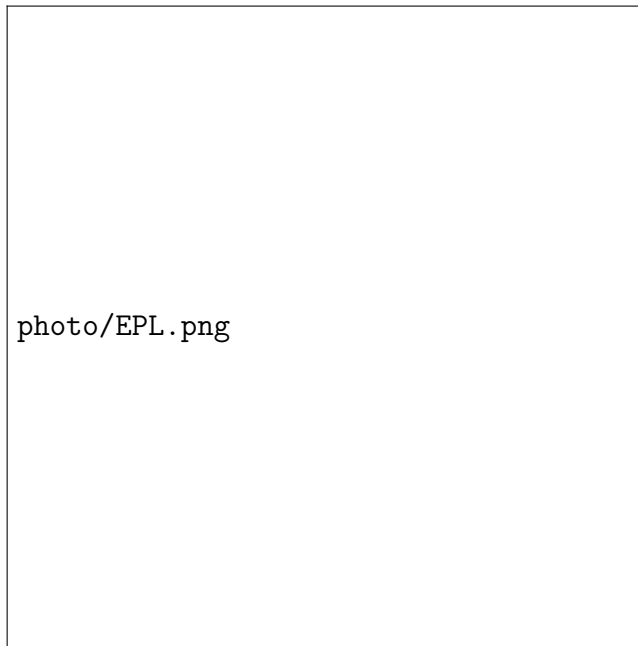

photo/UCLouvain_Charleroi.png

Rapport Personnel Projet Bite2Meet

Moussaoui Noah
Université catholique de Louvain-la-Neuve
Campus de Charleroi, EPL en SINC
Délégué et ambassadeur
Noah.moussaoui@student.uclouvain.be

Durée de recherche : Septembre - Novembre



1 Introduction

Dans le cadre de ce projet, nous avons développé une application mobile innovante destinée aux requins souhaitant interagir avec d'autres requins dans un cadre social et compagine pour la chasse . Contrairement aux applications traditionnelles de rencontres, notre solution se positionne comme un réseau social. Elle permet aux utilisateurs de se connecter pour organiser des chasses humaines, consulter des publications, participer à des événements, et visionner des stories.

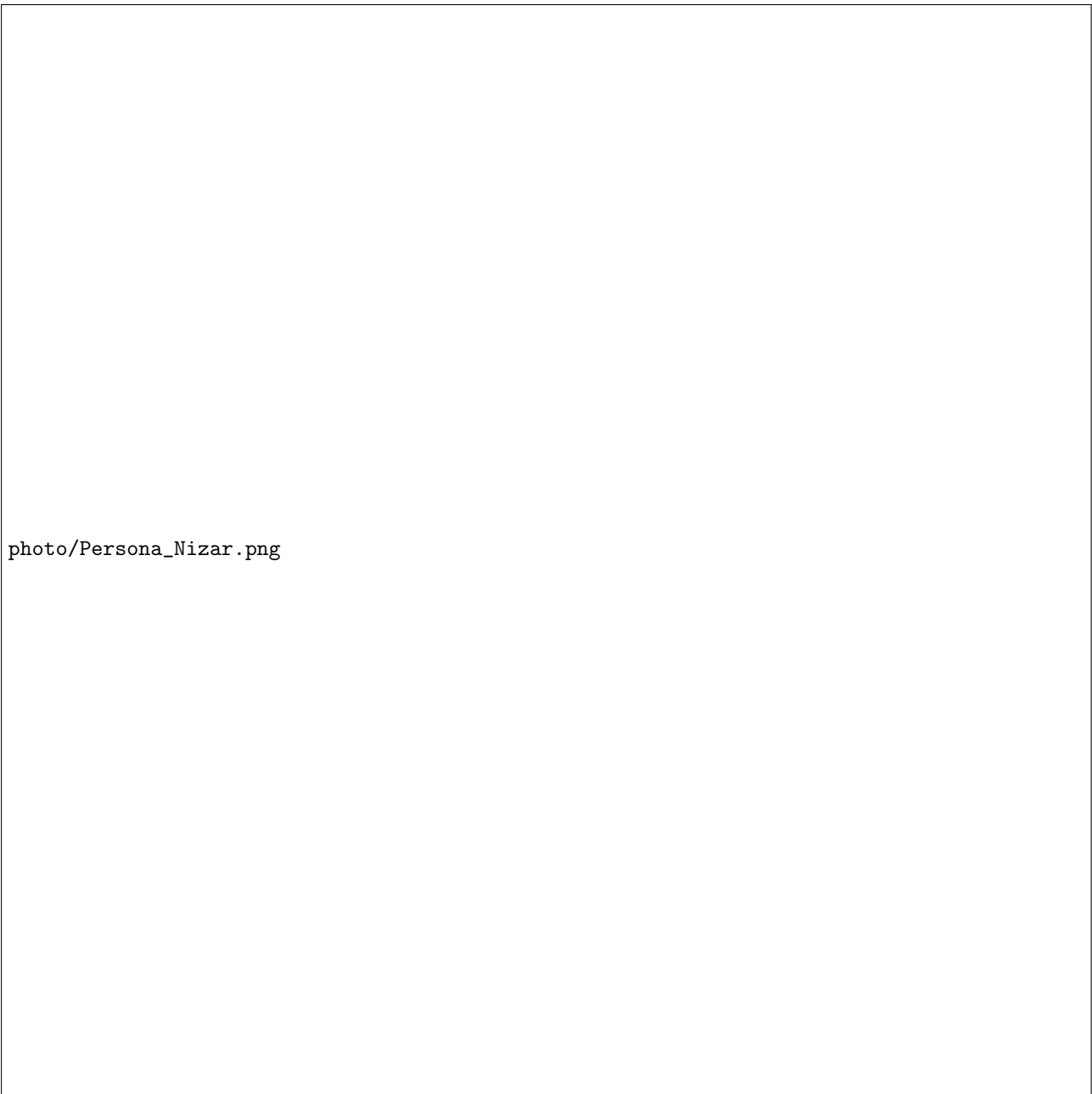
Nous nous sommes basés sur les données d' un fichier CSV contenant des informations détaillées sur diverses attaques de requins dans le monde. Ces données alimentent notre application et permettent de proposer une expérience utilisateur pertinente et immersive. Nous allons les étudiers plus précisément dans la suite de ce rapport dans la partie "Data asbstraction"

2 Personnas

Voici les différents personnas représentant des profils typiques de clients potentiels de notre application.

Perona : Acheteur

2.0.1 Bob Fisher (Persona de Nizar)




photo/Persona_Nizar.png

Bob Fisher, entrepreneur australien visionnaire, a identifié une opportunité unique sur le marché des réseaux sociaux et des applications mobiles. Passionné par la chasse entre amis et les classements des meilleurs chasseurs, il a imaginé une plateforme innovante où les requins pourraient se connecter pour organiser des chasses humaines près de chez eux, avec d'autres passionnés partageant les mêmes intérêts, et ce, à travers le monde entier.

En tant qu'homme très fortuné, Bob souhaite également intégrer une section premium à l'application, destinée aux utilisateurs les plus aisés. Cette fonctionnalité exclusive offrirait des options avancées, telles que la possibilité de naviguer anonymement sur le site et de participer à des activités privées, tout en garantissant un haut niveau de confidentialité et d'exclusivité.

2.1 Personas : Client


Sharko Zie (Mon Persona)



photo/Personna_Sharkozie.png

Sharko Zie est un ancien président cherchant à préserver son anonymat tout en explorant de nouvelles opportunités sociales. Le mode premium de l'application, qui permet de masquer son identité et de modifier sa localisation, est une fonctionnalité clé pour lui. Lors de ses voyages, Sharko peut ainsi se connecter avec d'autres utilisateurs tout en protégeant sa vie privée.

Eric l'Athlète (Persona de Kaan)

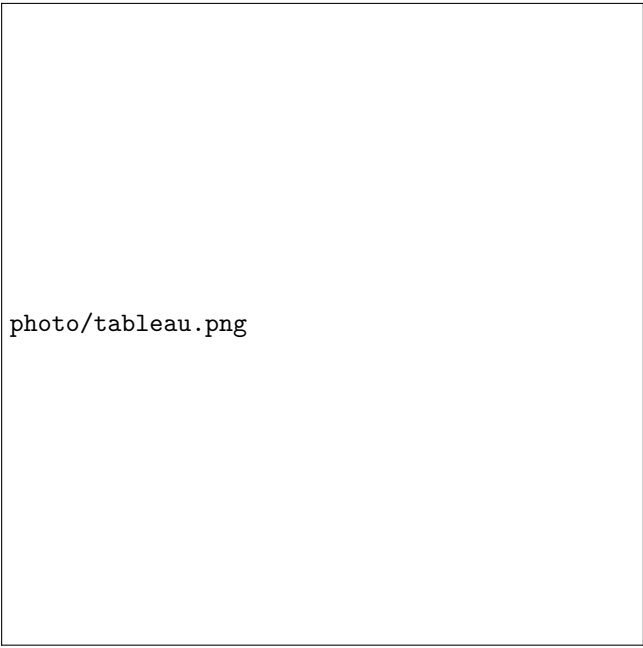


photo/Personna_Kaan.png

Eric est un individu très sociable qui aime se connecter avec un grand nombre d'amis et partager sa vie à travers des stories et des publications. Cependant, il trouve la limite quotidienne d'ajouts d'amis dans la version gratuite contraignante. Le mode premium, avec ajout d'amis illimité, répond parfaitement à ses attentes. De plus, Eric peut bloquer les utilisateurs d'une région qu'il n'apprécie pas (comme la côte Est) pour rendre son expérience plus agréable.

3 Basse-Fidélité

Nous avons exploré différentes idées pour les versions basse-fidélité, illustrées par les propositions suivantes :



photo/tableau.png

3.1 Propositions d'idées



FIGURE 1 – Idées d'Alex



FIGURE 3 – Idées de Kaan (1/2)



FIGURE 2 – Idées de Nizar



FIGURE 4 – Idées de Kaan (2/2)

Ces idées, discutées lors de nos réunions, ont permis de retenir des éléments essentiels et d'identifier des améliorations potentielles.

3.2 Idées d’Alex

Dans l’idées d’Alex il propose de faire une messagerie pour garder un contact avec ses amis et les nouvelles rencontres .

3.3 Idées de Nizar

Dans l’idées de Nizar lui a propose une page de réglages permettant de modifier le profil, photos mais surtout d’accéder au premium et de voir les fonctionnalités possible à réaliser dans l’applis.

3.4 Idées de Kaan

Dans l’idées de Kaan il propose de faire une carte des followers qui nous suivent et ceux qu’on suit aussi sur l’applis ainsi qu’un réseau qui montre les connexions entre nos amis et les amis de nos amis . Il propose aussi un page de profil où on y trouve les infos sur la personne les interets le pourcentage de compatibilité le classement général de chasse .

3.5 Idée générale



Idée générale

À la suite des discussions, nous avons abouti à une idée globale. Cette version inclut des fonctionnalités supplémentaires comme :

1. Une page de préférences permettant de collecter des informations sur l'utilisateur et de calculer la compatibilité avec d'autres membres.
2. Une interface de connexion plus intuitive et complète.
3. Un bouton centralisé de navigation ("hub bouton") offrant un accès rapide aux principales pages de l'application.

Apart ça nous avons amélioré ou gardé les idées de tous le monde .

4 Data Abstraction

Nous allons étudier les datas disponibles dans le fichier csv "sharks.csv" le fichier se présente comme ceux ci :

(Détails sur l'abstraction des données à venir...)

5 Task Abstraction

(Détails sur l'abstraction des tâches à venir...)

6 Mon avis personnel sur le projet

7 Conclusion

Ce rapport met en lumière le travail effectué sur le projet, incluant la définition des personas, les premières versions basse-fidélité, et une vision globale des fonctionnalités. Les prochaines étapes consisteront à affiner les prototypes, intégrer les données, et tester les fonctionnalités avec des utilisateurs réels.