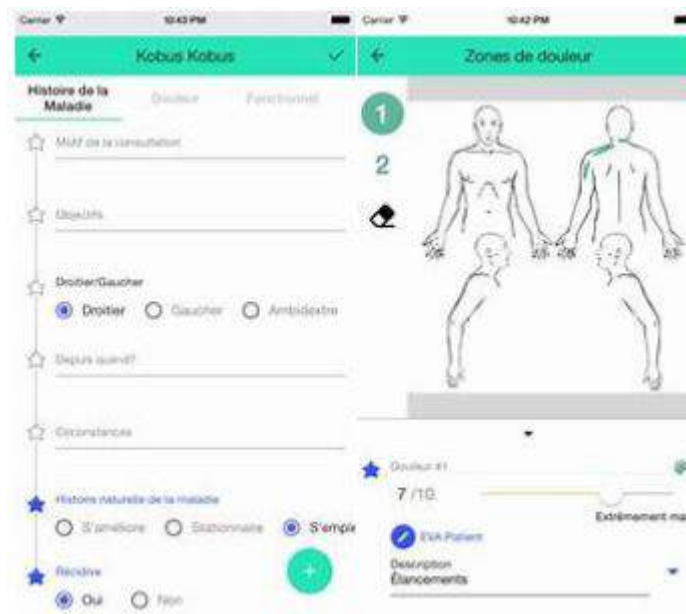
Nous imaginons donc complètement l'intégration et l'inscription de cette application dans une démarche de soin dans le système de santé actuel.

5. Appréciation globale et synthétique

Il s'agit d'une représentation visuelle sur un score global de 16.18



6. Exemples d'image de l'application



BIBLIOGRAPHIE

(permettant au lecteur de retrouver notamment la source du MARS)

- 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

- Site pour l'application
<https://kobusapp.com/>