Application mobile

Marzyc Clément, Jacquelinot Alexis, Fredj Noriane

Table des matières

[Présentation de l’application 3](#_Toc500523193)

[Objectif de l’application 3](#_Toc500523194)

[Les cibles 3](#_Toc500523195)

[Promotion de l’application 3](#_Toc500523196)

[Le type d’application 3](#_Toc500523197)

[L’équipement de vos cibles : 3](#_Toc500523198)

[Périmètre du projet 3](#_Toc500523199)

[Spécificités et livrables : 4](#_Toc500523200)

[Le contenu de votre application : 4](#_Toc500523201)

[Les contraintes 4](#_Toc500523202)

# Présentation de l’application

## **Objectif de l’application**

Nous souhaitons proposer une application mobile qui permettrait à un utilisateur de trouver où passer sa soirée, de manière immédiate.

Nous allons recenser tous les évènements organisés et lieux où les utilisateurs pourront passer leur soirée dans la ville d’Angers sous forme de base de données. Grâce à un questionnaire, nous pourront déterminer le profil de l’utilisateur et ainsi lui proposer des événements en pertinence avec son profil.

Les utilisateurs pourront également échanger entre eux et noter leur expérience.

## **Les cibles**

Nous visons un public d’âgée d’au minimum 18 ans souhaitant passer sa soirée à Angers.

Nous voulons que cette application devienne incontournable grâce à son efficacité et la pertinence des événements et lieux proposés.

Nous devons anticiper également les souhaits de nos utilisateurs à travers tous profils.

## **Promotion de l’application**

Nous souhaitons communiquer autours de l’application, principalement sur Facebook et générer une communauté. Les publications pourront être partagées et toucher les utilisateurs et leur connaissance.

## **Le type d’application**

Le service sera proposé sous de plateforme collaborative. Les utilisateurs pourront interagir entre eux et partager leur expérience.

## **L’équipement de vos cibles :**

L’application devra être compatible avec tous les smartphones sous Android, équipé de réseau internet.

## **Périmètre du projet**

Notre application devra être en langue française. Elle devra posséder la géolocalisation, la possibilité de créer un compte et lier son compte Facebook, et un système de notification push.

# **Spécificités et livrables :**

## **Le contenu de votre application :**

En première page, dès l’ouverture de l’application, l’utilisateur devra s’identifier ou s’inscrire. Ensuite il devra répondre au formulaire qui établira son profil. Un formulaire de profil ainsi qu’une base de données contenant toutes les informations des lieux et événements, vous sera transmis.

Les événements et lieux seront proposés sous forme de liste, avec des filtres. En cliquant sur une des propositions, l’utilisateur devra pouvoir une carte géographique du lieu, un texte explicatif, ainsi que des photos et avis pour illustrer la soirée.

# **Les contraintes**

Chaque proposition devra être adapté à la situation géographique de l’utilisateur, à son âge, à son budget, à ses horaires et au type de soirée qu’il souhaite.