



SAÉ S2.05

Groupe 21 - SoundRise

Application web d'écoute et de partage de
musique

CECILIA Christopher, MICHELENA Peyo, RODRIGUEZ Julian,
VIVIEN Lucas

TD2 / TP3



Enseignant tuteur :
ETCHEVERRY Patrick

Rapport d'activité A3
Date de rendu : 11/04/2025
BUT - Informatique 2024/2025

SOMMAIRE

1. Domaine de l'Application Informatique envisagée.....	4
1.1 Genre d'application / service ciblé.....	4
Application professionnelle.....	5
Application communautaire.....	5
Application ludique.....	5
Contribution aux Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'ONU.....	5
ODD 8 – Travail décent et croissance économique.....	6
ODD 10 – Réduction des inégalités.....	6
1.2 Public cible.....	7
Les Artistes.....	7
Les Auditeurs.....	7
1.3 Contexte d'utilisation.....	7
Tâche supportée par l'application :.....	7
Ressources nécessaires.....	8
Contexte spatial et temporel.....	8
1.4 Contexte de création.....	9
2. Étude de l'existant.....	9
2.1 Présentation de l'existant.....	9
Nos “concurrents”.....	9
Nos 6 critères d'évaluation.....	9
Notre façon d'évaluer les “concurrents” de manière quantitative.....	10
2.2 Analyse de l'existant.....	10
2.3 Synthèse et conclusion.....	14
- Diagrammes de Kiviat :.....	15
3. Argumentaire.....	16
3.1 Pitch.....	16
3.2 Les 5 bonnes raisons.....	16
3.3 Justification.....	17
I. Accessibilité et équité pour les artistes indépendants.....	17
II. Une alternative aux modèles traditionnels de streaming.....	17
III. Un espace collaboratif unique.....	17
IV. Un concept ludique et engageant avec le mode Battle.....	18
V. Un système de reconnaissance basé sur le mérite.....	18
4. Éléments de Cahier des Charges Fonctionnel.....	18
4.1 Services identifiées et acteurs.....	18
4.2 Diagramme des Cas d'Utilisation UML.....	20
4.3 Scénarios et maquettes.....	21
4.4 Méthode de MOSCOW.....	74
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (WBS).....	76
5.1 Description et Argumentation du WBS de S2.....	76
5.2 Description et Argumentation du WBS de S3.....	77
5.3 Description et Argumentation du WBS de S4.....	78

5.4 Explication de la Méthode Suivie.....	79
6. Présentation de la Planification.....	79
6.1 Planification Prévisionnelle de S2 (Hebdomadaire).....	79
6.2 Planification Réelle de S2 (Hebdomadaire) et Analyse Critique des Différences	79
6.3 Planification Prévisionnelle de S3 (Hebdomadaires).....	80
6.4 Planification Prévisionnelle de S4 (Hebdomadaires).....	81
7. Coûts Associés (Ressources et Aspects Budgétaires).....	81
8. Outils de la Gestion de Projet.....	82
8.1 Outils Utilisés au Semestre 2 : Analyse Critique.....	82
8.2 Outils Proposés pour les Semestres 3 et 4.....	83

1. Domaine de l'Application Informatique envisagée

1.1 Genre d'application / service ciblé

SoundRise est une application hybride à la fois professionnelle, communautaire et ludique, dédiée à la promotion des artistes indépendants et au partage de créations musicales dans l'industrie de la musique. Elle vise à offrir un espace accessible où tout artiste peut partager librement sa musique et interagir avec des professionnels du secteur, tout en favorisant les échanges au sein de la communauté musicale.

Application professionnelle

SoundRise permet aux artistes de se constituer un portfolio musical digital en mettant en ligne leurs morceaux sans contrainte financière ni limitation quelles qu'elles soient. D'un point de vue juridique, les artistes ne pourront pas publier des musiques qui ne leurs appartiennent pas ou qui ne sont pas de leurs créations. Toutes les musiques que les artistes publient sont le fruit de leur travail et pourront signaler un utilisateur qui publierait les créations des autres artistes. En outre, le vol de contenu et l'appropriation de musiques seront sanctionnés par un bannissement de la plateforme permanent ou non selon la gravité du vol ou de l'appropriation. Tous les utilisateurs souhaitant s'inscrire sur SoundRise devront obligatoirement accepter une politique qui énumère notamment ces règles juridiques.

Les producteurs, labels et autres professionnels peuvent y découvrir de nouveaux talents de manière intuitive, en se basant sur la notoriété acquise via les interactions communautaires (likes, partages, victoires en Battle).

Contrairement aux plateformes de streaming classiques, SoundRise repose sur un modèle basé sur une mise en avant par la plateforme des talents émergents, indépendamment de leur notoriété initiale.

Application communautaire

SoundRise crée une véritable communauté d'artistes en favorisant les interactions et la collaboration via différentes fonctionnalités. Grâce aux outils de communication intégrés, les musiciens peuvent échanger, organiser des projets communs et former des groupes à distance. Le système de Battle renforce l'aspect social en permettant aux artistes de se challenger, de se défier entre eux, d'améliorer leur visibilité et de progresser grâce aux retours du public et d'autres musiciens.

Application ludique

Le mode Battle et le classement introduisent une dimension compétitive et engageante où les artistes s'affrontent musicalement et où le public vote pour son favori. Un système de points appelé "Système de Fame" est mis en place, permettant aux artistes les plus appréciés et actifs de progresser dans un classement général. Cela offre une reconnaissance directe du public et favorise une motivation continue. L'expérience utilisateur repose sur une approche gamifiée, incitant les artistes à être actifs, à interagir avec leur communauté et à se démarquer.

Contribution aux Objectifs de Développement Durable (ODD) de l'ONU

SoundRise contribue activement à plusieurs Objectifs de Développement Durable (ODD) définis par l'ONU, en particulier les numéros 8 (travail...) et 10 (réduction) :

ODD 8 – Travail décent et croissance économique

Création d'opportunités pour les artistes indépendants :

L'application permet aux musiciens de développer leur carrière sans contrainte financière, leur offrant une visibilité qu'ils n'auraient peut-être pas sur des plateformes traditionnelles. Elle leur donne un moyen de se faire repérer par des professionnels, facilitant ainsi l'accès à des opportunités de collaboration, de production et même de contrats.

Dynamisation de l'industrie musicale :

SoundRise apporte une alternative aux plateformes classiques en mettant en avant la créativité et la diversité musicale. Les producteurs et labels peuvent accéder à une nouvelle génération d'artistes, favorisant ainsi la découverte de talents bruts et le renouvellement de la scène musicale.

Promotion d'un modèle économique équitable :

Contrairement à certaines plateformes qui favorisent les artistes déjà populaires via des algorithmes de recommandation biaisés, SoundRise met en place un classement basé sur l'engagement réel du public. Chaque artiste a les mêmes chances de réussite, indépendamment de ses ressources financières ou de sa renommée préalable.

ODD 10 – Réduction des inégalités

Démocratisation de l'accès à la visibilité :

L'application permet à tout artiste, quel que soit son niveau ou son origine, de publier sa musique librement. Contrairement à des plateformes comme Spotify ou Apple Music, où les artistes doivent payer un distributeur pour être diffusés, SoundRise est totalement gratuit.

Égalité des chances dans l'industrie musicale :

De nombreux artistes talentueux restent dans l'ombre faute de moyens pour financer la promotion de leur musique. SoundRise garantit une mise en avant basée sur le mérite et l'interaction avec le public, et non sur des budgets marketing colossaux.

Valorisation de la diversité musicale :

SoundRise favorise la diffusion de styles musicaux variés, y compris ceux moins représentés dans les circuits mainstream. L'application ne privilie pas les artistes ayant déjà un large public, ce qui permet une meilleure représentativité des talents émergents, indépendamment de leur origine culturelle ou géographique. SoundRise est une solution pour les artistes émergents. Notamment en prônant l'égalité de tous les artistes, l'interaction communautaire et la mise en valeur des talents émergents, l'application répond à des besoins importants de l'industrie musicale tout en contribuant à deux des objectifs de développement durable établis par l'Organisation des Nations Unies.

Notre application se présente donc comme une solution innovante offrant une alternative équitable et motivante aux plateformes classiques. En parallèle de cela, SoundRise favorise la croissance des artistes et la réduction des inégalités dans le milieu musical.

1.2 Public cible

SoundRise s'adresse à différents acteurs réunis au sein d'une même communauté. Celle-ci étant composée de plusieurs profils d'utilisateurs, allant des artistes aux auditeurs de musique, ou encore même les professionnels du secteur.

Les Artistes

Les artistes utilisant SoundRise ont un niveau allant de débutant à expert, avec une certaine maîtrise de la création musicale. Ils s'intéressent à la création, à la collaboration, à la performance, à la découverte de nouveaux talents et à la compétition. Ils doivent avoir au moins 14 ans, sans limite d'âge maximale.

SoundRise les attire par sa gratuité, contrairement à des plateformes payantes comme Spotify ou Deezer. La plateforme offre également une visibilité équitable grâce au système de Fame, au classement et aux Battles. Enfin, elle favorise la collaboration entre artistes en facilitant les rencontres et les créations communes.

Les Auditeurs

Les auditeurs n'ont besoin d'aucune compétence particulière, si ce n'est l'envie d'écouter de la musique. Ils sont attirés par la découverte de nouveaux sons, le soutien aux artistes, l'exploration musicale et les échanges avec la communauté.

SoundRise les séduit par une écoute 100 % gratuite. Ils peuvent interagir en votant lors des Battles, en influençant la popularité des artistes et en donnant leur avis sur leurs créations. La plateforme leur offre aussi l'opportunité de découvrir des talents émergents souvent absents des plateformes classiques.

1.3 Contexte d'utilisation

Tâche supportée par l'application :

Description de la tâche :

SoundRise est une plateforme musicale interactive qui s'adresse à la fois aux artistes indépendants en quête de professionnalisation et aux auditeurs passionnés de musique. Elle permet aux musiciens de publier gratuitement leurs créations, de développer leur réseau, d'échanger avec d'autres artistes et de se faire repérer par un large public ainsi que par des professionnels du secteur.

Pensée autant pour un usage professionnel que pour le loisir, SoundRise offre aux auditeurs un accès libre à une bibliothèque musicale riche et évolutive, tout en leur permettant de découvrir de nouveaux talents et de participer activement à leur ascension.

La plateforme intègre également une dimension compétitive et ludique grâce au mode Battle, où les artistes s'affrontent dans des duels musicaux soumis au vote du public. Cette interaction stimule la créativité, renforce l'engagement communautaire et favorise l'émergence des artistes les plus prometteurs.

L'utilisation de SoundRise s'inscrit dans une démarche plus large de développement de carrière artistique et de promotion musicale :

- Recherche de visibilité et de notoriété pour les artistes émergents.
- Accès à des opportunités de collaborations et de rencontres professionnelles.
- Interaction et engagement de la communauté musicale via des votes, des likes et des partages.
- Suivi des tendances et des artistes en vogue via un classement dynamique basé sur l'engagement du public.

Ressources nécessaires

Appareils compatibles :

- Ordinateur (PC/Mac/Linux) : pour un usage optimisé avec des outils avancés pour les artistes.
- Smartphone / Tablette (iOS et Android) : pour un accès rapide en mobilité et une interaction fluide avec la plateforme.

Systèmes requis :

- Connexion Internet : nécessaire pour le streaming, le téléchargement et l'interaction en temps réel.
- Navigateur internet : afin d'accéder à l'application et de pouvoir en profiter

Stockage requis :

- Données stockées sur des serveurs sur lesquels SoundRise est hébergée pour garantir un accès à la musique et aux interactions en temps réel.
- Espace local sur la machine de l'utilisateur pour le cache et les fichiers temporaires lors du streaming.

Utilisation de données ouvertes ?

- SoundRise fonctionne avec une base de données privée où les artistes publient directement leurs œuvres. Cependant les tendances musicales et statistiques d'écoute peuvent être exploitées pour des analyses globales sous forme de données ouvertes donc.

Contexte spatial et temporel

Artistes, éditeurs et professionnels utilisent l'application pour publier et écouter de la musique où ils veulent et depuis n'importe quel appareil.

- Durée typique d'une session :

- Artistes : de quelques minutes à plusieurs heures (upload de sons, interaction avec d'autres artistes, participation aux Battles).
- Auditeurs : sessions variables (quelques minutes pour une écoute rapide voire plus longues pour l'exploration musicale).

- Fréquence d'utilisation :

- Régulière pour les artistes en quête de visibilité et d'interaction avec la communauté.
- Occasionnelle ou régulière pour les auditeurs, selon leur intérêt pour la découverte et l'écoute des musiques.

1.4 Contexte de création

Les créateurs & MOE

Profils : développeurs full-stack, backend, frontend, UX/UI designers, développeurs DevOps, peut-être marketing digital.

Besoins :

- Infrastructure : serveurs, base de données, mémoire cache et le streaming de la musique.
- Outils : Langages (Javascript, html, css, php) + utilisation de frameworks à déterminer, Maquettes, Wireframe (Adobe Illustrator, Figma), Diagrammes (UML), algorithmes (Algoforge), collaboration et versionning (Git + GitHub), IDE (Visual Studio Code), Gestion de projet (Trello, Excel)

2. Étude de l'existant

2.1 Présentation de l'existant

Nos “concurrents”

Soundrise est vouée à évoluer dans un milieu déjà très dense où beaucoup d'autres applications concurrentes sont déjà positionnées. C'est pourquoi nous avons identifié les 9 applications "concurrentes" :

- **Spotify, YouTube, SoundCloud** → Principales plateformes de streaming musical.
- **GarageBand, LANDR** → Axées sur la création et l'édition musicale.
- **Vampr** → Réseau social pour musiciens.
- **Audiomack, DistroKid, Soundtrack** → Plateformes de distribution et de promotion musicale.

Nos 6 critères d'évaluation

Nous avons identifié six critères essentiels pour comparer SoundRise aux plateformes existantes (des critères qui sont basés sur les 5 fonctionnalités principales de notre application) :

- **Partage et diffusion de musique** → Possibilité d'uploader, partager et promouvoir sa musique.
- **Interaction et feedback** → Système de commentaires, notations et conseils entre artistes et professionnels.
- **Outils de collaboration créative** → Fonctionnalités permettant aux artistes de collaborer à distance sur des projets musicaux (partage de fichiers, sessions de création en temps réel, recherche de collaborateurs).
- **Gamification et engagement** → Challenges, concours, badges et classements pour motiver les artistes.
- **Engagement communautaire** → Fonctionnalités favorisant l'échange entre artistes (forums, groupes, événements en ligne,).
- **Personnalisation et contrôle de la musique** → Outils permettant aux artistes de personnaliser leur profil, leurs playlists, et d'avoir un contrôle total sur leur musique et leurs partages.

Notre façon d'évaluer les “concurrents” de manière quantitative

Nous attribuons à chaque plateforme une note entière de 0 à 5 pour chaque critère, en fonction de ses fonctionnalités et des services qu'elle propose ainsi que de la qualité de ceux-ci. Cette analyse nous permet d'identifier les lacunes du marché et de positionner SoundRise comme une alternative innovante, en parallèle de piocher de bonnes idées chez les applications concurrentes. La note de 0 signifie que l'application étudiée ne possède pas cette fonctionnalité, la note de 1 signifie que cette fonctionnalité n'est pas développée. Plus la note est élevée, plus la fonctionnalité est importante dans l'application étudiée. Enfin la note de 5 signifie que la fonctionnalité est un axe principal de l'application étudiée.

2.2 Analyse de l'existant

Pour mieux comprendre le positionnement de SoundRise, nous analysons les plateformes existantes selon six critères clés. Cette analyse met en avant leurs forces et faiblesses, permettant ainsi de justifier les choix différenciants de SoundRise.

SoundCloud



<https://soundcloud.com/>

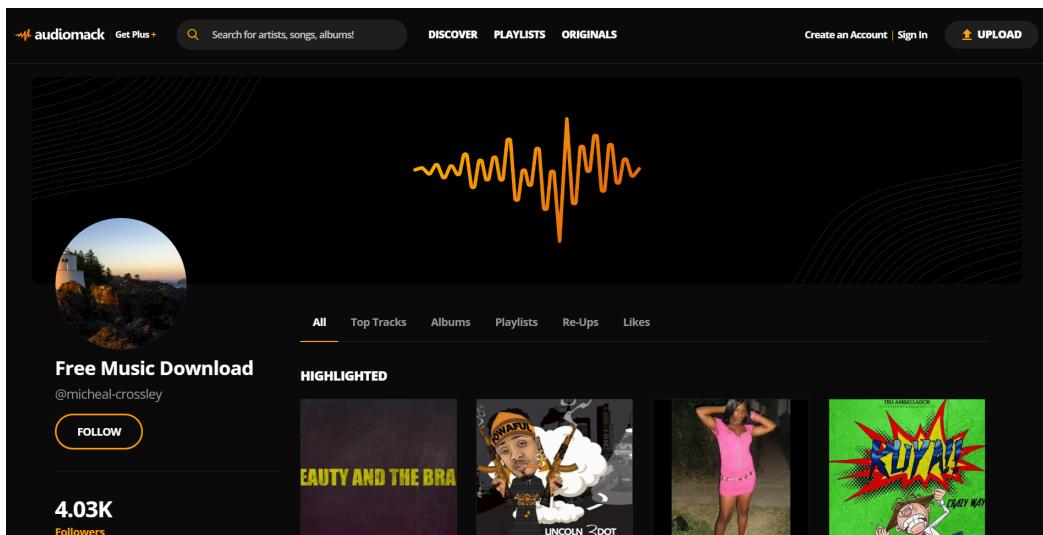
A screenshot of the SoundCloud homepage. At the top, there's a dark banner with the text "Discover. Get Discovered." and a subtext about finding new music. Below the banner is a large image of a person with dreadlocks. To the right of the image, it says "DC the Don" and "SoundCloud Artist Pro". Above the image are links for "Sign in", "Create account", and "For Artists". Below the banner is a search bar with the placeholder "Search for artists, bands, tracks, podcasts" and an orange "Get Started" button. Further down is a section for trending playlists with a red "Explore trending playlists" button. At the bottom, there's a player interface showing a track by "Diqury" titled "Sendiri" with a duration of 1:29, and various control icons like play, pause, and volume.

- Partage et diffusion de musique (5/5) : Diffusion immédiate et audience massive.
- Interaction et feedback (4/5) : Commentaires directs sur la timeline des morceaux.
- Outils de collaboration créative (1/5) : Axé diffusion, collaboration directe limitée au partage de pistes privées.
- Gamification et engagement (2/5) : "Likes", reposts, écoutes, mais pas de gamification avancée.
- Engagement communautaire (4/5) : Forte communauté active (groupes, commentaires, messages).
- Personnalisation et contrôle de la musique (4/5) : Bonne personnalisation des profils, contrôle des uploads et confidentialité.

Audiomack



<https://audiomack.com/>



- Partage et diffusion de musique (4/5) : Mise en ligne illimitée et gratuite, focus sur la découverte de nouveaux talents.
- Interaction et feedback (3/5) : Commentaires, fonction "Connect" pour interaction directe artistes-fans, statistiques d'engagement.
- Outils de collaboration créative (2/5) : Partage de morceaux/playlists, mixtapes collaboratives, mais pas d'outils de création en temps réel.
- Gamification et engagement (3/5) : Tendances, classements, sélections éditoriales. Programme "Supporters" pour soutien financier.
- Engagement communautaire (3/5) : Communauté d'auditeurs/créateurs, "Connect" et commentaires facilitent l'interaction, mise en avant des scènes locales.
- Personnalisation et contrôle de la musique (4/5) : Profils personnalisables, "Creator App" pour gestion et statistiques, options de monétisation (AMP).

DistroKid

<https://distrokid.com/> 



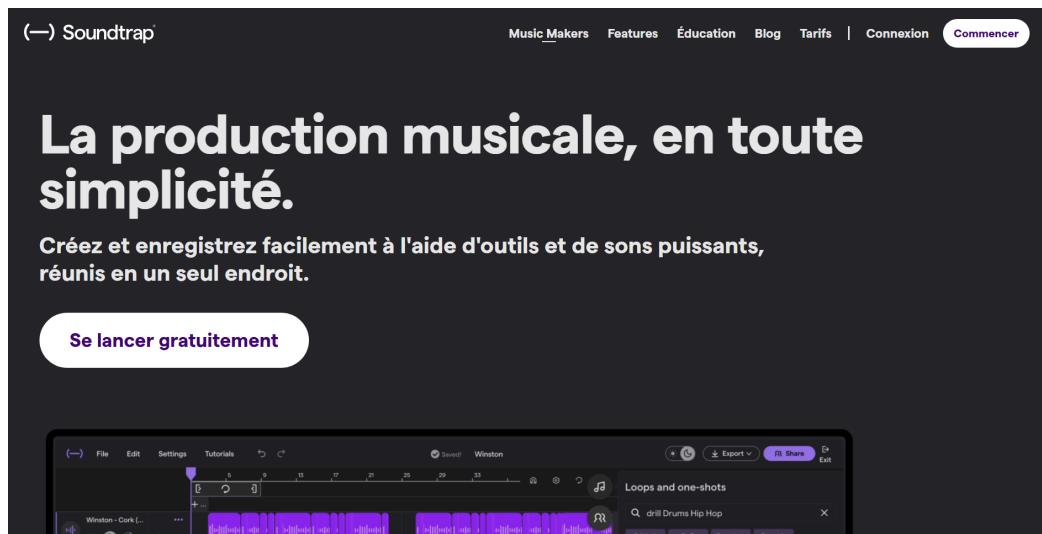
- Partage et diffusion de musique (4/5) : Distribution mondiale via abonnement annuel pour uploads illimités.
- Interaction et feedback (0/5) : Pas de fonctionnalités sociales, rôle de distribution uniquement.
- Outils de collaboration créative (1/5) : "Splits" pour partage de revenus, pas d'outils

de création conjointe.

- Gamification et engagement (0/5) : Aucune gamification.
- Engagement communautaire (0/5) : Pas une plateforme communautaire.
- Personnalisation et contrôle de la musique (2/5) : Gestion des métadonnées, statistiques basiques. Contrôle limité post-distribution.

Soundtrap (\rightarrow) Soundtrap[®]

<https://www.soundtrap.com/fr/musicmakers>



- Partage et diffusion de musique (3/5) : Publication sur Soundtrap, mais focus sur création/collaboration plus que diffusion large.
- Interaction et feedback (4/5) : Échanges et commentaires détaillés au sein des projets collaboratifs.
- Outils de collaboration créative (5/5) : Force principale : création musicale collaborative en temps réel (DAW intégré).
- Gamification et engagement (1/5) : Peu ou pas de gamification explicite.
- Engagement communautaire (4/5) : Groupes de travail, projets partagés, favorise une communauté de créateurs.
- Personnalisation et contrôle de la musique (4/5) : Bon contrôle sur projets, pistes, versions. Profil standard.

Vampr



<https://vampr.me/>

The homepage features a large image of a man singing into a microphone. Overlaid text reads "THE #1 NETWORK FOR MUSICIANS". Below the image are download buttons for the App Store and Google Play. Logos for Best of App Store, FST COMPANY MOST INNOVATIVE COMPANIES, VICE, Forbes, HUFFPOST, and TechCrunch are visible at the bottom.

- Partage et diffusion de musique (2/5) : Réseau de collaborateurs, présentation de musique via liens externes. Services de distribution payants disponibles.
- Interaction et feedback (3/5) : Feedback via messagerie directe après connexion, "audition" de profils.
- Outils de collaboration créative (4/5) : Mise en relation (musiciens, paroliers, etc.) par compétences/genres/localisation.
- Gamification et engagement (1/5) : Engagement basé sur les connexions, Vampr Pro peut afficher l'engagement du profil.
- Engagement communautaire (3/5) : Création de connexions professionnelles, "rooms" et discussions.
- Personnalisation et contrôle de la musique (3/5) : Profils détaillés, intégration de musique via liens. Contrôle externe sauf si distribution Vampr.

Spotify



<https://open.spotify.com/>

The screenshot shows the Spotify desktop application. On the left is the "Bibliothèque" sidebar with sections for Playlists, Albums, Artistes, and Télécharg. The main area has a search bar and tabs for Tout, Musique, Podcasts, and Livres audio. It displays a grid of album covers for "L'élite", "Transformers OST", "GIMS", "Welcome To The Madhouse", "Star Wars", "AD VITAM ÆTERNAM", and "NINAO". Below this is a section titled "Conçu pour MERLIN" showing "Daily Mix" tracks for O1 through O5. At the bottom, there's a section titled "Réécoutez vos anciens favoris" with tracks for Muse, Weezer, Dominic Fike, ByAstral, CYPARISS, Eminem, Noah Kahan, Post Malone, Charles Aznavour, Calogero, Manau, and Lio. The bottom navigation bar includes icons for play, skip, and volume.

- Partage et diffusion de musique (4/5) : Diffusion via distributeurs tiers.
- Interaction et feedback (1/5) : "Likes", statistiques d'écoute, pas de commentaires directs sur les morceaux.
- Outils de collaboration créative (0/5) : Aucun outil de création collaborative.
- Gamification et engagement (1/5) : Classements et écoutes peuvent motiver, mais pas de gamification structurée.
- Engagement communautaire (1/5) : Focus sur audience/consommation, fonctionnalités communautaires artistes limitées.
- Personnalisation et contrôle de la musique (2/5) : "Spotify for Artists" : profil personnalisable (bio, image), statistiques. Format rigide.

2.3 Synthèse et conclusion

Conclusion : Pourquoi SoundRise est unique ?

L'analyse des plateformes existantes révèle des manques récurrents :

- Peu d'interactions directes entre artistes et professionnels.
- Absence d'une réelle gamification pour motiver les créateurs.
- Collaboration musicale limitée sur la majorité des plateformes.
- Systèmes de mise en avant inégaux, favorisant les artistes établis.

SoundRise est plus une solution complète et combinant tous ces manques en intégrant les meilleurs aspects des plateformes actuelles tout en corrigeant les mauvais points :

- Une diffusion équitable et accessible pour les artistes indépendants.
- Un système interactif et collaboratif favorisant les connexions.
- Une gamification innovante avec des Battles et un classement Fame.
- Une forte dimension communautaire pour créer une vraie dynamique artistique.

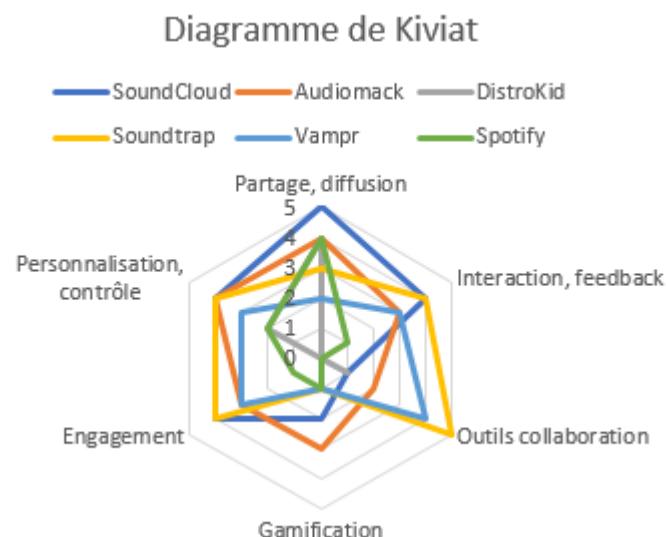
Pour synthétiser toutes ces études, nous avons utilisé un tableau dans lequel toutes les applications étudiées seront présentées avec leurs points forts, ainsi que les fonctionnalités susceptibles d'être retenues dans le développement de SoundRise.

Regroupement des données des concurrents :

Plateforme	Partage, diffusion	Interaction, feedback	Outils collaboration	Gamification	Engagement	Personnalisation, contrôle
SoundCloud	5/5	4/5	1/5	2/5	4/5	4/5
Audiomack	4/5	3/5	2/5	3/5	3/5	4/5

DistroKid	4/5	0/5	1/5	0/5	0/5	2/5
Soundtrap	3/5	4/5	5/5	1/5	4/5	4/5
Vampr	2/5	3/5	4/5	1/5	3/5	3/5
Spotify	4/5	1/5	0/5	1/5	1/5	2/5

- Diagrammes de Kiviat :



3. Argumentaire

3.1 Pitch

SoundRise est une application musicale innovante conçue pour offrir aux artistes indépendants une véritable vitrine et leur permettre de se connecter avec des professionnels du milieu. Contrairement aux plateformes traditionnelles comme Spotify ou Deezer, SoundRise met l'accent sur l'accessibilité, l'interaction et la découverte de nouveaux talents. L'objectif est simple : permettre à chaque artiste, quel que soit son niveau ou ses moyens, de partager sa musique librement et d'être repéré par un large public ainsi que par des producteurs en quête de nouveaux talents.

Pour atteindre cette ambition, SoundRise propose une série de fonctionnalités uniques qui transforment l'expérience musicale. Tout d'abord, l'écoute de la musique est entièrement gratuite, sans abonnement payant ni restriction. Les artistes peuvent publier leurs morceaux

librement, sans contrainte financière, garantissant ainsi une égalité des chances pour tous. La plateforme favorise également les échanges entre musiciens grâce à une option de collaboration, leur permettant de se rencontrer et de créer ensemble. Une autre innovation majeure est le mode Battle, où les artistes peuvent s'affronter musicalement et laisser le public départager le meilleur. Cette dynamique de compétition est renforcée par un système de points "Fame", où les artistes gagnent en notoriété grâce aux likes, aux interactions et aux victoires en Battle, les faisant progresser dans un classement qui met en avant les plus populaires.

SoundRise répond à un véritable besoin dans l'industrie musicale actuelle. Alors que les grandes plateformes favorisent souvent les artistes déjà établis, il est aujourd'hui difficile pour les nouveaux talents de se faire une place. En donnant à chacun une chance égale d'être écouté, découvert et soutenu par un public engagé, SoundRise révolutionne la façon dont les artistes émergents se font connaître.

Plus qu'une simple plateforme de streaming, c'est un tremplin vers la reconnaissance et une communauté où la musique prend vie à travers l'échange, la compétition et la passion

3.2 Les 5 bonnes raisons

Les 5 bonnes raisons d'utiliser Soundrise :

1. Une écoute 100 % gratuite contrairement aux plateformes classiques, SoundRise permet d'écouter de la musique librement, sans abonnement ni restriction. Que vous soyez un simple auditeur ou un passionné de découvertes, n'importe qui peut écouter gratuitement toute la musique présente sur la plateforme.
2. Une opportunité unique pour les artistes indépendants
SoundRise offre une plateforme ouverte où tout artiste peut publier sa musique gratuitement et librement sans se soucier d'aucune barrière financière ou de droits d'auteurs qui pourrait freiner la créativité, permettant à chacun de partager ses morceaux et de se faire entendre.
3. Un espace de collaboration inédit
Grâce à des outils dédiés tel que notre espace de communication et notre collaboration, les artistes peuvent facilement entrer en contact, échanger et collaborer sur des projets communs. SoundRise favorise la création collective qui manque cruellement sur les autres plateformes de musiques
4. Le mode Battle pour se challenger et progresser
Les artistes peuvent s'affronter dans des duels musicaux où le public vote pour son favori. Ce système permet non seulement de gagner en visibilité mais aussi de pouvoir étoffer ses compétences en observant les productions de ses adversaires. Cela permet aussi de gagner des points de fame permettant de classer les artistes et leurs sons
5. Un système de notoriété équitable et motivant
Avec le système de points Fame, plus un artiste est écouté, aimé et performant en Battle, plus il gagne en reconnaissance. Ce classement dynamique met en avant les talents émergents et leur donne une chance d'être repérés par des professionnels sans parler que cela permet de représenter l'avis de la communauté sur les artistes ce qui n'est présent sur quasiment aucune application .

3.3 Justification

SoundRise se distingue par son approche innovante et répond à plusieurs enjeux clés du secteur musical et des attentes du public cible.

I. Accessibilité et équité pour les artistes indépendants

Les grandes plateformes comme Spotify ou Deezer privilégient les artistes ayant déjà une certaine notoriété. SoundRise démocratise l'accès à la musique en supprimant les barrières existantes ailleurs. De plus, cela permet à tous les artistes de publier librement leurs musiques, sons. Ce modèle valorise la diversité musicale et encourage la création.

II. Une alternative aux modèles traditionnels de streaming

Le modèle classique basé sur l'abonnement limite l'accès à la musique pour certains utilisateurs et ne garantit pas une visibilité équitable pour les artistes émergents. Avec une écoute totalement gratuite, SoundRise répond aux attentes d'un public souhaitant découvrir de nouveaux talents sans aucune contrainte financière.

III. Un espace collaboratif unique

Contrairement aux autres plateformes qui se concentrent uniquement sur l'écoute, SoundRise intègre des fonctionnalités interactives comme la collaboration entre artistes. Cela répond au besoin où les musiciens peuvent échanger, créer ensemble et s'entraider. Une perspective insuffisamment développée dans l'industrie à l'heure actuelle.

IV. Un concept ludique et engageant avec le mode Battle

Le mode Battle transforme l'expérience musicale en rendant la découverte compétitive. Ce format, où les artistes s'affrontent et sont départagés par le public et leurs notations, améliore la plateforme et la rend dynamique. Ceci encourage l'engagement des utilisateurs, tout en poussant l'amélioration des artistes.

V. Un système de reconnaissance basé sur le mérite

Contrairement au fonctionnement des plateformes traditionnelles, SoundRise introduit un classement transparent et neutre grâce au système de Fame. Cette fonctionnalité motive les artistes à s'impliquer et leur garantit une visibilité plus juste basée sur l'appréciation et le feedback du public.

4. Éléments de Cahier des Charges Fonctionnel

4.1 Services identifiées et acteurs

SoundRise rassemble plusieurs types d'utilisateurs, chacun ayant un rôle bien défini pour interagir avec la plateforme :

Les **Artistes** ont pour mission principale de Publier Musique, partageant ainsi leurs créations originales et enrichissant le catalogue de la plateforme. Pour étendre leur réseau et explorer de nouvelles avenues créatives, ils ont la possibilité de Proposer collaboration à d'autres talents présents sur la plateforme, et par la suite, de Collaborer entre utilisateurs pour concrétiser ces projets musicaux communs. La gestion de leur catalogue est également cruciale : ils ont la flexibilité de Modifier Musique si des ajustements sont nécessaires après publication, que ce soit au niveau des métadonnées ou du fichier audio lui-même, ou de Supprimer Musique si une œuvre ne correspond plus à leur vision artistique ou pour toute autre raison. Afin de mesurer l'impact de leur travail et de comprendre leur audience, les Artistes peuvent Consulter statistique de diffusions, obtenant ainsi des informations précieuses sur l'écoute de leurs morceaux, les tendances et la démographie de leurs auditeurs. Enfin, pour gagner en visibilité, tester leur popularité et interagir de manière dynamique avec la communauté et les auditeurs, ils ont l'opportunité de Participer à une Battle, mettant ainsi leurs créations en compétition.

Les artistes souhaitant bénéficier d'avantages supplémentaires peuvent choisir de devenir Artiste Premium.

Les **Artistes premium** décident de S'abonner à l'offre, ce qui leur donne accès à des fonctionnalités exclusives. Ils peuvent notamment Participer à des Battles Premium, offrant potentiellement des gains et une visibilité accrue. Les Artistes Premium ont également la possibilité de Gérer leur abonnement Premium pour consulter les détails de leur souscription ou mettre à jour leurs informations de paiement, et si besoin, ils peuvent Annuler leur abonnement Premium pour revenir à une offre Freemium.

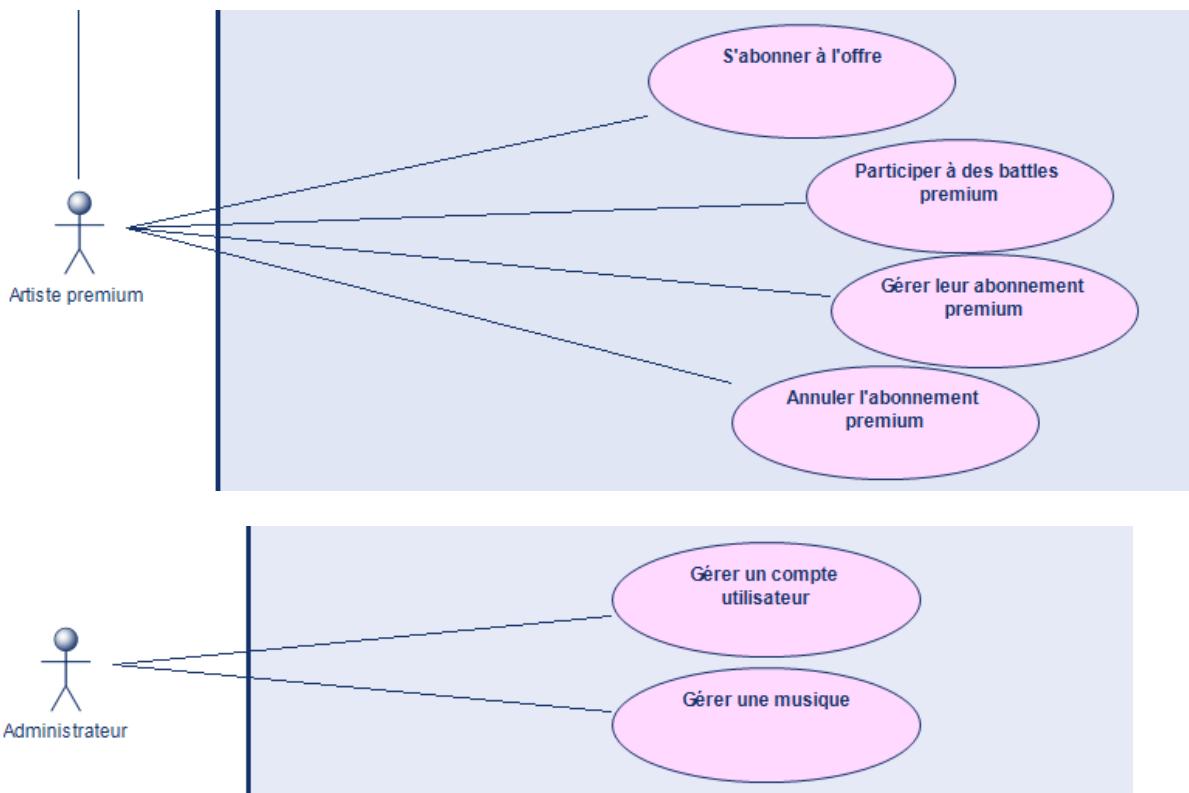
Les **Auditeurs** peuvent avant tout Ecouter une musique, profitant ainsi d'une expérience immersive et gratuite. Pour gérer leur présence sur la plateforme, ils ont la possibilité de Modifier les informations du compte afin de tenir leurs données à jour, et s'ils le souhaitent, de Supprimer le compte. La découverte est facilitée car ils peuvent Rechercher Musique et Artiste pour trouver de nouveaux talents ou des morceaux spécifiques, et ensuite pour rester informés de ses dernières créations et ne rien manquer. L'interaction est encouragée : ils peuvent Intéragir avec Musique en laissant des commentaires ou des likes, et Voter un battle pour soutenir leurs favoris lors des compétitions musicales. Pour se tenir au courant des tendances et de la popularité, les auditeurs peuvent Consulter classement/fame. Enfin, pour une expérience d'écoute totalement personnalisée, ils sont libres de Créer une playlist avec leurs morceaux préférés, bien entendu d'Ecouter une playlist ainsi créée pour leurs différentes ambiances, et de Supprimer une playlist s'ils n'en ont plus l'utilité ou souhaitent réorganiser leurs collections.

L'Administrateur est le garant du bon fonctionnement et de l'intégrité de la plateforme. Pour ce faire, il a la responsabilité de Gérer un compte utilisateur, ce qui inclut la validation des nouveaux comptes, la modification des droits, la suspension ou la suppression de comptes en cas de non-respect des conditions d'utilisation, assurant ainsi un environnement sûr et respectueux pour tous. Parallèlement, il doit Gérer une musique, ce qui implique la modération des contenus publiés par les artistes, la vérification de la conformité aux droits d'auteur, la suppression de morceaux inappropriés ou litigieux, et potentiellement la mise en avant de certaines créations. Ces actions permettent aux administrateurs d'assurer la gestion globale du site, d'effectuer la modération des contenus et de veiller au bon fonctionnement de la plateforme afin d'offrir une expérience optimale à l'ensemble des utilisateurs.

Les visiteurs ont la possibilité de Consulter le site mais ne peuvent pas interagir avec le contenu car il doit S'identifier ou Créer un compte utilisateur pour y accéder.

4.2 Diagramme des Cas d'Utilisation UML





4.3 Scénarios et maquettes

Cas d'Utilisation : S'abonner à l'offre Premium

Description Réelle

- **Titre :** S'abonner à l'offre Premium
- **Acteurs :** Artiste (principal)
- **Résumé :** Permet à un artiste de souscrire à l'offre Premium pour accéder à des fonctionnalités exclusives, telles que la participation à des Battles Premium.
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Peyo
 - Version : 3.0

Enchaînements

- **Préconditions :**
 - L'artiste doit être connecté au système SoundRise.
 - L'artiste ne doit pas déjà avoir un abonnement Premium actif.
- **Postconditions :**
 - L'artiste a le statut "Artiste Premium".
 - Le paiement de l'abonnement est traité avec succès.
 - L'artiste a accès aux fonctionnalités Premium.
 - Une date de prochain renouvellement est enregistrée.
- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'artiste décide de s'abonner à l'offre Premium.		1.Page Paramètres
	2. Le système affiche les détails de l'offre Premium et un formulaire de souscription/paiement.	2.Page Abonnement
3. L'artiste remplit ses informations de paiement et valide la souscription.		2.Page Abonnement
	4. Le système traite la demande de paiement via le service de paiement externe.	
	5. Le système reçoit la confirmation du succès du paiement.	
	6. Le système active l'abonnement Premium pour l'artiste et met à jour son statut.	
	7. Le système affiche un message de confirmation de la souscription.	3.Page Confirmation

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'artiste annule la souscription avant le paiement.**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal.
 2. L'artiste choisit d'annuler la procédure.
 3. Le système ramène l'artiste à la page précédente ou à son tableau de bord. L'abonnement n'est pas activé.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Échec du traitement du paiement.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal.
 2. Le service de paiement externe retourne une erreur .
 3. Le système informe l'artiste de l'échec du paiement, en indiquant si possible la raison.
 4. Le système retourne à l'étape 2.
 5. L'abonnement n'est pas activé.

Cas d'Utilisation : Participer à des Battles Premium

Description Réelle

- **Titre :** Participer à des Battles Premium
- **Acteurs :** Artiste Premium (principal)

- **Résumé** : Permet à un Artiste Premium de s'inscrire et de participer à des Battles exclusives "Premium", offrant potentiellement des gains et une visibilité accrus.
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 - Crédit : 09/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Julian
 - Version : 2.0

Enchaînements

- **Préconditions** :
 - L'artiste doit être connecté au système SoundRise.
 - L'artiste doit avoir un statut "Artiste Premium" avec un abonnement actif.
 - Des Battles Premium doivent être disponibles.
- **Postconditions** :
 - L'Artiste Premium est inscrit à la Battle Premium sélectionnée.
 - La Battle Premium est mise en attente si le nombre requis de participants n'est pas atteint.
 - La Battle Premium est lancée si le nombre requis de participants est atteint.

Enchaînement Nominal :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste Premium	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'Artiste Premium souhaite participer à une Battle Premium.		1.Page Découvrir
	2. Le système affiche la liste des Battles Premium disponibles.	2.Page Battles
3. L'Artiste Premium sélectionne une Battle Premium.		2.Page Battle
	4. Le système affiche les informations détaillées de la Battle Premium.	2.Page Battle (1)
	5. Le système demande confirmation du choix de la Battle Premium.	3.Page Confirmation
6. L'Artiste Premium valide son choix.		3.Page Confirmation
	7. Le système ajoute l'Artiste Premium à la Battle Premium.	2.Page Battle
	8. Le système met en attente la Battle Premium.	

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'Artiste Premium annule son choix.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal).
 2. L'Artiste Premium annule son choix.
 3. Retour à l'étape 2.
 - **A2 : Lancement de la Battle Premium.**
 1. Point de départ : Après l'étape 8 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système lance la Battle Premium si elle compte deux participants et les informe.
 - **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Artiste non Premium tente d'accéder ou de participer.**
 1. Point de départ : Étape 1
 2. Le système vérifie le statut de l'artiste et constate qu'il n'est pas Premium ou que son abonnement a expiré.
 3. Le système affiche un message "Cette fonctionnalité est réservée aux Artistes Premium."
 4. La participation est refusée.
 - **E2 : Aucune Battle Premium disponible.**
 1. Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système n'a aucune Battle Premium à afficher.
 3. Le système affiche un message "Aucune Battle Premium n'est actuellement disponible."
-

Cas d'Utilisation : Gérer son abonnement Premium

Description Réelle

- **Titre :** Gérer son abonnement Premium
- **Acteurs :** Artiste Premium (principal)
- **Résumé :** Permet à un Artiste Premium de consulter les détails de sa souscription (type d'offre, date de prochain prélèvement, historique des paiements) et de mettre à jour ses informations de paiement.
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Christopher
 - Version : 1.0

Enchaînements

- **Préconditions :**
 - L'artiste doit être connecté au système SoundRise.
 - L'artiste doit avoir un abonnement Premium actif.
- **Postconditions :**
 - Les détails de l'abonnement sont affichés à l'Artiste Premium.
- **Enchaînement Nominal (Consultation des détails) :**

Acteur : Artiste Premium	Système : SoundRise	Maquettes

1. L'Artiste Premium accède à la section "Mon Compte" / "Gestion de l'abonnement Premium".		1.Page Paramètres
	2. Le système affiche les détails de l'abonnement : type d'offre, coût, date de prochain prélèvement, informations de paiement (partiellement masquées).	2.Page Abonnement
3.L'Artiste premium souhaite modifier ses informations de paiement		2.Page Abonnement
	4.Le système renvoie le formulaire de paiement pour qu'il modifie les informations	2.Page Abonnement (1)
5.L'artiste remplit ses informations de paiement et valide la souscription.		2.Page Abonnement (1)
	6.Le système met à jour les données de paiement	

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : L'Artiste Premium annule la modification des informations de paiement.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal
 2. L'Artiste Premium clique sur "Annuler".
 3. Retour à l'étape 1 de l'enchaînement nominal

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

- **E1 : Échec de la validation/enregistrement des nouvelles informations de paiement.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal
 2. Le service de paiement refuse les nouvelles informations (ex: carte invalide, informations incorrectes, refus de la banque).
 3. Le système affiche un message d'erreur à l'Artiste Premium, indiquant le problème

4. Les anciennes informations de paiement restent actives. Le système ne modifie pas les informations de paiement enregistrées.
-

Cas d'Utilisation : Annuler son abonnement Premium

Description Réelle

- **Titre :** Annuler son abonnement Premium
- **Acteurs :** Artiste Premium (principal)
- **Résumé :** Permet à un Artiste Premium de demander l'annulation de son abonnement. L'annulation prend effet à la fin de la période de facturation en cours, et l'artiste revient alors à une offre Freemium.
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Julian
 - Version : 3.0

Enchaînements

- **Préconditions :**
 - L'artiste doit être connecté au système SoundRise.
 - L'artiste doit avoir un abonnement Premium actif.
- **Postconditions :**
 - L'abonnement Premium de l'artiste est marqué annulation à la fin de la période de facturation en cours.
 - L'artiste est informé de la date à laquelle l'annulation prendra effet et de son passage à l'offre Freemium.
 - L'artiste conserve l'accès aux fonctionnalités Premium jusqu'à la date d'effet de l'annulation.
 - À la date d'effet, le statut de l'artiste passe de "Premium" à "Freemium".

- **Enchaînement Nominal :**

Acteur : Artiste Premium	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'Artiste Premium clique sur "Annuler mon abonnement Premium".		1.Page Paramètres
	2. Le système affiche une page de confirmation demandant de valider l'annulation. Cette page informe des conséquences.	2.Page Confirmation
3. L'Artiste Premium confirme vouloir annuler son abonnement.		2.Page Confirmation

	4. Le système enregistre la demande d'annulation et planifie la désactivation.	
	5. Le système confirme à l'artiste que son abonnement sera annulé à la fin de la période en cours.	
	6. L'artiste est redirigé vers la page de gestion de l'abonnement, qui reflète l'annulation programmée.	1. Page Paramètres

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'Artiste Premium décide de ne pas annuler son abonnement.**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal
 2. L'Artiste Premium clique sur "Conserver mon abonnement"
 3. Retour à la page de gestion de l'abonnement, l'abonnement reste actif sans modification.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Problème technique lors de l'enregistrement de la demande d'annulation.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système rencontre une erreur interne lors de la tentative d'enregistrement de l'annulation.
 3. Le système affiche un message d'erreur à l'Artiste Premium, l'invitant à réessayer ou à contacter le support. L'abonnement reste actif et la demande d'annulation n'est pas prise en compte.
 - **E2 : Tentative d'annulation d'un abonnement déjà annulé ou inexistant.**
 1. Point de départ : Étape 1 de l'enchaînement nominal.
 2. L'état de l'abonnement dans le système n'est pas "actif".
 3. Le système affiche un message approprié, par exemple "Aucun abonnement actif trouvé à annuler."
 4. L'utilisateur est redirigé vers la page de gestion de l'abonnement.

Cas d'Utilisation : Participer à une Battle

Description Réelle

- **Titre :** Participer à une Battle
- **Acteurs :** Artiste (principal)
- **Résumé :** L'artiste souhaite participer au battle.
- **Fiche :** Description réelle
- **Métadonnées :**
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 20/05/2025
 - Responsable : Lucas
 - Version : 1

Enchaînements

- **Préconditions :**

- L'artiste doit être connecté.
- **Postconditions :**
 - L'artiste est inscrit à la battle.
 - La battle est en attente ou lancée.
- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'artiste souhaite participer à une battle.		1.Page Découverte
	2. Le système affiche la liste des battles disponibles.	2.Page Battles
3. L'artiste sélectionne une battle.		2.Page Battles
	4. Le système affiche les informations de la battle.	3.Page Battle
	5. Le système demande confirmation du choix de la battle.	3.Page Confirmation
6. L'artiste valide son choix.		
	7. Le système ajoute l'artiste à la battle.	4.Page Battle
	8. Le système met en attente la battle.	4.Page Battle

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'artiste annule.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. L'artiste annule son choix.
 3. Retour à l'étape 2.
 - **A2 : Lancement de la battle.**
 1. Point de départ : Après l'étape 7 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système lance la battle si deux artistes sont inscrits.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Aucune battle disponible.**
 1. Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système ne trouve aucune battle ouverte à l'inscription.
 3. Le système affiche un message "Aucune battle n'est actuellement disponible."

Cas d'Utilisation : Consulter Statistiques de Diffusion

Description Réelle

- **Titre :** Consulter Statistiques de Diffusion

- **Acteurs** : Artiste (principal)
- **Résumé** : L'artiste consulte ses statistiques de diffusion.
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 - Crédit : 09/04/2025
 - Modifiée le : 28/05/2025
 - Responsable : Lucas
 - Version : 1

Enchaînements

- **Préconditions** :
 - L'artiste est connecté.
- **Postconditions** :
 - L'artiste a consulté ses statistiques de diffusion.
- **Enchaînement Nominal** :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'artiste demande de consulter ses statistiques de diffusion.		1. Page Profil
	2. Le système renvoie les statistiques de diffusion de l'artiste .	2. Page Statistiques

- **Enchaînements Alternatifs** :
 - **A1 : Filtrer les statistiques par musique.**
 - Point de départ : L'étape 2 de l'enchaînement nominal.
 - L'artiste sélectionne une de ses musiques pour voir les statistiques détaillées de celle-ci.
 - Le système affiche les statistiques spécifiques à la musique sélectionnée.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels** :
 - **E1 : Aucune statistique disponible.**
 - Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 - L'artiste n'a aucune musique publiée ou aucune diffusion enregistrée.
 - Le système affiche un message "Vous n'avez pas encore de statistiques de diffusion."

Cas d'Utilisation : Gérer musique (Supprimer par Administrateur)

Description Essentielle

- **Titre** : Gérer musique (Supprimer par Administrateur)
- **Acteurs** : Administrateur (principal)
- **Résumé** : L'administrateur supprime la musique d'un artiste.
- **Fiche** : Description Essentielle CU007
- **Métadonnées** :
 - Crédit : 10/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Christopher
 - Version : 1

Enchaînements

- **Préconditions :**
 - L'utilisateur doit posséder un compte administrateur et être connecté.
- **Postconditions :**
 - La musique sélectionnée est supprimée de la plateforme.
 - L'administrateur est informé de la suppression.
 - L'artiste concerné est notifié de la suppression et de sa raison.
- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Administrateur	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'administrateur recherche et choisit la musique à supprimer.		1.Page Musiques
	2. Le système affiche les détails de la musique et propose l'option de supprimer le contenu.	2.Page Suppression
3. L'administrateur confirme la suppression		3.Page Confirmation
	4. Le système supprime la musique de la base de données et avertit l'administrateur du succès de l'opération.	
	5. Le système informe l'artiste de la suppression de sa musique	

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : Annulation.**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal.
 2. L'administrateur annule la suppression.
 3. Retour à l'étape 2.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Musique non trouvée ou déjà supprimée.**
 1. Point de départ : Étape 1 de l'enchaînement nominal.
 2. L'administrateur tente de sélectionner une musique qui n'existe pas ou plus.
 3. Le système affiche un message "Musique non trouvée ou déjà supprimée."

Cas d'Utilisation : Supprimer une musique

Description Réelle

- **Titre** : Supprimer une musique (par Artiste)
- **Acteurs** : Artiste (principal)
- **Résumé** : L'artiste supprime une musique qu'il a publiée.
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Julian
 - Version : 1

Enchaînements

- **Préconditions** :
 - L'artiste est connecté.
 - L'artiste a publié au moins une musique.
- **Postconditions** :
 - La musique est supprimée du profil de l'artiste et de la plateforme.
- **Enchaînement Nominal** :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'artiste choisit la musique à supprimer depuis sa liste de musiques publiées.		1.Page Musiques
	2. Le système lui propose les options de gestion pour cette musique, y compris "Supprimer".	2.Page Musique
3. L'artiste choisit de la supprimer.		2.Page Musique
	4. Le système demande confirmation de la suppression.	3.Page Confirmation
5. L'artiste confirme.		
	6. Le système retire la musique du profil de l'artiste et de la base de données.	
	7. Le système confirme la suppression.	

- **Enchaînements Alternatifs** :
 - **A1 : Ne confirme pas.**
 - Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 - L'artiste clique sur annuler.
 - Retour à l'étape 2.

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Musique sélectionnée n'appartient pas à l'artiste ou est introuvable.**
 1. Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 2. L'artiste tente d'agir sur une musique qui ne lui appartient pas ou qui a été supprimée par un autre moyen.
 3. Le système affiche un message "Musique introuvable ou action non autorisée."
-

Cas d'Utilisation : Interagir avec musique

Description Réelle

- **Titre :** Interagir avec musique
- **Acteurs :** Auditeur (principal)
- **Résumé :** L'auditeur interagit avec la musique en l'aimant ou en la mettant dans l'une de ses playlists.
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 - Création : 08/04/2025
 - Modifiée le : 22/05/2025
 - Responsable : Lucas
 - Version : 1

Enchaînements

- **Préconditions :**
 - L'auditeur s'est identifié sur le site.
- **Postconditions :**
 - (Si "aimer") La musique est marquée comme "aimée" par l'auditeur et ajoutée à sa bibliothèque de musiques aimées.
 - (Si "ajouter à playlist") La musique est ajoutée à la playlist sélectionnée par l'auditeur.
- **Enchaînement Nominal (Ajouter à une playlist) :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Auditeur	Système : SoundRise	Maquettes
1. L'auditeur demande d'interagir avec la musique		1.Page Musique
	2. Le système lui propose les options : "Aimer" et "Ajouter à une playlist".	2.Page Musique
3. L'auditeur choisit "Ajouter à une playlist".		3.Page Ajout Playlist

	4. Le système affiche la liste des playlists de l'auditeur et l'option créer une nouvelle playlist.	3.Page Ajout Playlist (1)
5. L'auditeur choisit la ou les playlist en les cochant.		3.Page Ajout Playlist (2)
	6. Le système ajoute la musique dans la playlist souhaitée et informe l'auditeur de l'ajout.	4.Page Playlist

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : Aimer la musique.**
 1. Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur choisit d'aimer la musique.
 3. Le système ajoute la musique à la bibliothèque de musiques aimées de l'auditeur et met à jour l'icône "Aimer" pour refléter cet état.
 4. Le système en informe l'auditeur
- **A2 : Créer une nouvelle playlist lors de l'ajout.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur choisit l'option "Créer une nouvelle playlist".
 3. Le système demande le nom de la nouvelle playlist
 4. L'auditeur saisit le nom et valide.
 5. Le système crée la playlist et y ajoute la musique.
 6. Le système informe l'auditeur de la création et de l'ajout.
- **A3 : Retirer un "J'aime" (Ne plus aimer).**
 1. Point de départ : La musique est déjà aimée par l'auditeur.
 2. L'auditeur clique à nouveau sur l'icône "Aimer".
 3. Le système retire la musique de la bibliothèque des musiques aimées et met à jour l'icône.
 4. Le système informe l'auditeur.
- **A4 : Retirer une musique d'une playlist.**
 1. Point de départ : L'auditeur visualise une playlist contenant la musique.
 2. L'auditeur décoche la playlist.
 3. Le système retire la musique de la playlist et informe l'auditeur.

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs car ce scénario ne demande que des interactions simples.

Cas d'Utilisation : S'identifier

- **Description Réelle**

- **Titre :** S'identifier
- **Acteurs :** Visiteur (principal)
- **Résumé :** Permet à un visiteur possédant déjà un compte de se connecter à la plateforme SoundRise pour accéder à son espace personnalisé et à ses fonctionnalités.
- **Fiche :** Description Réelle

- **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Lucas
 4. Version : 2.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. Le visiteur possède un compte SoundRise valide (email/nom d'utilisateur et mot de passe).
 2. Le visiteur se trouve sur une page de SoundRise proposant un lien ou un formulaire de connexion.
 - **Postconditions :**
 1. Le visiteur est authentifié et connecté à son compte SoundRise.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Visiteur	Système : Soundrise	Maquettes
1. Le visiteur clique sur le bouton "Se connecter" ou "S'identifier"		1.Page d'Accueil
	2. Le système affiche un formulaire de connexion demandant l'adresse email et le mot de passe.	2.Page Connexion
3. Le visiteur saisit son adresse email et son mot de passe dans les champs appropriés.		2.Page Connexion (1)
4. Le visiteur clique sur le bouton "Se connecter".		2.Page Connexion (1)
	5. Le système vérifie les informations d'identification par rapport à sa base de données.	

	6. Le système authentifie l'utilisateur, crée une session, et redirige l'utilisateur vers la page d'accueil	1. Page d'Accueil
--	---	--------------------------

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Identifiants incorrects (email ou mot de passe erroné).**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système ne trouve pas de correspondance pour la combinaison email/mot de passe fournie.
 3. Le système affiche un message d'erreur "email ou mot de passe incorrect".
 4. Retour à l'étape 3
 - **E2 : Le visiteur clique sur "Mot de passe oublié?".**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal.
 2. Le visiteur clique sur "Mot de passe oublié?".
 3. Le système envoie un mail de réinitialisation de mot de passe à l'adresse mail fournie.

Cas d'Utilisation : Créer un compte utilisateur

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Créer un compte utilisateur
 - **Acteurs :** Visiteur (principal)
 - **Résumé :** Permet à un nouveau visiteur de s'inscrire sur SoundRise en fournissant les informations nécessaires et en choisissant son type de profil (Auditeur ou Artiste).
 - **Fiche :** Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Crédation : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Peyo
 4. Version : 3.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. Le visiteur ne possède pas de compte SoundRise existant avec l'adresse email qu'il souhaite utiliser.
 - **Postconditions :**
 1. Un nouveau compte utilisateur est créé et enregistré dans le système.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Visiteur	Système : Soundrise	Maquettes
--------------------------	----------------------------	------------------

1. Le visiteur clique sur le bouton "S'inscrire"		1. Page d'accueil
	2. Le système affiche le formulaire d'inscription.	2. Page d'inscription
3. Le visiteur remplit tous les champs requis du formulaire		2. Page d'inscription
4. Le visiteur clique sur le bouton "S'inscrire".		2. Page d'inscription
	5. Le système valide les données saisies	2. Page d'inscription
	6. Le système envoie un mail de vérification par le mail fourni	3. Page de validation
	7. Si toutes les validations sont réussies, le système crée le nouveau compte utilisateur, connecte automatiquement l'utilisateur, et le redirige vers la page de bienvenue.	4. Page d'accueil (connecté)

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

- **E1 : Données de formulaire invalides ou manquantes.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système détecte des erreurs dans les données saisies
 3. Le système affiche des messages d'erreur spécifiques à côté des champs concernés.
 4. Retour à l'étape 3
- **E2 : Adresse email déjà utilisée.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système détecte que l'adresse email fournie est déjà associée à un compte existant.
 3. Le système affiche un message "Cette adresse email est déjà utilisée.
Si vous avez déjà un compte, veuillez vous connecter."
 4. Retour à l'étape 3
- **E3 : Mail pas vérifié.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.

-
2. Le visiteur n'a pas vérifié son adresse mail en cliquant sur le lien du mail de vérification
 3. Retour à l'étape 1
-

Cas d'Utilisation : Écouter une musique

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Écouter une musique
 - **Acteurs :** Auditeur (principal)
 - **Résumé :** Permet à un auditeur authentifié de sélectionner et de lancer la lecture d'une musique disponible sur la plateforme SoundRise.
 - **Fiche :** Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Christopher
 4. Version : 2.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 2. La musique que l'auditeur souhaite écouter est disponible sur la plateforme et accessible à l'auditeur.
 - **Postconditions :**
 1. La musique sélectionnée est en cours de lecture dans le lecteur audio de SoundRise.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :
-

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur navigue sur la plateforme et identifie une musique qu'il souhaite écouter.		1. Page ma musique
2. L'auditeur clique sur le bouton "Play" associé à la musique.		2. Page Ecouter une musique
	3. Le système charge le fichier audio de la musique sélectionnée dans le lecteur audio intégré.	2. Page Ecouter une musique

	4. Le système démarre la lecture de la musique.	2. Page Ecouter une musique
	5. Le système affiche l'interface du lecteur avec les informations de la musique en cours et les contrôles de lecture.	2. Page Ecouter une musique
6. L'auditeur peut interagir avec les contrôles de lecture		2. Page Ecouter une musique

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'auditeur met la lecture en pause.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système interrompt la lecture de la musique. L'interface du lecteur indique l'état "en pause".
 - **A2 : L'auditeur passe à la musique suivante ou précédente.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système arrête la lecture de la musique en cours et joue la musique suivante/précédente de la file d'attente ou de la playlist.
-

Cas d'Utilisation : Modifier les informations du compte

- **Description Réelle**
 - **Titre** : Modifier les informations du compte
 - **Acteurs** : Auditeur (principal)
 - **Résumé** : Permet à un auditeur connecté de mettre à jour les informations personnelles de son profil SoundRise
 - **Fiche** : Description Réelle
 - **Métadonnées** :
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Julian
 4. Version : 3.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions** :
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 - **Postconditions** :
 1. Les informations du compte de l'auditeur sont mises à jour dans la base de données du système.
 2. Si l'email est modifié, une procédure de vérification du nouvel email peut être initiée.
 3. Si le mot de passe est modifié, l'ancien mot de passe n'est plus valide.
- **Enchaînement Nominal** :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur accède à la section "Profil".		1.Page d'accueil
2. L'auditeur accède directement à un formulaire d'édition.		2.Page Profil
	3. Le système affiche un formulaire pré-rempli avec les informations actuelles du compte modifiables	2.Page Profil (1)
4. L'auditeur modifie les informations souhaitées dans le formulaire.		2.Page Profil (1)
5.L'auditeur clique sur le bouton "Enregistrer les modifications".		2.Page Profil (1)
	6. Le système valide les nouvelles données	2.Page Profil
	7. Si les validations sont réussies, le système met à jour les informations du compte dans la base de données	2.Page Profil

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : L'auditeur change son mot de passe.**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal.
 2. Le formulaire propose des champs pour "Mot de passe actuel", "Nouveau mot de passe", et "Confirmer le nouveau mot de passe".
 3. L'auditeur remplit ces champs .
 4. Lors de la validation, le système vérifie que l'ancien mot de passe est correct et que les nouveaux mots de passe correspondent et respectent les critères de complexité.
 5. Retour à l'étape 8.
- **A2 : L'auditeur annule les modifications.**
 1. Point de départ : Etape 5 de l'enchaînement nominal.

- 2. L'auditeur clique sur un bouton "Annuler" .
 - 3. Le système ne sauvegarde aucune des modifications apportées. Les informations du compte restent inchangées.
 - **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Données invalides ou manquantes lors de la soumission.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système détecte une erreur dans les données modifiées (ex: format d'email invalide, nouveau mot de passe trop faible, champ obligatoire laissé vide après modification).
 3. Le système affiche des messages d'erreur spécifiques à côté des champs concernés.
 4. Retour à l'étape 4.
 - **E2 : Ancien mot de passe incorrect (lors du changement de mot de passe - voir A1).**
 1. Point de départ : Étape A1.4.
 2. Le système détecte que l'ancien mot de passe fourni par l'auditeur est incorrect.
 3. Retour à l'étape A1.3.
-

Cas d'Utilisation : Supprimer le compte

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Supprimer le compte
 - **Acteurs :** Auditeur (principal)
 - **Résumé :** Permet à un auditeur connecté de demander la suppression définitive de son compte SoundRise et des données associées.
 - **Fiche :** Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Lucas
 4. Version : 1.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 - **Postconditions :**
 1. Le compte de l'auditeur et ses données personnelles associées sont supprimés de manière irréversible du système .
 2. L'auditeur est déconnecté.
 3. L'auditeur ne peut plus se connecter avec ses anciens identifiants.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur accède à la section "Profil".		1. Page d'accueil

2. L'auditeur sélectionne l'option "Supprimer le compte".		2.Page Profil
	3. Le système affiche un message d'avertissement expliquant les conséquences de la suppression et demande une confirmation en entrant le mot de passe	3.Page Suppression de compte
4. L'auditeur fournit la confirmation requise et clique sur le bouton "Supprimer".		3.Page Suppression de compte
	5. Le système vérifie la validité de la confirmation.	
	6. Le système procède à la suppression du compte et des données associées.	
	7. Le système déconnecte automatiquement l'auditeur	4.Page d'accueil

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : L'auditeur annule la procédure de suppression.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal
 2. L'auditeur clique sur un bouton "Annuler".
 3. Le système interrompt la procédure de suppression. Le compte de l'auditeur reste actif et inchangé.
 4. Retour à l'étape 1
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Confirmation de suppression incorrecte.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur saisit un mot de passe incorrect.
 3. Retour à l'étape 4

Cas d'Utilisation : Rechercher Musique et Artiste

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Recherché Musique et Artiste
 - **Acteurs :** Auditeur (principal)

- **Résumé** : Permet à un auditeur d'utiliser la fonction de recherche de SoundRise pour trouver des musiques, des artistes
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 26/05/2025
 3. Responsable : Lucas
 4. Version : 3.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions** :
 1. L'auditeur est sur une page de l'application SoundRise disposant d'une fonction de recherche.
 - **Postconditions** :
 1. Une liste de résultats correspondant aux mots-clés est affichée.
- **Enchaînement Nominal** :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

 -

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur clique sur la loupe pour faire une recherche		1.Page d'accueil
	2. Le système affiche la page des recherches	2.Page de Recherche
3. L'auditeur saisit un ou plusieurs mots-clés et valide.		2.Page de Recherche
	4. Le système interroge sa base de données et son index de recherche avec les mots-clés fournis.	
	5. Le système affiche une page de résultats, listant les musiques, artistes qui correspondent aux critères.	3.Page de résultats
6. L'auditeur peut interagir avec les résultats		3.Page de résultats

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

- **E1 : Aucun résultat trouvé.**

1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal.
2. Le système ne trouve aucune correspondance pertinente pour les mots-clés saisis.

Cette erreur n'a pas été modélisée car elle n'affiche pas de message juste une liste vide.

Cas d'Utilisation : Voter un battle

- **Description Réelle**

- **Titre :** Voter un battle
- **Acteurs :** Auditeur (principal)
- **Résumé :** Permet à un auditeur connecté de voter pour l'un des participants (artistes) lors d'un battle de musique en cours.
- **Fiche :** Description Réelle CU018
- **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Peyo
 4. Version : 1.0

- **Enchaînements**

- **Préconditions :**

1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
2. Une battle est actuellement en cours et ouverte aux votes.

- **Postconditions :**

1. Le vote de l'auditeur est enregistré pour le participant choisi dans le battle.
2. L'auditeur ne peut plus voter pour ce battle.
3. L'interface utilisateur est mise à jour pour indiquer que l'auditeur a voté et pour qui.

- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

-

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur accède à la page "Découvrir".		1.Page d'accueil
	2. Le système affiche les informations de la page	2.Page Découvrir
3. L'auditeur clique sur "voir la battle".		2.Page Découvrir

	4. Le système affiche les deux concurrents et les titres qu'il peut écouter.	3.Page de Battle
5. L'auditeur écoute les musiques des participants au battle		3.Page de Battle
6. L'auditeur choisit l'artiste/la musique pour lequel/laquelle il souhaite voter.		3.Page de Battle
7. L'auditeur clique sur le bouton "Voter pour l'artiste.." associé au participant/à la musique de son choix.		3.Page de Battle
	8. Le système enregistre le vote de l'auditeur pour le participant sélectionné.	3.Page de Battle
	9. Le système met à jour l'interface pour indiquer que le vote a été pris en compte.	3.Page de Battle (1)

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs ou enchaînement alternatifs car ce scénario ne demande que des interactions simples et nous partons du principe qu'un vote est définitif et ne peut pas être annulé.

Cas d'Utilisation : Consulter classement

Description Réelle

- **Titre :** Consulter classement/favoris
- **Acteurs :** Auditeur (principal)
- **Résumé :** Permet à un auditeur connecté de consulter le classement des artistes de la plateforme
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025

2. Modifiée le : 28/05/2025
3. Responsable : Julian
4. Version : 3.0

- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 - **Postconditions :**
 1. L'auditeur a visualisé le classement des artistes.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :
-

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur clique sur le bouton “Classement”.		1.Page Découvrir
	2. Le système affiche le classement des artistes sur la plateforme	2.Page Classement
3. L'auditeur peut interagir avec les éléments du classement.		

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs ou enchaînement alternatifs car ce scénario ne demande que des interactions simples.

Cas d'Utilisation : Créer une playlist

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Créer une playlist
 - **Acteurs :** Auditeur (principal)
 - **Résumé :** Permet à un auditeur connecté de créer une nouvelle playlist personnelle pour y organiser des musiques.
 - **Fiche :** Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Crédit : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Lucas
 4. Version : 2.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 - **Postconditions :**
 1. Une nouvelle playlist est créée et associée au compte de l'auditeur.

2. La playlist est visible dans la section "Mes Playlists" de l'auditeur.

- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant : L'auditeur accède à la section de gestion de ses playlists "Ma Musique" et sélectionne l'option "Créer une playlist".

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1.L'auditeur accède à la section de gestion de ses playlists		1.Page Ma Musique
2. L'auditeur sélectionne l'option "Créer une playlist"		1.Page Ma Musique
	3. Le système affiche un formulaire demandant pour la nouvelle playlist.	2.Page Création de Playlist
4. L'auditeur saisit le nom souhaité pour la playlist et remplit éventuellement les autres informations.		2.Page Création de Playlist
5. L'auditeur valide la création de la playlist		2.Page Création de Playlist
	6. Le système crée la nouvelle playlist dans la base de données, l'associe à l'auditeur.	
	7. Le système redirige l'auditeur vers la page de la nouvelle playlist (vide) et met à jour la liste de ses playlists.	3.Page Playlist

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : Créer une playlist à partir d'une musique.**

1. Point de départ : L'auditeur est sur la page d'une musique

2. L'auditeur choisit l'option "Ajouter dans une playlist" puis "Créer une playlist".
 3. Le système demande le nom de la nouvelle playlist .
 4. L'auditeur saisit le nom et valide .
 5. Après la création de la playlist, le système ajoute automatiquement la musique initiale à cette nouvelle playlist.
 6. Le système confirme la création et l'ajout de la musique.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Nom de playlist invalide ou manquant.**
 1. Point de départ : Étape 5 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur n'a pas saisi de nom pour la playlist.
 3. Retour à l'étape 3.

Pas modélisé

Cas d'Utilisation : Écouter une playlist

- **Description Réelle**
 - **Titre** : Écouter une playlist
 - **Acteurs** : Auditeur (principal)
 - **Résumé** : Permet à un auditeur connecté de lancer la lecture d'une de ses playlists personnelles ou d'une playlist publique créée par un autre utilisateur.
 - **Fiche** : Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Lucas
 4. Version : 2.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 2. La playlist existe, est accessible à l'auditeur.
 3. La playlist contient au moins une musique accessible à l'auditeur.
 - **Postconditions :**
 1. La première musique (ou la musique sélectionnée) de la playlist est en cours de lecture.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur sélectionne une playlist.		1.Page Ma Musique

	2. Le système affiche la page de la playlist, listant les musiques qu'elle contient et des options de lecture.	2.Page Playlist
3. L'auditeur clique sur le bouton de lecture ou clique directement sur une musique spécifique dans la liste des pistes de la playlist.		2.Page Playlist
.	4. Le système charge la musique sélectionnée (ou la première de la playlist) dans le lecteur audio.	
	5. Le système prépare la file d'attente de lecture avec les musiques suivantes de la playlist.	
6. L'auditeur peut utiliser les contrôles du lecteur pour naviguer dans la lecture de la playlist.		3.Page Playlist (1)

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : Activer le mode de répétition pour la playlist ou une musique.**
 1. Point de départ : Etape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur sélectionne l'option de répétition.
 3. Le système ajuste le comportement de la file d'attente en conséquence.
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : La playlist est vide.**
 1. Point de départ : Étape 3 de l'enchaînement nominal.
 2. L'auditeur tente de lire une playlist qui ne contient aucune musique.
 3. Le système affiche un message . La lecture ne démarre pas.

Pas modélisé

Cas d'Utilisation : Supprimer une playlist

- **Description Réelle**

- **Titre** : Supprimer une playlist
- **Acteurs** : Auditeur (principal)
- **Résumé** : Permet à un auditeur connecté de supprimer définitivement l'une de ses playlists personnelles.
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Peyo
 4. Version : 3.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions** :
 1. L'auditeur est connecté au système SoundRise.
 2. L'auditeur est le propriétaire de la playlist qu'il souhaite supprimer.
 - **Postconditions** :
 1. La playlist sélectionnée est supprimée de la liste des playlists de l'auditeur et du système.
- **Enchaînement Nominal** :

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Auditeur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'auditeur accède à la section de gestion de ses playlists		1.Page Ma Musique
	2. Le système affiche la page de la playlist, listant les musiques qu'elle contient et des options de lecture.	2.Page Playlists
3. L'auditeur sélectionne la playlist qu'il veut supprimer		2.Page Playlists
.4. L'auditeur sélectionne l'option "Supprimer la playlist".		2.Page Playlists
	5. Le système affiche un message de confirmation demandant à l'auditeur de valider son choix.	3.Page Confirmation

6. L'auditeur confirme la suppression		3.Page Confirmation
	7.Le système supprime la playlist de la base de données et la retire de la liste des playlists de l'auditeur.	
	8.Le système met à jour l'affichage de la liste des playlists.	2.Page Playlists

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : L'auditeur annule la suppression.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal, avant la confirmation finale.
 2. L'auditeur clique sur un bouton "Annuler".
 3. Le système interrompt la procédure de suppression. La playlist reste inchangée. L'auditeur est redirigé vers la page précédente

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs car ce scénario ne demande que des interactions simples.

Cas d'Utilisation : Publier Musique

- **Description Réelle**

- **Titre :** Publier Musique
- **Acteurs :** Artiste (principal)
- **Résumé :** Permet à un artiste de téléverser une nouvelle musique et ses métadonnées associées pour la rendre disponible sur la plateforme SoundRise.
- **Fiche :** Description Réelle
- **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Christopher
 4. Version : 2.0

- **Enchaînements**

- **Préconditions :**

- **Préconditions :**
 1. L'artiste est connecté à son compte Artiste sur SoundRise.
 2. L'artiste dispose du fichier audio de la musique à publier dans un format compatible.
 3. L'artiste possède les droits légaux nécessaires pour publier et diffuser cette musique.

- **Postconditions :**

- **Postconditions :**
 1. Le fichier audio de la musique est téléchargé avec succès sur les serveurs de SoundRise.

2. Les métadonnées de la musique sont enregistrées dans la base de données.
3. La musique est disponible à l'écoute sur la plateforme.
4. La musique apparaît dans le catalogue de l'artiste.

- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'artiste sélectionne l'option "Publier"		1.Page D'accueil
	2. Le système affiche un formulaire de publication de musique	2.Page Publication
3. L'artiste sélectionne le fichier audio depuis son appareil et lance son téléchargement.		2.Page Publication (1)
4. l'artiste remplit les informations nécessaires à la publication et si il le souhaite celles non obligatoire.		3.Page Publication (2)
5. L'artiste soumet le formulaire.		4.Page Publication (2)
	6. Le système valide le fichier audio	
	7. Le système demande confirmation à l'artiste	5.Page Confirmation
8. L'artiste confirme en appuyant sur le bouton confirmer	.	5.Page Confirmation
	9.le système enregistre la musique et ses métadonnées. Le système peut effectuer des traitements supplémentaires sur le fichier audio	

	10. Le système rend la musique disponible sur la plateforme	
	11. Le système affiche la musique une fois publier.	6.Page Musique

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 :L'artiste annule la publication**
 1. Point de départ : Etape 8 de l'enchaînement nominal.
 2. L'artiste annule en cliquant sur le bouton annuler
 3. Retour à l'étape 1 .

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

- **E1 : Le format n'est pas bon.**
 1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système ne valide pas le fichier audio .
 3. Le système affiche un message . La publication est annulée .

Cas d'Utilisation : Proposer collaboration

- **Description Réelle**

- **Titre** : Proposer collaboration
- **Acteurs** : Artiste (principal)
- **Résumé** : Permet à un artiste d'envoyer une proposition de collaboration musicale à un autre utilisateur enregistré sur SoundRise.
- **Fiche** : Description Réelle
- **Métadonnées** :
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Peyo
 4. Version : 3.0

- **Enchaînements**

- **Préconditions** :
 1. L'artiste est connecté à son compte Artiste.
 2. L'artiste destinataire de la proposition possède un compte sur SoundRise.
- **Postconditions** :
 1. Une notification de proposition de collaboration est envoyée à l'artiste destinataire.

- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'artiste initiateur identifie un autre artiste avec lequel il souhaite collaborer .		1.Page Artiste

2. L'artiste initiateur clique sur un bouton "Collaborer" sur le profil de l'autre artiste.		1.Page Artiste
	3. Le système affiche un formulaire permettant à l'artiste initiateur de rédiger un message personnalisé non obligatoire pour accompagner sa proposition.	2.Page Demande
4. L'artiste envoie sa proposition en validant le formulaire		2.Page Demande
	5. Le système enregistre la proposition de collaboration, l'associant aux deux artistes.	
	6. Le système envoie une notification à l'artiste destinataire l'informant de la nouvelle proposition.	
	7. Le système affiche un message de confirmation à l'artiste initiateur.	3.Page Notifications

- **Enchaînements Alternatifs :**
 - **A1 : Annule la collaboration.**
 1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal.
 2. L'artiste appuie sur le bouton "annuler".
 3. Retour à l'étape 2
- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**
 - **E1 : Artiste destinataire n'accepte pas les propositions de collaboration.**
 1. Point de départ : Étape 2 de l'enchaînement nominal.
 2. Le système vérifie les préférences de l'artiste destinataire et constate qu'il a désactivé la réception de propositions.

Cas d'Utilisation : Collaborer entre utilisateurs

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Collaborer entre utilisateurs
 - **Acteurs :** Artiste (principal)
 - **Résumé :** Permet à des artistes qui ont mutuellement accepté une proposition de collaboration.
 - **Fiche :** Description Réelle
 - **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025

2. Modifiée le : 28/05/2025
3. Responsable : Christopher
4. Version : 2.0

- **Enchaînements**

- **Préconditions :**

1. Au moins deux artistes ont accepté une proposition de collaboration.
2. Un espace de collaboration dédié au projet a été créé ou est accessible aux artistes concernés.
3. Les artistes collaborateurs sont connectés à SoundRise.

- **Postconditions :**

1. Les artistes ont pu échanger des informations, des messages relatifs au projet de collaboration.

- **Enchaînement Nominal (Échange de messages) :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

-

Acteur : Artiste	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'artiste A clique sur un bouton "Collaborer" sur le profil de l'autre artiste.		1.Page artiste
	2. Le système affiche l'espace de collaboration dédié, qui est une messagerie pour le projet.	2.Page collaboration
3. L'Artiste A souhaite envoyer un message à l'Artiste B (l'autre collaborateur). Il saisit son message dans la messagerie du projet et l'envoie.		2.Page Collaboration
	4. Le système enregistre le message et notifie l'Artiste B du nouveau message.	3.Page Notification
5. L'Artiste B se connecte, accède à l'espace de collaboration, lit le message envoyé par l'Artiste A.	.	2.Page Collaboration

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : Accepter ou Refuser une proposition de collaboration (côté destinataire).**

- Point de départ : Un artiste a reçu une proposition de collaboration .
 - L'artiste destinataire consulte la proposition.
 - L'artiste destinataire choisit "Accepter la demande" ou "Refuser la demande".
 - Si "Accepter la demande" : Le système met à jour le statut de la collaboration à "Acceptée", crée l'espace de collaboration si nécessaire, et notifie l'artiste initiateur.
 - Si "Refuser la demande" : Le système met à jour le statut à "Refusée" et notifie l'artiste initiateur. L'espace de collaboration n'est pas créé
- A4 : Mettre fin à une collaboration ou quitter un projet.**
 - Point de départ : La collaboration est en cours.
 - Un artiste décide de mettre fin à la collaboration ou de quitter le projet.
 - L'artiste sélectionne une option "Mettre fin à la collaboration".
 - Le système demande confirmation, informe les autres collaborateurs.
 - Le système supprime la messagerie.

Pas modélisé

Cas d'Utilisation : Modifier Musique

- Description Réelle**
 - Titre :** Modifier Musique
 - Acteurs :** Artiste (principal)
 - Résumé :** Permet à un artiste de modifier les informations (métadonnées, image de pochette, etc.) d'une musique qu'il a précédemment publiée sur SoundRise.
 - Fiche :** Description Réelle CU026
 - Métadonnées :**
 - Création : 09/04/2025
 - Modifiée le : 28/05/2025
 - Responsable : Peyo
 - Version : 2.0
- Enchaînements**
 - Préconditions :**
 - L'artiste est connecté à son compte Artiste.
 - La musique à modifier a été publiée par cet artiste et est présente dans son catalogue.
 - Postconditions :**
 - Les métadonnées de la musique (titre, genre, pochette, description, etc.) sont mises à jour sur la plateforme SoundRise.
 - Les modifications sont visibles publiquement.
- Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

Acteur : Artiste	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'artiste accède à la liste de ses musiques publiées		1. Page Profil

2. L'artiste sélectionne la musique qu'il souhaite modifier		1.Page Profil
3. L'Artiste clique sur le bouton modifier la musique		2.Page Musique
	4. Le système affiche un formulaire pré-rempli avec les informations actuelles de la musique	3.Page Musique (1)
5. L'artiste modifie les informations souhaitées dans le formulaire.	.	3.Page Musique (1)
6. L'artiste clique sur le bouton "Enregistrer les modifications".		3.Page Musique (1)
	7. Le système valide les nouvelles données saisies.	
	8. Le système met à jour les informations de la musique dans la base de données.	

- **Enchaînements Alternatifs :**

- **A1 : L'artiste annule les modifications avant de sauvegarder.**

1. Point de départ : Étape 4 de l'enchaînement nominal, après avoir effectué des changements mais avant de cliquer sur "Enregistrer les modifications".
2. L'artiste clique sur un bouton "Annuler les modifications" ou quitte le formulaire de modification.
3. Le système ne sauvegarde aucune des modifications. Les informations de la musique restent inchangées.

- **Enchaînements d'Erreurs / Exceptionnels :**

- **E1 : Données invalides ou manquantes lors de la soumission.**

1. Point de départ : Étape 6 de l'enchaînement nominal.
2. Le système détecte que des champs obligatoires ont été vidés ou que des données saisies sont invalides.
3. Le système affiche des messages d'erreur spécifiques à côté des champs concernés.
4. Retour à l'étape 4

Cas d'Utilisation : Gérer un compte utilisateur

- **Description Réelle**
 - **Titre :** Gérer un compte utilisateur
 - **Acteurs :** Administrateur (principal)
 - **Résumé :** Permet à un administrateur de SoundRise d'effectuer diverses actions de gestion sur les comptes des utilisateurs (Auditeurs, Artistes), telles que visualiser les détails, suspendre, réactiver, ou supprimer un compte.
 - **Fiche :** Description Réelle CU027
 - **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Peyo
 4. Version : 2.0
- **Enchaînements**
 - **Préconditions :**
 1. L'administrateur est connecté à SoundRise.
 - **Postconditions :**
 1. Le statut ou les informations du compte utilisateur ciblé sont modifiés dans le système conformément à l'action effectuée par l'administrateur.
- **Enchaînement Nominal :**
L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :
 -

Acteur : Administrateur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'administrateur recherche et sélectionne le compte utilisateur spécifique qu'il souhaite gérer.		1.Page Utilisateur
2. L'administrateur choisit l'action "Supprimer le compte".		1.Page Utilisateur
	3. Le système demande une confirmation de l'action de suppression.	2.Page Confirmation
4. L'administrateur confirme la suppression.		2.Page Confirmation
	.5. Le système supprime le compte utilisateur dans la base de données. En conséquence, l'utilisateur concerné ne pourra plus se connecter à son compte.	

- **Enchaînements Alternatifs**

- **A1 : L'administrateur annule l'action avant confirmation.**
 1. Point de départ : Étape 7 de l'enchaînement nominal
 2. L'administrateur choisit d'annuler l'action au lieu de la confirmer.
 3. Le système interrompt l'action. Aucune modification n'est apportée au compte.

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs car ce scénario ne demande que des interactions simples.

Cas d'Utilisation : Gérer une musique

- **Description Réelle**

- **Titre :** Gérer une musique
- **Acteurs :** Administrateur (principal)
- **Résumé :** Permet à un administrateur de SoundRise de supprimer une musique de la plateforme.
- **Fiche :** Description Réelle CU028
- **Métadonnées :**
 1. Création : 09/04/2025
 2. Modifiée le : 28/05/2025
 3. Responsable : Christopher
 4. Version : 1.0

- **Enchaînements**

- **Préconditions :**

- 1. L'administrateur est connecté à SoundRise avec des droits d'administration suffisants.

- **Postconditions :**

- 1. La musique n'est plus disponible de la plateforme et supprimée de la base de données

- **Enchaînement Nominal :**

L'exécution nominale de ce cas d'utilisation s'effectuera selon le scénario suivant :

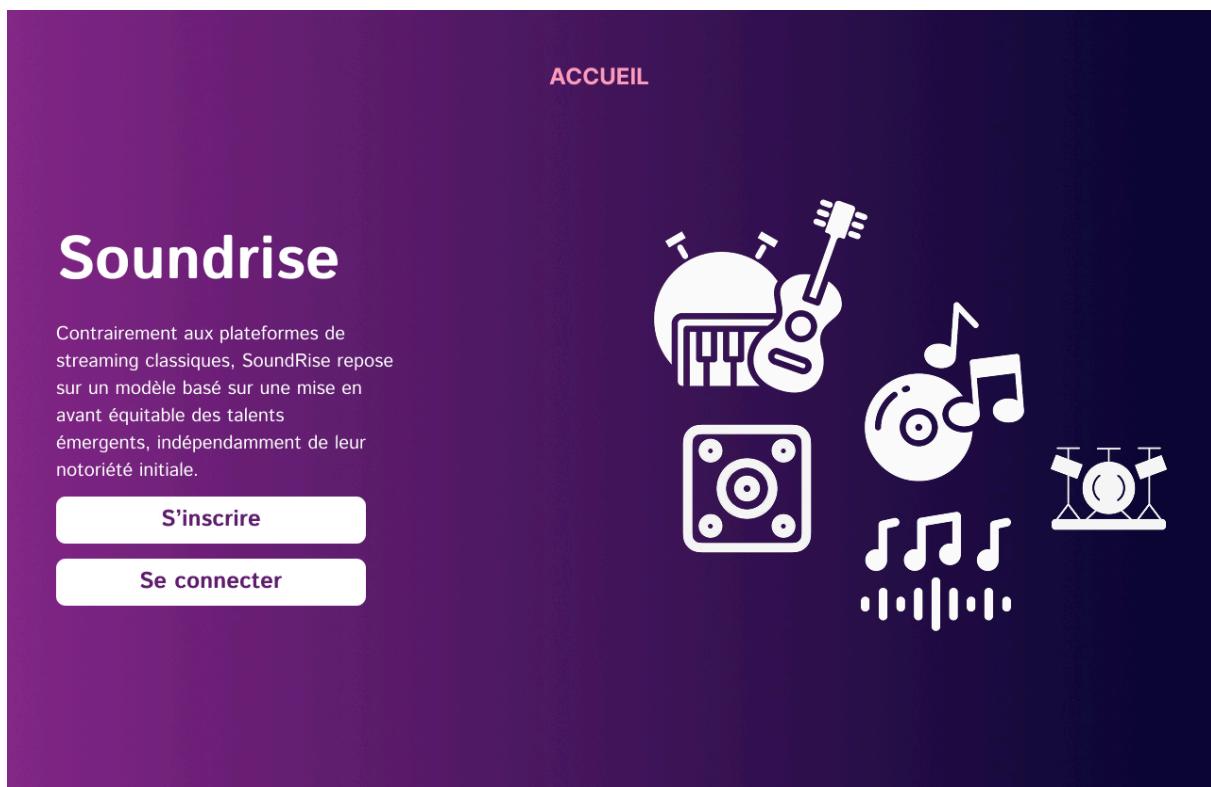
Acteur : Administrateur	Système : Soundrise	Maquettes
1. L'administrateur sélectionne une musique déjà publiée.		1.Page Musiques
2. L'administrateur choisit "Supprimer la musique".		2.Page Musique
	3. Le système demande confirmation et un motif.	3.Page Confirmation

4. L'administrateur confirme.		3.Page Confirmation
	.5. Le système supprime la musique de la plateforme et de la base de donnée.	
	6. Le système confirme la suppression à l'administrateur et notifie l'artiste.	

Nous n'avons pas représenté de cas d'erreurs car ce scénario ne demande que des interactions simples.

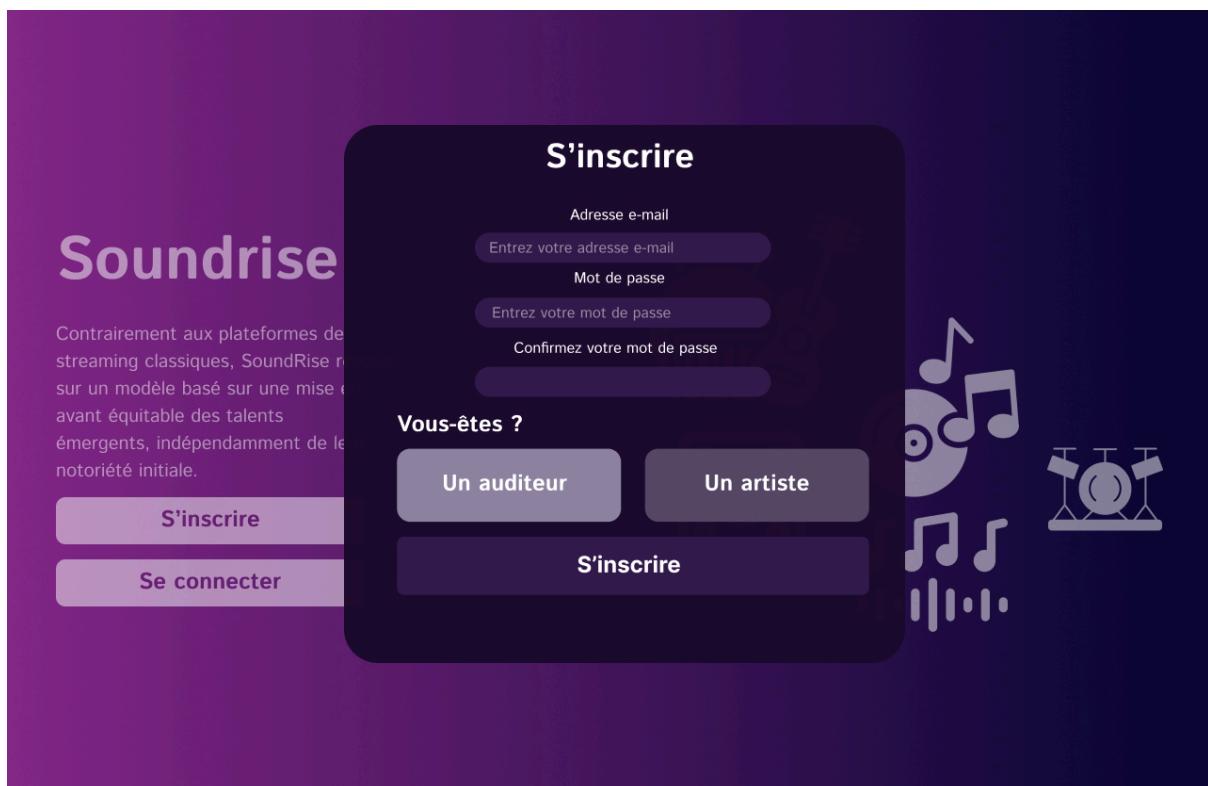
Maquettes

Page d'accueil

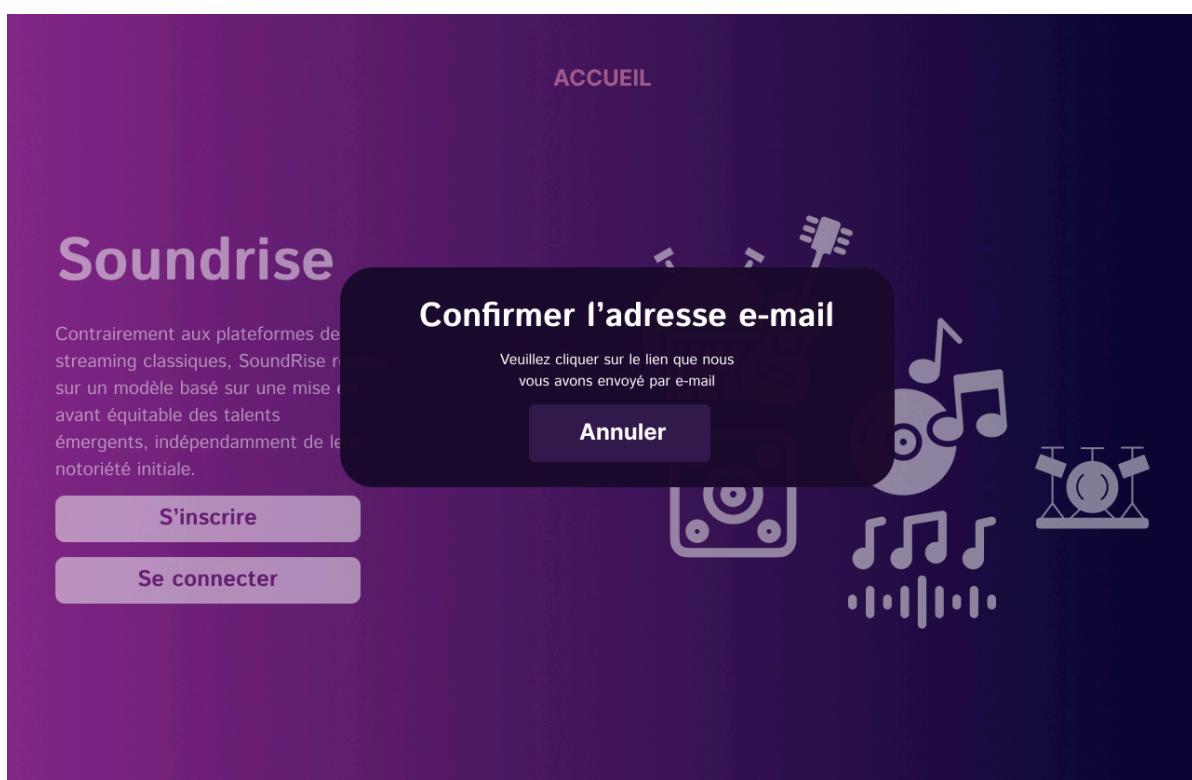


Sur la page d'accueil, l'utilisateur ne peut pas utiliser l'application et a le choix de se connecter ou de s'inscrire

Page d'inscription



Sur la page d'inscription, l'utilisateur choisit de s'inscrire en tant qu'Artiste ou Auditeur



Après s'être inscrit, l'utilisateur reçoit un mail de confirmation sur lequel il doit cliquer pour pouvoir accéder au site

Page Paramètres

The screenshot shows the 'Profil' (Profile) section of a mobile application. At the top, there are tabs for 'ACCUEIL', 'PROFIL' (which is active), 'MA MUSIQUE', and 'DÉCOUVRIR'. Below these are three buttons: 'Paramètres', 'Statistiques', and 'Supprimer le compte'. The main content area starts with a 'Statut' (Status) section stating 'Vous êtes actuellement un auditeur.' (You are currently a listener). The next section is 'Informations de profil' (Profile Information), which includes fields for 'Nom d'utilisateur' (User name) set to 'Auditeur1', 'Adresse e-mail' (Email address) set to 'adresse@mail.com', and 'Date de naissance' (Birth date) set to '01/01/2006'. Below these fields are buttons for 'Changer le nom d'utilisateur' (Change user name), 'Changer le mot de passe' (Change password), and 'Passer Premium' (Upgrade to Premium). A large purple banner at the bottom of the screen says 'S'abonner à premium' (Subscribe to Premium) with a call to action 'Souscrire à un abonnement premium pour 9.99€/mois' (Subscribe to a monthly premium subscription for 9.99€).

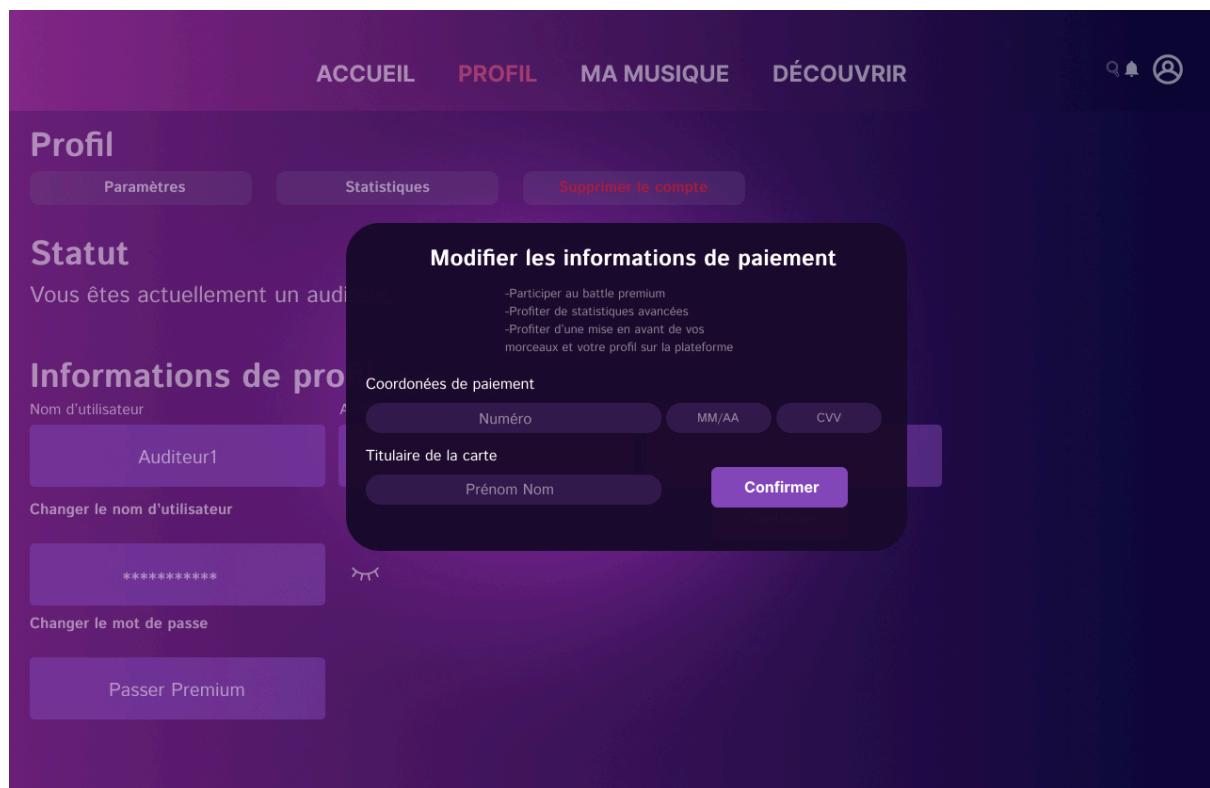
Page du profil utilisateur affichant le statut de l'abonnement, les informations personnelles modifiables et les options de gestion du compte (dont le passage à Premium).

Page Abonnement

This screenshot is identical to the previous one, showing the 'Profil' section with its various tabs and buttons. The 'Statut' section indicates the user is a listener. The 'Informations de profil' section shows the same details as before. The prominent purple banner at the bottom is also present. However, a dark gray modal window is overlaid on the right side of the screen, containing the text 'S'abonner à premium' (Subscribe to Premium) and a list of benefits: 'Participer au battle premium', 'Profiter de statistiques avancées', and 'Profiter d'une mise en avant de vos morceaux et votre profil sur la plateforme'. Below this, it says 'Souscrire à un abonnement premium pour 9.99€/mois'. The modal also includes a form for entering payment details, with fields for 'Numéro' (Card number), 'MM/AA' (Month/Year), 'CVV', 'Titulaire de la carte' (Cardholder's name), and 'Prénom Nom' (First name). A 'Souscrire' (Subscribe) button is located at the bottom right of the modal.

Fenêtre présentant les avantages de l'offre Premium et un formulaire pour saisir les coordonnées de paiement afin de souscrire.

Page Modifier les informations de paiement



Fenêtre similaire au formulaire d'abonnement, permettant de modifier les informations de paiement enregistrées.

Page Découvrir



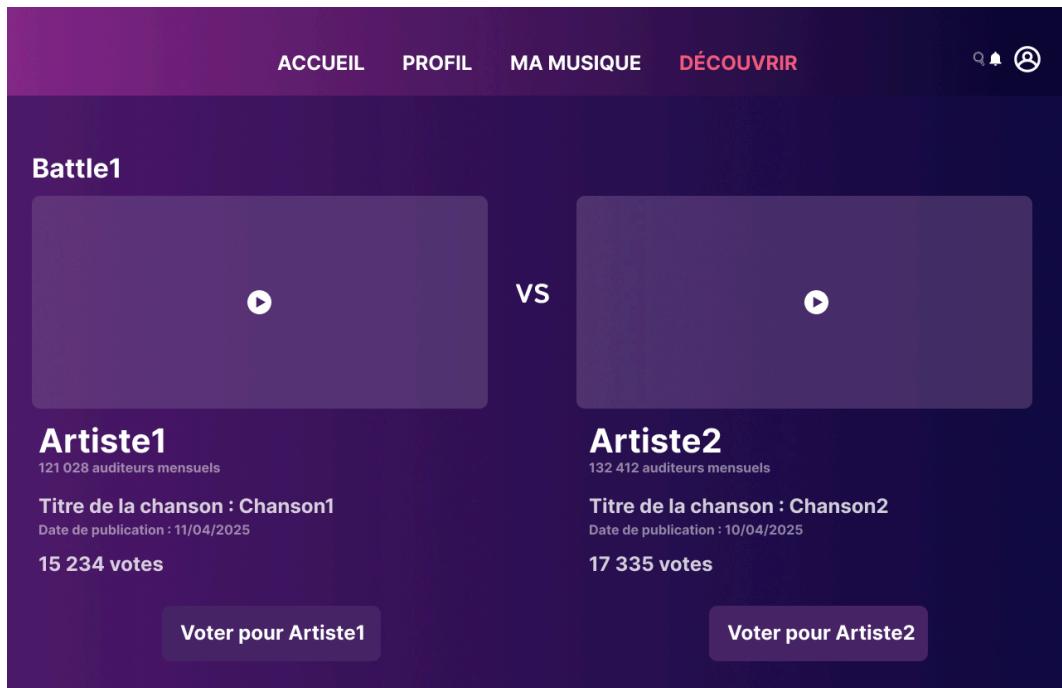
Page présentant du contenu musical varié, incluant une "Battle à l'affiche", des "Chansons Tendances" et les "Sorties de la semaine".

Page Classement



Affiche un classement des artistes de la plateforme basé sur leurs écoutes.

Page Battle



Page dédiée à une confrontation musicale entre deux artistes, présentant leurs titres, les écoutes et l'option de voter.

Page Battle (vote comptabilisé)

The screenshot shows a battle interface. At the top, there are four navigation tabs: ACCUEIL, PROFIL, MA MUSIQUE, and DÉCOUVRIR. On the right side of the header are search, notification, and user profile icons. Below the header, the title "Battle1" is displayed. The interface is divided into two main sections: "Artiste1" on the left and "Artiste2" on the right, separated by a "VS" label. Each section contains a large rectangular placeholder image with a play button icon. Below each image, the artist's name is listed: "Artiste1" and "Artiste2". Underneath each name, the monthly audience count is shown: "121 028 auditeurs mensuels" for Artiste1 and "132 412 auditeurs mensuels" for Artiste2. Each section also includes the title of the song being compared: "Titre de la chanson : Chanson1" for Artiste1 and "Titre de la chanson : Chanson2" for Artiste2. Below these details, the publication date is given: "Date de publication : 11/04/2025" for Artiste1 and "Date de publication : 10/04/2025" for Artiste2. The total number of votes for each artist is displayed: "15 235 votes" for Artiste1 and "17 335 votes" for Artiste2. At the bottom center of the page, a message indicates that the user has already voted for Artiste1: "Vous avez voté pour Artiste1".

Version de la page Battle qui indique que l'utilisateur a déjà voté pour l'un des artistes.

Page Liste de Battle

The screenshot shows a list of available battles. At the top, there are four navigation tabs: ACCUEIL, PROFIL, MA MUSIQUE, and DÉCOUVRIR. On the right side of the header are search, notification, and user profile icons. Below the header, the title "Liste des battles disponibles" is displayed. The page lists eleven battles, each represented by a purple rectangular card. Each card contains the title of the battle ("VS Artiste 1" through "VS Artiste 11"), the number of listeners (e.g., "212 000 Auditeurs" for VS Artiste 1), and a "Participer" button. The battles are arranged in three rows of four cards each, with the last card in the third row being partially cut off.

Liste toutes les battles de musique disponibles auxquelles les artistes peuvent s'inscrire pour participer.

Page Participer a une Battle



Fenêtre demandant la confirmation d'un artiste pour participer à une battle spécifique.

Page Statistiques

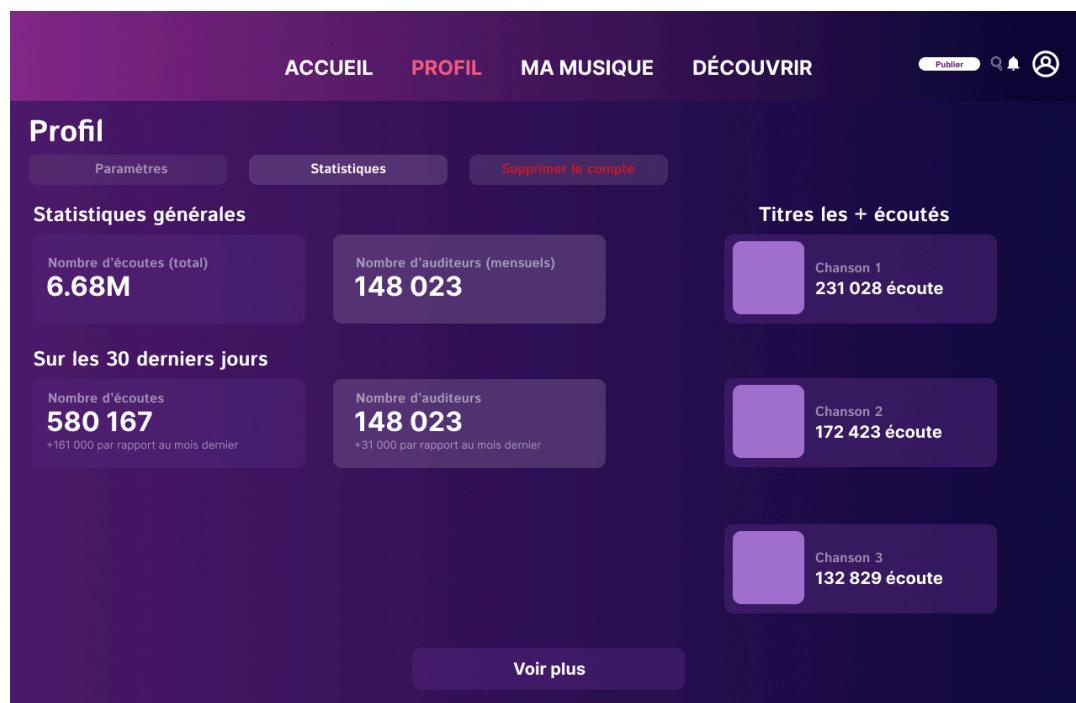


Tableau de bord pour un artiste, affichant ses statistiques d'écoutes totales, d'auditeurs mensuels et ses titres les plus populaires.

Publier une Musique

The screenshot shows a dark-themed user interface for publishing music. At the top, there are navigation tabs: ACCUEIL, PROFIL, MA MUSIQUE, and DÉCOUVRIR. On the right side of the header are icons for Publishing, Search, Notifications, and Profile.

The main area is titled "Publier une musique". It includes fields for "Titre de la musique" (Title) containing "Titre1" and a plus sign button, "Description" (Description) with a text input about the song's creation, "Artistes en featuring" (Artists featuring) listing "Metz", "Genre" (Genre) listed as "Jazz", "Compositeur/s" (Composer/s) listed as "Stitch", "Parolier" (Lyricist) listed as "Stitch", and a "Télécharger un fichier audio" (Upload audio file) button. There is also a "Télécharger une image" (Upload image) button on the left.

A large "Publier" (Publish) button is located at the bottom center of the form.

Formulaire permettant à un artiste de téléverser un fichier audio et d'ajouter toutes les métadonnées pour la publication d'un morceau.

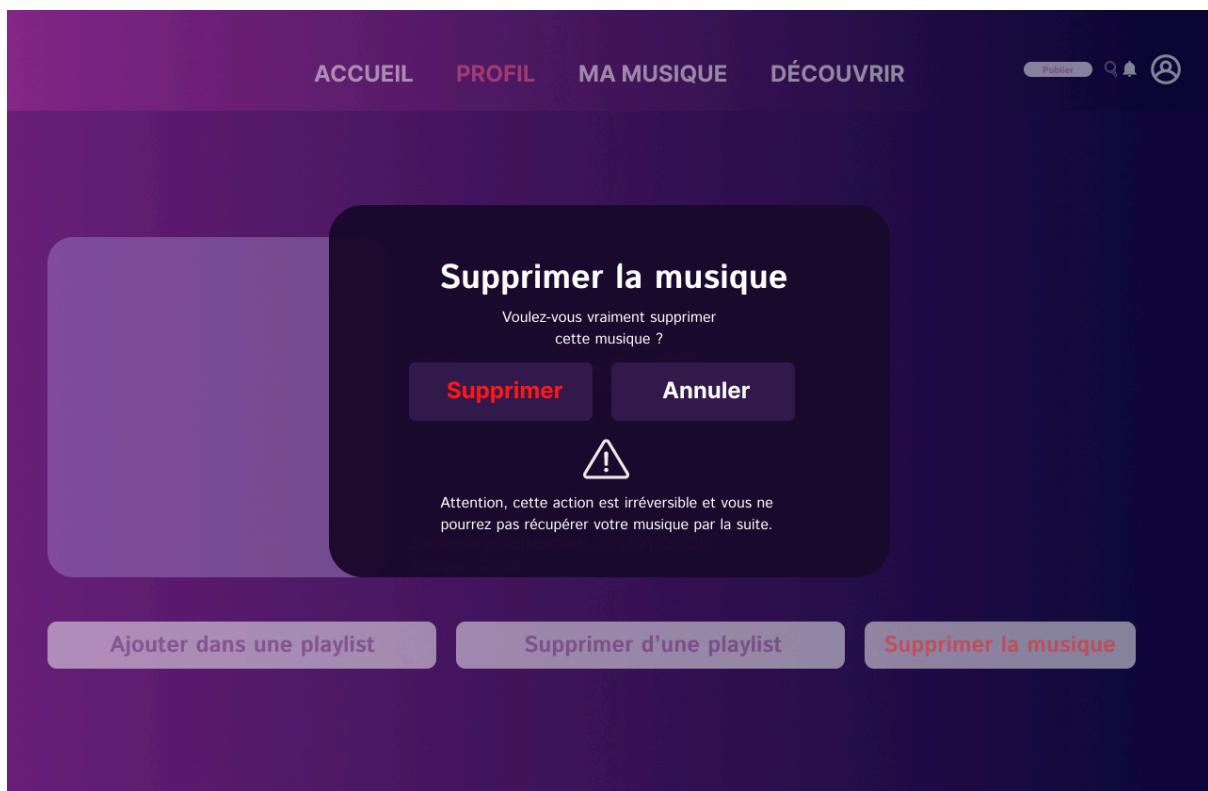
Page Musique

The screenshot shows a dark-themed music page for a published track. At the top, there are navigation tabs: ACCUEIL, PROFIL, MA MUSIQUE, and DÉCOUVRIR. On the right side of the header are icons for Publishing, Search, Notifications, and Profile.

The main content area displays the title "Chanson1" with a heart icon, the artist "Artiste1", the publication date "Date de publication : 01/01/2025", and the duration "Durée : 2:34". Below this, there are four buttons: "Ajouter dans une playlist" (Add to a playlist), "Supprimer d'une playlist" (Remove from a playlist), "Supprimer la musique" (Delete music) in red, and "Modifier la musique" (Edit music).

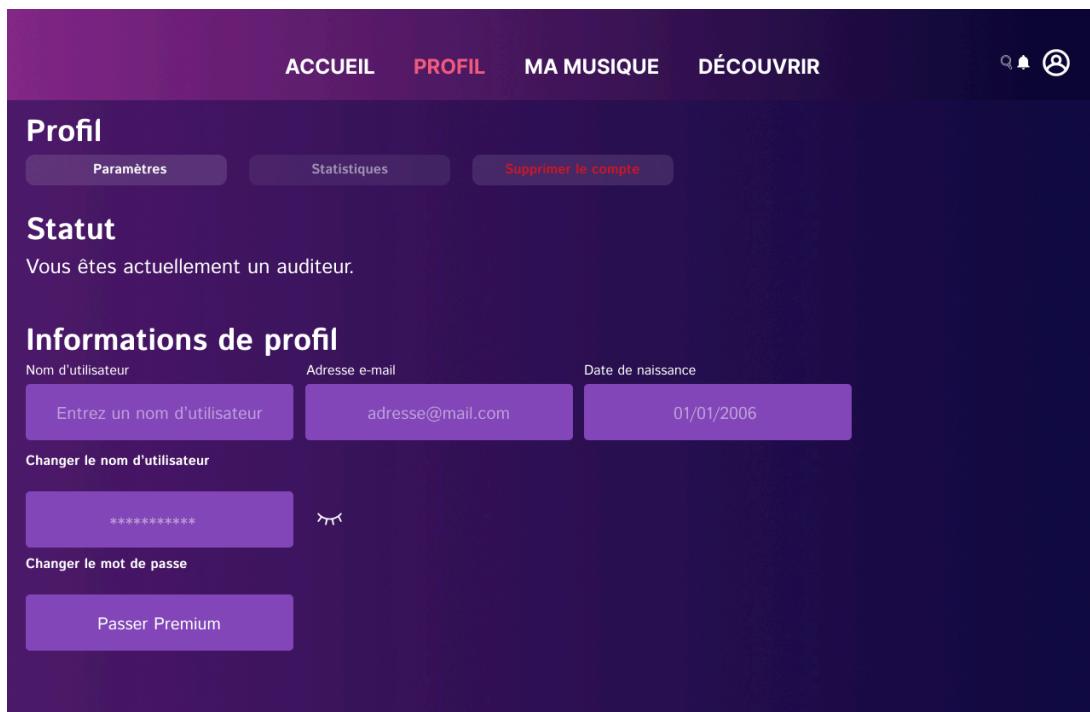
Affiche les informations détaillées d'une musique publiée, avec des options pour l'ajouter à une playlist, la modifier ou la supprimer.

Page Supprimer une Musique



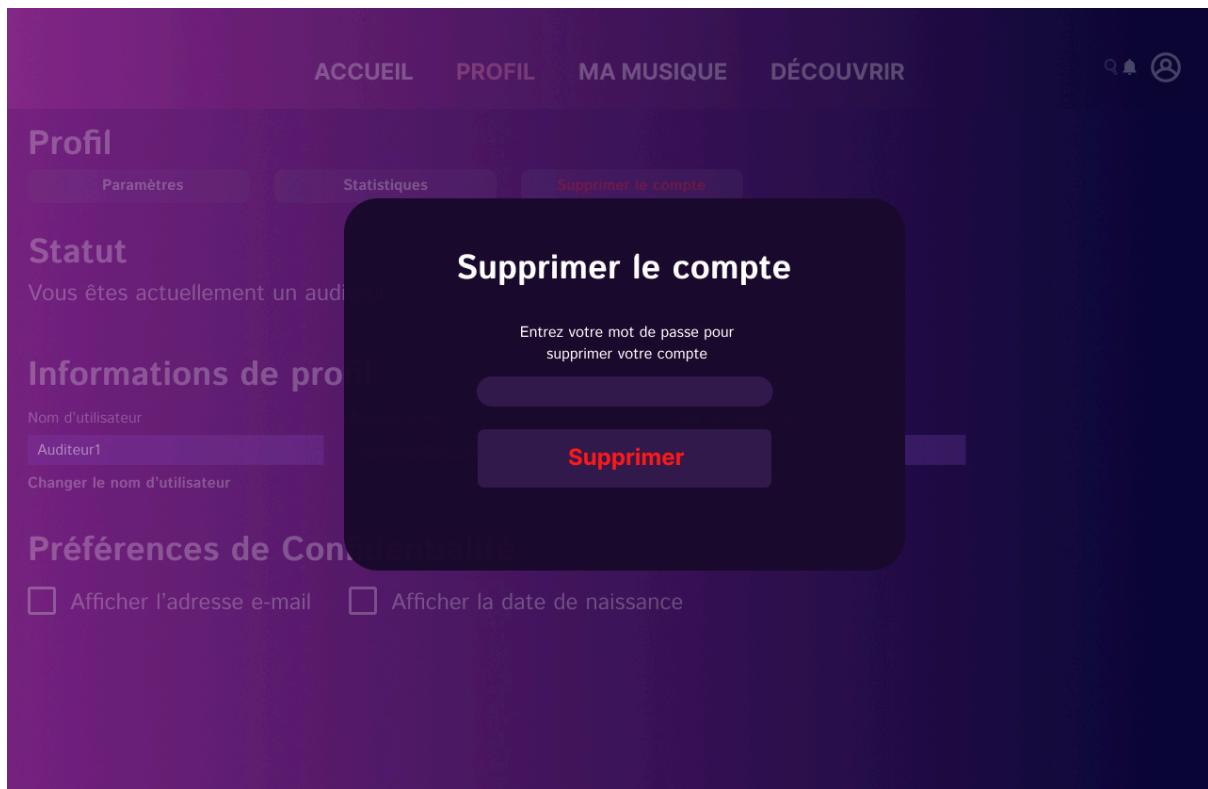
Fenêtre demandant la confirmation de suppression d'une musique, avec un avertissement sur l'irréversibilité de l'action.

Page Supprimer le compte



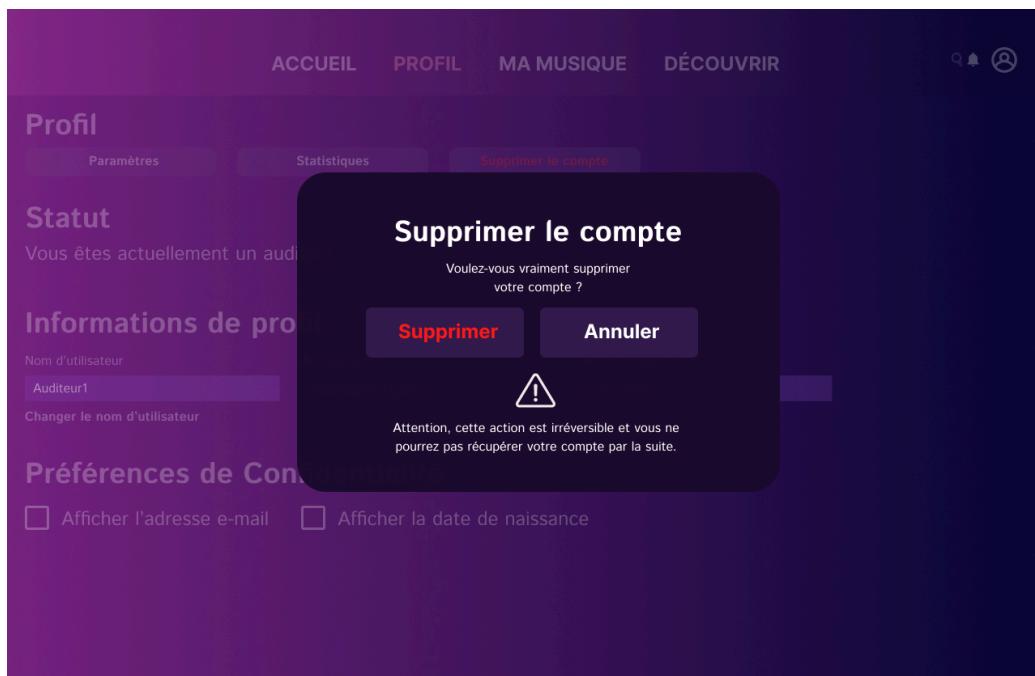
Section du profil utilisateur où l'option de suppression du compte est présentée.

Page Supprimer le compte (2)



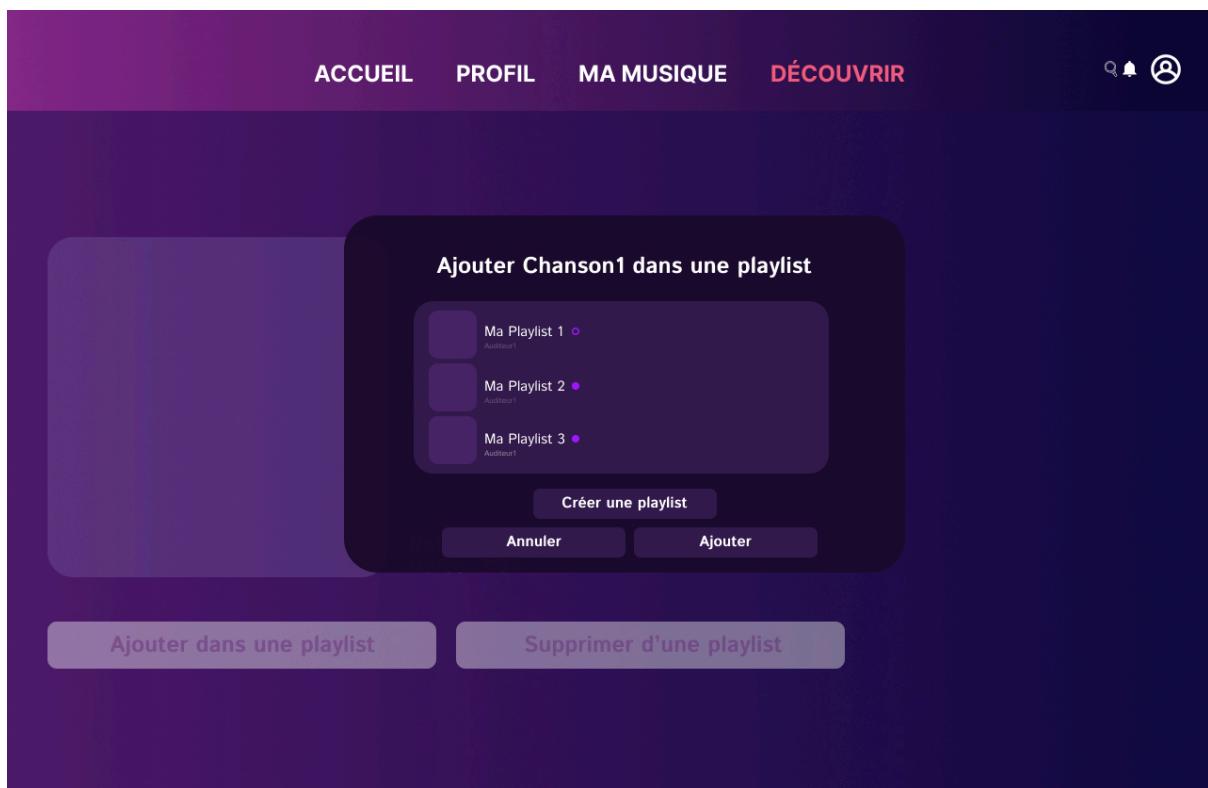
Fenêtre demandant à l'utilisateur de saisir son mot de passe pour valider la suppression de son compte.

Page Supprimer le compte (3)



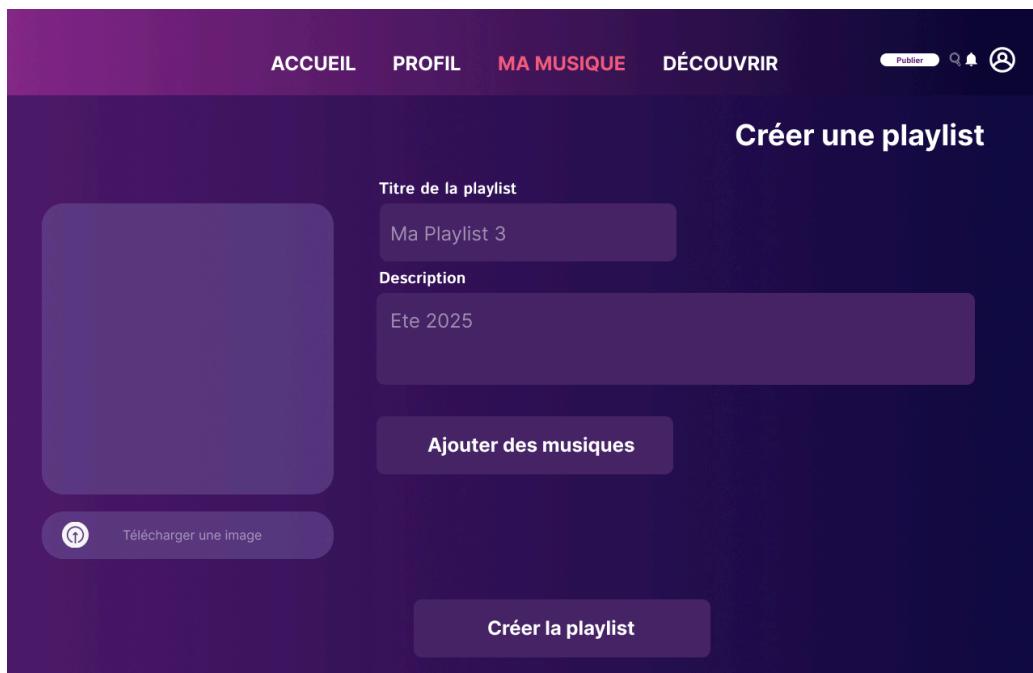
Dernière fenêtre de confirmation pour la suppression du compte, avec un avertissement final sur les conséquences irréversibles.

Page Ajouter Musique dans Playlist



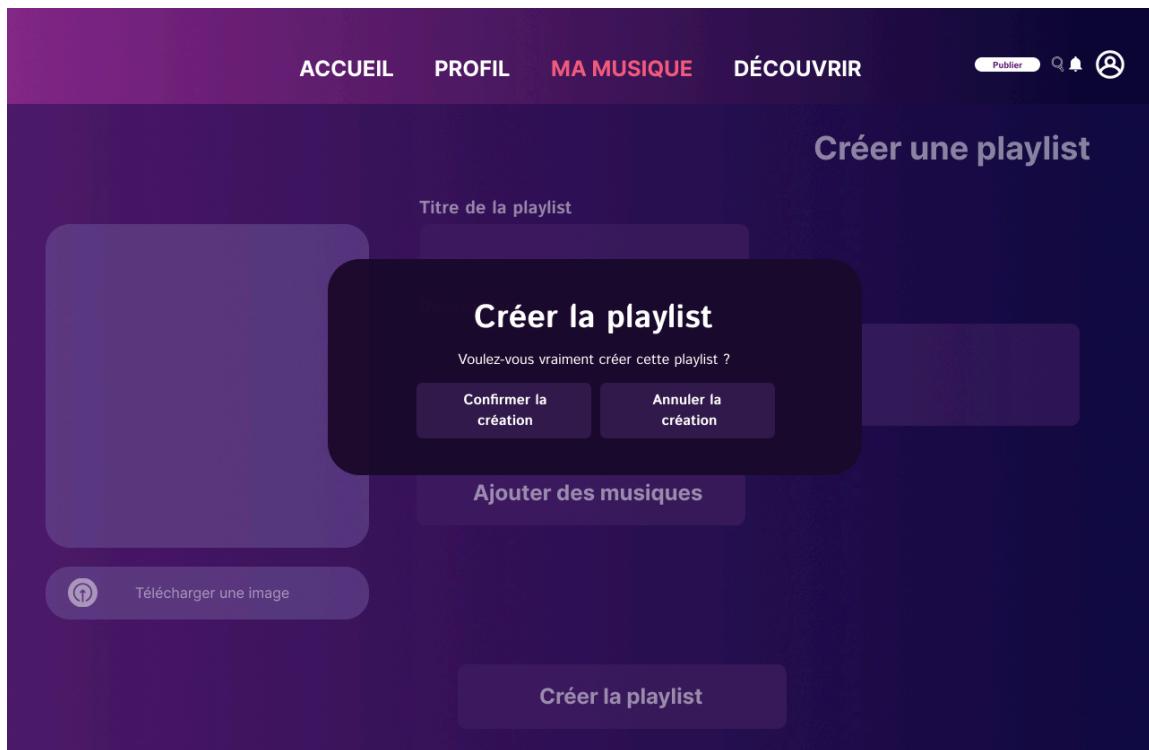
Fenêtre permettant d'ajouter une musique à une playlist existante ou d'en créer une nouvelle.

Page Créeer une Playlist



Formulaire pour créer une nouvelle playlist en spécifiant le titre, la description et en ajoutant des musiques.

Page Créer une Playlist (2)



Fenêtre demandant la confirmation finale pour la création de la playlist.

Page Playlist

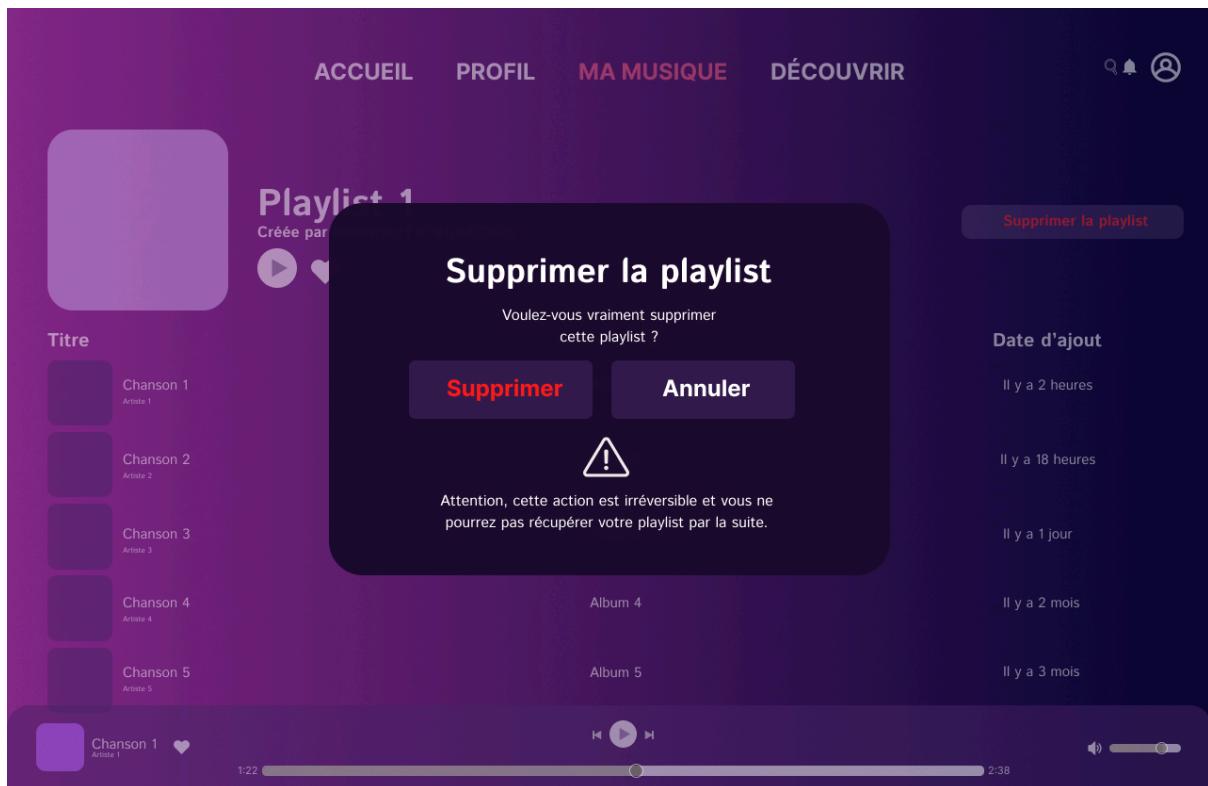
The screenshot shows a dark-themed mobile application interface. At the top, there are navigation tabs: ACCUEIL, PROFIL, MA MUSIQUE (highlighted in red), and DÉCOUVRIR. To the right are search, notifications, and profile icons. The title 'Playlist 1' is displayed, along with the creation date 'Crée par utilisateur1 le 01/04/2025'. There are four action icons: play, heart, share, and add. Below this is a table showing five songs:

Titre	Album	Date d'ajout
Chanson 1 Artiste 1	Album 1	Il y a 2 heures
Chanson 2 Artiste 2	Album 2	Il y a 18 heures
Chanson 3 Artiste 3	Album 3	Il y a 1 jour
Chanson 4 Artiste 4	Album 4	Il y a 2 mois
Chanson 5 Artiste 5	Album 5	Il y a 3 mois

At the bottom, there is a playback control bar for 'Chanson 1' by 'Artiste 1', showing a progress bar from 1:22 to 2:38.

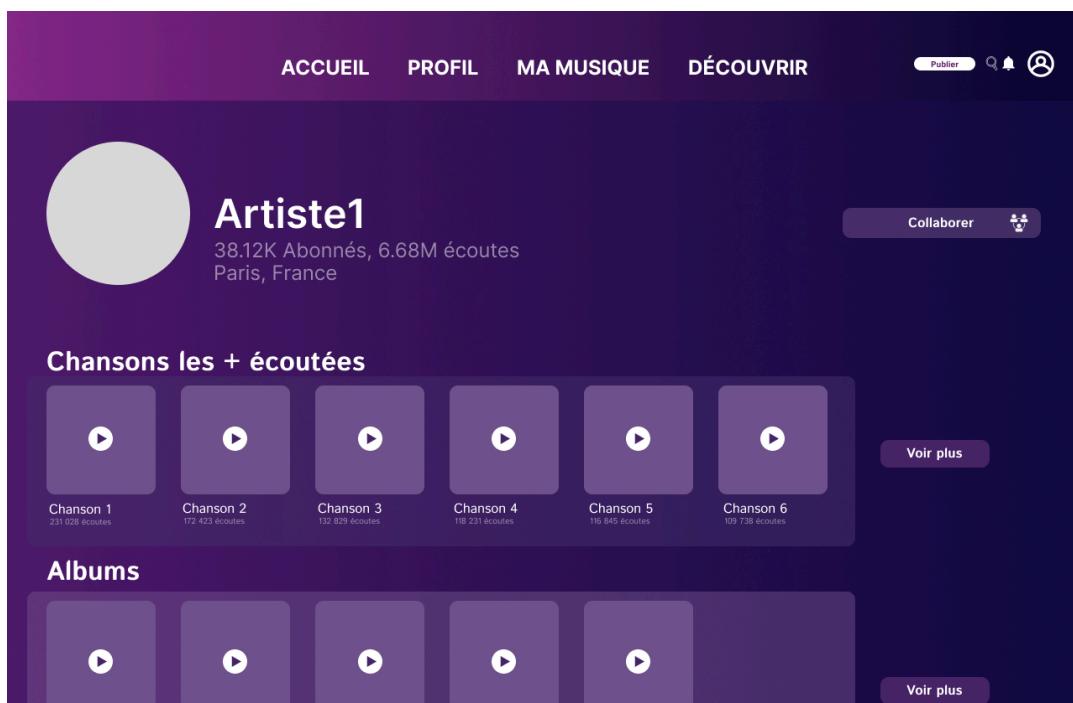
Page affichant les titres contenus dans une playlist spécifique, avec des contrôles de lecture et l'option de supprimer la playlist.

Page Supprimer une Playlist



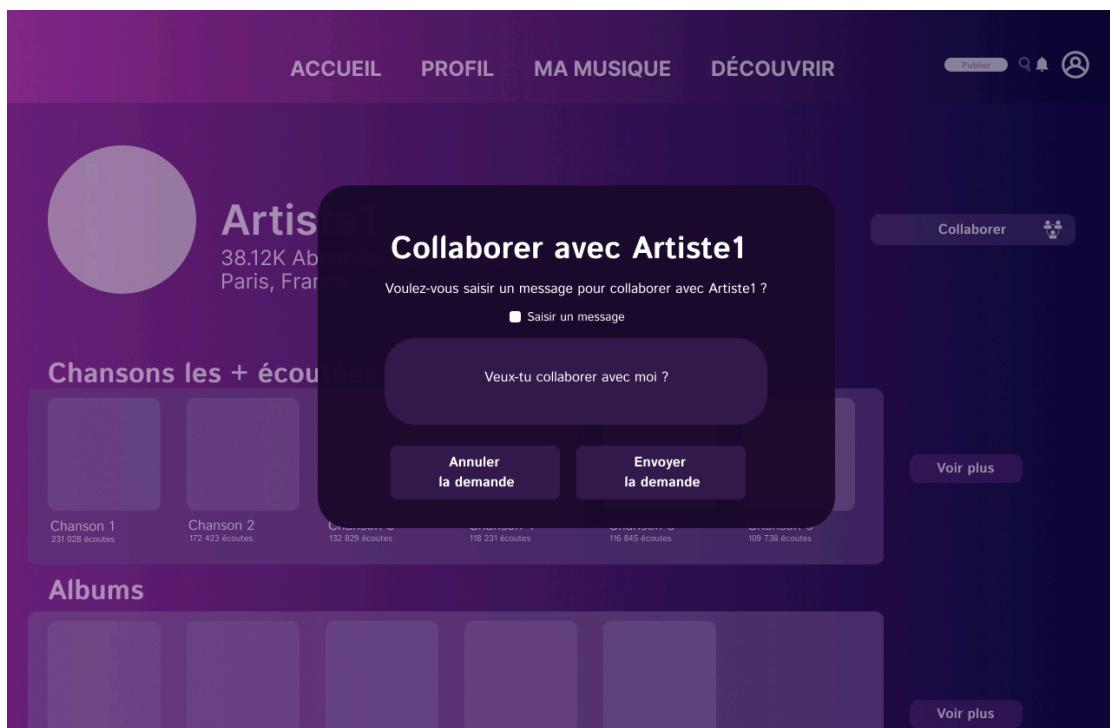
Fenêtre de confirmation pour la suppression permanente d'une playlist.

Page Artiste



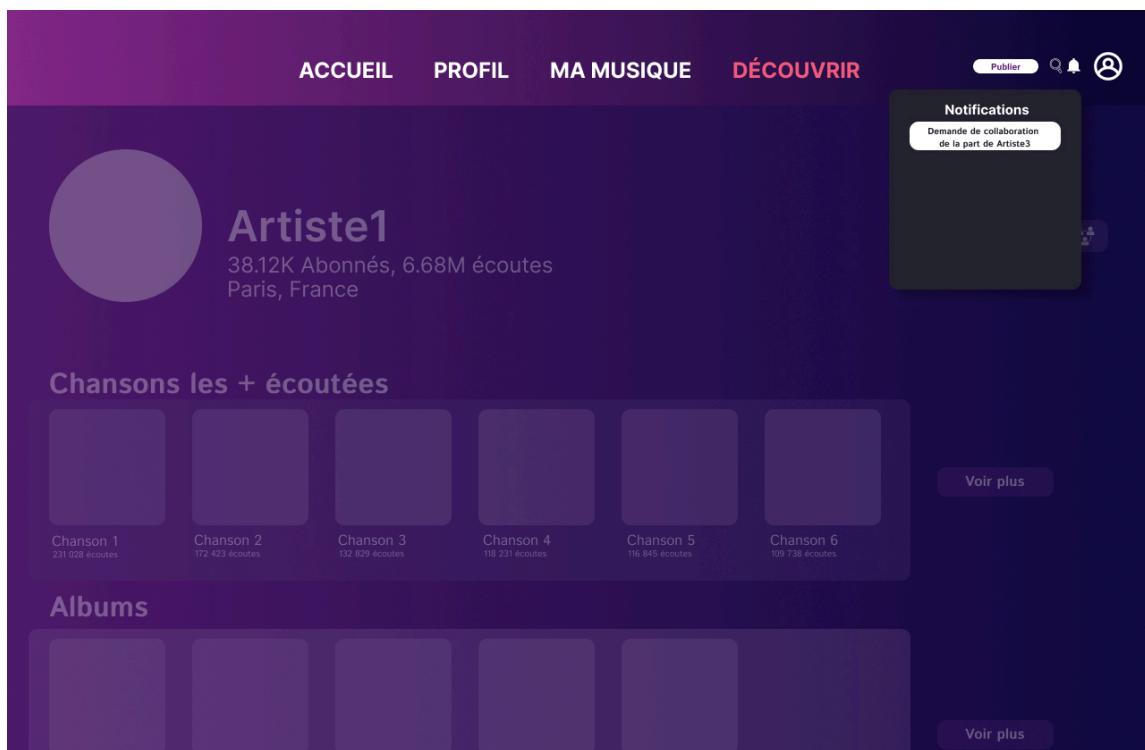
Profil public d'un artiste, affichant ses statistiques, ses titres les plus écoutés, ses albums et une option pour collaborer.

Page Envoyer une demande de Collaboration



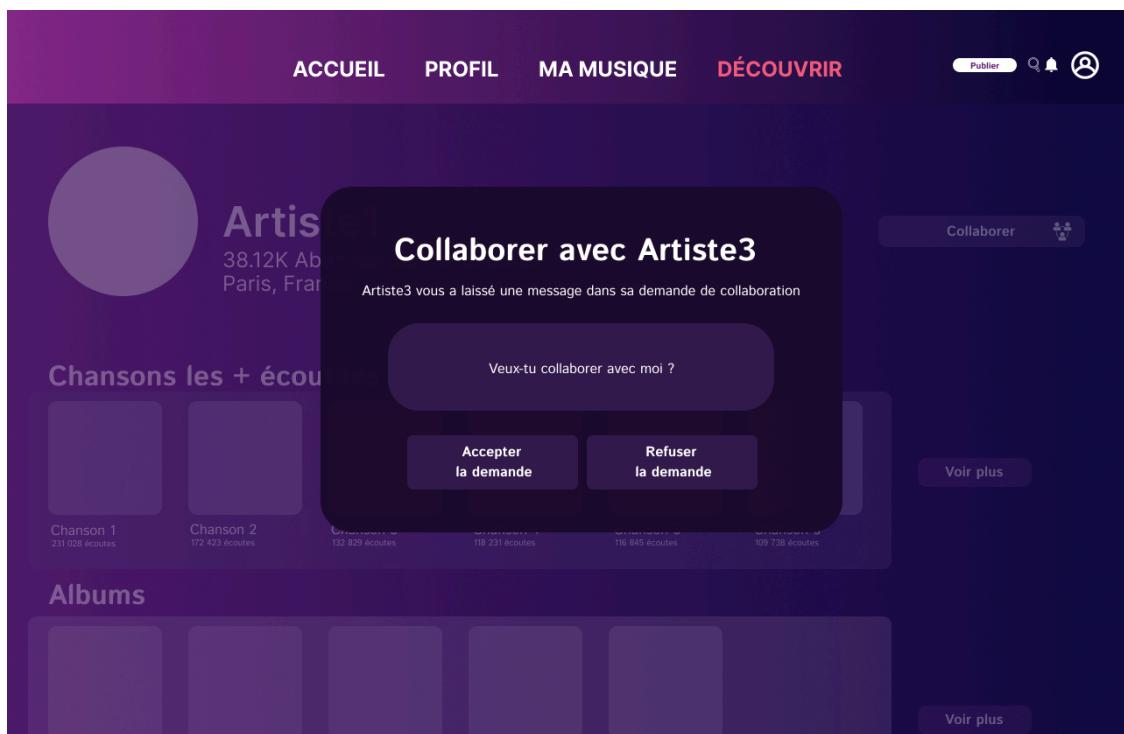
Fenêtre permettant à un artiste de rédiger et d'envoyer une proposition de collaboration à un autre artiste.

Page Notifications



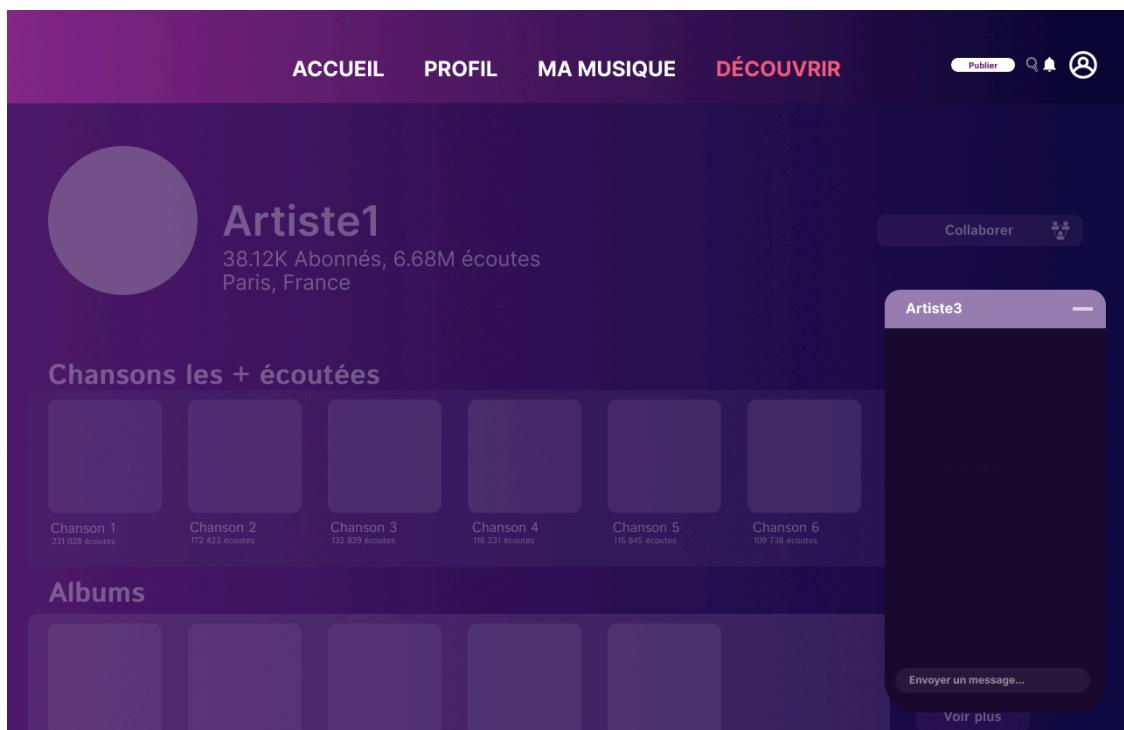
Petite fenêtre affichant les notifications de l'utilisateur, comme une demande de collaboration.

Page Collaboration



Fenêtre présentant une demande de collaboration reçue, avec les options pour l'accepter ou la refuser.

Page Messagerie de Collaboration



Interface de messagerie dédiée aux échanges entre artistes participant à un projet de collaboration.

4.4 Méthode de MOSCOW

	Services	Vitaux	Essentiel	Important
1	S'identifier	x		
2	Créer un compte utilisateur	x		
3	Ecouter une musique	x		
4	Modifier les informations du compte	x		
5	Supprimer le compte	x		
6	Rechercher musiques/artistes	x		
7	Suivre un artiste	x		
8	Interagir avec une musique		x	
9	Voter dans une battle		x	
10	Consulter classements/Fame		x	
11	Créer une playlist	x		
12	Écouter une playlist	x		
13	Supprimer une playlist	x		
14	Publier musique	x		
15	Proposer collaboration			x
16	collaborer entre utilisateurs			x
17	Modifier musique	x		
18	Supprimer musique	x		
19	Consulter Statistiques de diffusion		x	

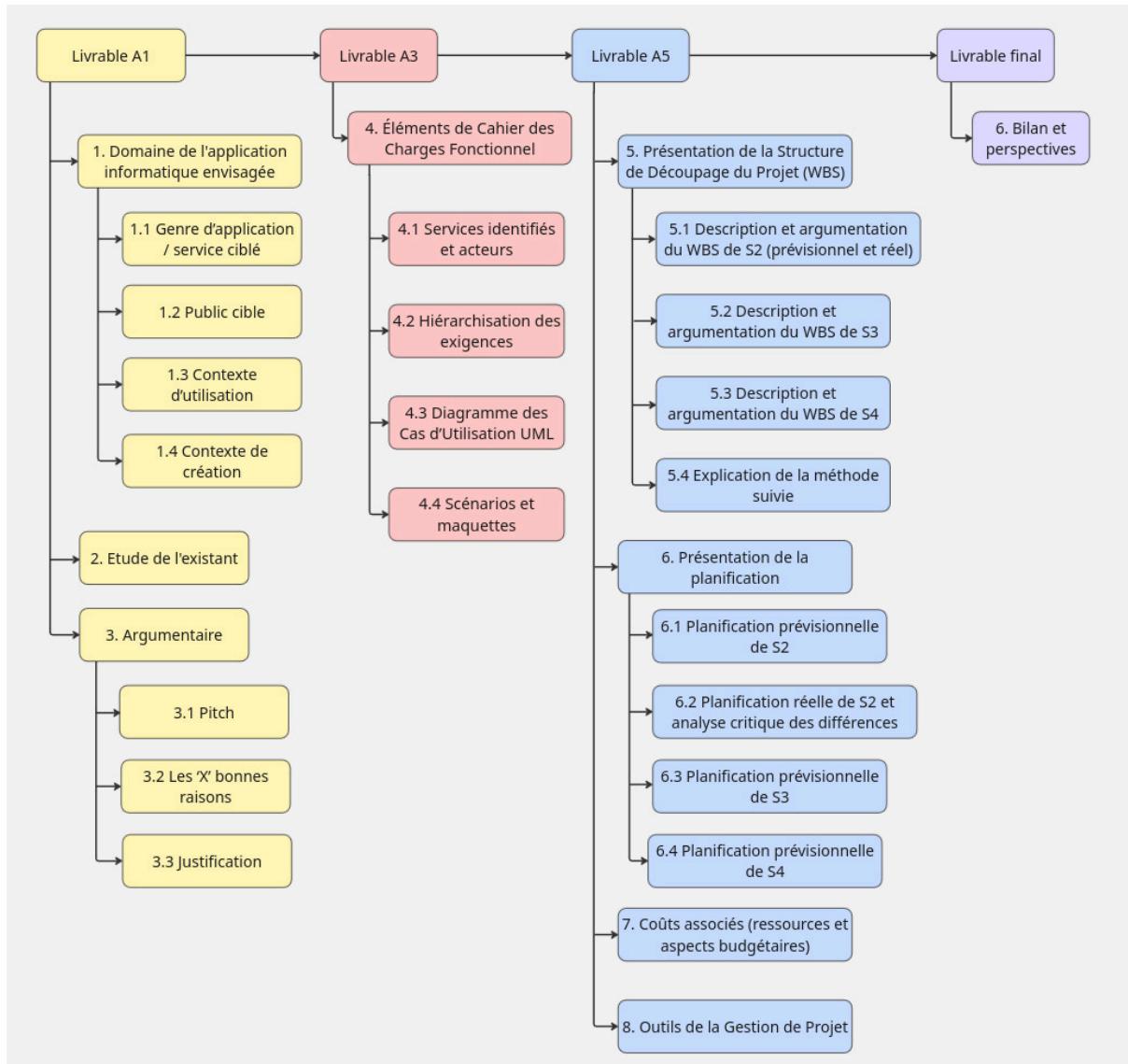
20	Participer à une battle		x	
21	Gérer Comptes utilisateurs	x		
22	Gérer musique	x		
23	S'abonner à l'offre Premium		x	
24	Participer à des Battles Premium		x	
25	Gérer son abonnement Premium		x	
26	Annuler son abonnement Premium		x	

Pour commencer, nous avons choisi de mettre en v1 "Vitaux", tous les services qui nous semblent essentiels et obligatoires pour que SoundRise puisse fonctionner car chacun de ces services représente une fonctionnalités clé de notre application web. Pour continuer, nous avons choisi de mettre en v2 "Essentiel" , tous les services qui vont permettre d'améliorer notre application web afin de la rendre plus intéressante pour l'utilisateur et nous permettre de générer de l'argent. Cela va nous permettre de nous diversifier par rapport à nos concurrents tout en gardant les fonctionnalités classiques d'une application web d'écoute et de partage de musique. Pour finir, nous avons choisi de mettre en v3 "Important" tous les services qui apporteraient un vrai plus, mais qu'on peut se permettre de développer dans un second temps, une fois que tout le reste est solide. Les seuls services que nous avons choisi sont liés à la collaboration car nous estimons que c'est une fonctionnalités intéressantes pour l'application mais néanmoins secondaires.

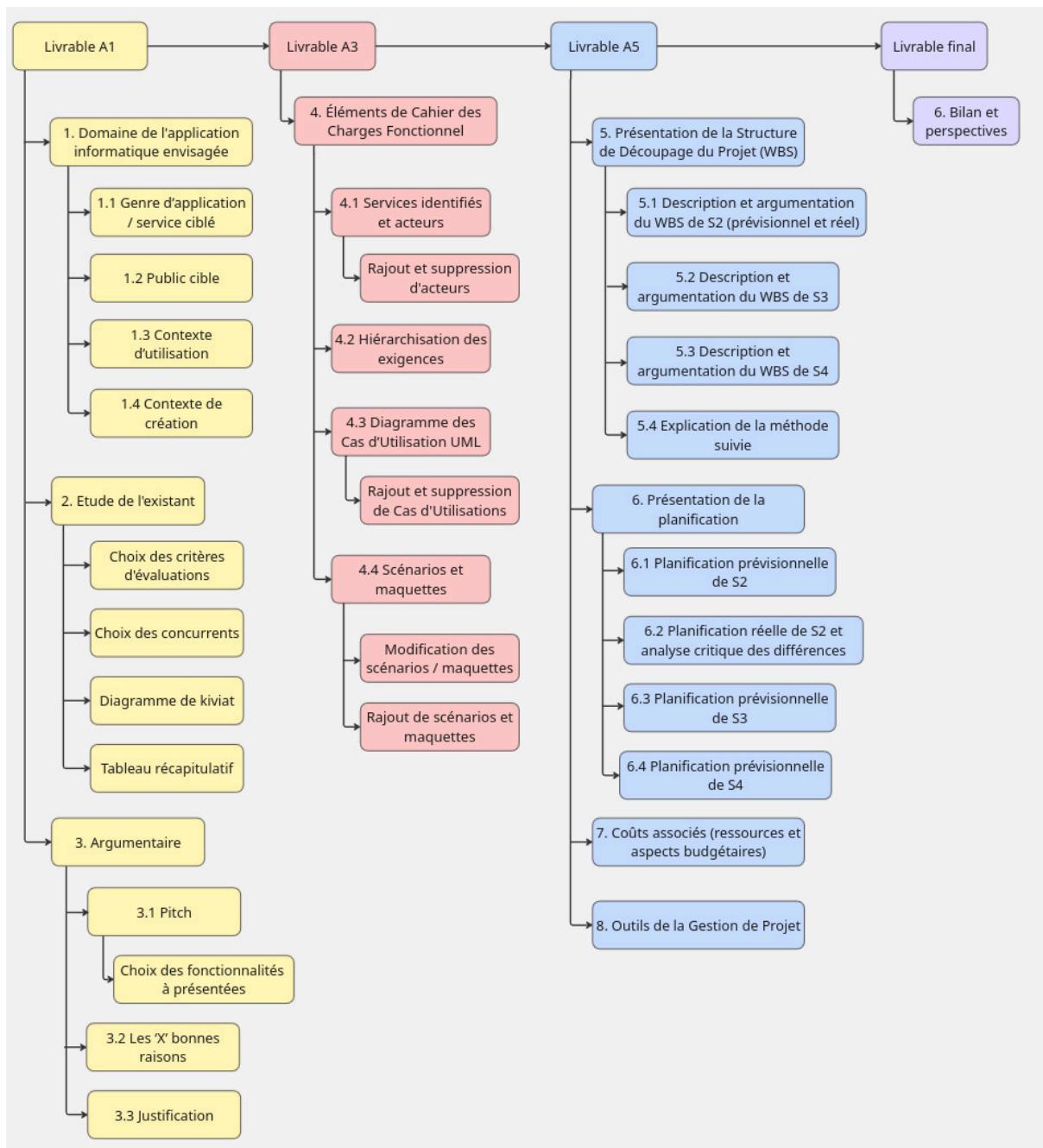
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (WBS)

5.1 Description et Argumentation du WBS de S2

Voici le WBS prévisionnel du semestre 2, il est simplement basé sur le squelette fourni pour ce projet. On y retrouve chaque livrable numéroté et différentiable par couleur contenant toutes les tâches et sous-tâches elles aussi numérotées.

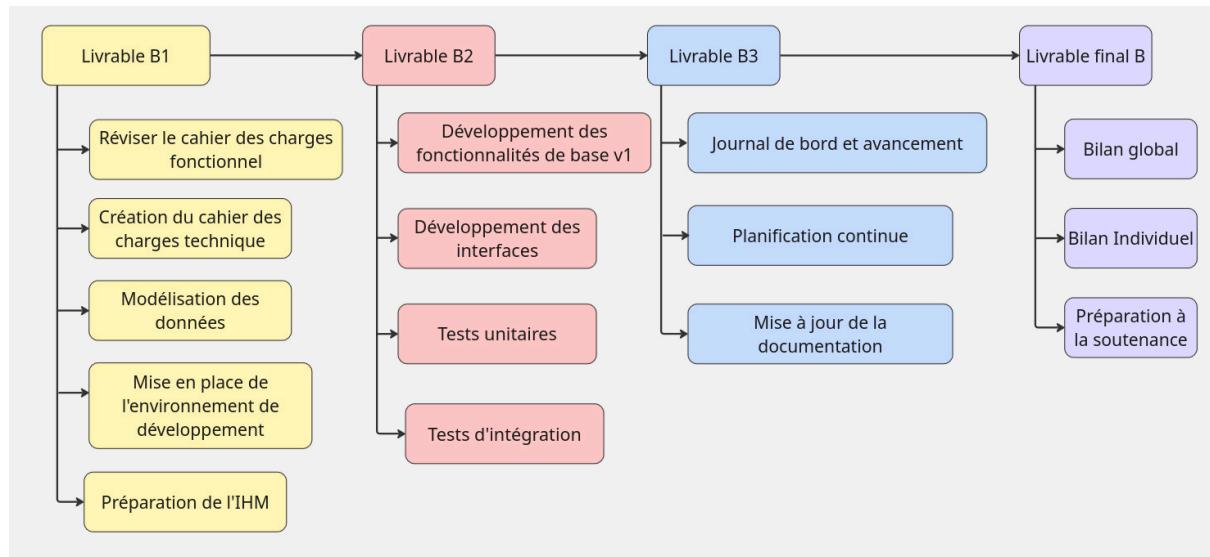


Voici le WBS réel du semestre 2, on a repris le squelette fourni (car c'est la base de notre travail) et ajouté les éléments qu'ils nous semblent importants et qui nous ont marqués. Ils ne sont pas numérotés comparé au squelette puisqu'ils ne sont pas des éléments du squelette mais plutôt des détails qu'on souhaite apporter aux sous-tâches. On a pas modifié les tâches du livrable A5 car il n'y a pas de détails à apporter en plus des étapes.



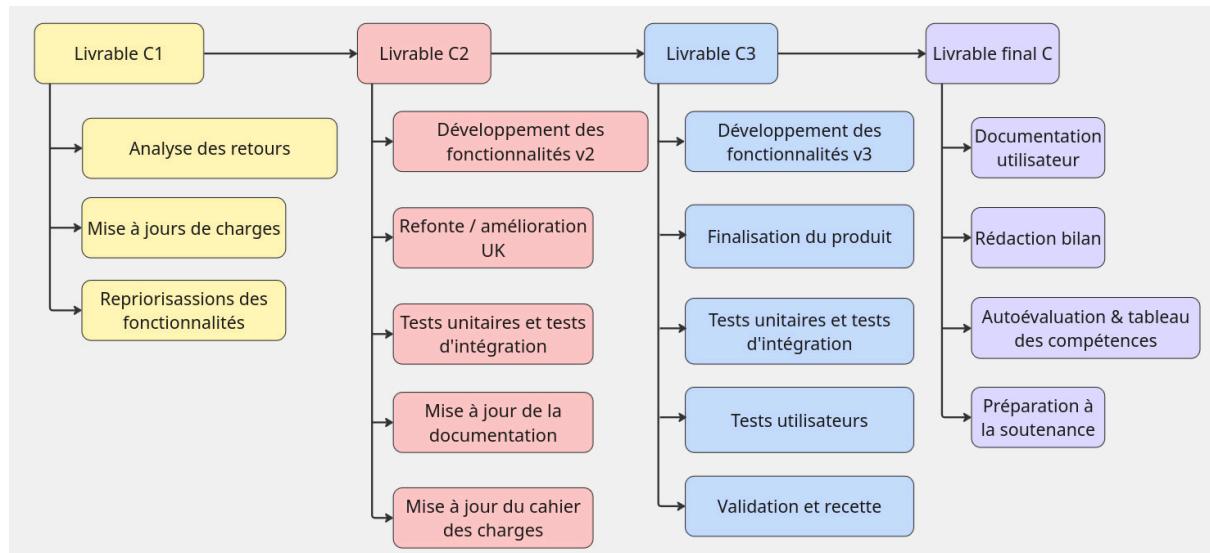
5.2 Description et Argumentation du WBS de S3

Pour le semestre 3, nos choix stratégiques visent l'efficacité et la qualité. Le Livrable B1 a été conçu pour établir des fondations solides : clarification des exigences fonctionnelles et techniques, modélisation des données, conception de l'IHM et mise en place de l'environnement. Pour le Livrable B2, nous avons opté pour un développement itératif des fonctionnalités de base (v1) et des interfaces, intégrant des tests unitaires et d'intégration précoce pour garantir la robustesse. Le Livrable B3 traduit notre choix d'une gestion de projet proactive avec un suivi régulier, une planification adaptative et une documentation à jour. Enfin, le Livrable final B incarne notre décision de conclure par une analyse réflexive et une préparation rigoureuse de la soutenance.



5.3 Description et Argumentation du WBS de S4

Pour le semestre 4, nos choix stratégiques s'orientent vers la maturation et la consolidation du produit. Le Livrable C1 a été défini pour capitaliser sur les expériences antérieures, en choisissant d'analyser les retours, de mettre à jour les charges et de reprioriser les fonctionnalités. Pour le Livrable C2, nous avons opté pour un développement itératif (v2) incluant une refonte ou amélioration de l'UX, des tests rigoureux et une mise à jour documentaire continue. Le Livrable C3 marque notre décision d'avancer vers la finalisation avec une version 3, en y intégrant des tests utilisateurs cruciaux et une phase de validation formelle (recette). Enfin, le Livrable final C reflète notre choix de livrer une documentation utilisateur soignée, un bilan exhaustif et une auto-évaluation structurée des compétences acquises, en vue de la soutenance.



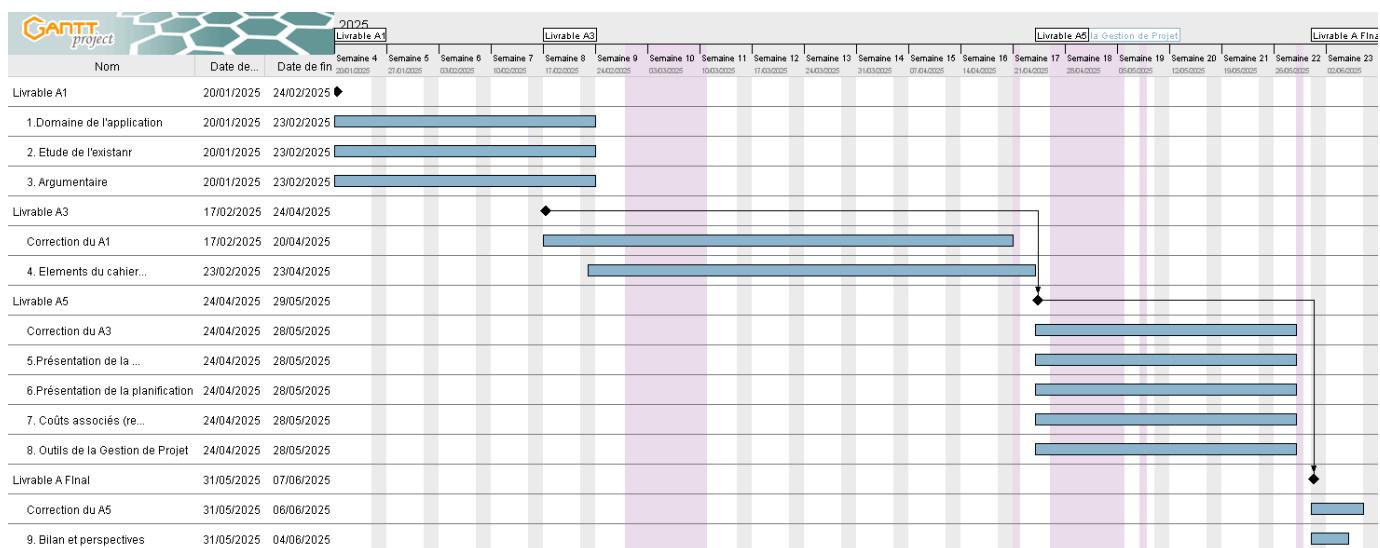
5.4 Explication de la Méthode Suivie

Pour le WBS Semestre 3, notre point de départ a été une structure de projet standard, en s'inspirant des phases classiques d'un cycle de développement et des acquis potentiels du semestre précédent. En équipe, nous avons ensuite procédé à un brainstorming pour lister exhaustivement les tâches nécessaires, en décomposant les grands objectifs en actions concrètes. Nous avons utilisé un outil numérique simple, type tableur ou outil de mind-mapping, pour organiser ces idées, les regrouper logiquement en livrables (B1, B2, B3, final B) et définir les sous-tâches. L'objectif était d'obtenir une feuille de route claire et partagée.

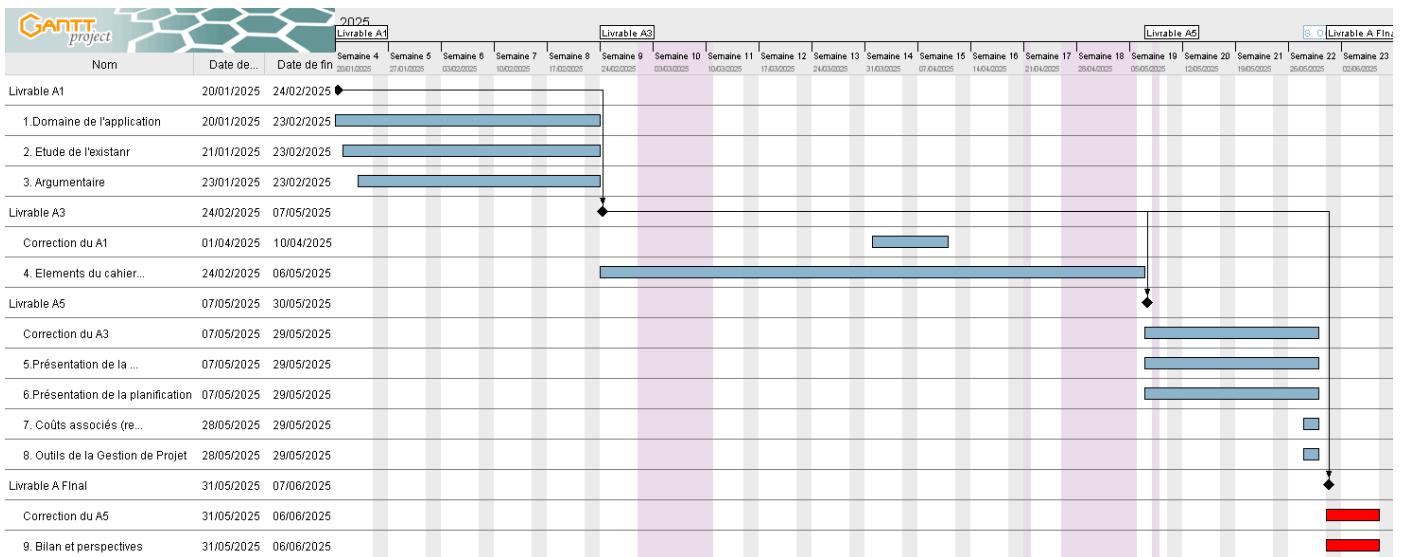
Concernant le WBS Semestre 4, nous avons capitalisé sur l'expérience et la structure du WBS semestre 3. Celui-ci a servi de base que nous avons ensuite adaptée et enrichie. Lors d'une session de travail collective, nous avons analysé les nouveaux objectifs spécifiques au projet C, comme l'amélioration de l'UX, les itérations de développement plus fines (v2, v3), et l'intégration de tests utilisateurs. Ces éléments ont été intégrés au WBS existant, toujours en utilisant un support numérique pour visualiser les modifications et assurer la cohérence de l'ensemble. Cette approche itérative nous a permis d'affiner notre planification en fonction de l'évolution de nos besoins et de notre compréhension du projet.

6. Présentation de la Planification

6.1 Planification Prévisionnelle de S2 (Hebdomadaire)



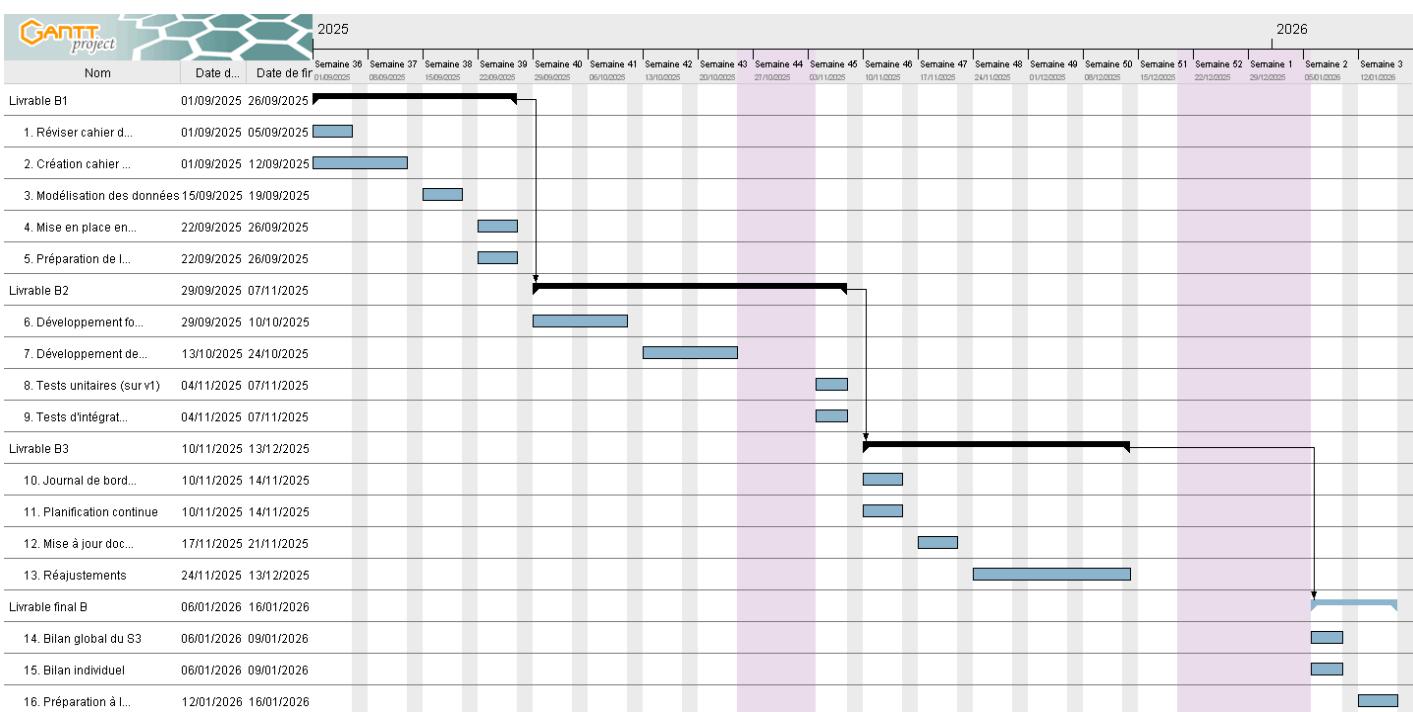
6.2 Planification Réelle de S2 (Hebdomadaire) et Analyse Critique des Différences



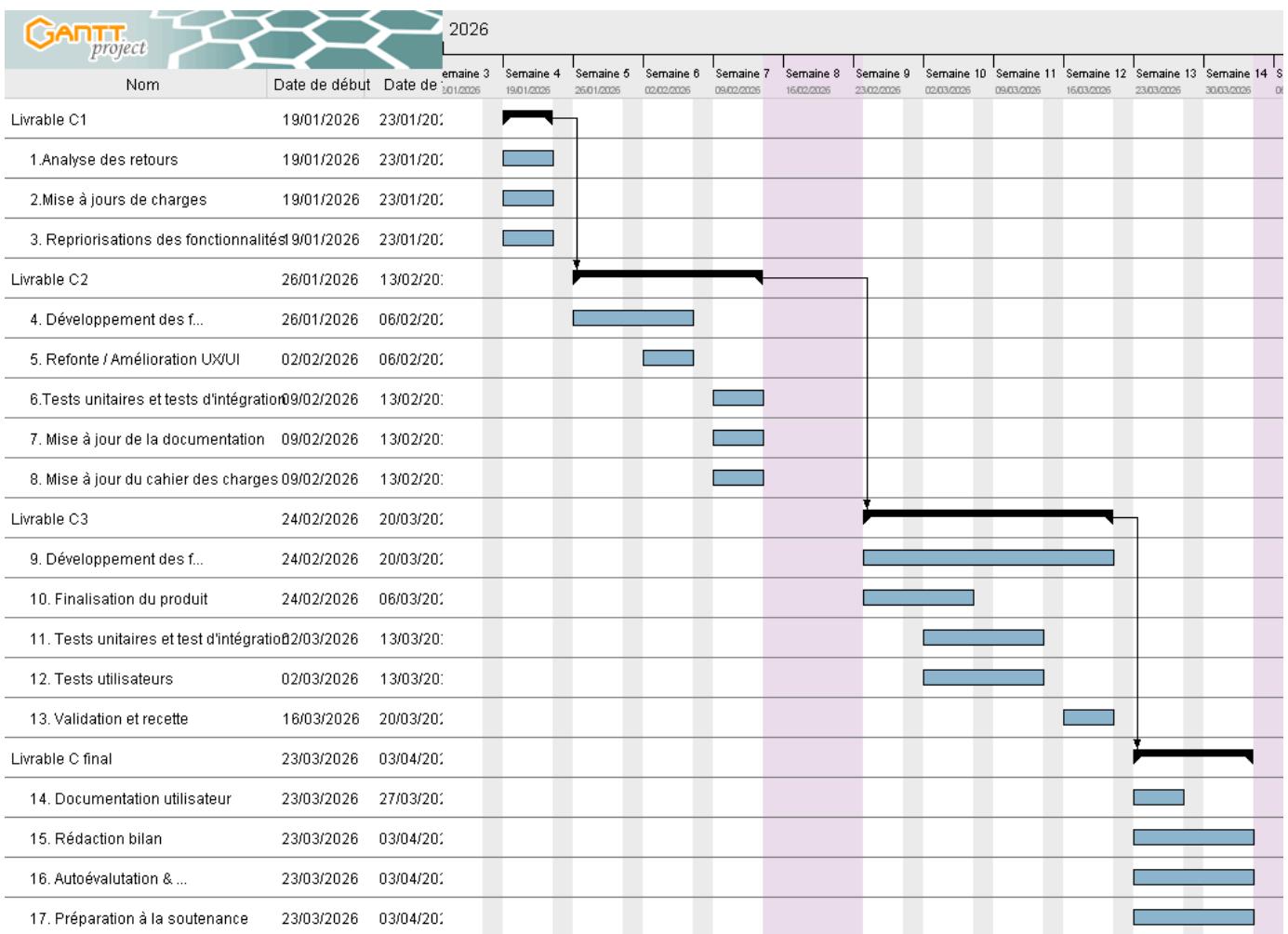
Notre projet a bien démarré, et nous avons notamment réussi à anticiper la réalisation du Livrable A3. Cette avance nous a permis d'entamer le Livrable A5 plus tôt que prévu.

Cependant, en cours de route, bien que nous ayons pu à un moment craindre d'avoir sous-estimé la durée nécessaire pour certaines tâches du Livrable A5 , nous avons en réalité réussi à les optimiser de manière significative. En conséquence, bien que nous ayons démarré certaines parties du livrable A5 en retard nous avons pus rattraper ce retard et finir à temps.

6.3 Planification Prévisionnelle de S3 (Hebdomadaires)



6.4 Planification Prévisionnelle de S4 (Hebdomadaires)



7. Coûts Associés (Ressources et Aspects Budgétaires)

L'estimation budgétaire pour la première année de notre projet s'articule autour des dépenses fixes inhérentes à l'infrastructure et des investissements initiaux en ressources humaines pour le développement de l'application. Concernant les coûts fixes annuels, l'infrastructure d'hébergement web et le nom de domaine, fournis par Hostinger, représentent une charge de 35,88 €. À cela s'ajoute le stockage des données musicales via Amazon S3, estimé à 124,80 € pour l'année, sur une hypothèse de 100 Go mensuels. Il est important de noter que les postes Matériels et Logiciels n'engendrent aucun coût direct, grâce à l'utilisation d'équipements personnels et de solutions gratuites ou open-source (comme VS Code, Git, GIMP, et les versions gratuites de Figma et Trello). Ainsi, le sous-total des coûts fixes annuels s'élève à 160,68 €.

Le principal poste de dépense concerne les coûts variables, spécifiquement les ressources humaines nécessaires au développement initial de l'application. Ces estimations sont basées sur une conversion de 5 jours-homme par semaine et environ 20 jours-homme par mois. La gestion de projet, assurée par un Chef de Projet Digital Junior, est évaluée à 3 750 € (pour 15 jours-homme à un TJM de 250 €). La conception UX/UI, confiée à un Designer UX/UI Junior,

représente un budget de 2 300 € (10 jours-homme à 230 €/jour). Le développement web, tâche la plus conséquente assurée par un Développeur Web Junior, est chiffré à 8 400 € (40 jours-homme à 210 €/jour). Enfin, la phase de tests et recette, menée par un Testeur Logiciel Junior, est estimée à 1 750 € (10 jours-homme à 175 €/jour). L'ensemble de ces coûts de création liés aux ressources humaines atteint donc 16 200 €.

En récapitulant, le total des coûts fixes annuels se chiffre à 160,68 €, auquel s'ajoute le total des coûts variables pour le développement initial, qui est de 16 200 €. Par conséquent, le coût total estimé pour la première année de notre projet s'élève à 16 360,68 €. Cette projection budgétaire a été établie avec une attention particulière à l'optimisation des dépenses pour cette phase de lancement.

8. Outils de la Gestion de Projet

8.1 Outils Utilisés au Semestre 2 : Analyse Critique

Pendant le semestre 2, nous avons utilisé plusieurs outils pour organiser et suivre l'avancement de notre projet.

Trello :

On s'en est servi pour planifier les différentes tâches du projet, organiser notre travail et suivre les échéances. Trello nous a également servi de calendrier pour répartir le travail sur les semaines. C'est un outil simple à utiliser, pratique pour suivre l'évolution du projet, mais ses fonctionnalités avancées sont limitées en version gratuite.

Google Drive :

Cela nous a permis de stocker tous les documents du projet de manière centralisée. On l'a utilisé pour partager les comptes-rendus, les présentations et d'autres fichiers entre les membres de l'équipe. L'avantage principal est la possibilité de modifier les documents à plusieurs en même temps, ce qui a facilité la collaboration. Par contre, avec beaucoup de fichiers, il devenait parfois difficile de s'y retrouver, surtout sans une bonne organisation des dossiers.

Miro :

Il a été utilisé principalement pour réaliser le WBS (Work Breakdown Structure). C'est un outil de tableau blanc en ligne qui nous a permis de découper visuellement le projet en sous-tâches. Il est très pratique pour organiser les idées de manière claire et visuelle. Même si on ne l'a pas utilisé pour d'autres parties du projet, Miro s'est montré utile pour structurer notre travail au début.

GANTTPROJECT :

Nous avons eu recours à cet outil pour créer les diagrammes de Gantt essentiels à notre planification. Il nous a permis de visualiser le déroulement temporel du projet, de définir les dépendances entre les tâches, d'estimer leurs durées et d'assigner les ressources.

8.2 Outils Proposés pour les Semestres 3 et 4

Pour les semestres 3 et 4, certains outils utilisés précédemment seront conservés, tandis que d'autres pourraient être remplacés ou complétés afin de mieux répondre aux besoins du projets.

Google Drive restera notre outil central pour le stockage et le partage de documents. Il permet un travail collaboratif en temps réel, ce qui reste essentiel pour les travaux en groupe.

Notion est envisagé. Cet outil propose une gestion flexible des tâches tout en intégrant des bases de données, des documents, et un espace de documentation, ce qui peut améliorer le suivi global du projet.

Miro, déjà utilisé pour le WBS, sera conservé pour la gestion visuelle du projet. Il permet d'organiser les idées, structurer les tâches et créer des diagrammes collaboratifs de manière claire. C'est un outil utile aussi bien en phase de réflexion qu'en suivi de projet.

GanttProject sera encore utilisé pour une planification temporelle détaillée et le suivi de l'avancement du projet. Cet outil nous permettra de créer des diagrammes de Gantt précis, de définir les dépendances entre les tâches, d'allouer les ressources et de visualiser le chemin critique. Il sera essentiel pour maintenir une vue d'ensemble claire des échéances et de la progression globale du projet.

Enfin, pour la partie développement, **GitHub** sera utilisé pour la gestion du code source. Il permet de centraliser le travail de l'équipe, suivre les différentes versions du code, et collaborer efficacement grâce à ses fonctionnalités. Cela facilitera la coordination technique entre les membres du groupe.

9. Bilan et perspectives

9.1 Bilan personnel

Peyo :

Dans le cadre de cette SAE, j'ai eu l'occasion de participer à l'ensemble des travaux pour les trois rapports. J'ai pris part à la rédaction et à la relecture des documents, ainsi qu'à la correction des rapports d'activités. Toutefois, mon niveau d'implication a varié au fil du projet. Il est vrai que j'ai parfois manqué de rigueur et de motivation, ce qui a pu influencer ma régularité et ma réactivité. Malgré cela, j'ai fait de mon mieux pour rester engagé dans le travail d'équipe et j'ai cherché à contribuer activement, surtout sur les sections où ma participation était attendue comme la planification réelle et prévisionnelle ou la création des scénarios avec l'aide de lucas.

Lucas :

Durant cette SAE, j'ai participé à la grande majorité des chapitres de la SAE que ce soit à la rédaction des rapports ou à la correction de ces derniers. Mon implication dans cette SAE a été inégale, manquant parfois de rigueur et de motivation. Il y a eu des moments où je n'ai

pas su maintenir une constance dans mon travail, ce qui a pu nuire à la fluidité du projet. Cependant, j'ai veillé à participer de manière constructive aux parties où ma contribution était significative, notamment sur la structuration du projet, et j'ai cherché à collaborer efficacement avec mes coéquipiers.

Julian :

Durant cette SAÉ, j'ai été présent sur un bon nombre de chapitres, en général plus sur la forme que le fond.J'ai réalisé la majorité des maquettes et été plutôt présent sur le domaine de l'application, l'étude de l'existant, l'argumentaire ou encore les coûts associés.J'ai participé à la correction des rapports et j'ai joué un rôle de soutien notamment quand il s'agissait de souligner des erreurs ou des incohérences.J'ai été en revanche plutôt irrégulier sur ma part de participation générale dans les chapitres, notamment sur le WBS ou encore la planification.Sur certains chapitres, j'ai parfois manqué de régularité dans ma charge de travail, ce qui a pu affecter la fluidité de la coordination au sein du groupe, malgré un investissement de ma part lorsque mon travail était attendu par mes coéquipiers.

Christopher:

Au cours de ce SAE, je me suis particulièrement impliqué dans la création des maquettes et des wireframes, plus dans le fond que dans la forme, en complémentarité avec Julian . J'ai créé et géré le compte Trello, pour les tâches et les sous-tâches, ainsi que la date butoir pour chacune d'elles et la création du compte gmail pour l'application. J'ai également été fortement impliqué dans la création du WBS, le diagramme de Gantt pour notre projet. J'ai participé à la recherche et à l'analyse des concurrents, à la présentation des projets, à la réflexion logistique sur les fonctions d'application, ainsi qu'à la formulation de conseils sur certaines décisions. C'est dans l'élaboration du rapport comme dans le compte rendu que j'ai été le moins impliqué. Le départ d'un membre du groupe a beaucoup affecté l'organisation car nous comptions sur sa participation et nous avons dû diviser le travail, ce qui nous a tous affectés.

9.2 Auto-évaluation du groupe (en %)

Chapitres	Peyo	Lucas	Christopher	Julian
1. Domaine de l'Application Informatique envisagée	35	40	5	20
2. Étude de l'existant	25	25	25	25
3. Argumentaire	40	15	5	15
4. Éléments de Cahier des Charges Fonctionnel	25	25	25	25
5. Présentation de la Structure de Découpage du Projet (i.e. WBS) très	0	90	10	0
6. Présentation de la planification	60	0	40	0

7. Coûts associés (ressources et aspects budgétaires)	20	0	0	80
8. Outils de la Gestion de Projet	50	5	45	0

9.3 Volonté de continuer le projet en Semestre 3 et 4 (pour l'équipe)

L'équipe est motivée à poursuivre le développement de ce projet au cours des prochains semestres. Cette décision s'appuie sur la volonté de capitaliser sur le travail d'analyse et de conception déjà réalisé, évitant ainsi de perdre l'investissement initial. De plus, la perspective de passer à la phase de réalisation concrète et de voir l'application prendre forme est un facteur stimulant. C'est une opportunité précieuse de confronter la théorie à la pratique sur un sujet déjà exploré et de développer concrètement les compétences techniques et de gestion de projet. L'équipe est consciente des défis passés liés à la cohésion et à l'engagement, et voit dans cette continuation une chance de s'améliorer collectivement sur ces aspects.

9.4 Travail restant à faire dans les compétences pour les semestres 3 et 4 (pour le projet) :

Compétence 1 : Réaliser un développement d'application

Le cœur du travail pour les semestres à venir consistera à passer de la phase de conception à une application fonctionnelle. Il faudra d'abord finaliser la conception détaillée, notamment en ce qui concerne les interfaces utilisateurs et en s'assurant de l'application des principes d'ergonomie. Ensuite, l'équipe devra procéder au codage de l'application en respectant les spécifications fonctionnelles et non fonctionnelles établies, en appliquant les principes algorithmiques pertinents et en veillant scrupuleusement à la qualité du code et à sa documentation. Des phases de tests rigoureux et d'évaluation des résultats seront cruciales pour s'assurer que l'application répond aux besoins initiaux.

Compétence 2 : Optimiser des applications

Une fois qu'une première version de l'application sera développée et fonctionnelle, la compétence d'optimisation deviendra pertinente. Il s'agira d'analyser les performances de l'application, notamment en termes de temps d'exécution ou de consommation de ressources. Si des goulots d'étranglement sont identifiés, l'équipe devra choisir et implémenter des structures de données plus complexes et des techniques algorithmiques adaptées pour améliorer l'efficacité. Les aspects de sécurisation du code et des données devront également être pris en compte lors de cette phase d'optimisation.

Compétence 3 : Administrer des systèmes informatiques communicants complexes

Pour que l'application soit utilisable et accessible, des travaux relevant de l'administration système seront nécessaires. Cela comprendra le déploiement des services de l'application au sein d'une architecture réseau, ce qui pourrait impliquer l'utilisation de serveurs, qu'ils soient physiques ou virtualisés. Il faudra également configurer l'environnement nécessaire au bon fonctionnement de l'application et s'assurer de la sécurisation des services déployés et des données manipulées.

Compétence 4 : Gérer des données de l'information

Si l'application envisagée doit stocker et manipuler des données de manière persistante, cette compétence sera centrale. Le travail consistera à concevoir et mettre en place la base de données en s'appuyant sur les besoins identifiés. L'équipe devra ensuite s'assurer de pouvoir mettre à jour et interroger efficacement cette base. Des efforts pour optimiser les modèles de données et pour assurer la confidentialité, l'intégrité et la sécurité des données seront primordiaux. Enfin, la restitution organisée des données à travers l'application sera un aspect clé de l'expérience utilisateur.

Compétence 5 : Conduire un projet

La phase de réalisation et de déploiement exigera une conduite de projet rigoureuse et adaptative. En s'appuyant sur la planification initiale, l'équipe devra appliquer une démarche de suivi de projet continue, en utilisant les outils de gestion de projet préalablement sélectionnés pour suivre l'avancement des tâches et des livrables. Il sera important d'identifier régulièrement les critères de faisabilité et d'ajuster la planification en conséquence. La communication efficace avec les différents acteurs, notamment au sein de l'équipe, sera essentielle pour maintenir la cohésion et gérer les éventuels écarts ou difficultés rencontrées.

Compétence 6 : Collaborer au sein d'une équipe informatique

Cette compétence transversale sera cruciale pour la réussite du projet, surtout au vu des dynamiques d'équipe observées précédemment. Un effort conscient devra être fait pour améliorer la collaboration et la cohésion. Cela passera par une meilleure identification et répartition des rôles et missions de chacun au sein de l'équipe projet. Il sera fondamental de mobiliser activement les compétences interpersonnelles pour favoriser un environnement de travail constructif. Chaque membre devra également s'astreindre à rendre compte régulièrement de son activité professionnelle afin d'assurer la transparence et de permettre une meilleure synchronisation du travail collectif. L'organisation du travail individuel en lien avec les objectifs de l'équipe sera un pré requis.

Annexes : Diaporama de présentation



SoundRise rassemble plusieurs types d'utilisateurs, chacun ayant un rôle bien défini pour interagir avec la plateforme :

Les artistes peuvent publier librement et sans limite leurs créations musicales grâce à un système de publication totalement gratuit. Ils ont la possibilité d'interagir avec les auditeurs, de suivre leurs statistiques de diffusion et de bénéficier d'une visibilité optimale sur la plateforme.

Les auditeurs, quant à eux, profitent d'une écoute illimitée, gratuite et sans publicité. Ils peuvent suivre leurs artistes préférés, liker et commenter les morceaux, garantissant une expérience fluide et agréable.

Les administrateurs assurent la gestion globale du site, effectuent la modération des contenus et veillent au bon fonctionnement de la plateforme afin d'offrir une expérience optimale à l'ensemble des utilisateurs.

Les professionnels ont accès à l'écoute de la musique présente sur SoundRise et peuvent contacter directement les artistes pour des opportunités professionnelles.

Les visiteurs ont la possibilité d'explorer librement le site et de découvrir son contenu avant de s'inscrire. L'inscription est toutefois obligatoire pour interagir avec la communauté et profiter pleinement de toutes les fonctionnalités offertes par SoundRise.

2

Noms	Rôles :
Artiste	Peut publier sa musique, interagir avec les auditeurs et suivre ses statistiques. Accès à toutes les fonctionnalités de l'application.
Auditeur	Peut écouter la musique en illimité, suivre des artistes, liker et commenter les morceaux.
Administrateur	Peut administrer le site, faire de la modération
Professionnel	Accède à l'écoute de la musique et peut contacter les artistes pour des opportunités professionnelles
Visiteur	Peut explorer le site avant de s'inscrire.

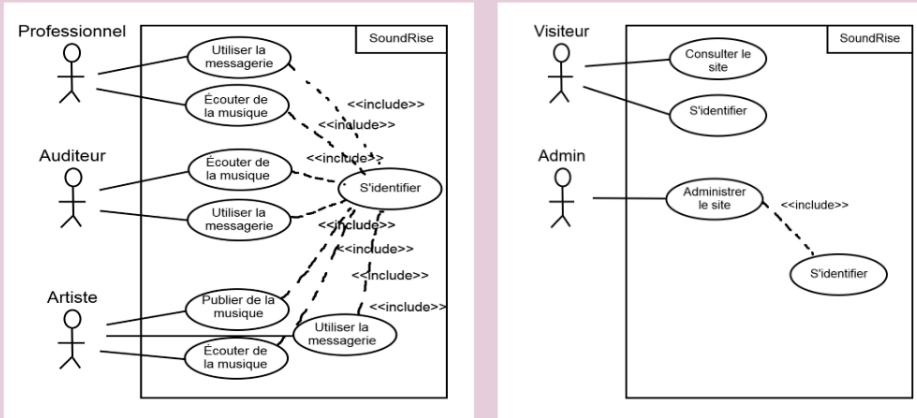
3

Service donné	Résumé du service
Publier	Partager ses créations librement et sans limites
Ecouter	Ecouter de la musique en illimité gratuitement
Collaborer	Mise en relation et collaboration avec d'autres artistes

4

- Diagrammes

Diagrammes des cas d'utilisation :



5

- Infos complémentaires

Public cible :

SoundRise s'adresse à différents acteurs réunis au sein d'une même communauté. Celle-ci étant composée de plusieurs profils d'utilisateurs, allant des artistes aux auditeurs de musique, ou encore même les professionnels du secteur.

Type d'application :

Pour SoundRise nous visons une application hybride mêlant musique, communauté et compétition. Elle permet aux artistes indépendants de partager librement leurs créations, d'interagir avec des professionnels et de se challenger via un système de Battle et de classement gamifié.

Outils/Logiciels de développement :

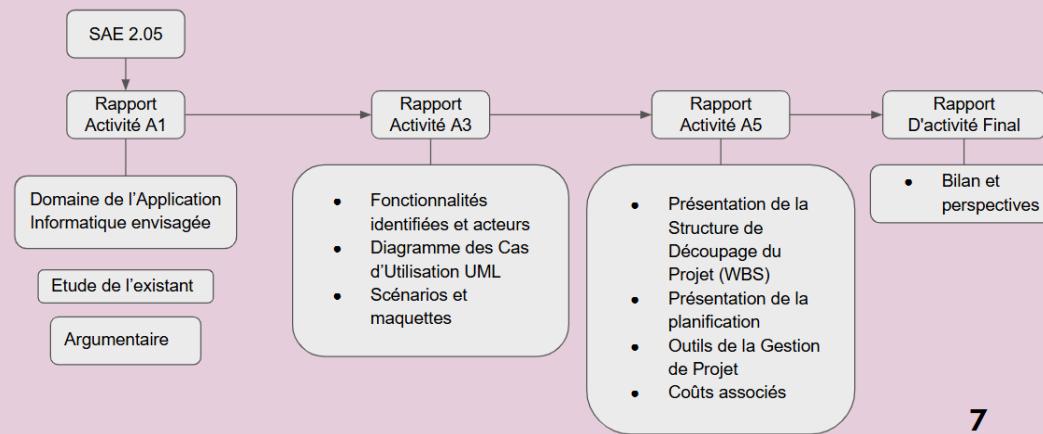
- Figma
- Modelio
- MySQL (Sql)
- Visual Studio Code (Html/CSS/JavaScript)
- GitHub

Outils de planification/Gestion :

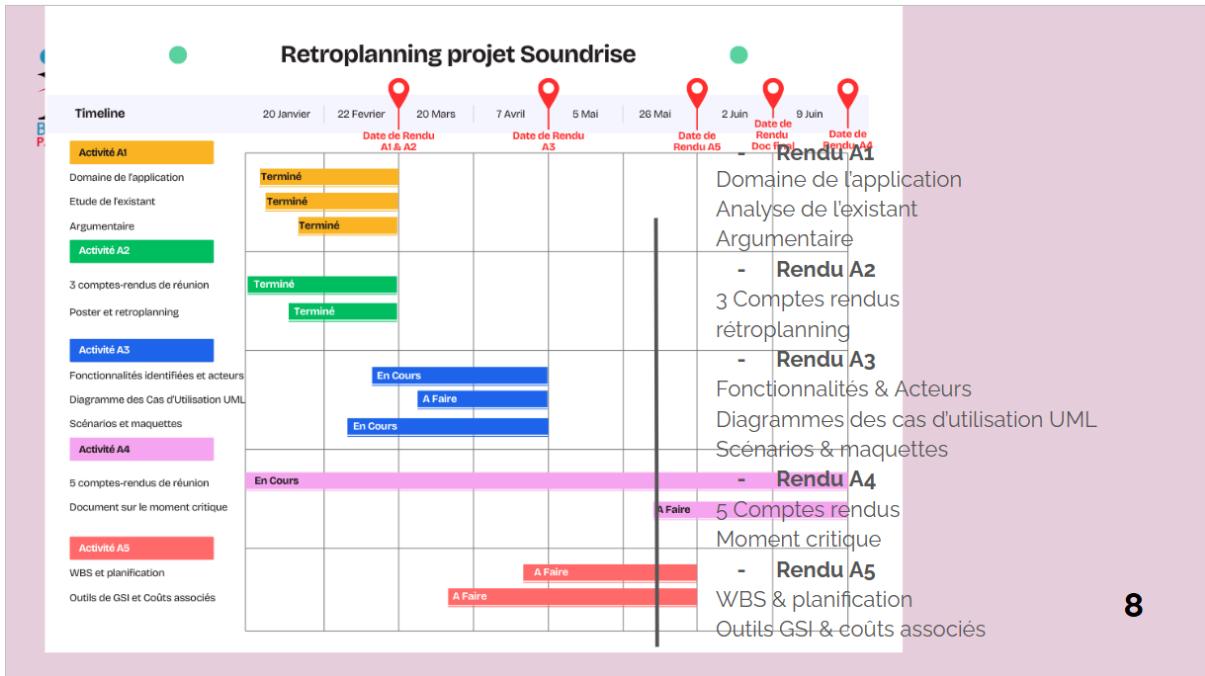
- **Trello** : gestion des tâches et organisation du projet en mode agile.
- **Discord** : communication entre les membres de l'équipe.
- **Adobe Illustrator** : conception des maquettes et prototypage UX/UI.
- **Google Drive** : Partage de fichiers

6

- Proposition WBS



7



- Comptes rendus de réunions A1

| BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 4 : 20/01/2025

Horaires : 11H-12H30

Lieu : Salle 124

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	X		
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN			X

Ordre du jour : Mise en place de l'environnement de communication en équipe et avec le tuteur.

Choix de communication au sein de l'équipe

Premièrement, la communication avec notre tuteur se fera avec le système de mail de l'université notamment pour prendre rendez-vous et donner un suivi de notre projet.

- La communication au sein de l'équipe se fait sur instagram car nous possédons tous ce réseaux social.
- Le stockage des documents se fera systématiquement à travers les outils numériques de Google. Nous avons donc commencé par créer un dossier partagé avec tous les membres du groupe sur google drive pour pouvoir tous avoir accès aux documents liés au projet.
- Travaille en visio conférence sur discord, simple d'utilisation et nous sommes tous déjà inscrit dessus.

Nous avons décidé de ne pas désigner de chef de projet et d'établir une communication horizontale pour ne pas dépendre d'une personne et afin d'avoir une répartition structurée et égale du travail.

Prochaine réunion

Semaine du 20/01/2025

Avec tuteur (si possible)

Elèves présents : Tous présents, sauf Merlin absent car malade.

Ordre du jour : Proposition de plusieurs idées et choix de l'idée finale

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 6 : 03/02/2025

Horaires : 17-18h

Lieu : Salle 024

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	X		
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN	X		

Ordre du jour : Proposition de plusieurs idées et choix de l'idée finale

Contenu de la réunion

Après la dernière réunion, nous avons décidé d'abandonner l'idée de ActiFinder car trop large et pas assez originale.

Lors de cette réunion, nous avons proposé 5 idées d'appli web.

Celle qui a été retenue s'appelle "SoundRise" et est une application qui permet aux jeunes artistes musicaux de partager leur musique et de se mettre en relation avec d'autres artistes.

Prochaine réunion

Vendredi 07/02/25

Avec tuteur

Elèves présents : tous les membres

Ordre du jour : Faire voir au tuteur les slides du pitch

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 7 : 12/02/2025

Horaires : 17-18h

Lieu : Salle 110

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	X		
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN	X		
Christopher Cecilia	x		

Ordre du jour : Débriefer la présentation en amphithéâtre et continuer l'avancement du livrable 1.

Contenu de la réunion

Durant cette réunion avec notre tuteur, nous avons débriefé sur le passage à l'oral en amphithéâtre où nous avons présenté SoundRise aux autres étudiants ainsi qu'à quelques autres professeurs.

Par la suite nous avons pu avancer sur la méthodologie afin de réaliser l'étude de l'existant, nous indiquant comment établir les critères afin de faire cette analyse et le nombre idéal d'applications à étudier.

Prochaine réunion

Mercredi 19/02/25

Avec tuteur

Étudiants présents : Tous les étudiants sans julian

Ordre du jour : Avancement du livrable 1.

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 6 : 03/02/2025

Horaires : 17-18h

Lieu : Salle 024

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	X		
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN	X		
Christopher Cecilia	x		

Ordre du jour : Faire voir au tuteur les slides du pitch

Contenu de la réunion

Nous avons présenté les deux slides à notre enseignant tuteur pour la présentation en amphithéâtre de la semaine du 10 février et nous avons profité de ce temps pour revoir avec notre tuteur les caractéristiques de l'application.

Prochaine réunion

Mercredi 12/02/25

Avec tuteur

Elèves présents : tous les membres

Ordre du jour : Débriefer la présentation en amphithéâtre et continuer l'avancement du livrable 1.

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 7 : 19/02/2025

Horaires : 17-18h

Lieu : Salle 110

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ			X
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN	X		
Christopher Cecilia	x		

Ordre du jour : Avancement du livrable 1.

Contenu de la réunion

Durant cette réunion avec notre tuteur, nous lui avons présenté notre recherche de l'existant afin d'avoir des retours sur les critères que nous avions choisi. Nous avons aussi abordé la suite du projet et comment nous allions le gérer.

Au niveau de la recherche de l'existant, nous avons pris en compte ses conseils et décidé de changer quelques critères qui ne paraissent pas pertinents ou alors très peu clairs suite au débat avec notre enseignant.

Prochaine réunion

À déterminer après le rendu du livrable 1

Avec tuteur

Étudiants présents : Tous les étudiants

Ordre du jour : À déterminer après le rendu du livrable 1.

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

Semaine 7 : 12/05/2025

Horaires : 17-18h30

Lieu : Salle 110

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	x		
Lucas VIVIEN	X		
Merlin ROUX-BIZIEN	X		
Christopher Cecilia	x		

Ordre du jour : Analyse des maquettes

Contenu de la réunion

Durant cette réunion avec notre tuteur, nous lui avons présenté nos maquettes afin d'avoir des retours sur ces dernières. Il nous a donné un certain nombre de remarques au sujet de la cohérence par exemple ou sur des oubliés de notre part.

Exemple : Retirer le nombre d'abonnés d'un artiste. Ajouter en plus classement des musiques et albums en plus des artistes.

Prochaine réunion

Validation après modification des maquettes

Avec tuteur

Étudiants présents : Tous les étudiants

Ordre du jour : Validation après modification des maquettes

BUT Informatique 2024/2025 - Groupe 21 "SoundRise"

21/05/2025

Horaires : 14h-15h

Lieu : Salle 110

Compte rendu

Invités	Présents	Absents	Excusés
Peyo MICHELENA	X		
Julian RODRIGUEZ	x		
Lucas VIVIEN	X		
Christopher Cecilia	x		

Ordre du jour : Validation après modification des maquettes

Contenu de la réunion

Lors de notre réunion, nous avons montré à notre tuteur les maquettes que nous avions modifiées suite à ses derniers conseils. Il nous a ensuite donné son avis sur ces nouvelles versions, pointant ce qui fonctionnait bien et ce qu'il y avait encore à améliorer, ce qui nous aide à savoir quoi faire pour la suite pour modifier les maquettes, il nous a par exemple conseiller sur la manière d'implémenter la modification de mot de passe ou comment représenter l'interface de la publication d'album.

Prochaine réunion

Date à planifier ultérieurement

Avec tuteur

Étudiants présents : Tous les étudiants

Ordre du jour : Avancement du A3