

# Introduction au Delivery de projet (TI350)

Présentation de l'application Frig's



Groupe 3

## Partie 1 : Intro

Dans le cadre de notre projet semestriel, nous avons dû réaliser en équipe un prototype innovant et original, proposant des solutions différentes de celles trouvables sur le marché. Ceci faisait donc appel à notre créativité et à un bon travail en équipe. Le but premier de ce projet était en effet d'utiliser et de nous aider des différentes méthodes de réalisation de projets qui nous sont fournies, afin d'obtenir un prototype tangible et enfin aboutir sur le projet final que nous souhaiterons continuer à développer alors projet transverse au second semestre.

Pour mener ce projet à bien, nous sommes une équipe composée de 6 membres : ADELIN Quentin – CLAVIERE Salomé – SEGUI Romane - TADIWOS Bereket - TOGLAN Loinel et KURTZ Kevin notre chef de projet.

En tant que jeunes adultes, nous sommes souvent exposés aux réseaux sociaux, aux médias, etc. L'accès à l'information sont plus simples et les enjeux sociétaux auxquels nous sommes confrontés sont plus accessibles. Aujourd'hui, une cause qui nous touche tous est celle du gaspillage alimentaire. À premier abord nous pourrions nous dire que le déchet alimentaire est principalement dû à ce que nous mettons à la poubelle à la fin du repas. Pourtant nous ne faisons pas attention mais les aliments non consommés dans nos placards et notre frigo sont les causes majeures de ce gaspillage.

Lorsque l'on sait qu'aujourd'hui près d'un tiers des aliments produit par la planète est perdus et réutilisables, le constat est sans appel il faut agir.

C'est pourquoi, en tant que futurs ingénieurs, nous nous sommes donné l'objectif de trouver une solution à ce problème et à notre échelle, tout en reliant le numérique.

Nous vous présentons donc Frig's, une application permettant à chacun de pouvoir vider un maximum son frigo et aussi diminuer la quantité de déchets alimentaires dans chaque ménage.

**A qui ?**

Tous les ménages

**Sur quoi agit-il ?**

Les aliments présents chez chaque utilisateur

**Dans quel but ?**

Réduire le gaspillage alimentaire

**Groupe 3**

## Partie 2 : Réalisation du projet

### Réflexion autour de l'expérience utilisateur :

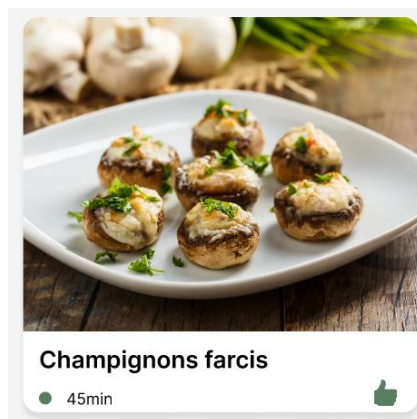
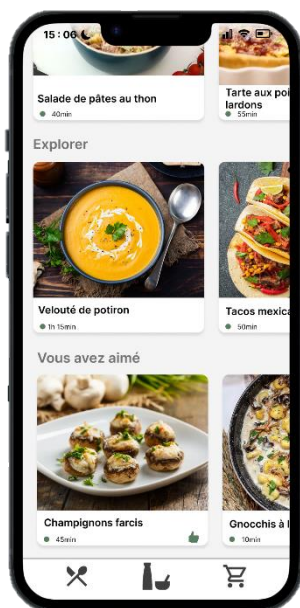
Pour ce projet nous nous sommes concertés en équipe dans le but de nous questionner sur les besoins que nous avons déjà pu rencontrer en tant qu'étudiants. Nous sommes partis d'un problème pour proposer une solution avec notre application.

Notre application est simple d'utilisation et accessible à tous. En effet, nous avons essayé de la rendre la plus intuitive possible. Pour ce faire, nous nous sommes basés sur le « User Expérience Model », ou le modèle d'expérience utilisateur en français.

Tout d'abord, nous nous sommes accordés pour proposer une palette riche de fonctionnalités et de recettes pour que l'application soit la plus inclusive possible (des recettes végétariennes par exemple). Chacun a accès à une bibliothèque de recettes illustrée avec des photos représentatives du plat attendu. De plus, chacun peut conserver ses recettes préférées dans l'idée de les reproduire par la suite.

Nous avons également décidé de mettre en place un système de notifications. Cela permet de rappeler à l'utilisateur d'acheter un ingrédient manquant pour une recette planifiée, ou encore de lui annoncer les nouveautés proposées sur l'application. Par exemple des recettes de Noël à l'approche des fêtes.

De plus, nous avons apporté une attention particulière à l'interface utilisateur. Nous savons que soigner le visuel est primordial. En effet, cela bonifie l'expérience de l'utilisateur et facilite sa navigation sur l'application. Nous avons donc opté pour un design épuré avec une palette de couleurs tendres et chaleureuses. Des photos chaleureuses et qualitatives sont utilisées pour illustrer chacune de nos recettes. De ce fait, l'utilisateur se fait une idée précise du rendu de la recette choisie.



Groupe 3

### Répartition des charges :

Lors de la réalisation de notre projet, nous avons dû, pour le bon déroulement de notre application, attribuer différentes tâches pour chaque membre du groupe, avant même de débiter sur la conception finale du projet.

Salomé et Romane se sont d'abord chargées du brainstorming de l'équipe et des rapports de chaque réunion : elles ont étudié les principaux problèmes liés au gaspillage alimentaire pour ainsi proposer des solutions à implémenter dans l'application.

De son côté, Quentin a été nommé Designer de l'application, il est chargé de réaliser la maquette, le prototype de l'application. Il a principalement travaillé avec Kevin et Bereket, qui sont les graphistes du groupe, chargés de réaliser les animations et le logo de l'application. Leur but à tous les trois est de travailler sur l'expérience utilisateur et de proposer un prototype avec une interface agréable et facile d'utilisation.

D'autre part, Lionel a pour rôle de développer l'application : il devait écouter les idées du groupe et implémenter le prototype réalisé sous forme d'application finale pour téléphone à l'aide de Javascript par exemple.

Cahier des charges :



# Cahier des charges

12 décembre 2022

Du 19 septembre 2022  
au 12 décembre 2022

## Equipe en charge du projet :

ADELINe Quentin  
SEGUI Romane  
TOGLAN Lionel  
TADIWOS Bereket  
KURTZ Kevin  
CLAVIERE Salomé

### Besoins

Une réduction du gaspillage alimentaire avec une optimisation de l'utilisation des ingrédients.  
Des idées de recettes élaborées à prix bas.

### Objectifs

Créer une application répondant aux besoins de l'utilisateur avec la meilleure expérience utilisateur possible. Proposer un visuel attrayant, une palette de recettes et de fonctionnalités riche, une navigation intuitive pour l'utilisateur.  
Respecter les délais imposés.

### Contraintes

Un délais imposé de 12 semaines.  
Un budget autorisé de 50euros.  
Un travail collaboratif en équipe de 5 personnes.

### Fonctionnalités

- Connexion ou inscription de l'utilisateur
- Proposition de recettes variées et inclusives
- Planification de recettes à venir
- Ajout de recettes dans un onglet "favoris"
- Liste de courses générée automatiquement en fonction des recettes prévues
- Notification sur les recettes planifiées et les ingrédients à acheter
- Support client en cas de problème ou question ou problème

Groupe 3

## Introduction au delivery de Projet

Echéancier :

Numéro de la semaine	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
reflexion sur le sujet du projet	-	-	-															
brainstorming			-	-	-													
benchmark				-	-	-												
recherche des technologies à utiliser pour l'implémentation en application					-	-	-											
reflexion autour du management et des logiciels à utiliser						-	-	-										
réalisation d'un prototype d'application hybride							-	-	-									
conception de la maquette								-	-	-								
ajout de la fonctionnalité de connexion à un compte pour la maquette									-	-	-							
ajout de la fonctionnalité liste de course à la maquette										-	-	-						
reflexion et conception du logo											-	-	-					
reflexion sur le user story												-	-	-				
présentation du projet en classe													-	-	-			
préparation du ppt pour la présentation finale du projet														-	-	-		

Groupe 3

## Partie 3 : Simulation

Durant la réalisation de notre projet, plus précisément au moment d'implémenter le Figma en application mobiles, nous avons dû mener une réflexion approfondi par rapport aux technologies à utiliser. Ainsi, l'objectif principal étant de faire une application à la fois disponible sur Iphone et Android, Après des recherches sur les différentes technologies, avons conclu qu'il fallait utiliser le langage Javascript plus spécifiquement son Framework « React-Native » qui dispose d'une très grande communauté et qui permet de réaliser en plus des applications hybrides, une application web.

Afin de réaliser le « stylesheet » de l'application c'est-à-dire le design, nous avons donc eu à utiliser « twrnc » qui est une adaptation du framework CSS TAILWIND. En outre, nous avons aussi utilisé AXIOS afin de pouvoir lancer des requêtes asynchrones, « React-Redux » pour gérer les Stores et les différents états de l'application. Aussi, nous nous sommes inspiré de certains composants animés sur Dribbble que nous avons implémenté en utilisant la librairie native « Gesture-Handler » et « React native reanimated ». Enfin, afin d'utiliser le système de notification nous avons eu recours aux librairies natives des différentes plateformes.



# Figma

## Partie 4 : Conclusion

Tout au long de ce projet, nous avons été amenés à concevoir et créer une application pour éviter le gaspillage de nourriture. Nous sommes ainsi parvenus à mettre en œuvre cette application qui permet à l'utilisateur de remplir cette tâche.

Ce projet était une occasion pour perfectionner le travail en groupe et joindre nos connaissances. Nous avons partagé les tâches de manière équitable, nous avons renforcé notre culture de travail en équipe tout en gardant une bonne ambiance au sein de celle-ci.

Les acquis des cours d'algorithmique étaient sans cesse sollicités pour trouver une solution convenable afin de résoudre notre problématique. Pour aller plus loin nous avons eu besoin d'utiliser un autre langage JavaScript plus précisément son Framework React Native afin d'implémenter le projet en application hybride c'est-à-dire fonctionnelle sur iPhone et Android à partir d'un seul code.

Au cours de ce projet, nous avons pu rencontrer différents problèmes : le titre de l'application et son logo, par exemple, nous ont donné pas mal de réflexion. Par ailleurs, la question de compatibilité d'appareils nous a apporté plusieurs difficultés durant la réalisation du projet. De même, l'utilisation des API et du Cloud que nous utilisons sont limités dans le nombre d'utilisations nous demandant de payer après un certain nombre de requêtes.

Pour conclure, comme nous avons eu de l'avance sur le projet, nous avons pu débiter sur la création finale de l'application, afin de pouvoir l'utiliser sur un téléphone. Nous étendrons donc cet objectif en apportant diverses améliorations et performances au cours du projet transverse du deuxième semestre.