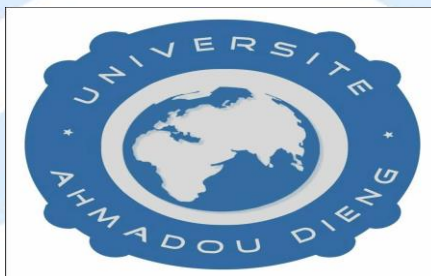


REPUBLIQUE DE GUINEE

Travail- Justice- Solidarité

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR, DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE ET DE L'INNOVATION

DIRECTION NATIONALE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR PRIVE
UNIVERSITÉ AHMADOU DIENG CAMPUS DE BENTOURAYAH
FACULTÉ DES SCIENCES TECHNIQUES ET APPLIQUÉES
DÉPARTEMENT: GÉNIE INFORMATIQUE
ANNÉE SCOLAIRE: 2024-2025



PROJET DE FIN DE CYCLE EN DE VUE L'OBTENTION DU DIPLOME DE LICENCE PROFESSIONNELLE EN
GENIE INFORMATIQUE

**THEME: CONCEPTION ET REALISATION D'UNE PLATEFORME DE DECOUVERTE ET RESERVATION DES
SITES TOURISTIQUES GUINEENS**

REALISE PAR:

Membres du groupe

OUMAR DIOP

MAMADOU HADY BALDE

ALGASSIMOU DIALLO

ALSENY CAMARA

Chef de département

Mr Ibrahima Fatoumata Bah

Consultant

Mr Sory Millimono

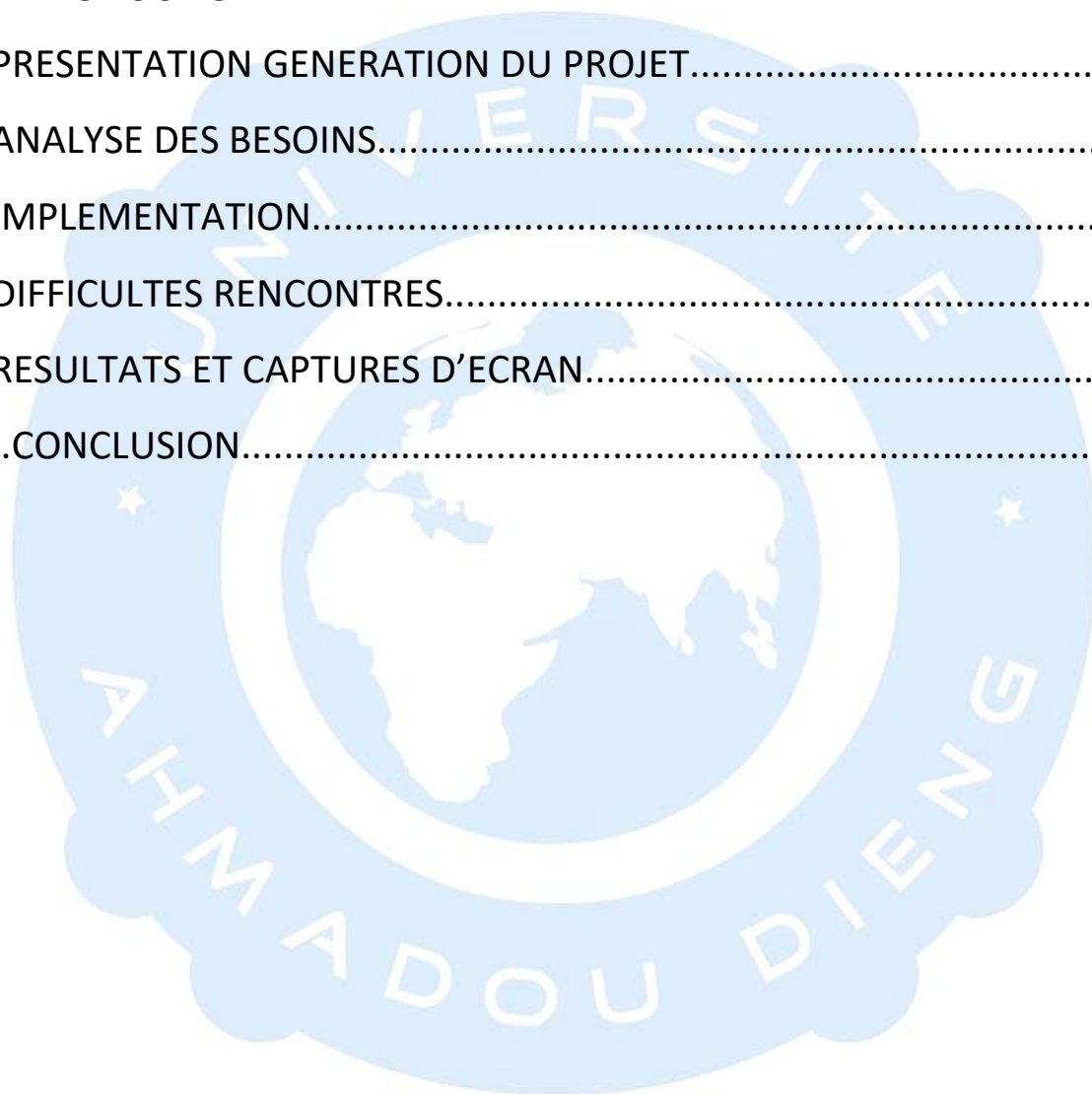
Analyste et développeur fullstack

Directeur du campus

Docteur Elhadj Boubacar Koubia Diallo

SOMMAIRE

1.DEDICACE.....	
2.REMERCIEMENT.....	
3.AVANT PROPOS.....	
4.INTRODUCTION.....	
5.PRESENTATION GENERATION DU PROJET.....	
6.ANALYSE DES BESOINS.....	
7.IMPLEMENTATION.....	
8.DIFFICULTES RENCONTRES.....	
9.RESULTATS ET CAPTURES D'ECRAN.....	
10.CONCLUSION.....	



1. DÉDICACE

Nous dédions ce mémoire à Dieu, source infinie de sagesse, de force et de persévérance, qui nous a accompagnés tout au long de cette aventure. C'est par sa grâce que nous avons trouvé la motivation nécessaire pour surmonter les défis rencontrés et mener ce projet à son terme.

Nous adressons cette dédicace à nos parents, véritables piliers silencieux de notre réussite. Leur amour inconditionnel, leurs sacrifices quotidiens et leur confiance en nos capacités ont été une source d'encouragement constante, nous poussant à persévérer dans les moments d'incertitude.

À Monsieur Millimono Sory, notre mentor et guide, nous rendons hommage pour sa disponibilité, ses conseils éclairés et son engagement sans faille à nous accompagner. Son regard bienveillant et son exigence nous ont permis de progresser et de grandir tout au long de ce parcours.

Enfin, nous dédions ce travail à tous les encadreurs et enseignants qui, par leur passion et leur rigueur, nous ont transmis le savoir et l'esprit critique indispensables à la réalisation de ce projet.

Que cette modeste contribution soit le reflet de leur investissement dans notre formation.

2. REMERCIEMENTS

La réalisation de ce mémoire représente une étape importante dans notre parcours universitaire, rendue possible grâce à l'aide, au soutien et à la collaboration de nombreuses personnes.

Nous tenons d'abord à exprimer notre profonde gratitude à l'université qui nous a offert un cadre d'apprentissage stimulant, propice à l'acquisition de compétences solides et à l'éveil de notre curiosité intellectuelle.

Nous remercions tout particulièrement Monsieur Millimono Sory, notre encadreur, pour son accompagnement constant, ses conseils avisés et sa patience. Sa rigueur scientifique et son engagement pédagogique ont été des ressources précieuses qui ont donné à ce projet une direction claire et ambitieuse.

Nous remercions également l'ensemble des enseignants et membres du corps académique du département, dont les enseignements riches et diversifiés ont contribué à forger notre compréhension du domaine et à renforcer notre capacité d'analyse et de synthèse.

À nos familles, nous adressons un remerciement sincère pour leur soutien moral et matériel, leur encouragement et leur compréhension face aux exigences de ce travail. Leur présence a été un véritable moteur tout au long de cette expérience.

Enfin, nous remercions nos amis et collègues pour leur esprit d'entraide, leurs échanges fructueux et leur soutien mutuel, qui ont fait de ce projet un véritable travail d'équipe.

À tous, nous sommes profondément reconnaissants.

3. AVANT-PROPOS

Dans le cheminement de toute formation, il arrive un moment où l'étudiant est appelé à traduire ses apprentissages théoriques en une réalisation concrète, un projet qui incarne à la fois ses compétences techniques, sa créativité et son sens de la collaboration. Ce projet marque un tournant, un passage où la connaissance devient action, et où l'effort individuel se conjugue avec le travail collectif.

VisitGuinea est né de cette volonté commune de concevoir une solution numérique capable de valoriser la richesse culturelle, naturelle et touristique de la Guinée. À travers ce projet, nous avons cherché à mettre en lumière un patrimoine souvent méconnu, à offrir un accès simplifié et attractif aux informations touristiques, et à contribuer modestement au développement du secteur du tourisme dans notre pays.

Au-delà de l'aspect technique, ce projet est avant tout une aventure humaine. Il a nécessité de la coordination, de la patience et un partage constant d'idées entre les membres de l'équipe. Il nous a appris que la réussite ne dépend pas uniquement des compétences individuelles, mais de la capacité à travailler ensemble, à écouter et à s'adapter.

Dans un monde où les technologies évoluent rapidement, être capable de créer une application web fonctionnelle, ergonomique et adaptée aux besoins des utilisateurs est une expérience précieuse. Utiliser Angular pour le frontend et Supabase pour la gestion des données nous a permis d'appréhender les réalités du développement moderne, entre efficacité, sécurité et flexibilité.

Ce mémoire retrace ainsi non seulement le cheminement technique, mais aussi la démarche collective, les défis relevés, et les apprentissages acquis. Il témoigne de notre engagement à contribuer au rayonnement numérique de la Guinée, en espérant que ce projet

inspire d'autres jeunes à s'investir avec passion dans des initiatives porteuses de sens.

Nous espérons que ce travail saura convaincre de la pertinence des projets collaboratifs et de leur potentiel à créer des ponts entre la tradition et la modernité, entre l'identité locale et les enjeux globaux.



4. INTRODUCTION

Dans un monde où la technologie façonne notre quotidien, la visibilité touristique d'un pays ne repose plus uniquement sur la beauté de ses paysages ou la richesse de sa culture. Elle dépend aussi de sa capacité à se raconter, à se montrer, à s'ouvrir au reste du monde à travers des outils numériques modernes. Aujourd'hui, voyager commence souvent par une recherche sur Internet, un clic, une image, un témoignage. Et dans cette logique, la Guinée, malgré son immense potentiel touristique, reste encore dans l'ombre.

Le pays regorge pourtant de merveilles. Des cascades majestueuses aux montagnes mystérieuses, des traditions vivantes aux vestiges historiques, tout y est. Mais ces trésors souffrent d'un manque criant de visibilité. Très peu de plateformes permettent d'avoir une vision claire, structurée et attrayante des sites touristiques guinéens. Pour beaucoup, l'information est dispersée, parfois inexistante, et rarement mise en valeur. Cette réalité pénalise autant les citoyens guinéens, qui ignorent parfois la richesse de leur propre patrimoine, que les touristes étrangers qui peinent à planifier un séjour dans le pays.

C'est pour répondre à ce besoin que le projet VisitGuinea est né. Il s'agit d'une initiative portée par une équipe de jeunes étudiants passionnés, motivés par l'envie de contribuer au développement local par la technologie. Nous avons voulu créer une plateforme web simple, efficace et inspirante, capable de rassembler en un seul espace les lieux emblématiques de la Guinée, de les présenter avec soin, et de guider les utilisateurs dans leur découverte du pays. Notre but est clair : redonner à la Guinée la place qu'elle mérite sur la carte touristique du monde.

Pour y parvenir, nous avons mobilisé des outils actuels et performants. Le frontend a été développé avec Angular, un framework moderne et puissant, tandis que la base de données et le

backend ont été assurés par Supabase, une solution légère et efficace. Mais au-delà des technologies, c'est l'engagement humain, la volonté d'agir pour notre pays et l'esprit de collaboration qui ont porté ce projet.

Ce mémoire retrace donc notre parcours. Il raconte les idées, les réflexions, les choix techniques, les doutes et les efforts collectifs. Il met en lumière les défis que nous avons relevés, les solutions que nous avons imaginées, et les résultats que nous avons obtenus. À travers ces pages, nous espérons transmettre non seulement une expérience de développement web, mais aussi un message : celui que la jeunesse guinéenne a les moyens, l'ambition et le talent pour bâtir un avenir numérique tourné vers l'humain, la culture et la valorisation de notre identité.



Présentation Générale du Projet

2.1. Nom et concept du projet : VisitGuinea

Le nom du projet, **VisitGuinea**, a été choisi avec soin. Il allie simplicité, clarté et efficacité. C'est un mot composé de deux éléments essentiels : “**Visit**”, qui évoque directement l'action de découvrir, de voyager, de s'aventurer, et “**Guinea**”, qui identifie clairement la destination ciblée : la République de Guinée, en Afrique de l'Ouest.

Ce nom a été pensé pour être facilement mémorisable, même par une personne qui entend le nom pour la première fois. Il peut être utilisé aussi bien pour un site web que pour une future application mobile, ce qui garantit une **cohérence de marque** sur les différentes plateformes.

Au-delà du nom, **VisitGuinea** incarne une vision : celle d'une Guinée qui s'ouvre davantage au monde, qui montre fièrement ses richesses culturelles, naturelles et humaines, et qui invite à l'exploration de ses régions encore souvent méconnues. C'est un projet qui se veut **inclusif, éducatif et valorisant pour le patrimoine guinéen**.

Objectif général du projet

L'idée derrière **VisitGuinea** n'est pas née d'un simple besoin technique, mais d'un **constat personnel** : la Guinée, bien que dotée d'un potentiel touristique énorme (plages sauvages, montagnes majestueuses, cascades impressionnantes, traditions ancestrales), reste très peu valorisée sur le web et souffre d'un manque criant de visibilité internationale.

L'objectif général du projet est donc **de contribuer à la promotion du tourisme en Guinée**, à travers la mise en place d'une **plateforme numérique moderne, dynamique et interactive**, pensée à la fois pour les visiteurs étrangers et pour les citoyens guinéens désireux de découvrir leur propre pays autrement.

Cette plateforme permettra de :

- Mettre en lumière les sites touristiques du pays : plages, montagnes, chutes d'eau, forêts, monuments historiques, etc.
 - Proposer des informations utiles aux voyageurs (guides, lieux à visiter, événements à ne pas manquer, etc.).
- Favoriser les interactions et retours d'expérience via des systèmes d'avis et de commentaires.
 - Centraliser toutes les offres et services en lien avec le tourisme en Guinée (hébergements, guides, agences, événements, etc.).

Objectifs spécifiques

Afin d'atteindre l'objectif principal, plusieurs objectifs spécifiques ont été définis. Ils traduisent les actions concrètes à réaliser dans le cadre du projet :

1. **Concevoir un système d'information touristique fonctionnel et accessible 24h/24**, via une interface web responsive, utilisable sur tous types d'appareils.
2. **Donner une visibilité nouvelle aux sites touristiques peu connus**, notamment ceux qui ne sont pas encore référencés dans les circuits classiques.
3. **Créer un espace de valorisation des événements culturels et touristiques à venir**, comme les festivals, foires, excursions ou compétitions sportives.
4. **Offrir une expérience utilisateur intuitive**, même pour les internautes peu habitués à utiliser les plateformes numériques.
5. **Proposer un annuaire de guides touristiques**, avec des fiches détaillées et des moyens de contact simples et rapides.

6. **Mettre en place un système de feedback**, avec des avis, des notes et des commentaires de la part des utilisateurs, pour favoriser la transparence et améliorer les services.
7. **Prévoir une évolution du projet**, avec à terme le développement d'une application mobile multiplateforme (à l'aide de **ionic** ou Flutter par exemple), pour accompagner les utilisateurs même hors connexion.



Public cible

Le projet VisitGuinea s'adresse à un **public large et diversifié**, qui va bien au-delà des seuls touristes étrangers.

1. **Les touristes internationaux** : Ce sont des visiteurs venant d'Afrique, d'Europe, d'Amérique ou d'Asie, intéressés par l'Afrique de l'Ouest, et qui cherchent une destination authentique, peu exploitée, mais riche en découvertes naturelles et culturelles.
2. **Les touristes locaux** : Beaucoup de Guinéens ne connaissent pas leur propre pays en profondeur. Le projet ambitionne donc de **reconnecter les citoyens à leur patrimoine**.
3. **Les jeunes et les étudiants** : Curieux, dynamiques, ces derniers sont souvent à la recherche d'activités, d'escapades ou de contenu éducatif. VisitGuinea peut aussi les sensibiliser à l'importance du tourisme responsable.
4. **Les agences de voyages, ONG, institutions gouvernementales (comme le Ministère du Tourisme)** : Ces structures pourront utiliser la plateforme comme **source d'information fiable et centralisée**.
5. **Les guides touristiques locaux** : Beaucoup de jeunes ou de professionnels vivent du tourisme mais manquent de visibilité. La plateforme peut devenir un **véritable tremplin de promotion pour eux**.

Caractéristiques clés du projet

Voici les principales caractéristiques qui feront la force de VisitGuinea :

- **Accessibilité universelle** : le site sera entièrement responsive, c'est-à-dire compatible avec les ordinateurs, tablettes et smartphones.
- **Expérience utilisateur moderne et fluide** : l'interface graphique reposera sur **Angular Material**, un outil puissant qui garantit à la fois esthétisme et ergonomie.
- **Fonctionnalités avancées** : filtres de recherche, tri des résultats, ajout d'avis, notation par étoiles, formulaire de contact, etc.
- **Backend Cloud (Supabase)** : les données seront gérées dans le cloud, ce qui rendra le système plus flexible, sécurisé et évolutif.
- **Scalabilité** : de nouvelles fonctionnalités (comme la réservation d'hôtel ou les paiements en ligne) pourront être ajoutées progressivement sans avoir à tout reconstruire.

Analyse des Besoins

Dans ce chapitre, nous allons explorer en détail **ce que le système doit faire (besoins fonctionnels)** et **les conditions techniques à respecter (besoins non fonctionnels)**. C'est une étape cruciale, car une bonne compréhension des besoins permet d'éviter les erreurs de conception.

3.1. Besoins fonctionnels

Les besoins fonctionnels décrivent les fonctionnalités que la plateforme VisitGuinea devra impérativement offrir. Voici les plus importants :

a. Système d'authentification

- Création de comptes utilisateurs via un formulaire d'inscription.
- Connexion et déconnexion sécurisées.
- Gestion de rôles : utilisateur simple ou administrateur, avec des droits d'accès différents.

b. Page d'accueil (Home)

- Présentation dynamique des catégories de lieux touristiques (ex. plages, montagnes, hôtels...).
- Carrousel d'images attirantes avec messages d'appel à l'action comme : "Explorez la Guinée", "Planifiez votre prochaine aventure", etc.

c. Navigation par catégorie

- Possibilité de cliquer sur une catégorie pour afficher les sites associés.
- Filtres dynamiques selon la région, le type de site, l'accessibilité, etc.

d. Fiche détaillée d'un site touristique

- Informations claires : nom, description, photos, emplacement géographique.
- Intégration de Google Maps pour repérer facilement le lieu.
- Section dédiée aux commentaires et notes laissées par d'autres visiteurs.

e. Gestion des événements touristiques

- Liste à jour des événements prévus dans le pays : festivals, concerts, randonnées, conférences...
- Pour chaque événement : description, lieu, date, contact des organisateurs.

f. Liste de guides touristiques

- Profils complets de guides : nom, photo, expérience, langues parlées, contact.
- Filtrage par région ou par spécialité (guide culturel, nature, historique...).

g. Page "À propos"

- Présentation de l'origine du projet et de sa mission.
- Portraits de l'équipe fondatrice avec photos, rôles, et motivations.
- Présentation du mentor du projet et de son rôle d'accompagnement.

h. Système d'avis

- Formulaire permettant à chaque utilisateur de laisser un commentaire sur un site ou un guide.
- Affichage public de ces avis pour aider les futurs visiteurs à faire leurs choix.

i. Espace d'administration (Dashboard)

- Interface réservée aux administrateurs.
- Possibilité d'ajouter, de modifier ou de supprimer des sites, des événements ou des guides.
- Accès à des statistiques utiles : nombre de visiteurs, avis reçus, sites les plus consultés...



7. IMPLEMENTATION

La phase d'implémentation, c'est le moment où notre idée de site VisitGuinea est devenue réelle. C'est là qu'on a commencé à construire le site, à écrire le code, et à voir notre travail prendre forme petit à petit.

7.1 Commencer avec Angular

Au début, Angular était un peu compliqué pour nous. On ne connaissait pas bien ce logiciel. Mais on a appris pas à pas. On a commencé par créer les pages principales : la page d'accueil, la page de connexion, et les pages qui montrent les sites touristiques.

Par exemple, sur la page d'accueil, on a mis un grand diaporama avec de belles photos des endroits à visiter en Guinée. On a aussi écrit des petits textes pour donner envie aux visiteurs de découvrir ces lieux.

C'était un peu difficile au début, mais on était content quand on voyait les premières pages s'afficher sur l'écran.

7.2 Utiliser Supabase pour le backend

Pour garder les informations du site, comme la liste des sites ou les profils des guides, on a utilisé Supabase. C'est un outil qui aide à gérer la base de données et les utilisateurs.

Avec Supabase, on a pu facilement créer un système pour que les visiteurs puissent s'inscrire, se connecter, et recevoir un email de confirmation. C'était très important pour la sécurité et pour gérer les comptes.

On pouvait aussi stocker les photos des sites dans le cloud. Par exemple, quand un administrateur ajoute une photo d'une cascade, elle s'enregistre automatiquement et apparaît sur le site.

7.3 Créer des formulaires simples

Pour que les administrateurs puissent ajouter des nouveaux sites, on a fait des formulaires faciles à remplir. Ils doivent simplement mettre :

- Le nom du site
- La région où il se trouve
- Une description simple
- Une photo à télécharger
- Un lien Google Maps pour montrer où c'est

Par exemple, nous avons nous-meme testé en ajoutant un site célèbre : la plage de Kakoulima. En quelques clics, le site apparaissait avec sa photo et sa description. Ça nous a donné beaucoup de plaisir.

7.4 Afficher les données facilement

Sur le site, on voulait que les visiteurs puissent chercher les lieux selon la région. Quand ils choisissent une région, seulement les sites de cette région s'affichent tout de suite, sans recharger la page.

Ça rend le site facile et rapide à utiliser. Les gens peuvent rapidement voir ce qui les intéresse.

7.5 Mettre en avant les guides locaux

On a aussi voulu que les guides touristiques aient leur propre espace. Ils peuvent présenter leur expérience, leurs services, et leurs contacts.

Par exemple, on a ajouté un guide d'une région appelée Dalaba. Son profil permet aux visiteurs de mieux le connaître et de le contacter directement.

Cela rend le site plus humain, car ce ne sont pas juste des lieux, mais des personnes qui vivent ces endroits.

7.6 Sécurité et gestion par les administrateurs

Pour que le site reste bien organisé et sûr, on a fait un espace spécial pour les administrateurs. Ils peuvent modifier ou supprimer des informations si besoin.

On a fait attention à ce que seules les personnes autorisées puissent faire ces changements.

7.7 Un site qui marche sur tous les écrans

Aujourd'hui, beaucoup de gens utilisent leur téléphone pour aller sur Internet. On a donc travaillé pour que le site fonctionne bien sur ordinateur, tablette ou smartphone.

On a testé le site sur plusieurs appareils, même des téléphones un peu anciens, pour être sûr que tout marche bien.

7.8 Travailler en équipe

L'implémentation, ce n'était pas facile. Parfois, on avait des problèmes techniques. Mais on a toujours parlé entre nous, partagé nos idées, et aidé les uns les autres.

Cette bonne communication nous a permis de résoudre les problèmes plus vite.

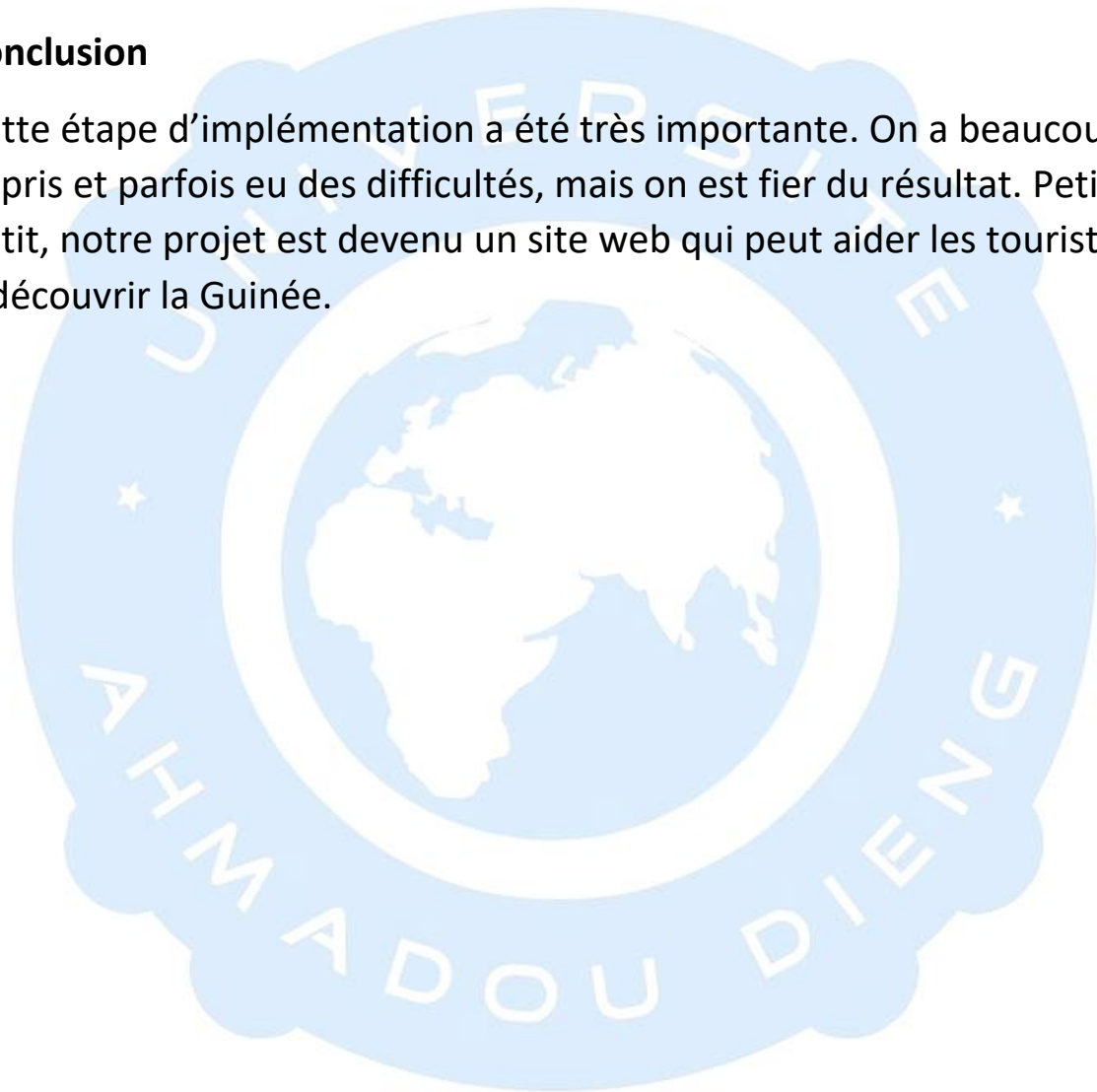
7.9 Tester et améliorer

Chaque fois qu'on créait une nouvelle fonction, on testait plusieurs fois. On demandait aussi à des amis de tester le site pour donner leur avis.

Grâce à leurs remarques, on a pu améliorer le site pour qu'il soit plus simple et agréable à utiliser.

Conclusion

Cette étape d'implémentation a été très importante. On a beaucoup appris et parfois eu des difficultés, mais on est fier du résultat. Petit à petit, notre projet est devenu un site web qui peut aider les touristes à découvrir la Guinée.



8. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

Dans tout projet, il y a toujours des moments où on se heurte à des obstacles. Avec VisitGuinea, nous avons vécu plusieurs de ces moments. Mais ces difficultés ne sont pas des freins, au contraire, elles nous ont permis de progresser, d'apprendre et de mieux comprendre notre travail.

8.1 Découvrir et maîtriser de nouveaux outils

L'une des premières difficultés a été d'apprendre à utiliser Angular pour le développement du site, ainsi que Supabase pour gérer la base de données et l'authentification. Ces outils sont très puissants, mais pour une équipe qui découvre, cela peut vite devenir compliqué.

Par exemple, au début, nous avions du mal à comprendre comment connecter le front-end avec la base de données. On se posait beaucoup de questions : comment récupérer les données ? Comment les afficher correctement ? Comment assurer la sécurité des comptes utilisateurs ?

Cela nous a demandé beaucoup de patience. Parfois, on passait des heures à chercher sur internet des tutoriels, à tester des bouts de code, à corriger des erreurs qui semblaient invisibles. Ce fut un long apprentissage, mais très enrichissant. Chaque problème résolu nous donnait plus de confiance.

8.2 Organiser le temps et gérer la pression

Nous avons aussi dû faire face à une autre réalité : le temps limité. Le projet avait une date de rendu fixe, et le travail à faire était important.

Au début, on sous-estimait le temps nécessaire pour chaque tâche. Cela a créé un peu de stress, surtout à mesure que la date

approchait. Il fallait alors apprendre à s'organiser, à définir clairement les priorités, et à travailler en équipe efficacement.

Chaque membre avait un rôle à jouer, et on s'entraidait beaucoup. Parfois, on devait faire des réunions pour répartir les tâches, discuter des avancées, et trouver des solutions ensemble.

Cette gestion du temps nous a appris à être plus sérieux, à respecter les délais, et à toujours garder l'objectif en tête.

8.3 Résoudre des problèmes techniques complexes

Techniquement, ce n'était pas toujours facile. Par exemple, intégrer une carte Google Maps pour localiser chaque site touristique a été un vrai défi. Il fallait que la carte s'affiche correctement, que les points soient précis, et que cela fonctionne bien sur tous les appareils.

Il y avait aussi le problème d'afficher les images des lieux touristiques de façon fluide, sans ralentir le site. Parfois, les photos ne voulaient pas charger ou le site plantait.

On a dû tester plusieurs solutions, modifier le code, et parfois recommencer certains modules. Ce travail de « debugging » a été long, mais c'est aussi ce qui fait grandir un développeur.

8.4 Les soucis de connexion Internet

En Guinée, comme dans beaucoup d'autres pays, la connexion internet n'est pas toujours stable ou très rapide. Cela a parfois ralenti notre travail, surtout quand on devait tester en ligne les modifications sur le site.

Attendre que les pages chargent, ou que le système enregistre les données, pouvait prendre beaucoup de temps. Cela nous a appris à être patients et à anticiper ces ralentissements en travaillant aussi hors ligne ou en préparant les codes avant de les envoyer.

8.5 Communiquer et travailler en équipe

Le travail en groupe demande beaucoup d'écoute et de compréhension. Même si nous partagions tous le même objectif, parfois nos idées n'étaient pas les mêmes.

Il a fallu apprendre à expliquer clairement nos points de vue, à accepter les critiques, et à trouver des compromis. Cela n'a pas toujours été facile, mais ce fut une expérience très importante.

Le dialogue entre les membres nous a permis d'avancer ensemble et d'améliorer le projet.

8.6 Limites des ressources

Le projet n'avait pas de gros budget. Nous ne pouvions pas acheter de logiciels coûteux ou engager des spécialistes. Il a fallu se tourner vers des outils gratuits et open source.

Cela a impliqué un travail supplémentaire, car il fallait bien comprendre comment utiliser ces outils et parfois contourner leurs limites.

Mais cette contrainte a aussi stimulé notre créativité et notre débrouillardise.

8.7 Assurer la compatibilité sur tous les appareils

Aujourd'hui, un site web doit bien fonctionner sur tous les types d'écrans : ordinateur, tablette, téléphone.

Rendre VisitGuinea agréable à utiliser sur un petit écran, tout en conservant toutes ses fonctionnalités, a demandé beaucoup d'attention.

Nous avons passé beaucoup de temps à tester le site sur différents appareils et à ajuster le design. Chaque détail comptait : la taille des boutons, la lisibilité des textes, la rapidité de chargement.

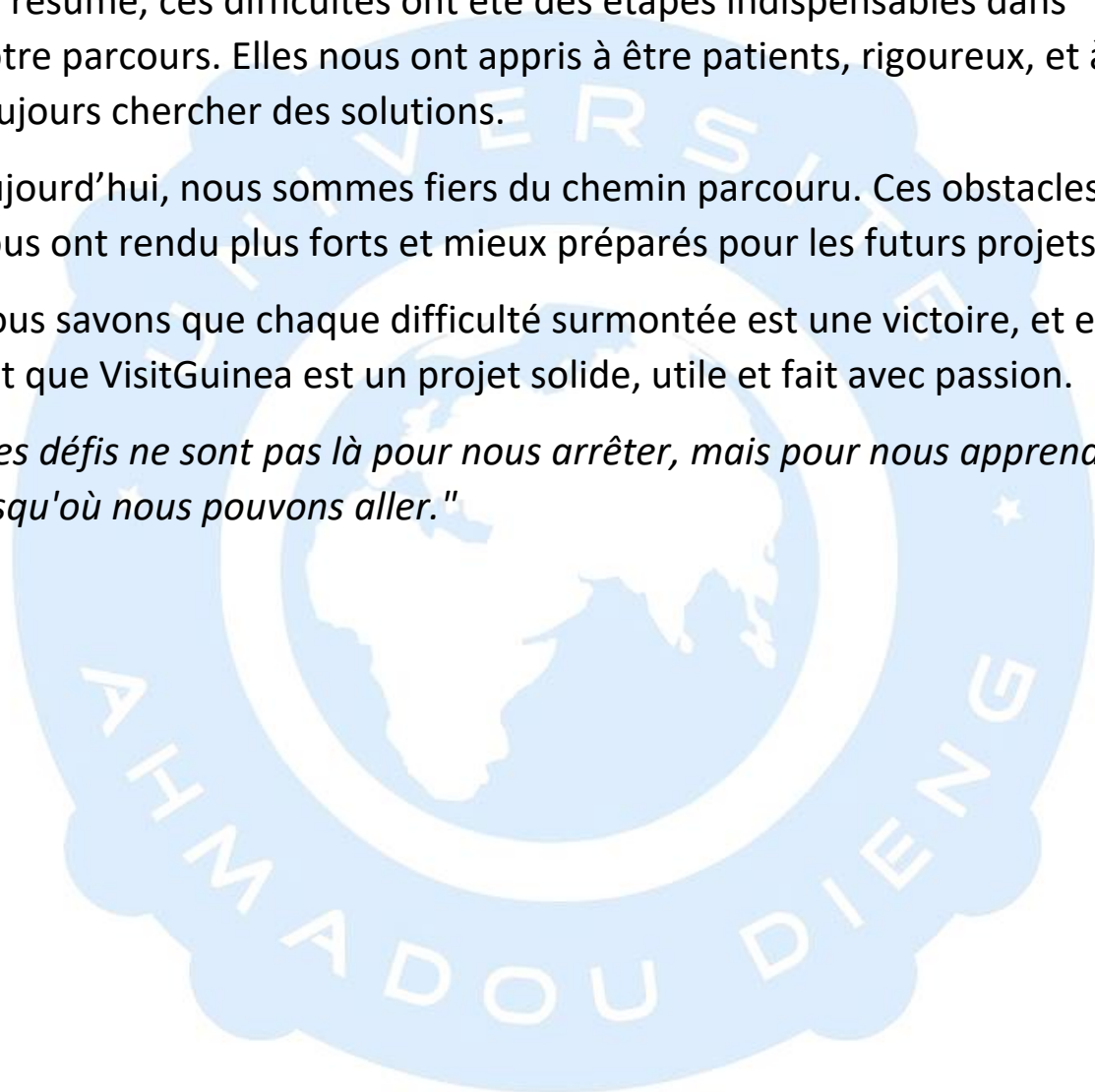
Conclusion

En résumé, ces difficultés ont été des étapes indispensables dans notre parcours. Elles nous ont appris à être patients, rigoureux, et à toujours chercher des solutions.

Aujourd'hui, nous sommes fiers du chemin parcouru. Ces obstacles nous ont rendu plus forts et mieux préparés pour les futurs projets.

Nous savons que chaque difficulté surmontée est une victoire, et elle fait que VisitGuinea est un projet solide, utile et fait avec passion.

"Les défis ne sont pas là pour nous arrêter, mais pour nous apprendre jusqu'où nous pouvons aller."



9. Résultats et Captures d'Écran

Après plusieurs semaines de réflexion, de conception et de développement, nous avons pu atteindre un stade avancé de notre projet. Même si le site **VisitGuinea** n'est pas encore en ligne officiellement, nous avons pu créer une version fonctionnelle qui permet de visualiser les principales fonctionnalités prévues.

Ce prototype a été pensé pour répondre aux besoins identifiés lors de l'analyse, et nous avons pris soin de rendre chaque partie intuitive, claire, et agréable à utiliser. Voici les résultats concrets obtenus :

9.1 Résultats obtenus

- Une **interface d'accueil** fonctionnelle, affichant les catégories de lieux touristiques (plages, montagnes, cascades, monuments...).
- Un **système d'authentification sécurisé** : les utilisateurs peuvent s'inscrire, se connecter et se déconnecter.
- Des **fiches de sites touristiques** contenant le nom, la description, les images et une carte géographique intégrée.
- Une section **événements** qui liste les activités touristiques à venir.
- Un espace **guides touristiques** avec leurs spécialités et contacts.
- Une section **avis des visiteurs**, permettant aux utilisateurs de partager leur expérience.
- Un **dashboard d'administration** (accès réservé) pour gérer les contenus (sites, événements, guides...).
- Une base de données PostgreSQL gérée avec **Supabase**, garantissant un bon stockage des données.

- Une architecture **responsive** : la plateforme s'adapte à différents formats d'écran (ordinateur, tablette, téléphone).

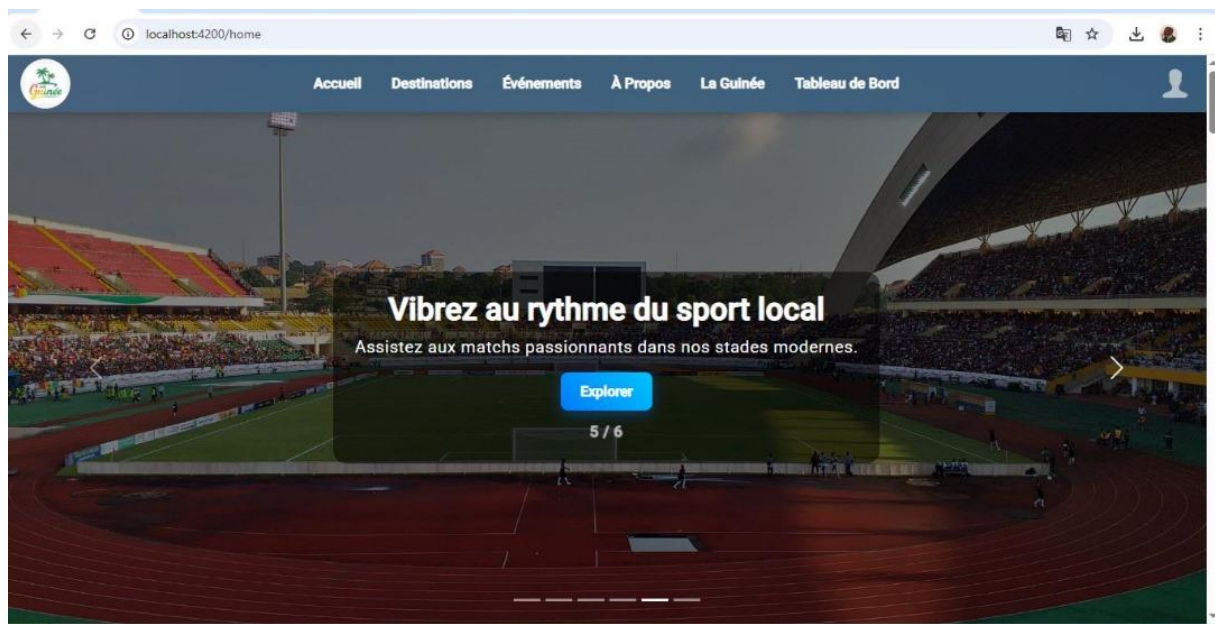
9.2 Captures d'écran du projet

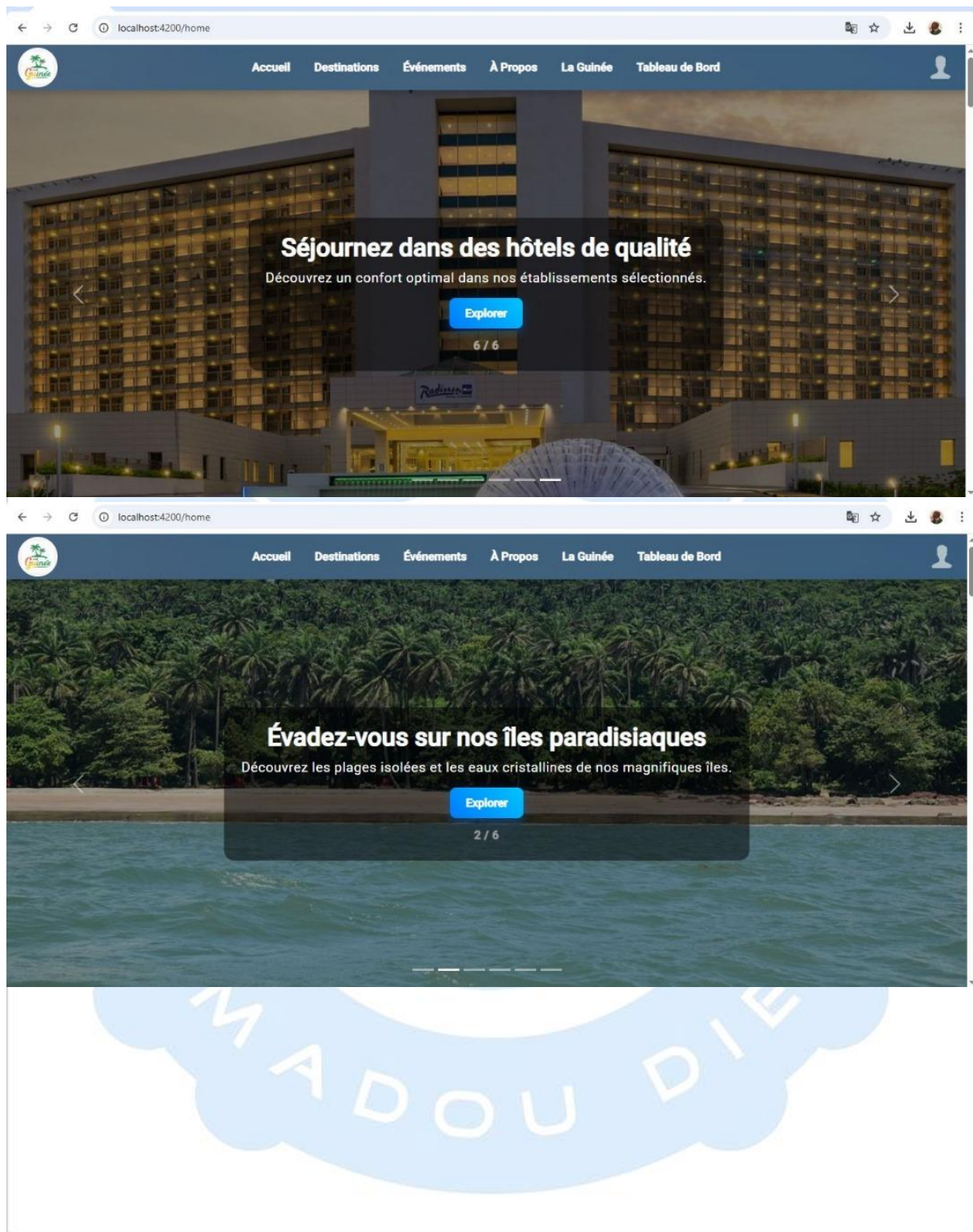
Afin d'illustrer notre travail, voici quelques captures d'écran des pages que nous avons réalisées :

1. **Page d'accueil** : avec carrousel d'images, barre de navigation, boutons de découverte.
2. **Page de connexion et d'inscription** : simple, épurée, avec vérification des données saisies.
3. **Fiche d'un site touristique** : image principale, description, carte intégrée, bouton de commentaire.
4. **Liste des événements** : événements classés par date, avec filtre par région.
5. **Profil d'un guide touristique** : nom, photo, région d'intervention.
6. **Dashboard admin** : boutons pour ajouter, modifier ou supprimer des éléments, aperçu des statistiques.

Chaque capture d'écran témoigne du travail réalisé, des choix techniques adoptés, et de notre volonté de proposer un outil simple, utile et agréable à utiliser.

« Un projet n'est pas seulement un ensemble de lignes de code, mais une vision transformée en réalité par l'effort collectif. »





[Accueil](#)[Destinations](#)[Événements](#)[À Propos](#)[La Guinée](#)[Tableau de Bord](#)

GUINÉE - PAYS DE RICHESSES

Découvrez la Guinée, ses symboles, ses régions naturelles, ses dirigeants et plus encore.

Drapeau



Carte de la Guinée



calhost4200

Présidents



**Ahmed Sékou
Touré**

Mandat : 1958 - 1984

Premier président de la Guinée
indépendante.



Lansana Conté

Mandat : 1984 - 2008

Transition militaire puis civile
pendant deux décennies.



**Capitaine
Moussa Dadis
Camara**

Mandat : 2008 - 2010

Chef de la junte militaire entre
2008 et 2010.



**Sekouba
Kouyaté**

Mandat : Président du
Parlement

Personnalité politique
importante en Guinée.



Alpha Condé

Mandat : 2010 - 2021

Premier président élu
démocratiquement.



**Mamady
Doumbouya**

Mandat : 2021 - Présent

Actuel président de la
transition.



Impact Économique

Des milliers d'emplois créés, un essor local pour la Guinée et des partenariats internationaux. Simandou dynamise l'économie régionale.



Potentiel Touristique

En plus de son volet industriel, Simandou est situé dans une région montagneuse splendide, riche en biodiversité et en culture locale.



Respect de l'Environnement

Le projet Simandou adopte des normes strictes pour la protection de la faune, flore et des ressources naturelles.



Le Projet Simandou

Le projet Simandou est l'un des projets miniers et d'infrastructure les plus ambitieux d'Afrique. Il vise à exploiter le fer tout en favorisant le tourisme, la durabilité et le développement local.



Devise

Devise officielle : Travail - Justice - Solidarité>

Monnaie : Franc Guinéen (GNF)

Hymne National

« Liberté » est l'hymne national de la Guinée.

▶ 0:00 / 0:00

Régions Naturelles

Basse Guinée

Région côtière avec plages et la capitale Conakry.

Moyenne Guinée

Hauts plateaux, climat tempéré, zone de production agricole.

Haute Guinée

Zone sahélienne avec des richesses minières.

Guinée Forestière

Région très verte, riche en biodiversité.

Informations Clés

- i Capitale : Conakry
- i Population : ~13 millions
- i Langue officielle : Français
- i Monnaie : Franc Guinéen (GNF)
- i Superficie : 245 857 km²
- i Climat : Tropical
- i Économie : Mines, agriculture, services



ÉVÉNEMENTS À VENIR

Découvrez les événements majeurs à travers la Guinée : culture, musique, sport, nature et forums professionnels.

02OCT



Fête du 2 Octobre – Fête Nationale

Conakry • October 2, 2025

Célébration de l'indépendance avec concerts, défilés et spectacles partout en Guinée.

[En savoir plus](#)

10AUG



Festival des Arts de Conakry

Conakry • August 10, 2025

Un festival culturel qui célèbre les arts traditionnels et modernes guinéens.

[En savoir plus](#)

15SEP



Match Amical Guinée vs Sénégal

Stade Général Lansana Conté • September 15, 2025

Un événement sportif passionnant entre deux grandes équipes africaines.

[En savoir plus](#)

20NOV



Forum du Tourisme Durable

Kindia • November 20, 2025

Échanges et solutions pour un tourisme plus écoresponsable et local.

[En savoir plus](#)

20AUG



Concert de Takana Zion

Conakry – Stade du 28 septembre • August 20, 2025

Grand concert reggae de l'un des artistes les plus populaires de Guinée.

[En savoir plus](#)

15JUL



Salon du Tourisme de Guinée

Labé • July 15, 2025

Rencontre entre les acteurs du tourisme et les visiteurs pour découvrir les offres touristiques.

[En savoir plus](#)

MADOU DIE

Rechercher une Destination

Explorez les merveilles de la Guinée selon vos envies

Ex: Plage, hôtel, montagne...

Trier : A → Z

Tous les types



Riviera Hotel

Hôtel de luxe avec vue sur mer.

Explorer



Radisson Blu

Hôtel de luxe avec vue sur mer.

Explorer



Noom Hotel

Hôtel de luxe avec vue sur mer.

Explorer



Onomo Hotel

Hôtel de luxe avec vue sur mer.

Explorer



Loisirs et Sorties

Boîtes de nuit, bars, espaces de détente.

Explorer



Monts et Chutes

Explorez les monts majestueux et les cascades.

Explorer



Plages

Découvrez les plus belles plages de Guinée, idéales pour la détente.

Explorer



Restaurants & Gastronomie

Savourez la gastronomie guinéenne.

Explorer

Infos

Réervations

Commentaires

Édition du Profil

Mes Réservations

Site	Date	Prix
Capé Lagos	2025-07-12	150 000 GNF
Mont Gangan	2025-08-03	200 000 GNF

Réservation pour : Radisson Blu

Catégorie : hotels | Prix : 300,000 GNF

Nom complet*

Email*

Téléphone*

Date de visite*



Confirmer la réservation



Radisson Blu

Hôtel haut de gamme au cœur de la ville.

Prix : 300,000 GNF

Localisation : [Voir sur la carte](#)

Réserver

Retour



Merci pour votre réservation !

Nous vous contacterons bientôt pour finaliser les détails.

[Retour à l'accueil](#)

GUIDES TOURISTIQUES DISPONIBLES

Voici les guides disponibles pour vous accompagner lors de vos visites en Guinée.



Fatoumata Condé

Conakry

Langues parlées : Français,
Soussou

Contact



Ibrahima Diallo

Mamou

Langues parlées : Français,
Pular

Contact



Ousmane Keita

Kankan

Langues parlées : Français,
Malinké

Contact



Daniel Tamba Millimono

Kindia

Langues parlées : Français,
Kissi

Contact

UNIVERSITY

Se connecter


S'inscrire

Connexion

Email

Mot de passe

Se connecter

 Se connecter avec Google

Pas de compte ? [S'inscrire](#)

Se connecter

S'inscrire


Inscription

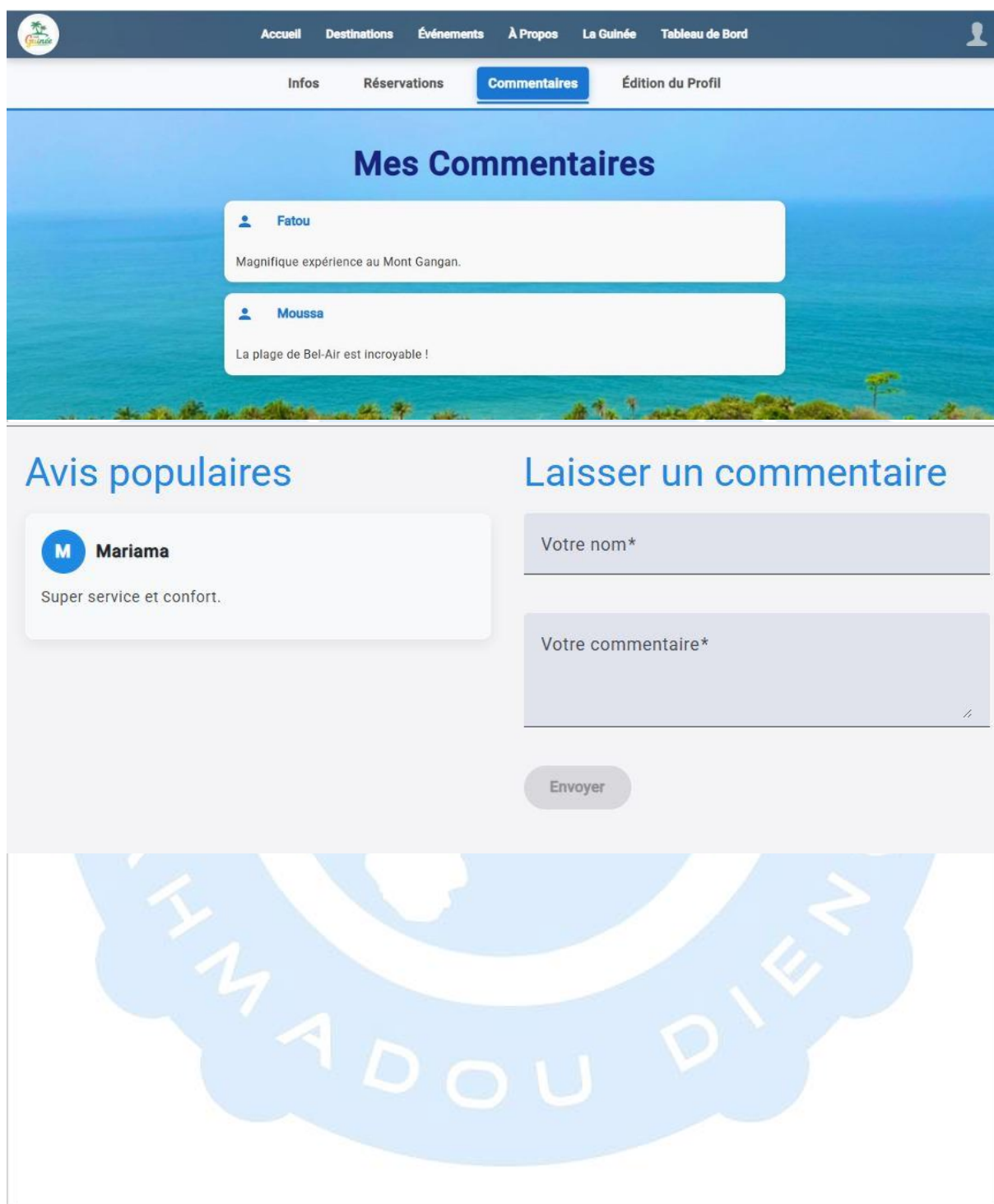
Email

Mot de passe

Confirmer le mot de passe


S'inscrire


 Se connecter avec Google





InfosRéservationsCommentairesÉdition du Profil

Informations personnelles

 **Nom** : Oumar Diop

 **Email** : diou03gmail.com

 **Nationalité** : Guinéenne

AccueilDestinationsÉvénementsÀ ProposLa GuinéeTableau de Bord

InfosRéservationsCommentairesÉdition du Profil


Modifier mon Profil

Nom

Email

Nouveau mot de passe

EnregistrerAnnuler





ADOU DI

Notre Mentor



Mr. Sory Millimono

Enseignant et
Consultant Technique,
Mentor du projet
VisitGuinea.

[Voir les guides](#)

[Événements à venir](#)

Notre Équipe



Mamadou
Hady Balde
Développeur
Frontend



Algassimou
Diallo
Développeur
Backend



Alseny Camara
UX/UI Designer



Oumar Diop
Développeur
Frontend



À PROPOS DE NOUS

VisitGuinea est une plateforme web dédiée à la découverte et à la promotion du tourisme en Guinée. Notre objectif est de faire découvrir les merveilles naturelles, culturelles et historiques de notre pays, en connectant visiteurs, guides locaux, événements, et lieux incontournables.



Explorez la beauté de la Guinée avec nos destinations exceptionnelles et nos guides locaux.

Liens rapides

[Accueil](#)
[Destinations](#)
[Événements](#)
[À propos](#)
[Guides](#)

Contact

Email : infovisitguinea@gmail.com
Tél : +224 625 58 88 01



Newsletter

Recevez nos dernières offres et destinations par e-mail :

S'abonner

© 2025 VisitGuinea. Tous droits réservés.

[Mentions légales](#) [Confidentialité](#)



10. Conclusion

Ce projet de fin de cycle, que nous avons intitulé **VisitGuinea**, a été bien plus qu'un simple exercice académique. Il a été pour nous un véritable **parcours d'apprentissage**, fait de découvertes, de remises en question, de défis techniques et humains, mais surtout de passion pour un objectif noble : **la valorisation du patrimoine touristique guinéen**.

Partant d'un constat simple – la faible visibilité des richesses touristiques de la Guinée – nous avons voulu apporter une réponse concrète et moderne à ce problème en imaginant une plateforme web accessible, pratique, et surtout proche des attentes des utilisateurs, qu'ils soient Guinéens ou étrangers.

À travers les différentes étapes de ce projet (étude, analyse, modélisation, développement, tests), nous avons non seulement mis en pratique les connaissances acquises durant notre formation, mais nous avons aussi acquis de nouvelles compétences : apprendre à travailler en équipe, chercher des solutions techniques en autonomie, s'adapter aux outils et aux contraintes, et surtout, persévérer malgré les obstacles.

Même si le site **n'est pas encore en ligne**, les bases sont solides, et la version développée actuellement représente une étape très avancée du projet. L'architecture du site est claire, la base de données est fonctionnelle, l'interface utilisateur est en place, et la gestion du contenu est prête. Il ne reste plus qu'à finaliser l'intégration et passer à l'étape du déploiement en ligne.

Nous sommes conscients que le chemin n'est pas encore totalement terminé. Mais nous sommes fiers du travail accompli, et confiants sur la suite. Car ce projet n'est pas qu'un simple devoir : il est porteur d'une ambition, d'un rêve commun, et surtout d'un engagement pour notre pays.

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux qui, de près ou de loin, ont accompagné ce projet : nos encadreurs, notre mentor, nos enseignants, et toutes les personnes qui nous ont inspirés à croire que la technologie peut être un levier de développement pour la Guinée.

« Ce n'est pas la destination qui compte, mais le chemin parcouru. Et celui-ci nous a déjà tant appris. »

