**Ministère de l’Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**

Université de la Manouba

**Institut Supérieur des Arts Multimédia**



**Mémoire de Projet de Fin d’Etudes**

Préparé en vue de l’obtention du diplôme d’Ingénieur en Informatique appliqué aux Multimédia

Code ING1

**Sustainapp**

****

**Réalisé par**

Anas NEUMANN, Cycle Ingénieur INLOG

**Encadré par**

Dr. Jihene MALEK, ISAMM,

Dr. Adnène HAJJI, CIRRELT/Université Laval

Année Universitaire 2016-2017

Table des matières

[Introduction Générale 4](#_Toc485111031)

[I. Présentation générale 5](#_Toc485111032)

[Etat de l’Art 6](#_Toc485111033)

[Conception de Sustainapp 7](#_Toc485111034)

[Réalisation du projet 8](#_Toc485111035)

[Tests et Déploiement 9](#_Toc485111036)

[Conclusion 10](#_Toc485111037)



# Introduction Générale

## Présentation générale

### I.1. Contexte du projet

L

e cycle ingénieur est un cursus qui se démarque par la double aptitude qu’il confère à ses diplômés. En effet un ingénieur est d’une part un professionnel se devant de maitriser l’aspect technique de ce qu’il réalise et dans le cas d’un ingénieur diplômé de l’Institut Supérieur des Arts Multimédia de Manouba (ISAMM), cet aspect regroupe la réalisation d’applications multimédia telles que des plateformes web, applications mobiles, jeux interactifs ou encore de réalité virtuelle. D’une autre part, l’ingénieur à également pour vocation d’être à terme un gestionnaire de projet formé donc aux différentes formes de gestion que cela implique (financière, humaine, communication).

Ce projet de fin d’études vient donc concrétiser cette formation en amenant l’étudiant à utiliser toutes les recoures qu’ils lui ont été transmise durant le cycle afin de concevoir, gérer et réaliser un projet concret. Ce projet est également une expérience d’insertion pour l’étudiant qui le réalise au sein d’une entreprise ou d’un laboratoire de recherche. Ce projet a donc été réalisé au sein du Laboratoire CIRRELT à Québec durant une durée de 4 mois de mars à juillet et dont l’aspect technique a porté techniquement sur la réalisation d’une plateforme web et mobile appelée « *Sustainapp* [[1]](#footnote-1)».



# Etat de l’Art



# Conception de Sustainapp



# Réalisation du projet



# Tests et Déploiement



# Conclusion

1. *Sustainapp* combine « Sustainable » (Durable) et « App » (Application). [↑](#footnote-ref-1)