

# VinoVivo – Passeport dégustation et sommelier mobile

## Contexte

« *Boire du vin, c'est boire du génie* » Ch. Baudelaire. La dégustation de vin est devenue, au fil du temps, une véritable discipline, qui semble recueillir de plus en plus d'adeptes. Il suffit de constater le nombre grandissant d'événements y étant consacrés pour en être convaincu. Si la dégustation s'est fait une bonne place au sein des « hobbies » du consommateur moyen, loin est de constater que tous sont de fins connaisseurs. D'autre part, il arrive fréquemment qu'au moment de l'achat on ne se souvient plus de la bouteille qui nous avait tant plu il y a quelques semaines au restaurant. Ce projet vise à mettre la technologie à disposition des amateurs de vin afin de répondre à cette problématique de la manière la plus simple et plus ludique possible.

Le résultat, sous forme d'une application Web/mobile, doit permettre de présenter un catalogue de vin interactif, d'évaluer les vins que l'on déguste, faire des suggestions en fonction des évaluations et donner la possibilité de passer commande lors de manifestations viticoles.

## Description

La première partie du projet va consister à s'intéresser aux critères discriminants permettant d'évaluer et de noter un vin. Il s'agira ensuite, dans un deuxième temps, de concevoir l'architecture logique d'une application Web/mobile et du module back-office sur la base d'un cahier des charges et du diagramme de cas d'utilisation fournis. Cette architecture devra garantir l'évolutivité, l'extensibilité et la disponibilité de la plate-forme. Finalement, il va s'agir d'implémenter et de tester l'architecture proposée afin de valider les choix de conception.

Ce projet s'adresse à des étudiant-e-s qui sont intéressé-e-s par la conception et l'implémentation d'applications innovantes.

## Méthodologie

Design Science (processus itératif de conception, implémentation et validation).

## Objectifs

- (TP) Déterminer les critères métier d'évaluation des vins
- (TP) Etudier les options concernant l'infrastructure générale
- Concevoir l'architecture logique de la plate-forme à partir d'un cahier des charges
- Implémenter l'architecture
- Valider les choix d'implémentation par des tests utilisateurs

## Organisation

Première séance de travail : **mardi 11 mars 9h45, salle 140**

Avant la première réunion, l'étudiant-e aura pris connaissance des informations (et effectué les activités demandées) figurant sous : <https://github.com/HEG-Arc/TPTB/wiki/Kickoff>

## Ressources

Brochet, F. (1999). Le langage des sensations. *Journal International des Sciences de la Vigne et du Vin*, 33, 39–44.

Exemple : <http://www.wine.com/>