

concepteur Développeur application mobile

BELLONY Rubis

G2R
formation

Index de Mot

- VTubeur : Contraction de Virtuel Youtubeur.
- Youtuber : Vidéaste Amateur /Professionnel qui publie du contenus sur youtube.
- VTubeuse : Virtuel Youtubeur au féminin.
- VTubing : Action d'utiliser un avatar pour produire du contenus sur internet.
- Pngtubing: et le fait d'utiliser un PNG (image) comme avatar les applications fonctionne sans tracking (webcam ou mobile) il s'agit d'un réactive qui fonctionne à la voix et il y a un système de calques et fait changer expression du personnage si une voix et détecter.
- Tracking : action de capturé des mouvement avec une caméra ou autre appareil capture des image en vidéo.

remerciement

Je tenais à remercier mon organisme de formation G2R, équipe pédagogique et les formateurs.
Je tiens aussi à remercier ma mère qui m'as accompagné à faire cette formation.

Présentation personnelle



JE M'APPELLE BELLONY RUBIS
JE SUIS ÂGÉE DE 26 ANS ET JE
FAIS UNE FORMATION BAC+3
CONCEPTEURS DÉVELOPPEUR
APPLICATION MOBILE.



JE SUIS PASSIONNÉE PAR
INFORMATIQUE, DE JEU VIDÉO,
D'ANIMATION ET LA
MODÉLISATION 3D.



JE SOUHAITE AVOIR UNE
FORMATION QUALIFIANTE EN
INFORMATIQUE POUR VALIDÉ
DES CONNAISSANCES.



JE SUIS DIPLÔMÉ D'UN CAP
CUISINE OBTENUE EN 2016.



JE SOUHAITE AVOIR DES
COMPÉTENCES PROBANTES
DANS UN DOMAINE QUI ME
PASSIONNE.

Sujet du projet

Un réseau social, (simplifié) les utilisateurs pouvant poster/commenter/partager/aimer un contenu sur le thème du vtubing (le vtubing et utilisation d'un avatar (2d ou 3d) pour créer du contenu sur les réseaux sociaux)

Le vtubing est une pratique née au Japon avec une vtubeuse Kizuna IA (ce n'est pas elle qui a créé cette tendance mais c'est elle qui a introduit le nom et la populariser) le vtubing reste assez niche malgré le nombre de vtubeur/vtubeuse dans le monde, mon client souhaite promouvoir ce contenu en France particulièrement.

Afin de créer une grosse communauté et d'attirer des entreprises internationales spécialisées dans le VTubing.



Persona

- **Thomas Le technophile**
- **Âge** : 29 ans
- **Profession** : **Développeur d'applications mobiles**
- **Objectifs** : Développer une **application dédiée au VTubing**, qui permettrait aux créateurs de contenu de **gérer leurs avatars** et leurs streams facilement.
- **Frustrations** : Manque de **feedback** direct de la part des créateurs sur leurs besoins spécifiques.
- **Motivations** : Créer une application qui devient un **outil incontournable** pour les VTubers et générer un **impact fort** dans la communauté.
- **Comportement** : Thomas est un **utilisateur actif de Discord** et autres plateformes communautaires. Il prend part à des **groupes de discussion techniques** et suit des **tutoriels avancés** pour améliorer ses compétences. Il organise également des **tests bêta** pour son application, afin de recueillir des retours de la part des créateurs de contenu VTubing. **Cependant**, il est confronté à un **manque de participation** dans les phases de test, ce qui ralentit l'amélioration de l'application et limite la pertinence des fonctionnalités ajoutées.





- **Camille**
- **Âge** : 32 ans
- **Profession** : **Journaliste spécialisée dans le numérique**
- **Objectifs** : Écrire des **articles approfondis** sur l'évolution du VTubing en France et couvrir les événements majeurs de cette communauté.
- **Frustrations** : Difficulté à obtenir des **informations fiables** et des **interviews** exclusives avec les figures clés du VTubing.
- **Motivations** : Se positionner comme une **référence journalistique** dans ce domaine et accroître l'**audience** de ses publications grâce à des contenus engageants et exclusifs.
- **Comportement** : Camille passe beaucoup de temps à **surveiller les tendances** sur les différentes plateformes VTubing (Twitch, YouTube, Twitter). Elle commente et partage des actualités sur les dernières nouveautés, participe à des **conférences virtuelles** et **rédige des articles** sur son blog ou pour des magazines spécialisés. Elle est **très attentive aux nouveautés** dans le domaine et cherche constamment à **approfondir ses sujets** pour produire des contenus originaux, cependant le manque d'intérêt du vtubing en France la conduit à ce que son article ne soit pas souvent médiatiser.



- **Léa Une artiste passionnée**
- **Âge** : 25 ans
- **Profession** : **Graphiste freelance**
- **Objectifs** : Créer des **avatars VTubers** uniques et développer son **portfolio artistique** dans le domaine du VTubing.
- **Frustrations** : Manque de **visibilité** en tant qu'artiste et difficulté à se faire **connaître** auprès des créateurs de contenu.
- **Motivations** : Accroître sa **notoriété** en collaborant avec des VTubers et développer un **réseau professionnel** au sein de la communauté VTubing.
- **Comportement** : **Active sur les réseaux sociaux**, Léa participe régulièrement à des discussions dans des forums de créateurs, partage ses créations dans des communautés spécialisées, et commente fréquemment les projets des autres artistes pour se faire connaître. Elle aime également collaborer avec des streamers débutants pour les aider à créer des avatars personnalisés mais manque de crédibilité du fait d'une faible notoriété.

- **Alexandre**
- **Âge** : 35 ans
- **Profession** : Entrepreneur dans le numérique
- **Objectifs** : Lancer une **agence de management pour VTubers** en France et se positionner en tant que **leader** sur ce marché.
- **Frustrations** : Complexité à identifier des **talents émergents** et manque d'outils pour **gérer les collaborations** et la promotion des créateurs de contenu.
- **Motivations** : Aider les créateurs de contenu à **monétiser** leur audience et à se développer sur plusieurs plateformes, tout en construisant une **agence influente** dans l'écosystème VTubing.
- **Comportement** : Alexandre passe ses journées à **analyser les tendances** et les **statistiques des créateurs** pour repérer les talents prometteurs. Il utilise des **outils d'analyse** pour évaluer les performances et aide les créateurs à **optimiser leur présence en ligne**. **Cependant**, la différence d'âge avec certains **VTubers plus jeunes** rend difficile la construction de relations solides, car ces créateurs privilégient des **approches plus modernes** ou se tournent vers des **managers plus proches de leur génération**, limitant ainsi les collaborations potentielles.



- **Elena (Alias : V-Talys) pionnière du vtubing fr**

- **Âge** : 30 ans

- **Profession** : VTuber à plein temps

- **Objectifs** : Continuer à **développer sa marque** personnelle en tant que VTuber et **étendre son audience** à l'international.

- **Frustrations** : Les plateformes de diffusion ne répondent pas toujours à ses besoins spécifiques, et il est difficile de **centraliser** ses contenus et son audience.

- **Motivations** : Rester parmi les **leaders du VTubing francophone** et utiliser les **outils les plus avancés** pour offrir une expérience unique à ses fans.

- **Comportement** : Elena (V-Talys) est **extrêmement exigeante** quant aux outils et plateformes qu'elle utilise. Elle publie régulièrement sur **Twitch, YouTube**, et d'autres plateformes, et **gère soigneusement son planning de diffusion**. **Cependant**, elle constate une **saturation des plateformes** existantes, où il devient difficile de se **démarquer** parmi le grand nombre de nouveaux / anciens VTubers, ce qui complique la **croissance de son audience** et l'oblige à chercher des alternatives pour se renouveler.

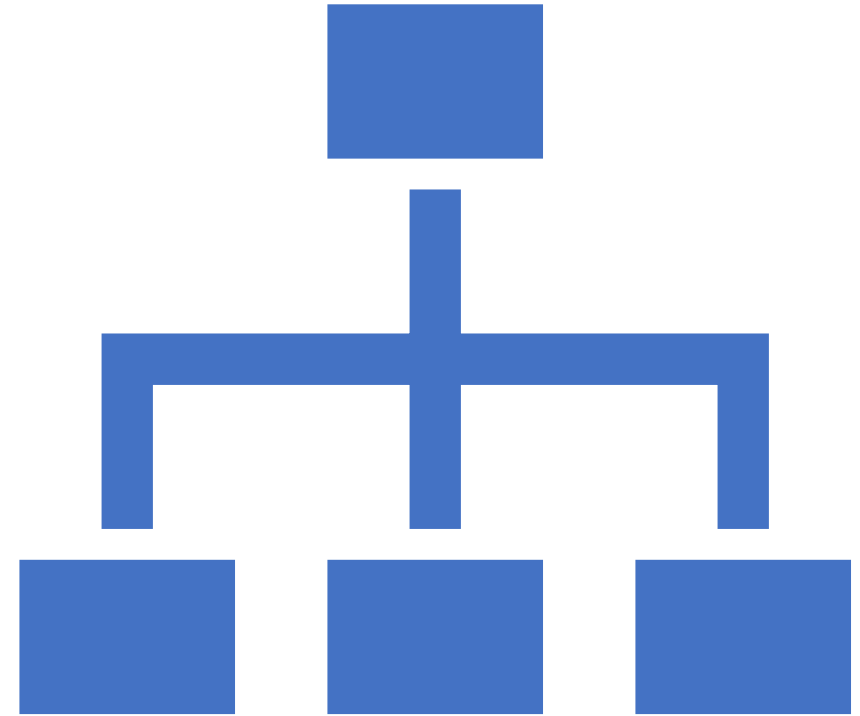


Expression du besoin

Persona	Besoin	Répondre au besoin
Thomas Leroy	Cherche des personnes pour tester ces applications liées au VTubing.	Le site lui permettra, de créer une forums "teste d'application" qui pourrait être mis en avant lui permettant de faire tester ses créations aux plus grands nombres
Camille Bertrant	Elle souhaite pouvoir médiatiser le contenu qu'elle produit en tant que journaliste.	Grace au rôle entreprise elle auras une mise en avant plus prononcer de son contenu, et la possibilité de contacter des créateurs de contenus

Explication des besoins

- Parties prenantes : Utilisateurs et clients
- Besoins fonctionnels et non fonctionnels
- Analyse du problème et objectifs de l'application
- Priorisation des besoins
- Contraintes techniques
- Évolution et validation des besoins



Parties prenantes : Utilisateurs et clients

- Les utilisateurs finaux de l'application seront majoritairement des personnes découvrant ou connaissant déjà le vtubing cherchant trouver un endroit où pourra sur le vtubing français serait rassemblé, ainsi que d'un moyen de nouvelle technologie immersive lié de près ou de loin au vtubing. Aussi des créateurs de contenu qui voudraient partager leurs projets, et des informations relatives à d'un moyen de Vtuber*
- Les clients un moyen d'un espace commentaire, des catégorisations que les utilisateurs puissent poster leur contenu afin de le promouvoir, reposté sur pourra donner (exemple :catégorie « Nouvelle technologie »), des forums de discussion, pourra de se connecter, la possibilité de se d'échanger avec d'autre plateforme « planning poster sur X(twitter) que le poste soit reposté sur l'application
- Un administrateur qui pourra gérer l'ensemble des comptes (suppression/suspension) de créer les catégories.
- « administrateurs » créateur lui permet de poster/créer/partager/supprimer son contenu lié au vtubing*
- Modérateurs ayant un droit de regard sur les commentaires poster (pouvant les supprimer si ne respecte pas la règle) sur les forums de discussions se lançant le droit de fermer un forum, bannir quelqu'un de toxique, il peut aussi supprimer une publication qu'il trouve inapproprié.

Besoins fonctionnels

Essentielles : création de compte, création de forum de discussion, catégorisation de contenu, partage de contenus, Espaces commentaire

Importantes : Planification du contenu , Possibilité d'aimer un contenu (like), Article Dédié a des sujets liés au vtubing, Des rubriques, Promotion de contenu mise en avant, connexion avec d'autres plateformes pour partage de contenus regroupé.

Optionnelles : Outils tracking 3d/pngtubing, outil de calcul de statistique, mise en relation avec des partenaires commerciaux, Outils de gestion personnalisé, abonnement standard et premium, mise a disposition de modèle libre droit (non accord commercial hors plateforme), mise en place d'un service d'artiste lié à univers du vtubing et aux streaming.

Besoins non fonctionnels

- **Performance** : L'application doit charger les pages en moins de **3 secondes** et supporter au moins **5000 utilisateurs simultanés** sans latence.
- **Sécurité** : Les données utilisateurs doivent être protégées avec du **cryptage SSL** et l'authentification à **deux facteurs (2FA)**. La plateforme doit être résiliente aux **cyberattaques**.
- **Scalabilité** : L'application doit pouvoir évoluer pour gérer jusqu'à **100 000 utilisateurs actifs** et des volumes croissants de contenu sans dégradation des performances.
- **Compatibilité** : L'application doit être compatible avec **Windows, Android**, et les principaux navigateurs (**Chrome, Firefox, Edge**), tout en étant **responsive** pour s'adapter à différents types d'appareils.
- **Accessibilité** : L'application doit respecter les normes d'accessibilité (WCAG), avec des fonctionnalités comme les **sous-titres automatiques** et un mode **contraste élevé**.
- **Expérience utilisateur (UX)** : L'interface doit être **intuitive** avec un design cohérent. Les actions comme publier ou interagir doivent être réalisables en **moins de 5 étapes**.
- **Maintenance** : Des mises à jour régulières doivent être possibles sans interruption majeure, avec un temps de réponse aux pannes de **72 heures maximum**.
- **Fiabilité** : Le service doit être disponible **24/7** avec un taux de disponibilité de **97%** et des **sauvegardes régulières** pour éviter les pertes de données.

Analyse du problème

- **Analyse du problème :**
 - Fragmentation de la communauté Vtubing francophone : Il existe peu de plateformes dédiées spécifiquement au Vtubing en France, ce qui limite les opportunités de découverte de créateurs et d'interaction entre les membres de la communauté. La majorité des créateurs et des fans se retrouvent dispersés sur des plateformes internationales comme YouTube ou Twitch, où le contenu francophone est souvent noyé.
 -
- **Difficulté de gestion multi-plateforme :**
 - Les Vtubers français, notamment ceux ayant plusieurs années d'expérience, sont confrontés à des difficultés pour gérer leur contenu sur plusieurs plateformes. Il manque un outil centralisé pour planifier, publier, et suivre leurs contenus.
 -
- **Absence de services adaptés aux débutants et aux professionnels**
: Les Vtubers, qu'ils soient novices ou expérimentés, ont besoin d'un espace adapté pour leur permettre de partager, collaborer, et améliorer leurs compétences (outils de création d'avatar, de streaming, etc.). De plus, les services pour promouvoir leur contenu et interagir avec les fans ne sont pas bien centralisés.

Objectifs de l'application

- **Centraliser la communauté VTubing francophone :**
 - Créer une plateforme dédiée exclusivement au **VTubing français**, où les utilisateurs (fans, créateurs, développeurs) peuvent se connecter, échanger, découvrir et partager du contenu localisé. Cela inclut un espace pour les **fans** de découvrir des créateurs et un espace pour les **VTubers** de promouvoir leur contenu et interagir avec leur audience.
- **Offrir des outils de gestion pour les créateurs :**
 - Fournir aux **VTubers** des outils performants pour gérer leur présence sur plusieurs plateformes (calendriers de stream, gestion de contenu, statistiques de performance). Un tableau de bord pourrait les aider à centraliser la publication de leur contenu sur différentes plateformes.
- **Favoriser la collaboration et l'innovation :**
 - Proposer des fonctionnalités qui facilitent les **collaborations** entre VTubers et l'intégration avec des développeurs, techniciens, ou marques cherchant à travailler avec des talents du VTubing. Cela pourrait inclure des espaces pour les **partenariats**, des événements, ou des projets collaboratifs.
- **Encourager l'émergence de nouveaux talents :**
 - Offrir des ressources et des espaces de soutien pour les **débutants** dans le VTubing (tutoriels, création d'avatars, guides techniques) pour permettre à plus de créateurs de se lancer dans cet univers.
 - Si ces grandes lignes te semblent alignées avec ta vision, nous pouvons approfondir certains points si tu le souhaites. Sinon, n'hésite pas à me donner plus de détails pour ajuster ce résumé.

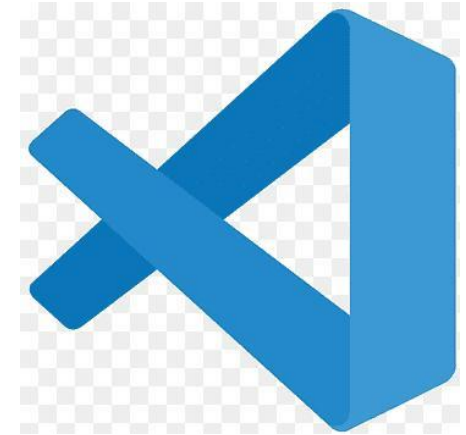
Limites du projet

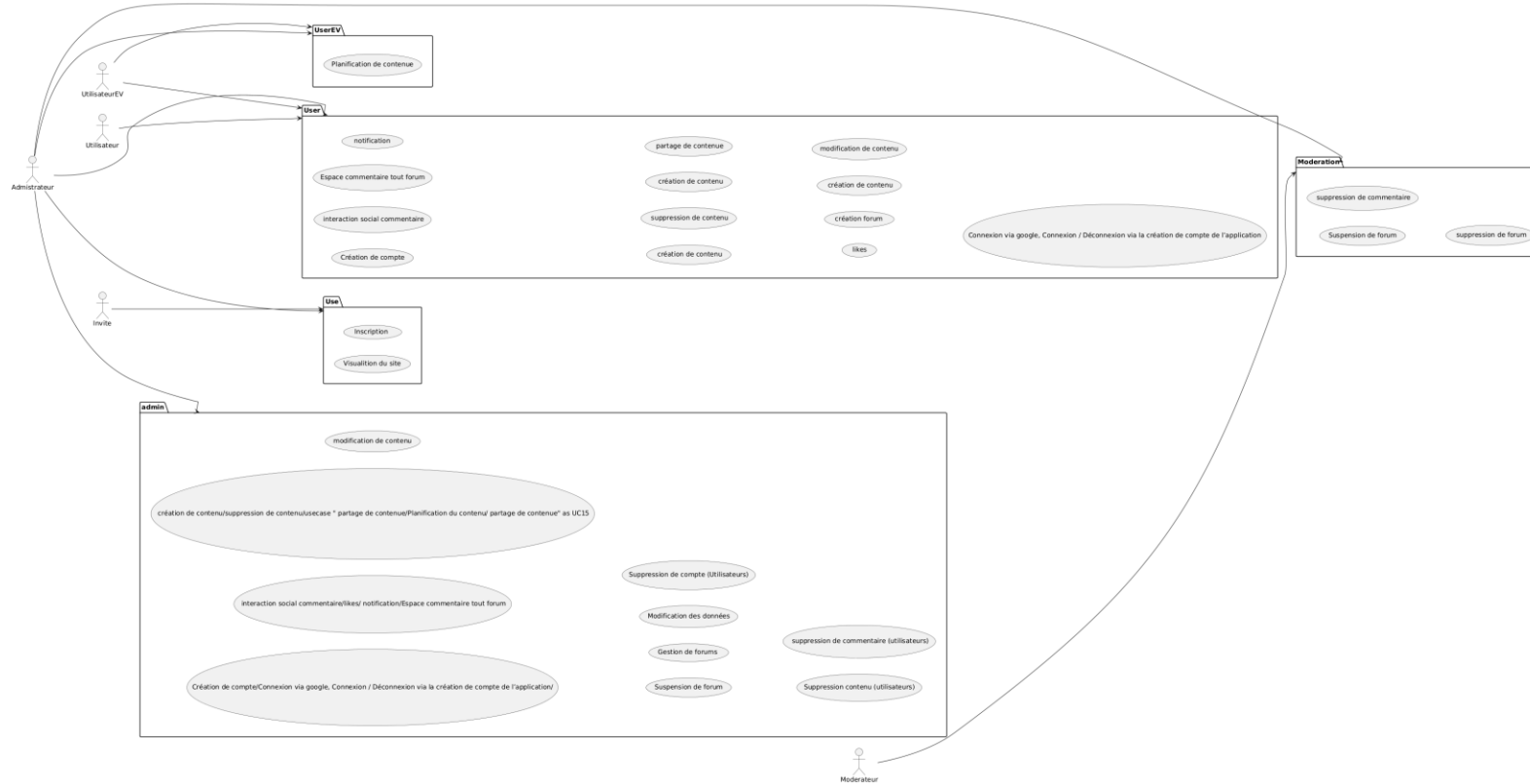
- Les limite de principale de mon projet sont "**Stockage**" : Les VTubers partagent des vidéos, des fichiers 3D ou des images de grande taille. Cela pourrait poser des problèmes de **capacité de stockage**, surtout si j'héberge directement ces contenus. Il pourrait être nécessaire d'utiliser des services de stockage cloud externes (comme AWS, Google Cloud) pour éviter ces limitations.
- "**Limites de revenus**" : Si je comptes sur les abonnements ou la publicité pour générer des revenus, la **monétisation** peut être limitée par la taille de ta communauté. Les plateformes comme YouTube et Twitch captent déjà une grande part des créateurs de contenu, et il pourrait être difficile d'attirer suffisamment d'utilisateurs pour générer des revenus stables.
- "**Manque d'innovation**" : Si mon projet ne propose pas des **fonctionnalités uniques** ou n'évolue pas suffisamment rapidement, il pourrait devenir obsolète face à des concurrents qui introduisent des nouveautés régulièrement (par exemple, des outils de création 3D plus avancés, des interactions en temps réel, etc.).
- "**Engagement des utilisateurs**" : Le **manque d'engagement** des utilisateurs (faible participation sur les forums, peu de commentaires, peu de partages de contenu) pourrait freiner la croissance de la plateforme. Il sera crucial de trouver des moyens d'encourager la participation active, comme des événements, des concours, ou des collaborations entre créateurs.

Limites du projet

- **"Diversité des contenus"**
- **"Problèmes de droits d'auteur"**
- **"Sécurité"**
- **"Protection des données"**

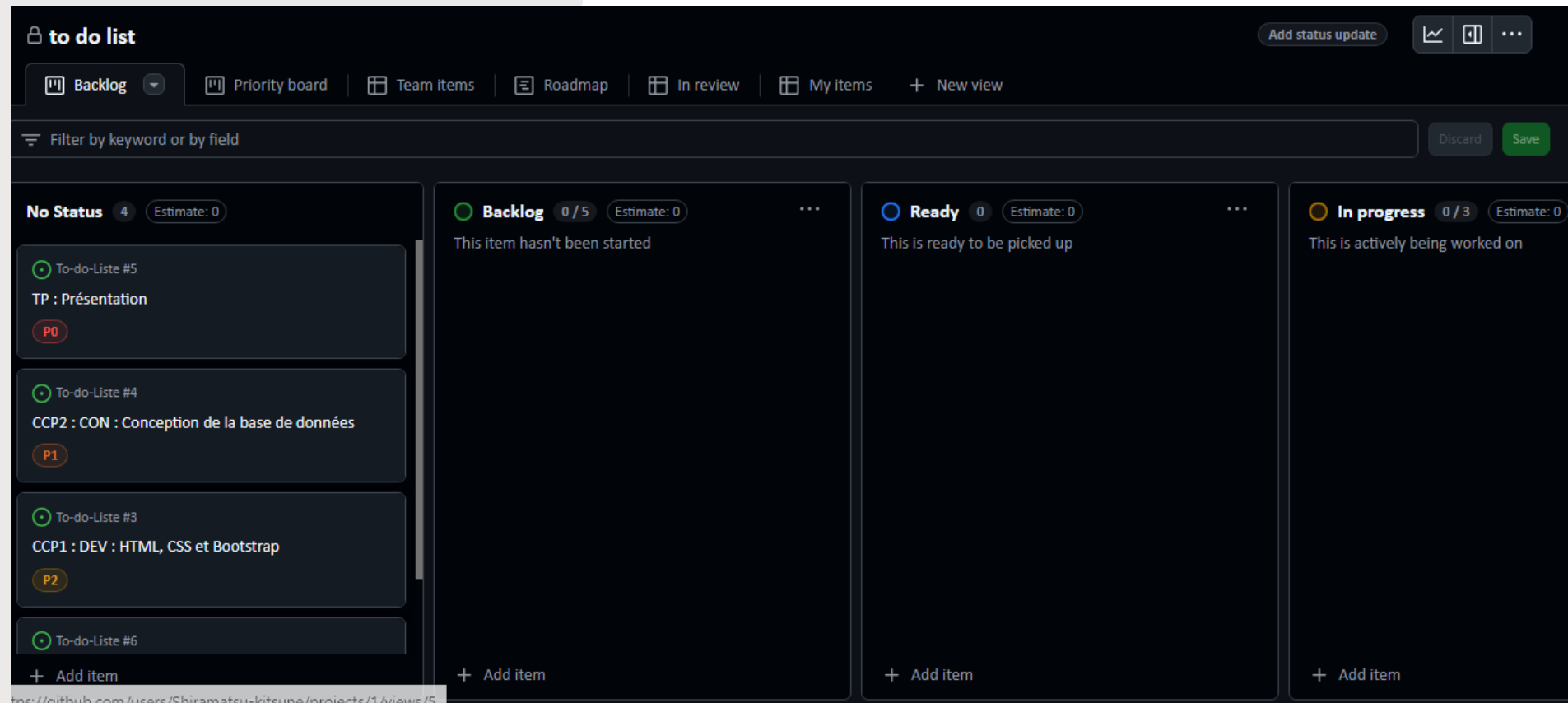
Technologie utiliser





UML Cas d'utilisation

Github project us



Retro planning

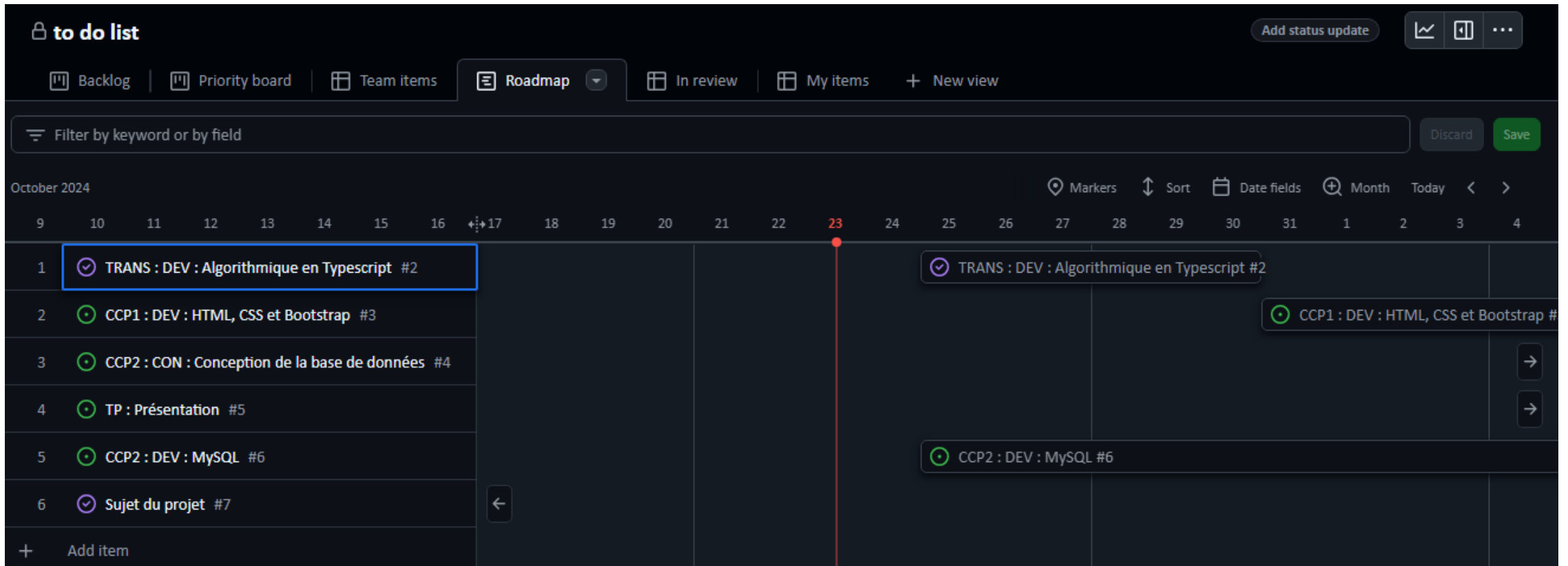


Diagramme de Séquence

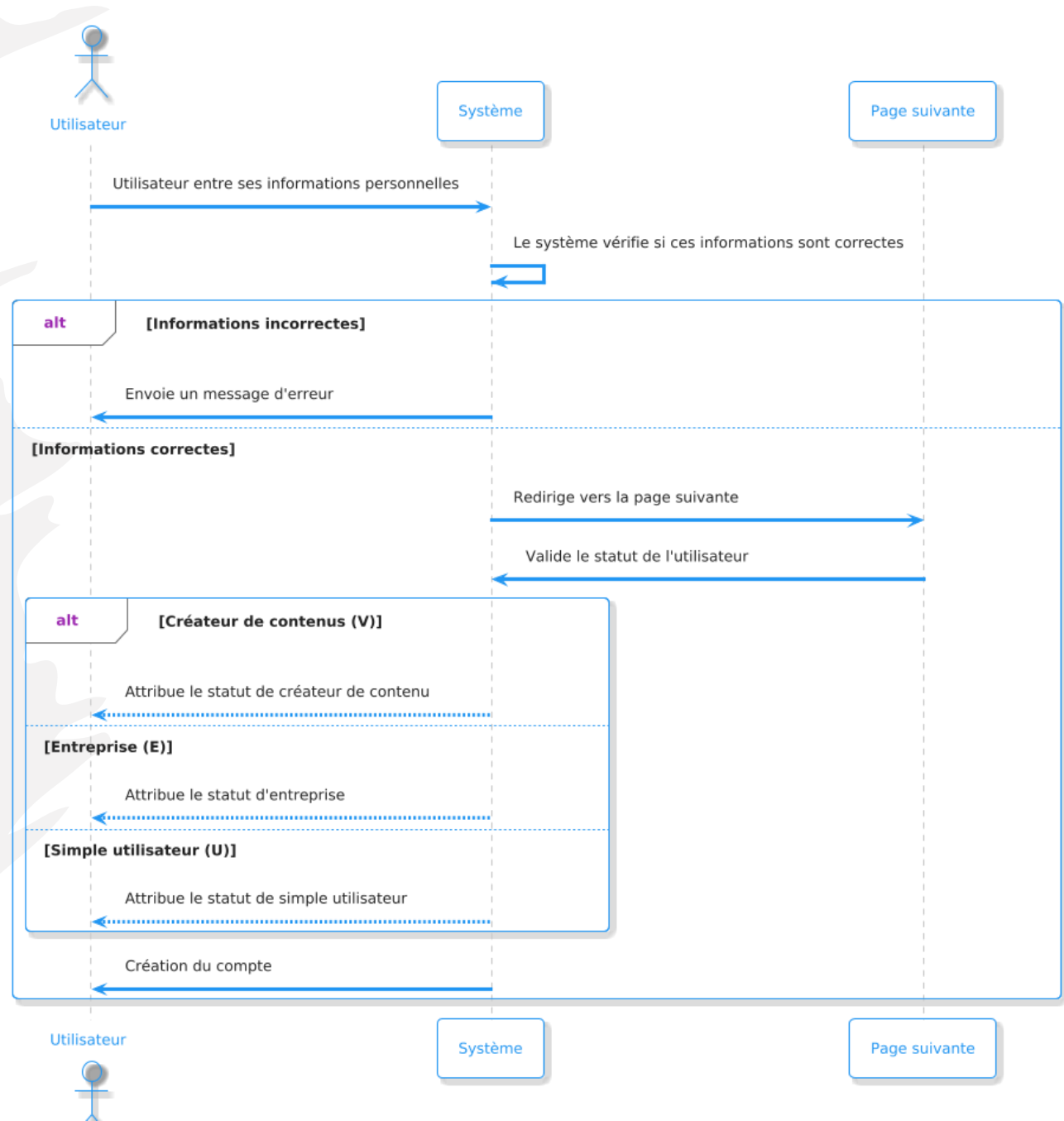


Diagramme d'activité

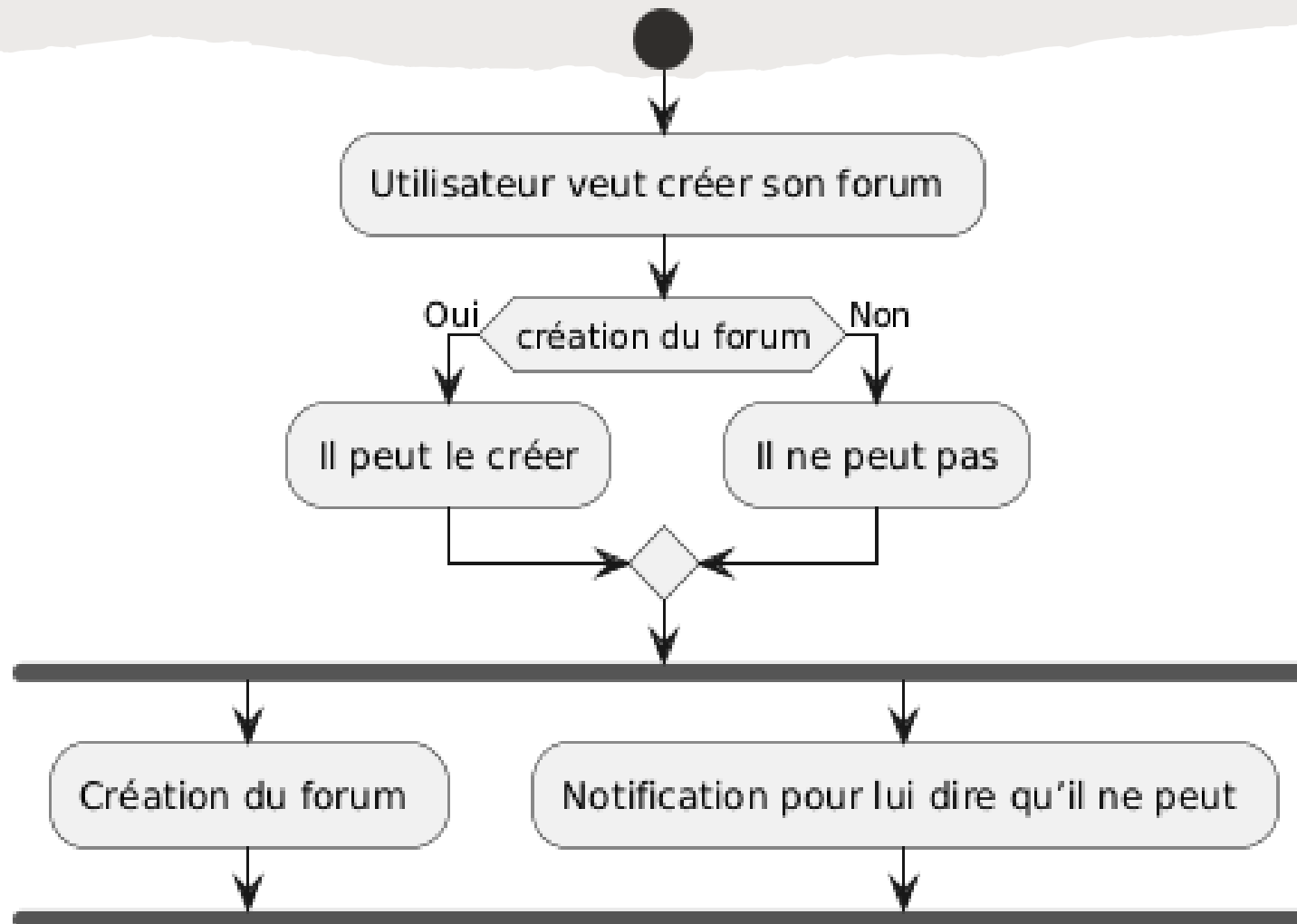
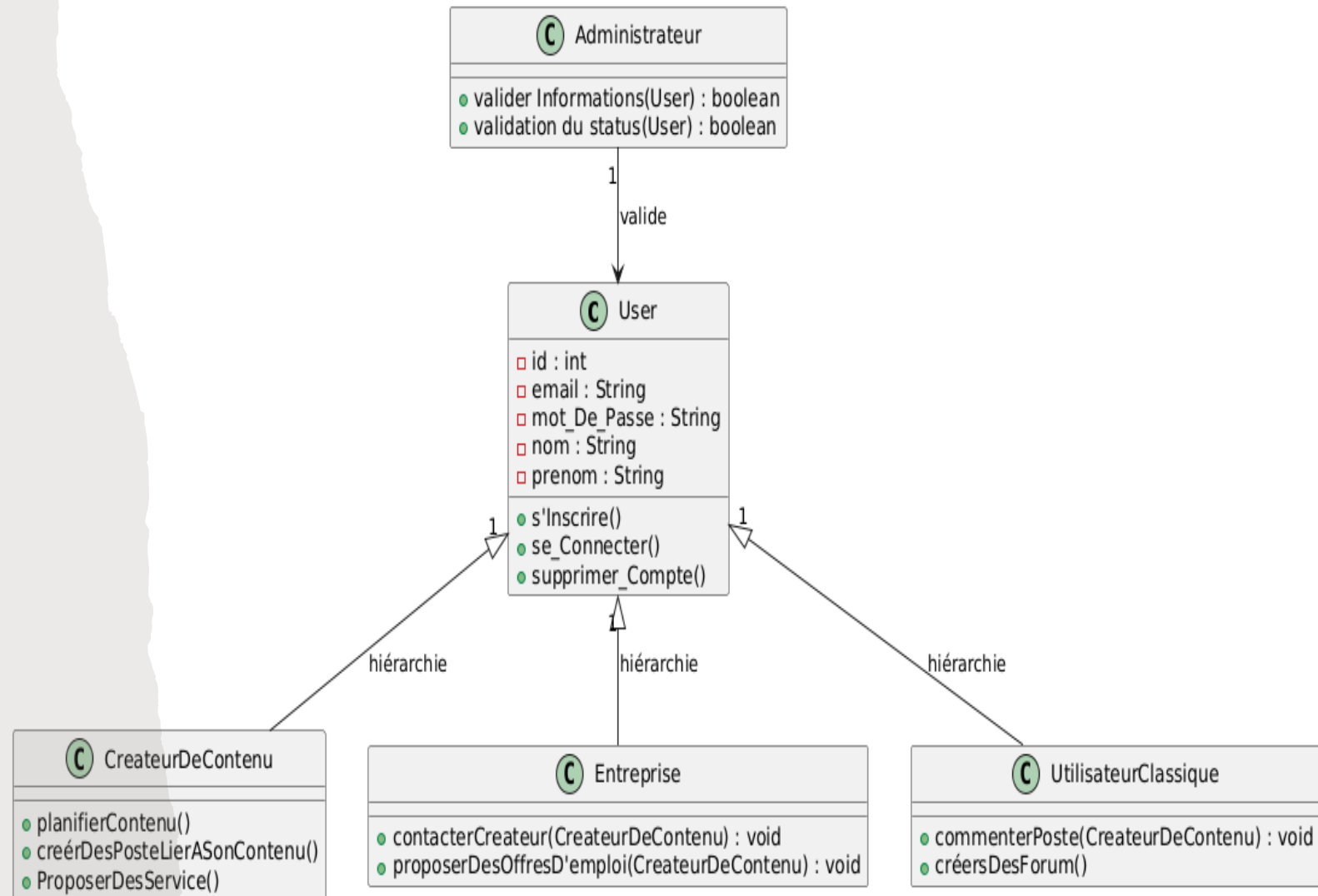
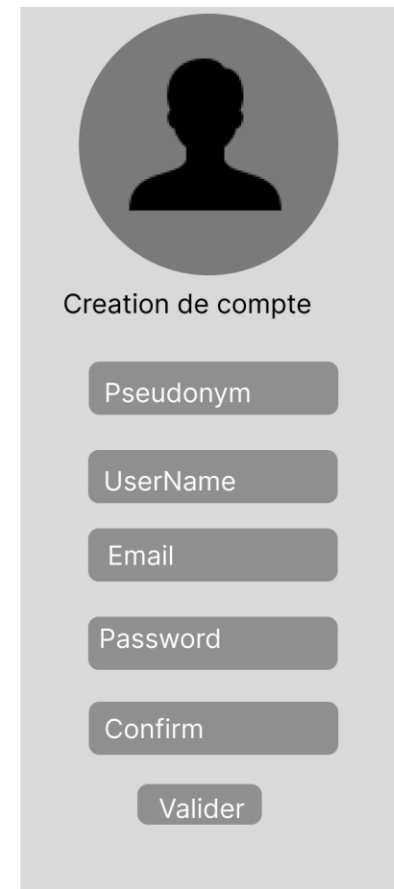
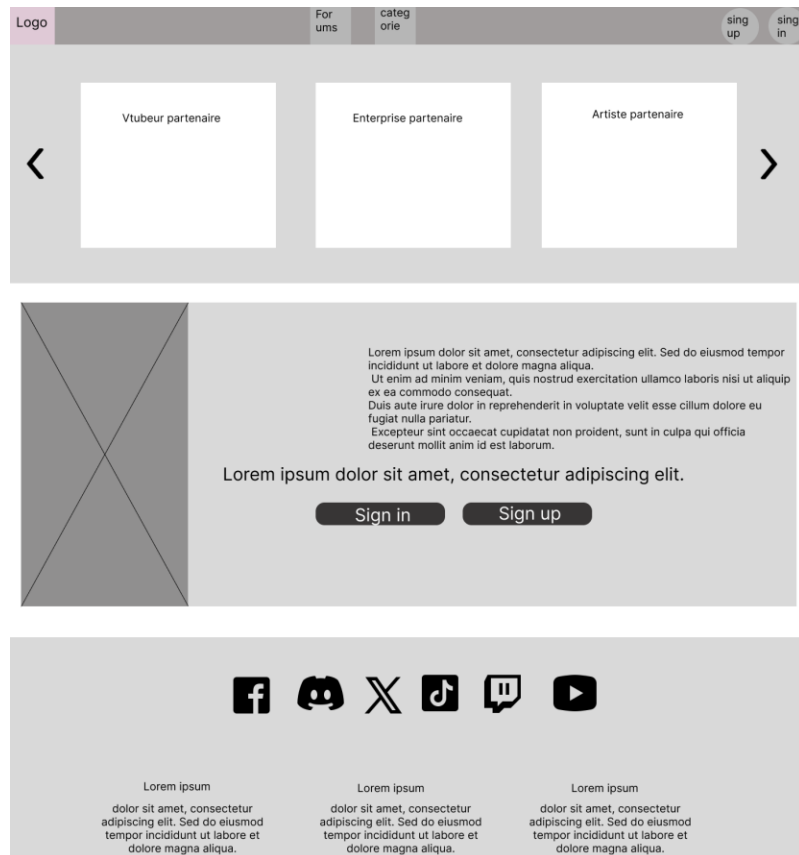


Diagramme de classe



Wireframe



Maquette

