

PRÉSENTATION ET ÉVALUATION DE L'APPLICATION «PHYDEO»

Roland HUSSLER*, Janick ADAMS**, Allison BRISSEZ**, Manon GUILLARD**, Eloïse GUILMAN**, Jeanne LOEFFLER**,
Nicolas POUX**

*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 KOBUS

1.1. Description de l'application

Phydeo© est une application accessible sur Android via Google play et sur IOS via l'App store. A travers l'ère du numérique, des blogs, des forums, cette application permet au patient de revoir l'exercice qui correspond à sa pathologie. Il suffit d'avoir une caméra pour filmer le patient lorsqu'il réalise l'exercice devant le praticien. Après l'essai de cette application plusieurs problématiques en ressort : Comment faire pour envoyer plusieurs exercices sans saturer la boîte mail des patients ? Est-il même légal pour le kinésithérapeute de posséder des vidéos de patient ?

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 ?

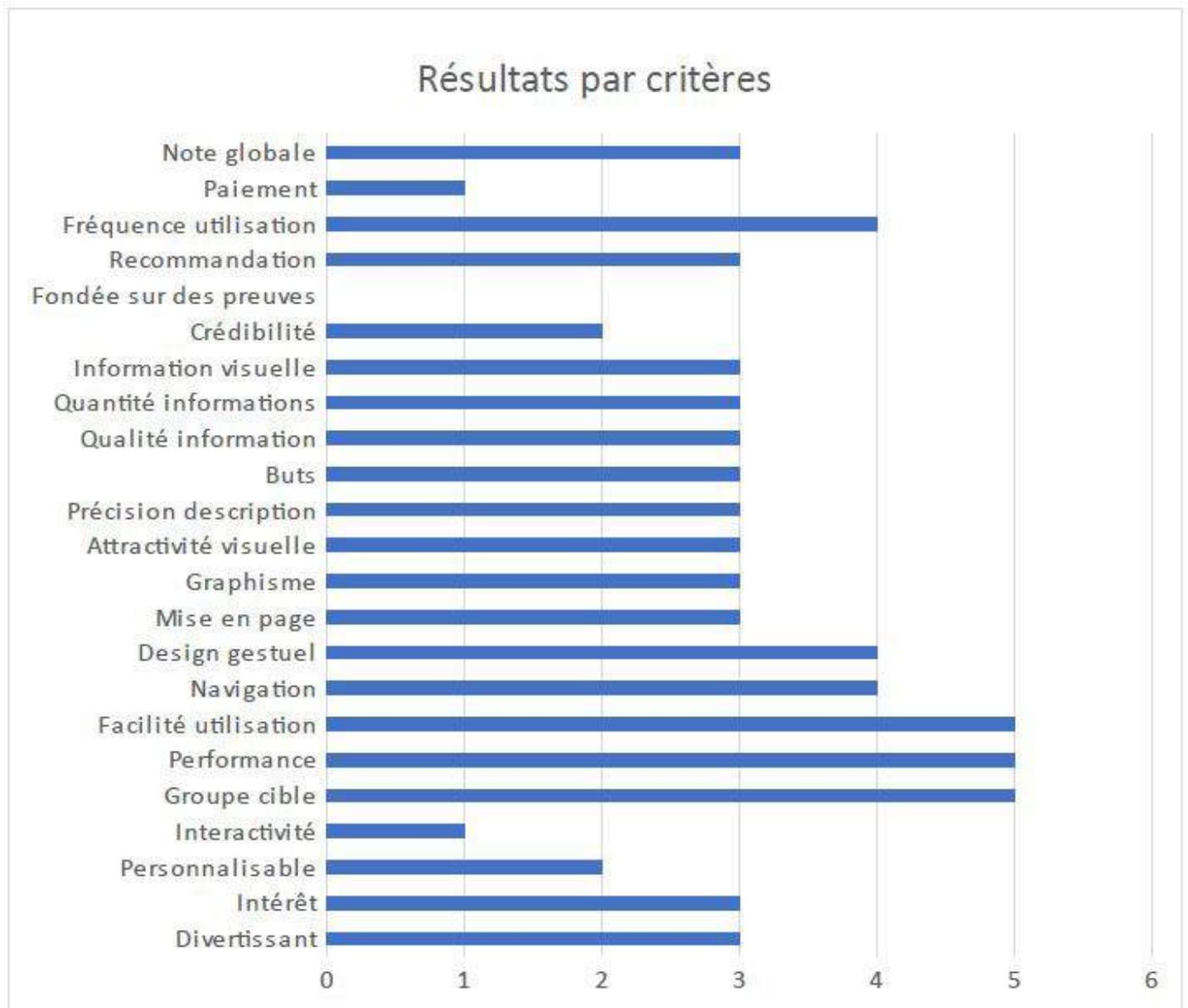
23. Quel est de manière globale la note que vous attribueriez à cette application ?

3. RÉSULTATS ÉVALUATION MARS

	Critères	Note/ 5	Commentaires
SECTION A	Divertissant	3	La vidéo est assez ludique pour capter l'attention du patient à domicile, d'autant plus qu'il est possible d'ajouter un descriptif écrit pour faciliter encore la compréhension de la vidéo (description du mouvement à réaliser). Toutefois, les informations données sont limitées, ce qui la rend divertissante à court terme.
	Intérêt	3	Le patient possède un outil lui permettant de réviser, de remémorer et de réaliser au mieux l'exercice selon les consignes de son thérapeute.
	Personnalisable	2	Les préférences de personnalisation sont restreintes mais l'outil reste adapté au patient puisqu'il y a un échange direct entre lui et son thérapeute.
	Interactivité	1	L'application permet le partage de la vidéo (uniquement destiné au patient), or il n'y a pas de feedback sur la réalisation de l'exercice par le patient
	Groupe cible	5	L'information visuelle et le langage sont adaptés au patient par interaction directe en cabinet.

SECTION B	Performance	5	L'application fonctionne de manière optimale au regard de ses attentes
	Facilité utilisation	5	Les icônes sont claires et faciles à manipuler dès la première utilisation
	Navigation	4	Déplacement entre les écrans logique, facile et clair.
	Design gestuel	4	Le design est adapté à l'outil (téléphone portable, tablette, ordinateur...)
SECTION C	Mise en page	3	Mise en page adaptée mais impossibilité de zoomer
	Graphisme	3	Icones, boutons et menus clairs
	Attractivité visuelle	3	Simplicité et neutralité dans les couleurs
SECTION D	Précision description	3	Il y a une vidéo explicative sur leur site internet or elle est en langue anglaise
	Buts	3	Le but premier est une réalisation la plus identique aux attendus du thérapeute. Le but est non mesurable si ce n'est qu'à la séance suivante du patient en présence du thérapeute avec contrôle de la qualité de l'exercice.
	Qualité information	3	Contenu correct, approprié et cohérent
	Quantité informations	3	Concision dans les informations données. Présence d'explications orales et visuelles durant l'exercice
	Information visuelle	3	L'explication est donnée par le thérapeute et non par l'application
	Crédibilité	2	Notée à 3,7 sur 5 sur Android ; trop peu notée sur AppStore
	Fondée sur des preuves	N/A	Non fondée sur un essai contrôlé
SECTION E	Recommandation	3	Pour sa simplicité et sa rapidité d'utilisation, nous le recommanderions à certaines personnes.
	Fréquence utilisation	4	L'utilisation de cette application dépend du patient et de son besoin de visualiser ses exercices
	Paiement	1	La principale fonctionnalité étant de prendre le patient en vidéo lors d'un exercice et de lui envoyer cette vidéo, ceci peut être fait à partir de tout smartphone vers une adresse mail de patient, donc payer pour cette application ne nous semble pas légitime.
	Note globale	3	Points forts : utilité car trop d'exercices donnés à la maison mal réalisés ; ici le patient voit l'exercice correctement réalisé ; simplicité d'utilisation
			Point faible : peu de fonctionnalités

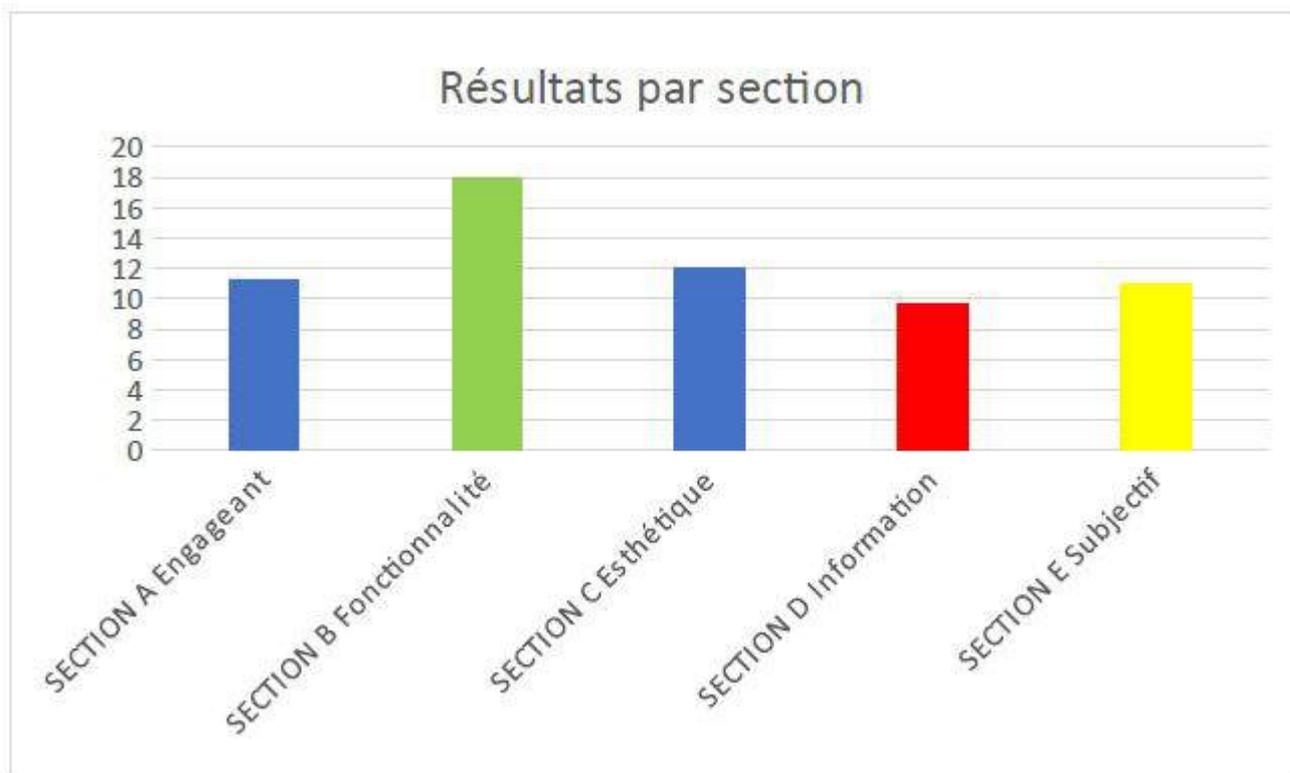
Représentation graphique



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



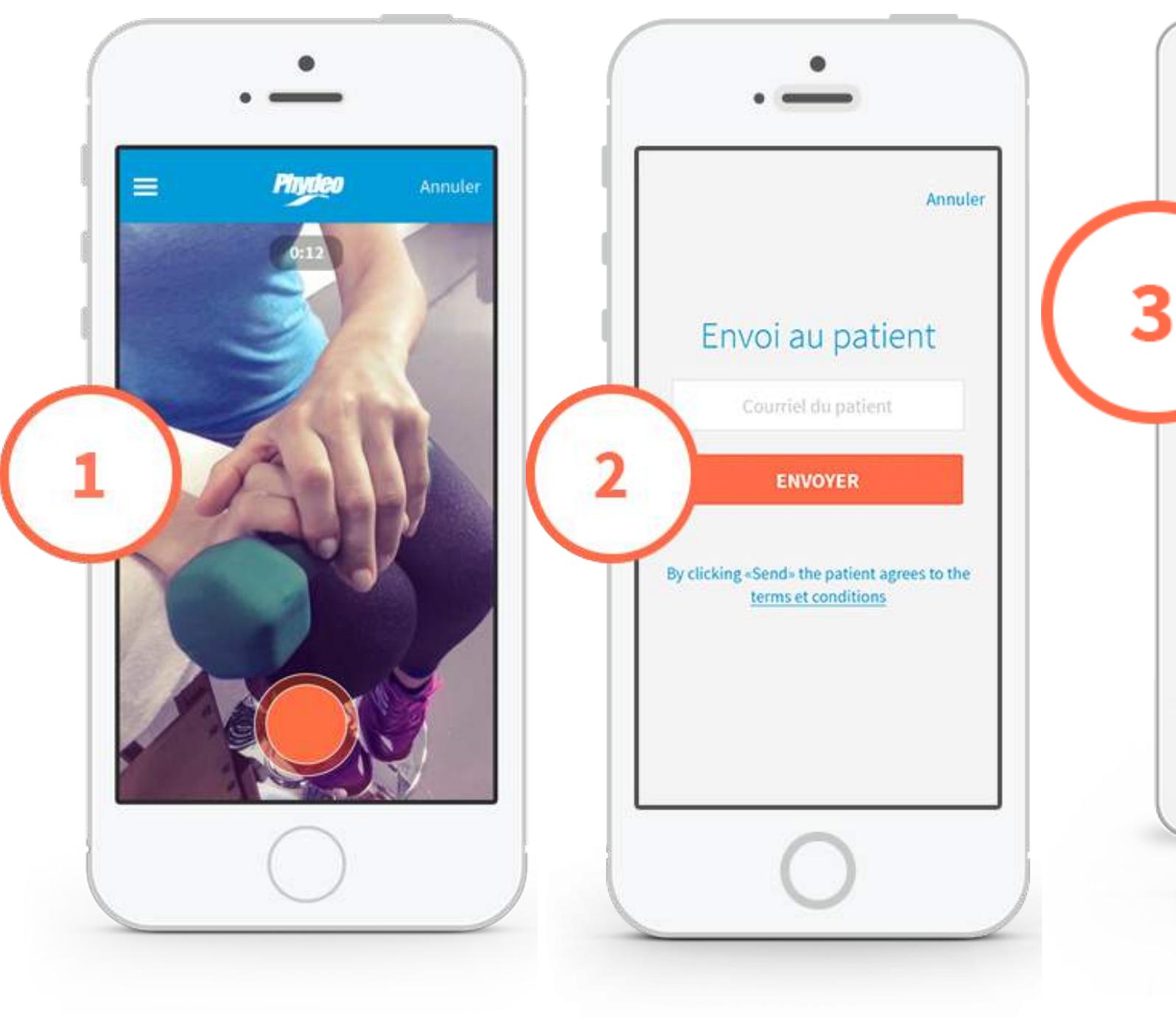
5. RESULTATS PAR SECTION

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

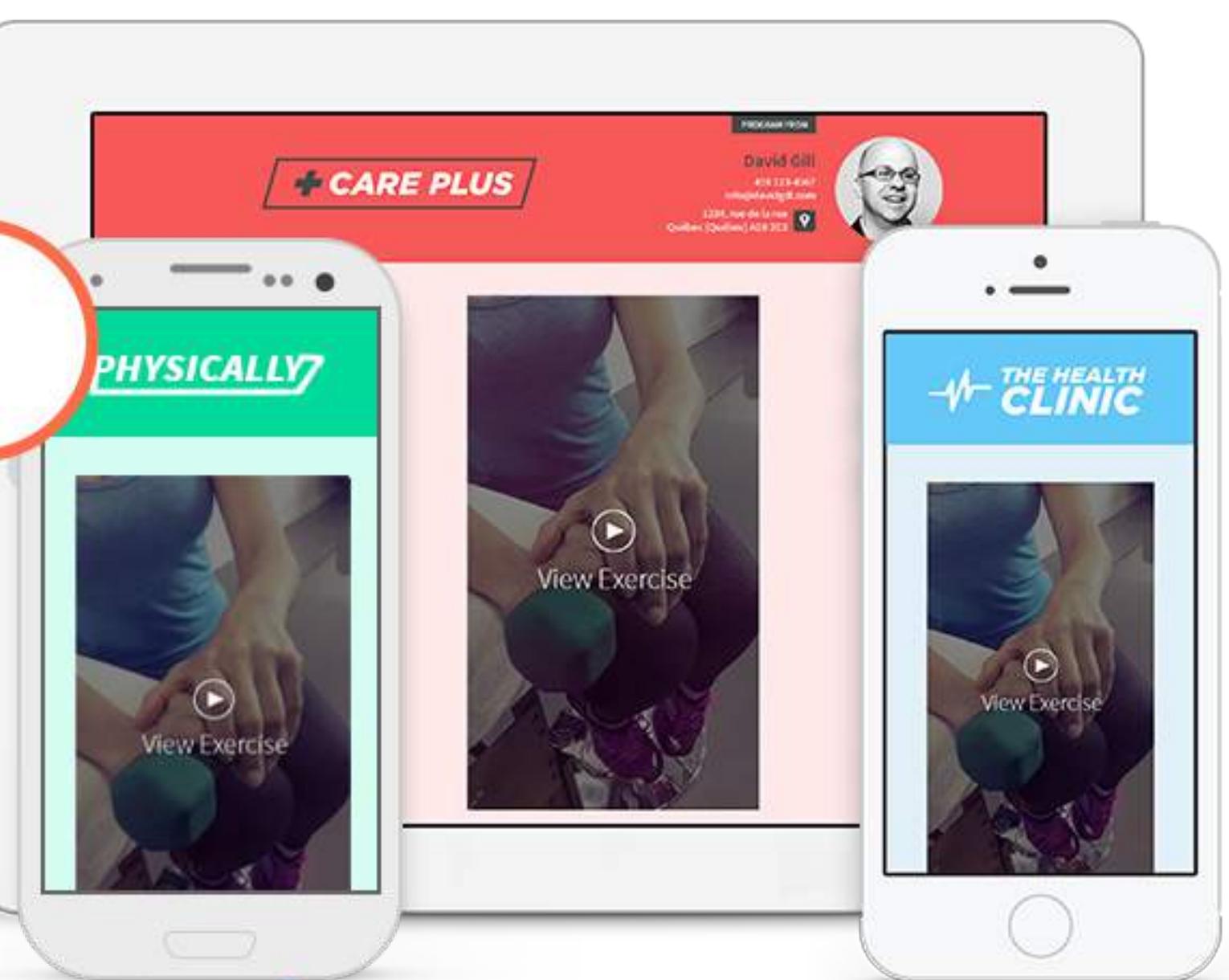


6. CONCLUSION

Cette application est recommandée par les étudiants surtout pour faciliter l'auto ré-éducation à son domicile sous la supervision du kinésithérapeute notamment par l'utilisation de vidéos explicatives transmises au patient. Toutefois, cette application gagnerait en efficacité en développant davantage de fonctionnalités.



<https://phydeo.com/fr>



8. BIBLIOGRAPHIE

- **Site pour l'application:** <https://phydeo.com/fr/>
- 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