

Rapport de Projet fil rouge: Création de plateformes de médias sociaux



Encadré par : Alilou Saad
Réalisé par : Ahmed

Promotion : 2022 / 2023



Table de matière:

Remerciement:1

Introduction:2

II.Méthodologie De Travail:

Design Thinking4

Définition Les Étapes Design Thinking.....4

Définir

Idéation5

III. Analyse Technique6

IV. Empathie:7

Carte D'empathie8

V.Définir Le Problème.....2

VI. Idéation

Idée

Cas d'utilisation

VII. Conception

Prototype

Diagramme de classe

IX. Réalisation

Technologies

architecture logiciel

Démonstration

Listes des figures:

Figure-1 : Les phases du Design Thinking.....9

Figure-2 : Carte d'empathie12

Figure-3 : Diagramme des cas d'utilisation/UML.....14

Figure-4 : Diagramme de classe.....15

Figure-5 : Les maquettes de projet.....17

Remerciement :

En guise de reconnaissance, je tiens à témoigner mes sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin au bon déroulement de mon apprentissage de fin d'étude et à l'élaboration de ce modeste travail.

Mes sincères gratitudees à **Mr Alilou Saad** pour la qualité de son enseignement, ses conseils et son intérêt incontestable qu'il porte à tous les étudiants.

Je tiens à remercier l'ensemble du personnel de **SOLICODE** pour leur patience, leurs conseils pleins de sens et pour le travail énorme qu'il effectue pour nous créer les conditions les plus favorables pour le déroulement de nos études nom par nom et surtout Mme Niama Ghalim et Mme Hanane pour leur énorme soutien.

Enfin, je n'oserais pas oublier de remercier tous mes collègues, pour cette année pleine de rires, de joie de collaboration et de moments incroyables.

J'insiste à adresser mes remerciements à ma collègue El khourrib Salma pour ses conseils et ses contributions qui m'ont aidé à améliorer mes softs skills et pour son soutien moral tout au long de la formation.

Merci,

Introduction:

Les médias sociaux sont une forme de communication basée sur Internet. Les plateformes de médias sociaux permettent aux utilisateurs d'avoir des conversations, de partager des informations et de créer du contenu Web. Il existe de nombreuses formes de médias sociaux, notamment les blogs, les micro-blogs, les wikis, les sites de réseaux sociaux, les sites de partage de photos, la messagerie instantanée, les sites de partage de vidéos, les podcasts, les widgets, les mondes virtuels, etc.

Des milliards de personnes dans le monde utilisent les médias sociaux pour partager des informations et établir des liens. Sur le plan personnel, les médias sociaux vous permettent de communiquer avec vos amis et votre famille, d'apprendre de nouvelles choses, de développer vos intérêts et de vous divertir. Sur le plan professionnel, vous pouvez utiliser les médias sociaux pour élargir vos connaissances dans un domaine particulier et développer votre réseau professionnel en vous connectant avec d'autres professionnels de votre secteur. Au niveau de l'entreprise, les médias sociaux vous permettent d'avoir une conversation avec votre public, d'obtenir les commentaires des clients et d'élever votre marque.

Seuls les employés de l'université qui sont autorisés par leurs départements peuvent utiliser les réseaux sociaux pour mener des affaires universitaires. Assurez-vous que votre département n'a pas déjà un compte de médias sociaux sur les sites que vous prévoyez d'utiliser. Si un compte a déjà été créé, n'en créez pas un autre. Contactez plutôt le gestionnaire de compte actuel si vous souhaitez ajouter du contenu.

I. Problématique :

1-Le contenu n'est jamais supprimé

Malgré ce que vous pourriez penser, aucun contenu n'est jamais supprimé et effacé complètement.

Cela signifie qu'il est crucial que vous réfléchissiez vraiment à ce que vous publiez.

Non seulement le contenu que vous partagez sur les bases de données des médias sociaux est stocké pendant une longue période, mais si vous avez partagé un message puis l'avez supprimé, il y a également un risque que les gens l'aient déjà vu.

Il y a eu de nombreux exemples au cours des deux dernières années qui ont partagé du contenu inapproprié sur les réseaux sociaux qu'ils ont ensuite regretté par la suite car cela avait un effet négatif qu'ils ne pouvaient pas prévoir.

2-Copyright

Violation du droit d'auteur et utilisation non autorisée des œuvres protégées par le droit d'auteur est un problème majeur sur les médias sociaux, au moins pour les propriétaires et les créateurs du contenu.

Avec les médias sociaux, il y a souvent des idées fausses que vous pouvez partager tout ce que vous voulez, et que c'est le far west et la société sans foi ni loi. Mais la vérité est que la loi sur le droit d'auteur inclut aussi le contenu partagé sur les médias sociaux. Cela comprend tous les types de contenu, y compris le texte, les vidéos, la musique, les photographies, les illustrations et plus encore.

En raison de l'accès facile au contenu sur les médias sociaux, voler le travail des autres devient de plus en plus populaire. Mais le fait est, beaucoup de gens n'ont aucune idée que vous n'êtes pas autorisé à le faire.

Maintenant, beaucoup de gens attribuent le mérite au propriétaire du contenu lorsqu'ils le partagent sur les médias sociaux, mais selon la loi sur le droit d'auteur, ce n'est pas suffisant. Bien sûr, la plupart des gens seront plus qu'heureux que vous partagiez leur contenu tant que vous leur attribuez un crédit, mais la loi sur le droit d'auteur dit que vous avez besoin d'une permission, et si vous venez de la prendre et d'inclure le crédit, ces critères ne sont pas remplis.

Par conséquent, avant de prendre quelque chose de quelqu'un sur les médias sociaux, assurez-vous d'avoir la permission du propriétaire de l'utiliser.

Le mieux est évidemment de créer vos propres éléments de contenu, mais ce n'est pas toujours possible pour diverses raisons, en plus, les statistiques ont prouvé que le contenu généré par l'utilisateur est extrêmement efficace et puissant dans le marketing.

3-Manque de sommeil

Un autre problème des médias sociaux est la privation de sommeil.

En fait, il est constaté que les médias sociaux peuvent conduire à la privation de sommeil, en particulier pour les adolescents.

Il n'est pas rare que les gens mentent d'innombrables heures avant d'aller dormir avec leur téléphone juste en face de leur visage, faisant défiler les médias sociaux. Non seulement le fait qu'il est difficile de poser le téléphone et d'abandonner les médias sociaux mène à la privation de sommeil, mais des études ont également révélé que regarder une tablette ou un écran de téléphone intelligent avant de se coucher est terrible pour votre sommeil, ce qui conduit à la privation de sommeil.

II. Méthodologie de travail :

Design thinking :

1. Définition :

Le design thinking représente une méthode de design centré sur l'innovation et sur l'humain. Créé par Rolf Faster, le design thinking est né d'une conviction de designer des produits de manière à ce qu'ils soient centrés sur l'humain, sur les visiteurs et sur les utilisateurs..

Les étapes de design thinking :

1. Carte d'empathie :l'empathie est un aspect primordial dans le design thinking. Le fait de se mettre à la place des utilisateurs,

de les comprendre et de rentrer en contact avec eux
représentent le cœur de la méthodologie.

2. Définition du problème : L'objectif ici est de comprendre quels sont les problèmes à résoudre sur une interface, sur le produit ou sur la plateforme. Il est important de contextualiser les observations faites concernant les utilisateurs afin de les transformer en problèmes à résoudre

3. Idéation : L'objectif ici est de créer et d'imaginer des hypothèses par rapport aux problèmes que vous avez définis.

4. Prototypage est l'étape de concrétisation des idées. Grâce aux wireframes, aux maquettes et aux prototypes, le but est de rendre réels les idées que l'on a pu générer.

III. Empathie :



V. Définir le problème:

LÀ où beaucoup de problèmes que nous essayons de résoudre dans notre projet "shareme" comme

1-Le contenu n'est jamais supprimé

2-Copyright

3-Le manque de sommeil.

V. Analyse du problème : :

A. Idée :

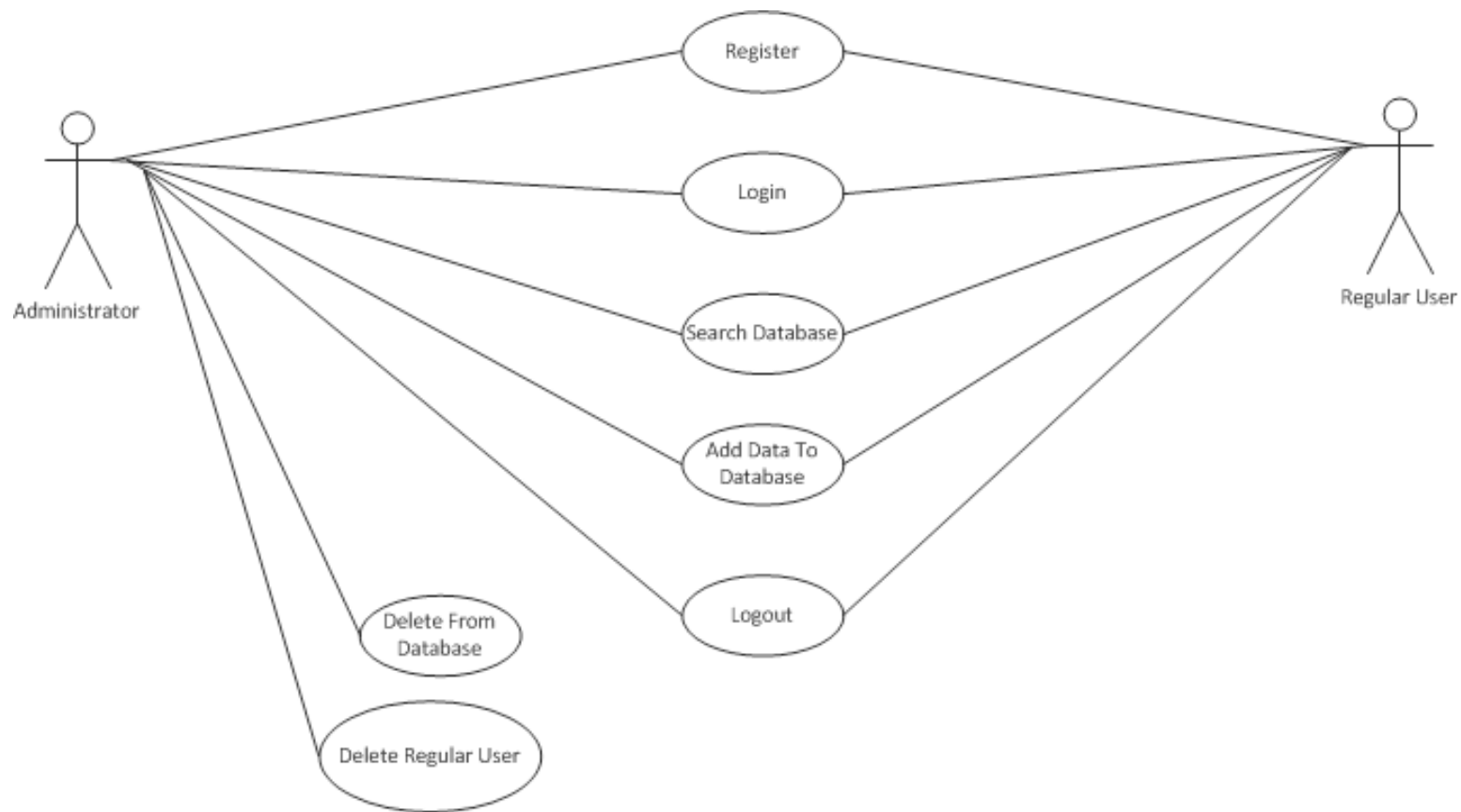
L'idée est donc de faire des plateformes de médias sociaux qui respectent le droit d'auteur de chaque utilisateur et de leur poste que les utilisateurs ne peuvent pas poster le poste de chaque auteur doit être unique afin de le rendre public. et aussi quand un utilisateur veut supprimer un post on lui demande s'il va le supprimer pour toujours et si c'est confirmé il va être supprimé automatiquement il entre schéma et aussi pour résoudre l'un des problèmes de sommeil on va envoyer une notification à l'utilisateur pour savoir s'il va dormir bientôt

VII. Conception :

Pour Établir la description de la base de données nous utilisons la méthode d'analyse , de conception, de développement et de réalisation de projets informatiques :

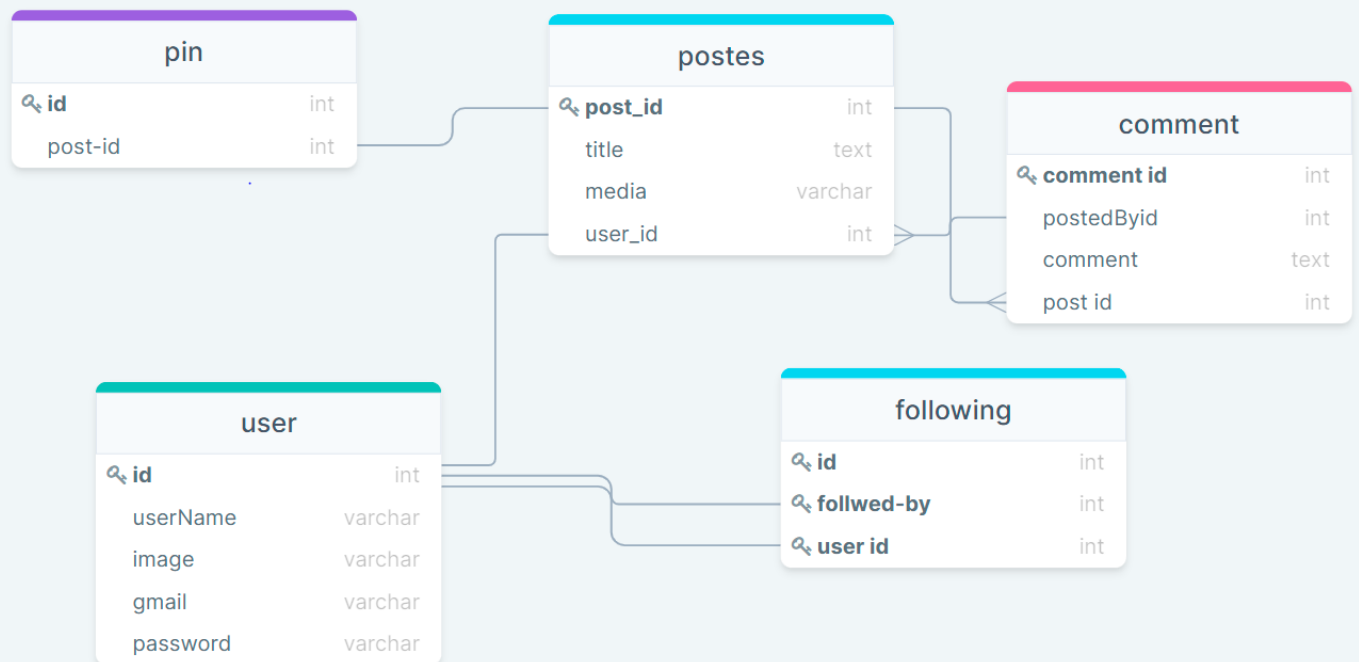
- -MCD
- -MLD

1. Diagramme de cas d'utilisation :



2. Diagramme de classe :

Les **diagrammes de classes** sont l'un des types de **diagrammes UML** les plus utiles, car ils décrivent clairement la structure d'un système particulier en modélisant ses **classes**, ses attributs, ses opérations et les relations entre ses objets.



IX. Réalisation :

En raison du temps limité, j'ai pu réaliser environ 50% de la réalisation.

- se connecter avec google avec IPA
- TABLEAU DE BORD DE VOS SUIVI
- PAGE MOYENNE AVEC LE DERNIER POSTE DANS DB
- BOUTON J'AIME ET PIN
- COMMENTATEUR DE SECTION
- UN BACKEND GRAPHIQUE AVEC SANITY
- CRUD AVEC SANTIY

J'AI UTILISÉ DE NOMBREUSES TECHNOLOGIES À CÔTÉ DE CE PROJET

FRENT END

- REACT(REDX ,RESYAPI)

BACKEND

-

Conclusion :

En guise de conclusion j'envisage que mon site résoud la problématique proposée mais il y a bien sûr une chambre pour encore le mieux optimiser par exemple la page Tools on peut