

# Grand Projet ETNA

## Contextualisation

### 1. Problématique

Lors de la fête de la musique de cette année 2023, nous avons constaté que lorsque l'on se promenait dans la ville, rien ne nous permettait de savoir où aller exactement, pour savoir les différents groupes/styles de musique qui se trouvaient aux alentours. Errer dans la ville est intéressant pour découvrir certains lieux ou si l'on ne connaît pas la ville (nouvel arrivant par exemple), mais savoir où l'on pourrait aller exactement pour profiter un maximum de l'événement serait une expérience encore meilleure.

### 2. Cibles

L'application que nous souhaiterions mettre en place permettrait aux utilisateurs munis d'un smartphone de pouvoir, pendant l'événement et en direct, pouvoir se déplacer en fonction de leurs goûts et de leurs choix. Mais elle ne s'arrêterait pas là. En effet, pour récupérer toutes les informations nécessaires il est primordial que les groupes et artistes, ou même les gérants de l'organisation puissent accéder à l'application afin de renseigner un maximum d'informations pour que les futurs utilisateurs puissent utiliser à 100% le concept. C'est pourquoi une partie de l'application sera dédiée également à ces profils.

### 3. Concurrences

A l'heure actuelle il n'y a pas précisément d'outils physiques (quelques prospectus ou de simples publicités sur des sites officiels) ou même d'applications qui permettent aux personnes de pouvoir profiter pleinement de l'événement ou même juste d'être un minimum renseigné.

## 4. Valeur ajoutée

Notre concept permettrait donc plusieurs choses, à la fois permettre aux différents utilisateurs de pouvoir organiser, rechercher et être informés tout au long de la préparation de l'événement grâce à un site web détaillé, mais également de suivre en temps réel comment se déroule l'événement, pouvoir rechercher des lieux ou des artistes et profiter via une carte interactive des différents résultats avec l'aide d'une application mobile lors du jour J. Une interaction complète entre utilisateurs et organisateurs/participants serait un plus majoritaire de l'application.

## Description du projet

### 1. Le projet

La solution consiste à apporter à l'utilisateur un outil permettant à la fois au préalable et pendant l'événement de pouvoir s'organiser, suivre et gérer les activités. Elle permet aussi côté artistes et organisateurs de pouvoir facilement gérer et informer les différentes personnes du déroulement.

### 2. Les technologies

#### A. Back

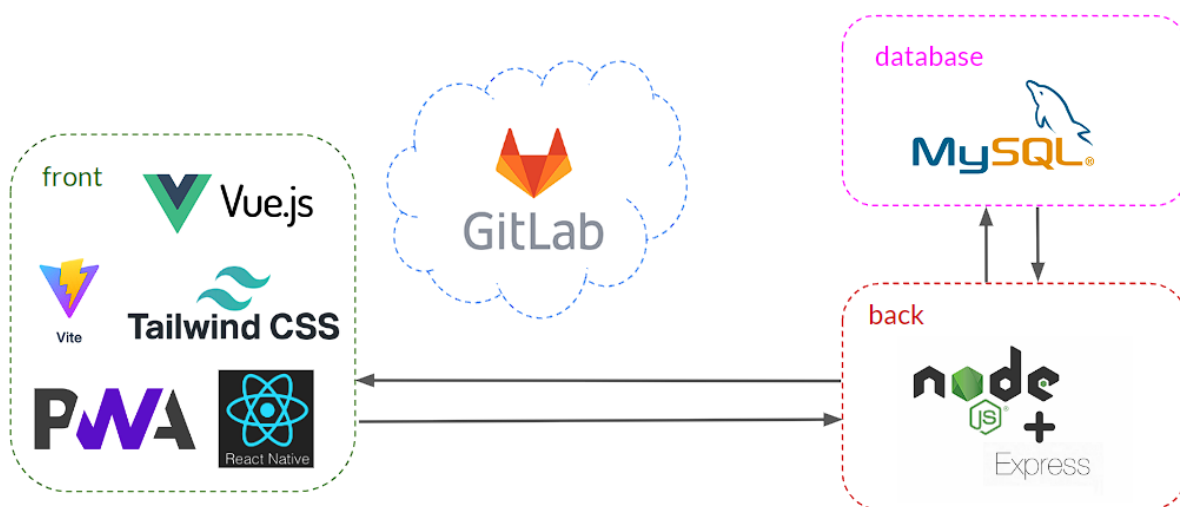
Le back sera réalisé via **Node.JS** et **Express** qui pointeront vers une base de données en **MySQL**.

#### B. Front

Le front quant à lui sera divisé en deux parties:

- Le site web sera réalisé avec le framework **Vue.JS** car plus à l'aise avec ce framework pour les chargés du Front, en collaboration avec **TailwindCSS** et **Vite.JS** afin d'optimiser le processus de développement de l'application. Nous utiliserons le **Progressive Web Application** (PWA) pour la portabilité mobile.
- Une application mobile sera réalisée en **React Native** pour des raisons de simplicité.

## C. Représentation architecturale



En résumé, le projet peut être caractérisé par **Dev Web**, **Dev Mobile**, **API**, **Big Data**, **Web** et **Service**.

## Description de l'équipe

**Antoine Haroun CHEVALIER-AZOULAY** : Développeur Back / Base de données

**Mehdi EZKA** : Développeur Back

Ces deux développeurs ont de l'expérience dans le Back End d'application et une envie particulière d'apprendre. Le choix de Node.JS a été pour ces deux raisons.

**Valentin LAFITAU** : Développeur Front

**Adame GHANMI** : Développeur Front

Ces deux développeurs ont une connaissance approfondie du développement Front End, et le choix de Vue.JS a été préféré de part leur expérience.

**Bertrand LE GARREC** : Développeur Mobile / Conception

Seul développeur ayant déjà réalisé des travaux mobiles. Ayant une plus grande expérience en conception d'application que le reste de l'équipe, il a été chargé de réaliser une grande majorité des schémas, maquettes et organisation de l'équipe.

Chacune des personnes de l'équipe a son expérience et est prête à mettre à profit ses connaissances auprès des autres. Chaque "groupe" aura un "responsable":

- Haroun sera le responsable de la partie Back End auprès de Mehdi
- Valentin sera le responsable de la partie Front End auprès d'Adame
- Bertrand sera le responsable de l'organisation et du bon fonctionnement de tout le groupe au sein du projet. Il supervisera la totalité des tâches.

## Organisation & Méthodologie

Nous avons mis en place un Trello afin de gérer sous système de ticket les différentes tâches à réaliser au fur et à mesure du projet. Un système de priorisation/version est également présent, afin de développer dans les meilleures conditions qu'il soit. En effet, procéder ainsi permet de développer un outil de manière structuré et réfléchi, et de suivre un ordre logique.

Des points seront régulièrement réalisés au sein du groupe afin d'être certain de l'avancé du projet ou des blocages si besoin, pour permettre une meilleure entente et entraide au sein de l'équipe.