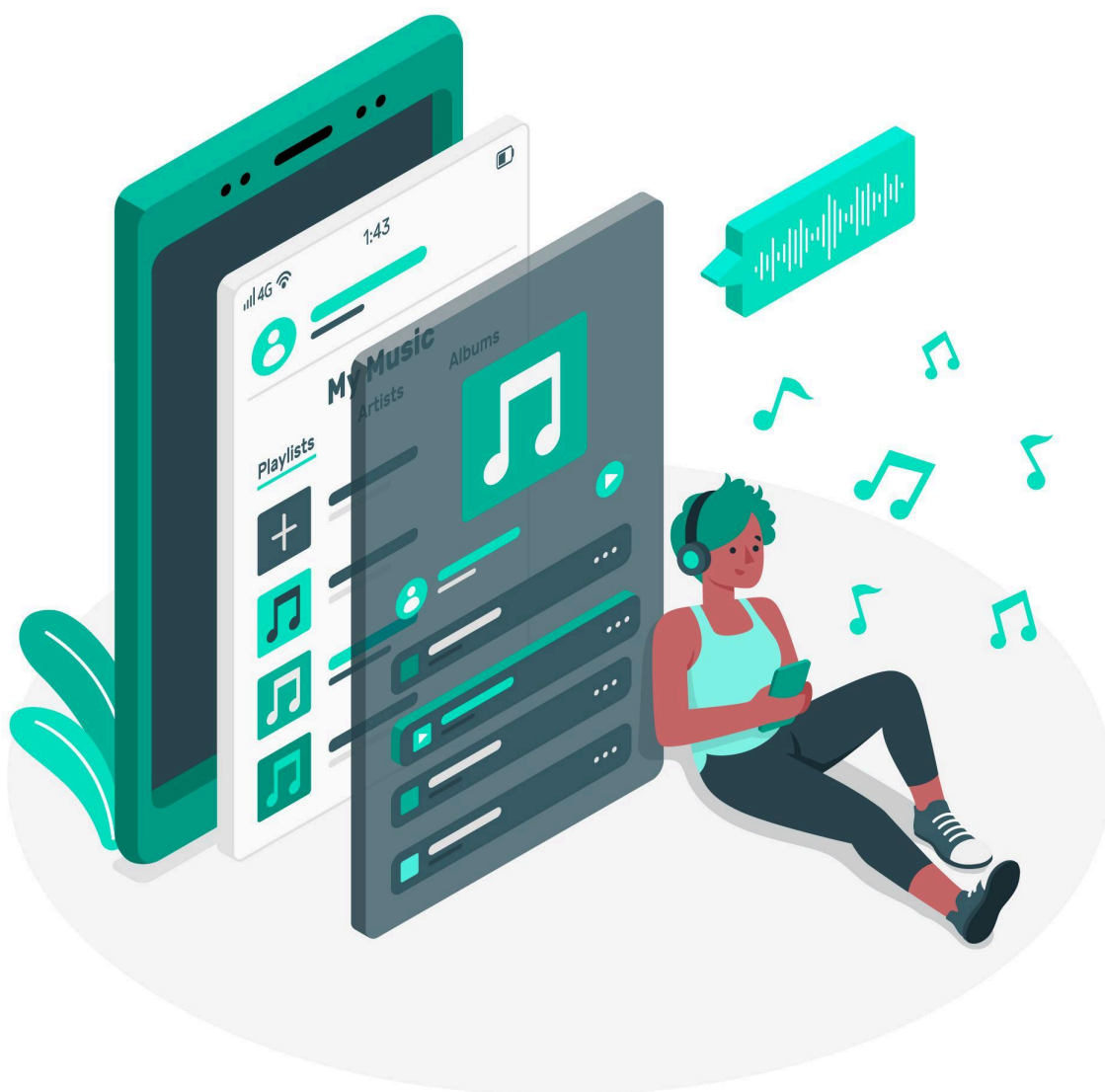


VibeShare

Cahier des charges



Auteurs

DURET Laura

PERNIER Alexandre

PHILIPPE Aurore

Sommaire

Introduction.....	2
Contexte.....	2
Présentation et objectifs de l'application.....	2
Public cible.....	2
Enjeux et challenges.....	2
Planning prévisionnel.....	3
Parties prenantes.....	3
Répartition du travail.....	3
Exigences fonctionnelles.....	4
Modèle de tâches et arborescence.....	4
Fonctionnalités et services.....	4
Plateformes.....	4
Technologies.....	4
Outils.....	4
Prototype.....	5
Maquettes Figma.....	5

Introduction

Dans le cadre du cours IHM2 dispensé en deuxième année du Master MIASHS parcours IC à l'Université Grenoble Alpes (UGA), un projet de développement est à réaliser au cours du semestre, de septembre 2024 à décembre 2024. Ce projet vise à concevoir un prototype et le front-end d'une application web innovante, utilisant le framework Angular, pour un réseau social dédié à l'écoute et au partage musical.

Contexte

Ce projet pédagogique a pour principal objectif d'offrir aux étudiants une opportunité de se familiariser avec des outils et méthodes de conception d'interfaces homme-machine (IHM), tout en explorant les fonctionnalités d'un framework moderne comme Angular et le langage TypeScript.

Présentation et objectifs de l'application

Le projet porte sur le prototypage et la réalisation du front-end d'une single page application d'un réseau social dédié à l'écoute et au partage musical qui :

- Fournit un espace dédié à l'organisation et à l'écoute de musiques et sons personnels.
- Permet le partage de musiques et sons, ainsi que l'échange autour de ces contenus via des discussions et des publications.

Cette application s'inspire à la fois des sites de streaming musical pour la gestion des playlists et des lecteurs de musiques, tels que Spotify ou Deezer, ainsi que de réseaux sociaux permettant la gestion d'un flux de publications, tels que Twitter ou encore LinkedIn, et d'applications de messagerie.

Public cible

L'application s'adresse principalement à :

- Des amateurs de musique souhaitant partager et découvrir des contenus originaux.
- Des artistes musicaux en herbe désireux de promouvoir leurs créations et d'échanger avec une communauté.

Enjeux et challenges

La réalisation de ce projet présente plusieurs défis, notamment :

- L'apprentissage et la maîtrise des nouvelles technologies utilisées, telles que TypeScript et Angular.
- La création d'une application à la fois originale respectant les principes ergonomiques.

- La gestion d'un travail collaboratif équitable entre les membres de l'équipe projet.

Planning prévisionnel

Le déroulement du projet s'articule autour des étapes suivantes :

- **Octobre 2024** : Rédaction du cahier des charges, conception des scénarios, et modélisation des utilisateurs et des tâches.
- **Novembre 2024** : Développement du prototype et implémentation des principales fonctionnalités de l'application.
- **Décembre 2024** : Finalisation des livrables et de l'application ; dépôt des livrables sur GitHub.

La date de rendu final est fixée au **13 décembre 2024**.

Parties prenantes

Le projet mobilise les acteurs suivants :

Rôles	NOM Prénom
Coordinateur pédagogique	PELLIER Damien
Membres de l'équipe projet	DURET Laura
Membres de l'équipe projet	PERNIER Alexandre
Membres de l'équipe projet	PHILIPPE Aurore

Répartition du travail

Gestion du fil d'actualité et authentification : DURET Laura

Gestion des discussion privés et ajout d'amis : PHILIPPE Aurore

Gestion des playlists et des sons : PERNIER Alexandre

Exigences fonctionnelles

Modèle de tâches et arborescence

L'organisation de l'application et de ses fonctionnalités est illustrée dans une arborescence accessible via le lien suivant :

https://www.canva.com/design/DAGZKRn2u9w/RyDeO4cdY9GJkc3F1egO9w/edit?utm_content=DAGZKRn2u9w&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Fonctionnalités et services

L'application web proposera les services suivants :

1. **Création et connexion de compte :**
 - Inscription d'un utilisateur via un formulaire sécurisé.
 - Connexion d'un utilisateur via un formulaire sécurisé.
2. **Création et gestion de playlists :**
 - Importation de musiques personnelles dans des playlists organisées.
 - Consultation et modification des playlists.
3. **Chat entre amis :**
 - Messagerie privée pour échanger directement avec ses amis.
4. **Flux de publications :**
 - Consultation des publications et des publications populaires.
 - Publication de contenus personnels, tels que des musiques ou playlists.
 - Partage de musiques ou playlists sous forme de publications interactives.
5. **Profil utilisateur :**
 - Visualisation des informations personnelles, publications, playlists et liste d'amis

Plateformes

L'application sera développée pour une utilisation sur le **web** et sera optimisée pour les navigateurs récents.

Technologies

Le projet utilisera les technologies suivantes :

- **Angular** : pour le développement de l'interface utilisateur (TypeScript, HTML, CSS).
- **Angular Materials** pour faciliter la création des composants

Outils

Pour assurer une gestion efficace du projet et la réalisation de l'application, les outils suivants seront utilisés :

- **Visual Studio Code (VSCode)** : environnement de développement intégré (IDE).
- **Figma** : pour le prototypage des interfaces et la conception visuelle.
- **GitHub** : pour la gestion du code source et la collaboration.
- **Google Drive** : pour le partage et la gestion des documents du projet.
- **Discord** : pour la communication et la coordination au sein de l'équipe.
- **Canva** : pour la création de supports graphiques et l'arborescence visuelle.

Prototype

Maquettes Figma

Nous avons commencé par réaliser une première version de prototype qui proposait une interface avec différents onglets. Ces onglets étaient sous forme de barre latérale. Celle-ci comprenait les trois principales fonctionnalités à savoir la partie discussions privés et ajout d'amis, le flux et la gestion des playlists.

Nous avons fait tester ce premier prototype avec un premier utilisateur qui trouvait que les fonctionnalités étaient trop séparées et que le fait d'aller sur chaque onglet n'était pas facile d'utilisation.

Nous avons donc mis à jour notre prototype en proposant une interface qui permet de visualiser et d'interagir avec les trois fonctionnalités d'un coup. Pour ça, nous avons fait deux barres latérales : une qui concerne la gestion des playlists et une pour la gestion du chat. Au centre, se trouve maintenant le fil d'actualité avec les publications des utilisateurs de l'application.