**Ecole supérieure d'ingénierie en Sciences Appliquées**

**Rapport de Projet de Fin d’années pour l’obtention du**

**Diplôme de l’ESISA**

BAC+3 (Filière : Ingénierie Logicielle)

Sous le Thème

**Développement d’une application Mobile de Coupe d'Afrique : Fusion de Passion et de Découverte - Un Voyage Virtuel avec l'Application Tourisme Sportif**

**Réalisé par : Encadré par :**

Ikram Belhaj Mr .

Abdellah Qatre En Nada Mr.

Doukar Aya

**Jury :**

Mr. MEKOUAR Khalid

Mr.

Mr.

Année universitaire : 2023 - 2024

**REMERCIEMENT**

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements à toutes les personnes qui ont contribué au succès de ce projet et qui nous ont apporté leur aide tout au long de la rédaction de ce rapport.

Tout d’abord, nous souhaitons adresser nos plus vifs remerciements a notre Professeur OTHMANE MEKOUAR, pour son soutien inestimable réalisation de ce projet. Ses conseils avisés et son encouragement constant ont été des éléments essentiels de notre parcours.

Nous tenons également a exprimer notre profonde gratitude envers notre Professeur et Encadrant, M. IRAQI HOUSSAINI, pour son encadrement de qualité, sa disponibilité et ses critiques constructives qui ont grandement enrichi notre travail. Nous lui sommes reconnaissants pour le temps précieux qu'il a consacré à guider notre réflexion et à nous aider à atteindre nos objectifs.

Enfin, nous tenons à remercier tous nos professeurs et le Directeur de notre établissement, M. MEKOUAR Khalid, ainsi que toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de ce projet. Leur soutien indéfectible et leur expertise ont été des éléments clés de notre réussite.

Nous sommes reconnaissants envers chacune de ces personnes pour leur contribution précieuse à notre développement professionnel et académique. Leur soutien continu a été une source d'inspiration tout au long de ce projet. Merci infiniment pour votre engagement et votre accompagnement.

Chapitre 1:

Présentation Générale

1. **Introduction**

La Coupe d’Afrique de Football est bien plus qu’un simple événement sportif. C'est un rassemblement mondial où la passion pour le football se mêle à la découverte de nouvelles cultures et destinations. Dans ce contexte, notre projet prend vie : le développement d'une application mobile dédiée à la Coupe d'Afrique, fusionnant la passion du sport avec l'exploration touristique.

Notre projet, intitule « Coupe d'Afrique : Fusion de Passion et de Découverte - Un Voyage Virtuel avec l'Application Tourisme Sportif », vise à offrir une expérience immersive et enrichissante aux fans de football du monde entier. Cette application ambitionne d’aller au-delà des simples informations sur les matchs et les résultats, pour devenir un compagnon de voyage indispensable pour ceux qui se rendent au Maroc pour vivre l'expérience de la Coupe d'Afrique.

1. **Contexte du travail**

Dans ce contexte, la problématique centrale de notre projet se formule comme suit :

Comment concevoir et développer une application mobile innovante qui permettra aux supporters de football voyageant au Maroc pour la Coupe d'Afrique de gérer facilement leurs réservations d'hôtels, de consulter les prix des billets, d'obtenir des informations sur les villes hôtes et les stades, et d'explorer les attractions locales, afin de vivre une expérience fluide et inoubliable pendant le tournoi ?

Cette problématique soulève plusieurs questions auxquelles notre projet tente de répondre : Quelles fonctionnalités doivent être intégrées dans l'application pour répondre aux besoins des supporters de football en voyage ? Quelles technologies et outils de développement sont les plus appropriés pour créer une application mobile efficace et conviviale ? Comment assurer la fiabilité, la sécurité et la facilité d'utilisation de l'application pour garantir une expérience optimale aux utilisateurs ?

1. **Problématique**

Comment concevoir et développer une application mobile innovante répondant aux besoins spécifiques des supporters de football se rendent au Maroc pour assister a la Coupe d’Afrique

Plus précisément, comment créer une comment créer une application qui permettra aux utilisateurs de gérer aisément leurs réservations d'hôtels, de consulter les prix des billets, d’obtenir des informations détaillées sur les villes hôtes et les stades, et d'explorer les attractions locales, afin d'optimiser leur expérience pendant le tournoi ?

1. **Fonctionnalités principales**

Dans le cadre de la Coupe d’Afrique de Football 2025 au Maroc, notre application mobile vise à offrir aux supporters une expérience enrichissante alliant passion sportive et découverte culturelle comme :

* Calendriers des évènements
* Recommandations de Restaurants et de Cafés
* Informations sur les options de transport
* Informations sur la culture locale
* Intégration de commentaires et d’avis :

1. **Livrables attendus**

L’achèvement réussi de ce projet est attendu avec la livraison des éléments suivants :

* Application mobile fonctionnelle : Une application conviviale sur iOS et Android pour gérer les réservations, consulter les prix des billets, obtenir des informations sur les villes hôtes et stades, et explorer les attractions locales.
* Calendrier des événements : Un calendrier complet des événements sportifs et culturels de la Coupe d'Afrique 2025 au Maroc.
* Base de données exhaustive : Une base de données détaillée incluant les hôtels, billets, villes hôtes, stades, transports, et attractions locales pour alimenter les fonctionnalités de l'application.
* Système de commentaires et d’avis
* Documentation détaillée : Une documentation complète décrivant l'architecture, les fonctionnalités, les technologies utilisées et les instructions d'utilisation de l'application.
* Tests et validation : Des tests approfondis pour garantir la stabilité, la sécurité et le bon fonctionnement de l'application, ainsi que des validations utilisateur pour assurer son adéquation aux besoins.

1. **Planification du projet**

**Phase 1 : Planification et Conception (Semaines 1-2)**

* Définition des spécifications détaillées pour chaque fonctionnalité.
* Création de maquettes et de wireframes.
* Identification des ressources nécessaires.
* Élaboration d'un calendrier détaillé.

**Phase 2 : Développement (Semaines 3-6)**

* Développement des modules principaux : calendrier des événements, informations détaillées sur les événements, billetterie et réservations, recommandations de restaurants et de cafés, transport et itinéraires, informations sur la culture locale, intégration de commentaires et d'avis.

**Phase 3 : Tests et Finalisation** **(Semaines 7-8)**

* Tests approfondis sur chaque fonctionnalité.
* Test de l'interface utilisateur.
* Correction des bugs identifiés.
* Finalisation de l'application pour le déploiement.

**Phase 4 : Lancement** **(Semaine 9)**

* Déploiement sur les plateformes de téléchargement d'applications.
* Promotion du lancement.
* Suivi des retours des utilisateurs.

**Phase 5 : Maintenance et Amélioration Continue** **(Semaine 10 et au-delà)**

* Surveillance de l'utilisation et des retours des utilisateurs.
* Correction des bugs et des problèmes.
* Planification des mises à jour futures.

1. **Conclusion du chapitre**

En conclusion, ce chapitre a posé les bases essentielles de notre projet. De l'introduction à la planification, nous avons défini avec clarté l'objectif de notre application dédiée à la Coupe d'Afrique de Football 2025 au Maroc. Notre démarche vise à offrir aux supporters une expérience complète, alliant passion sportive et découverte culturelle. Les fonctionnalités principales ainsi que les livrables attendus ont été présentés de manière concise, démontrant notre engagement envers la réalisation d'une application mobile fonctionnelle et enrichissante. En outre, la planification détaillée du projet nous permettra d'assurer une gestion efficace du temps et des ressources tout au long du processus de développement. Ce chapitre constitue ainsi le fondement sur lequel nous bâtirons la réussite de notre projet.