

# Descriptif Technique – Application Mobile

---

Destinataire : Nina

Responsable technique : Loris RAMEAU

Date : 08/05/2025

## 1. Présentation Générale du Produit :

De ce que j'ai compris du projet, cette application mobile, disponible sur iOS et Android, a pour but d'aider les utilisateurs à découvrir des lieux (restaurants, bars, musées, etc.) qui collent à leurs goûts. Un peu comme une application de rencontre, on peut y renseigner ses centres d'intérêt, préférences alimentaires ou activités préférées. Ensuite, il suffit de faire défiler une sélection personnalisée de lieux sous forme de cartes à swiper.

## 2. Fonctionnalités Clés

- Création de profil personnalisé : chaque utilisateur renseigne ses goûts, ses loisirs et préférences.
- Affichage de lieux adaptés : interface de type « swipe » pour parcourir les suggestions.
- Système de recommandation intelligent : plus on l'utilise, mieux elle comprend ce qu'on aime.
- Ajout automatique de nouveaux lieux : grâce à une récupération automatique de données sur le web.
- Favoris & Historique : possibilité de sauvegarder ses lieux préférés ou de revoir ceux qu'on a déjà croisés.

## 3. Technologies Clés (explication simple)

- Intelligence Artificielle (IA) : Elle permet à l'app de comprendre les goûts de chaque utilisateur et d'améliorer les suggestions au fur et à mesure.
- Web scraping : L'application explore automatiquement certains sites publics pour trouver de nouveaux lieux et enrichir sa base de données.

## 4. Planning Prévisionnel:

Ce planning contient exclusivement des parties techniques. Il ne tient donc pas compte de la fourniture du cahier des charges complet, ainsi que des maquettes.

Étape	Description	Échéance prévue
<b>1. Développement Application Android:</b>	Fonctions de base : profil, affichage, base de données	Semaines 1 à 3
<b>2. Backend et algorithme de recommandation (IA)</b>	Premiers algorithmes de recommandation	Semaines 4 à 5
<b>3. Web scraping automatisé</b>	Mise en place du système automatisé de collecte de lieux (Web Scrapping ou IA)	Semaines 6
<b>4. Premiers retours.</b>	Groupe test pour retour sur l'usage	Semaine 7
<b>5. Développement de l'application sur Swift (IOS)</b>	Développement natif de la version iOS sous Swift	Semaine 8 à 11
<b>6. Corrections et ajustements</b>	Modifs selon les retours utilisateurs	Semaine 11 à 12
<b>7. Publication</b>	Déploiement sur App Store & Google Play	Semaine 13

## 5. Conclusion

Le projet repose sur une expérience utilisateur simple, fluide, et ultra-personnalisée. Avec l'intelligence artificielle et l'automatisation, l'app restera toujours à jour des goûts de l'utilisateur ainsi que de son évolution de préférence. J'ai volontairement simplifié le plus possible le planning et la liste des tâches afin que tu puisses comprendre comment je conçois le projet. Je suis évidemment disponible pour discuter point par points avec toi si la structure globale du projet te semble cohérente.