Rapport de réunion Airdeve Mobile n°1

Date : 21 octobre 2021, 13 heures

Lieu : IUT de Villetaneuse

Acteurs présents : Jean-François Simonnet et Tomi Yessinou

Totalité des groupes Airdeve Web et Mobile (10 étudiants)

Slim Ellouze

Lancement dans les prochains mois.  
Airdeve -> Présenter l’idée, l'événement -> Achat de tickets sur une idée ( ~cofounding) -> Reçu de l’argent du Cofunding   
Si budget pas atteint -> Remboursé

Mobile -> langage natif IOS : Swift, Java  
Android : Kotlin, Java  
  
Pour l’instant, le projet se basera sur Android et la partie IOS sera partagé pour un groupe d’alternant  
  
Délai ? Jusqu’à Janvier -> faire un programme plus ou moins fonctionnel car ils vont d’abord lancer la version WEB. Avancement petit à petit.

1 Rendez-vous par semaine   
Création de groupe whatsapp, Teams

Fonctionnalité “ prioritaire “ -> Remboursement, création de tickets, annulation, nombre de participants, Publication d'événement, Création de comptes, nombre de commandes, nombre de vendu, profil -> ~même que la partie WEB  
Intégré une fonctionnalité appareil photo.

Créer un fil d’actualité, ajouter un filtre de position  
“ Près de chez vous “ en standby

Langue : en Français.

“ Connexion “ -> Acheté des tickets, voir les événement suivis .. etc  
Pas besoins de créer une base de données pour stocker les clients -> Utilisation de l’API, requête de API pour stocker les données

Design -> Soit s’inspirer, soit partir sur nos propres idées. On va partir sur la maquette qu’on a reçu

Pas besoins de se connecter pour voir les évènement par contre demande de se connecter pour pouvoir acheter

Objectif principal : Envoie de requête et réponse de requête. Si API ne peut pas le faire, il faut demander à Airdeve de développer&

API -> nodejs  
  
Histoire -> Création d’un agenda intelligent ( gérer des événements ), il fallait trouver un moyen pour trouver les moyens d’organiser un événement -> L’idée de Airdeve est né de là.   
Deux problématiques de réglées :

* Remboursement de l’argent, pas d’argent dépensée car si l'événement n’est pas intéressant alors pas d’argent d’utiliser
* Nombre de participants assurées car si ils achètent des tickets c’est qu’ils sont intéressé

Première cible : Attirer les créateurs d'événement -  
Deuxième cible : Participants -> C’est en majorité au créateur de promouvoir pour attirer à son événement

Ticket -> Commission

Le principe de follow -> Retenir les gens qui font des évenement

Tout le monde peut être organisateur, tout le monde peut être acheteurs.

Système de like -> API permet de like un post mais pas encore un like d’un évenement

API permet de suivres les gens

Mise en avant : Plus on paye, plus on est mis en avant.

On cherche une application basique pour l’instant.

Il peut y avoir plusieurs organisateur d’un même événement

Demande d'événement -> Tout événement est possible. “ Permettre à n’importe qui de créer n’importe quel événement “

Si objectif pas atteint : Délai de 6 mois -> Automatiquement remboursé et supprimer  
Le créateur peut annuler de lui même

Financement -> Requête, combien de tickets ont étaient vendus..etc. API fait plus ou moins tout tout seul.