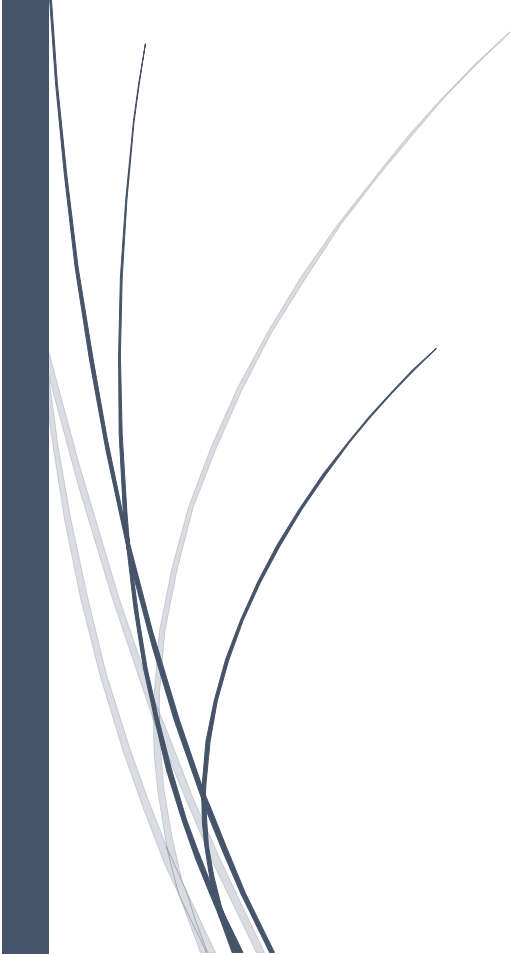
A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the date.

23/09/2015

Description du projet d'intégration

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

François Bernard – Romain Blan – Lionel Delbaen – Marie
Heinen – Julien Lermينياux – Martin Vogeleeer

Description du projet d'intégration

▪ INTRODUCTION

Dans le cadre du projet d'intégration, nous avons pensé à une application mobile qui permettrait par la suite aux sociétés (ou particuliers) d'organiser des événements sous formes de jeux à l'aide de la géolocalisation.

Pour résumer simplement, l'application aura deux facettes. La facette « organisateur » et la facette « participant ».

1. La première permet d'organiser le jeu. Autrement dit l'organisateur entre les différents endroits où le participant doit se rendre.
2. La seconde permet de participer à l'événement créé par l'organisateur.

▪ COMPOSITION

Notre projet sera composé d'un site web. En effet, celui-ci décrira l'application, son mode d'emploi, un formulaire de contact ainsi qu'un lien permettant de télécharger l'application.

Il y aura évidemment l'application ainsi qu'une base de données pour gérer les événements, les organisateurs et les participants.

▪ PROTOTYPE

Nous allons créer un événement basé à Louvain-la-Neuve pour tester l'application. En effet, l'organisateur aura plusieurs fonctionnalités, choix, modules, à sa disposition pour créer un événement qui correspond à ses besoins.

▪ EXEMPLES CONCRETS

La marque belge X fête ses 10 ans et désire organiser un événement où il serait possible de gagner 10 agrafeuses fabriquées par X. Le responsable événement télécharge notre application et crée un événement avec 10 points dans toute la Belgique auxquels il faut se rendre pour gagner l'une de ces agrafeuses.

Monsieur Y est fan de RPG IRL, il désire organiser un voyage épique avec ses amis. Il télécharge notre application et peut alors entrer le scénario autour duquel le jeu va se dérouler ainsi que les différents objectifs à atteindre (une énigme indique un point à atteindre et une fois sur place permet d'obtenir une énigme pour le suivant).