



SPOT — WBS & Description des Fonctions

La réalité d'hier dans le monde d'aujourd'hui

1. Application Mobile

L'application mobile est le cœur du projet SPOT. Elle permet aux utilisateurs de découvrir le patrimoine local via une interface intuitive, d'explorer une carte interactive, de consulter les fiches descriptives des lieux, et de gérer leur profil et leurs préférences.

1.1 Interface Utilisateur (UI)

L'interface utilisateur définit l'expérience visuelle et interactive de l'application. Elle comprend le design system (couleurs, composants), la navigation entre les écrans, et les différents thèmes disponibles.

Élément	Description
Design System	Charte graphique, composants réutilisables, iconographie, animations
Navigation	Menu principal, navigation entre écrans, deep linking
Thèmes	Mode clair, mode sombre, thèmes personnalisés selon grade

1.2 Carte Interactive

La carte interactive est la fonctionnalité principale de l'application. Elle affiche les SPOT sur une carte géolocalisée, permet de filtrer les lieux par catégorie ou rareté, et offre une recherche avancée.

Élément	Description
Affichage	Intégration MapBox/Google Maps, géolocalisation temps réel
Marqueurs SPOT	Affichage POI, clustering, différenciation par rareté
Filtres	Par catégorie, rareté, statut, distance, recherche textuelle

1.3 Fiches SPOT

Chaque SPOT dispose d'une fiche détaillée présentant le lieu : description, photos, informations historiques, et données pratiques. L'utilisateur peut interagir avec la fiche et voir les récompenses associées.

Élément	Description
Contenu	Nom, description, photos, infos historiques, coordonnées GPS
Interactions	Check-in "J'y suis", partage, favoris, signalement
Gamification	Badge de rareté, XP gagnée, statut de découverte

1.4 Paramètres

Les paramètres permettent à l'utilisateur de personnaliser son expérience.

Élément	Description
Compte	Modification profil, mot de passe, suppression, export RGPD
Notifications	Push on/off, alertes proximité, notifications sociales
Accessibilité	Taille texte, contraste, lecteur d'écran
Application	Langue, unités, cache hors ligne, mentions légales

1.5 Profil Utilisateur

Le profil affiche les informations personnelles, les statistiques de progression, et les collections de l'utilisateur.

Élément	Description
Informations	Avatar, pseudo, bio, région
Statistiques	SPOT découverts, XP, grade, distance parcourue
Collections	Liste des découvertes, favoris, timeline

2. Gamification

La gamification transforme la découverte du patrimoine en expérience ludique et motivante. Elle repose sur un système de récompenses, un mécanisme de rareté, des succès à débloquer, et des classements.

2.1 Trophées

Les trophées récompensent les accomplissements de l'utilisateur.

Type	Exemples
Exploration	Nombre de SPOT visités
Collection	Tous les SPOT d'une catégorie
Rareté	Premier SPOT légendaire
Social	Inviter des amis
Fidélité	Jours consécutifs

Niveaux :  Bronze →  Argent →  Or →  Platine

2.2 Grades

Le système de grades récompense la progression globale via l'XP accumulée.

Grade	XP requise
Explorateur Novice	0 - 100
Explorateur Confirmé	100 - 500
Aventurier	500 - 1 500
Aventurier Expert	1 500 - 3 500
Découvreur	3 500 - 7 000
Découvreur Elite	7 000 - 12 000
Maître Explorateur	12 000 - 20 000
Légende	20 000+

2.3 Rareté des SPOT

Chaque SPOT est classé selon un niveau de rareté basé sur son importance historique.

Rareté	Proportion	XP gagnée
○ Commun	60%	10 XP
● Rare	25%	25 XP
● Unique	12%	50 XP
● Légendaire	3%	100 XP

2.4 Succès

Les succès sont des objectifs spécifiques à accomplir.

- **Exploration** : Premier SPOT, 10/50/100/500 découverts, tous les SPOT d'une ville
- **Collection** : Première collection complète, tous les SPOT d'une catégorie
- **Social** : Premier ami, 10 amis, partage, SPOT proposé et validé

2.5 Classements

Type	Description
Global	Tous les utilisateurs
Amis	Entre amis uniquement
Régional	Par zone géographique
Hebdomadaire	Reset chaque semaine
Mensuel	Reset chaque mois

3. Gestion des SPOT

Cette section couvre le stockage, la catégorisation, les métadonnées, la contribution utilisateur, et la modération.

3.1 Base de Données

Champ	Description
ID	Identifiant unique
Nom, Description	Informations textuelles
Coordonnées GPS	Latitude, longitude
Catégorie	Historique, culturel, océanique...
Rareté	Commun à Légendaire
Images	URLs des photos
Métadonnées	Contexte historique, anecdotes

3.2 Catégories

Principales :

- 🏛 Patrimoine Historique
- 🎭 Patrimoine Culturel
- 🌊 Patrimoine Océanique/Maritime
- ✿ Patrimoine Naturel
- 🏗 Architecture remarquable

Sous-catégories : Châteaux, monuments religieux, musées, sites archéologiques, phares, plages, parcs, street art, gastronomie...

3.3 Métadonnées

- Enrichies** : Période historique, personnages associés, événements, anecdotes
- Pratiques** : Accessibilité PMR, parking, transports, tarifs, temps de visite

3.4 Contribution Utilisateur

Les utilisateurs peuvent proposer de nouveaux SPOT via un formulaire dédié.

Étape	Statut
1	En attente de validation
2	En cours de révision
3	<input checked="" type="checkbox"/> Validé ou <input checked="" type="checkbox"/> Refusé

3.5 Modération

- Vérification automatique (doublons, spam)
- Révision par modérateurs
- Attribution de la rareté
- Dashboard admin avec file d'attente

4. Communauté

La dimension communautaire permet de créer un compte, d'ajouter des amis, de contribuer au contenu, et de personnaliser son profil public.

4.1 Comptes Utilisateurs

Fonctionnalité	Options
Inscription	Email + mot de passe, OAuth (Google, Apple, Facebook)
Authentification	Login classique, biométrie, session persistante
Récupération	Mot de passe oublié

4.2 Système d'Amis

- Recherche par pseudo
- Ajout par QR code
- Import des contacts
- Comparaison des statistiques
- Défis entre amis

4.3 Contribution

Niveau	SPOT validés
Contributeur	1 - 5
Contributeur Actif	6 - 20
Contributeur Expert	21+

Récompenses : Badge spécial, XP bonus, mention dans les crédits

4.4 Profils Publics

- Visibilité configurable (public/privé)
- Personnalisation du thème
- Mise en avant des accomplissements

5. Backend

Le backend constitue l'infrastructure technique : API, stockage, sécurité, et moteur de gamification.

5.1 API REST

Endpoint	Description
/auth	Inscription, login, logout
/users	Profil, stats, amis
/spots	CRUD, recherche, filtres
/achievements	Trophées, succès
/leaderboard	Classements

Spécifications : JWT, rate limiting, versioning, documentation Swagger

5.2 Stockage

Service	Usage
PostgreSQL	Données relationnelles
Redis	Cache, sessions
AWS S3 / CloudFlare R2	Images, fichiers
CDN	Distribution rapide

5.3 Sécurité

- Chiffrement HTTPS
- Hashage bcrypt
- Conformité RGPD
- Protection CSRF / Injection SQL

- Audit logs

5.4 Moteur de Gamification

- Calcul XP en temps réel
- Vérification des succès
- Attribution automatique des grades
- Mise à jour des classements
- **Anti-triche** : Vérification GPS, cooldown, détection de comportements suspects

6. Promotion

La promotion assure la visibilité du projet : teaser vidéo, site web, identité visuelle, et présentations.

6.1 Teaser Vidéo

Phase	Détails
Production	Scénario, storyboard, tournage/animation, montage
Distribution	YouTube, réseaux sociaux, site web

6.2 Site Web (GitHub Page)

- **Stack** : Next.js, Tailwind CSS
- **Contenu** : Présentation, fonctionnalités, équipe
- **Technique** : Responsive, SEO, analytics

6.3 Identité Visuelle

- Logo (versions couleur, N&B, icône)
- Palette de couleurs turquoise
- Typographie cohérente
- Templates réseaux sociaux
- Charte graphique documentée

6.4 Présentation Orale

- Structure du pitch
 - Slides visuelles
 - Démonstration live
 - Anticipation des questions
-

SPOT — *La réalité d'hier dans le monde d'aujourd'hui* — v1.1 — 🌐 Site : esp-page.vercel.app