

# tiers-lieu.app

Développer une application web pour la gestion de tiers-lieux et espaces de coworking.

# Qui suis-je ?

## Pierre Mick, 54 ans

20 années d'expériences et de passion m'ont permis d'acquérir une solide culture du digital et les compétences techniques d'un Intégrateur HTML/CSS confirmé avec un excellent niveau SEO.

## développeur web et web mobile

C'est parce que j'étais parfois frustré de ne pouvoir réaliser moi-même des applications web de A à Z que j'ai choisi d'effectuer une formation de développeur web et web mobile à L'IDEM.

Cette formation m'a permis d'acquérir des compétences complémentaires en back et en front qui devraient me permettre d'évoluer vers un poste de développeur fullstack ou product owner.





# le contexte

# le contexte



## Qu'est ce qu'un tiers lieu ?

Les Pyrénées-Orientales ont connu une forte croissance des espaces de coworking et des tiers lieux ces 10 dernières années.

Ces espaces proposent généralement des espaces de travail partagés, des salles de réunion, des événements de networking, des formations et des services de conseil pour les entrepreneurs.

En outre, certains tiers lieux offrent également des activités culturelles, sociales et environnementales.

L'évolution des espaces de coworking et des tiers lieux témoigne d'un changement dans la façon dont les travailleurs envisagent leur espace de travail et leur vie professionnelle, et s'inscrit dans une tendance plus large observée au niveau régional, national et même international.

# le contexte

## Le projet du Nautilus



Porté par l'association Partage De Co, le projet du Nautilus vise à réhabiliter une ancienne discothèque emblématique du quartier Saint-Martin pour la transformer en un tiers-lieu culturel unique à Perpignan.

Ce tiers lieu doit permettre aux divers acteurs associatifs, culturels et économiques de se retrouver dans un écosystème qui leur est dédié, pour travailler, produire, discuter, se former, et confronter leurs projets aux enjeux économiques du moment.

Le Nautilus propose à la location des espaces de travail individuels et collectifs (box individuel, bureaux, salles de réunions, atelier cuisine, salle de spectacle...) dans lesquels peuvent-être organisés des événements (ateliers, formations, séances bien-être...).

# le contexte



## L'agence KALKOM

Mandaté par l'association Partage De Co pour la réalisation du site Internet du Nautilus.

KALKOM est une agence de Perpignan spécialisée dans :

- **le marketing réel** (diffusion de tracts et brochures chez les commerçants et dans des lieux ciblés) avec des marques telles que Urbanmedia, À l'affiche, Place To Be, CreaCard...)
- **l'édition de sites internet** (principalement sous forme d'annuaire) tels que le-tap.com et perpignan-city-guide-com.

L'objectif de KALKOM est de développer une application SaaS permettant de gérer à terme, une multitude de tiers-lieux.



# l'expression des besoins

# l'expression des besoins



## un site vitrine

Optimisé pour le SEO, afin de présenter un tiers-lieu, ses espaces de coworking, et les événements locaux qui s'y déroulent



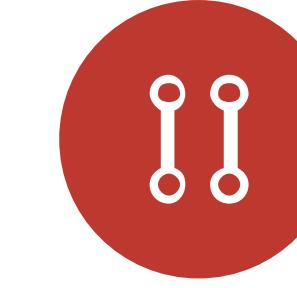
## un espace membre

Pour faciliter la location d'espaces, la création d'événements et la participation aux événements des utilisateurs enregistrés



## une zone de gestion

À destination des membres de l'équipe, pour suivre l'activité du tiers-lieu, ajouter et organiser des événements locaux...



## une interface d'administration

Pour créer et configurer des tiers-lieux, ajouter et modifier des espaces, des types d'espaces, alimenter la base de données...

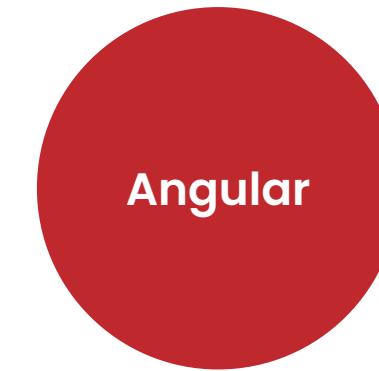
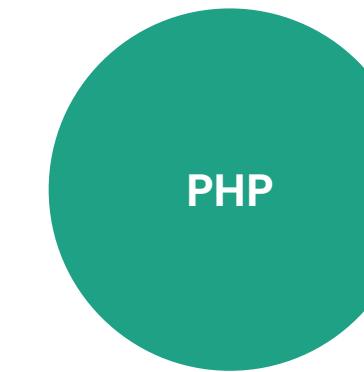


# l'environnement technique

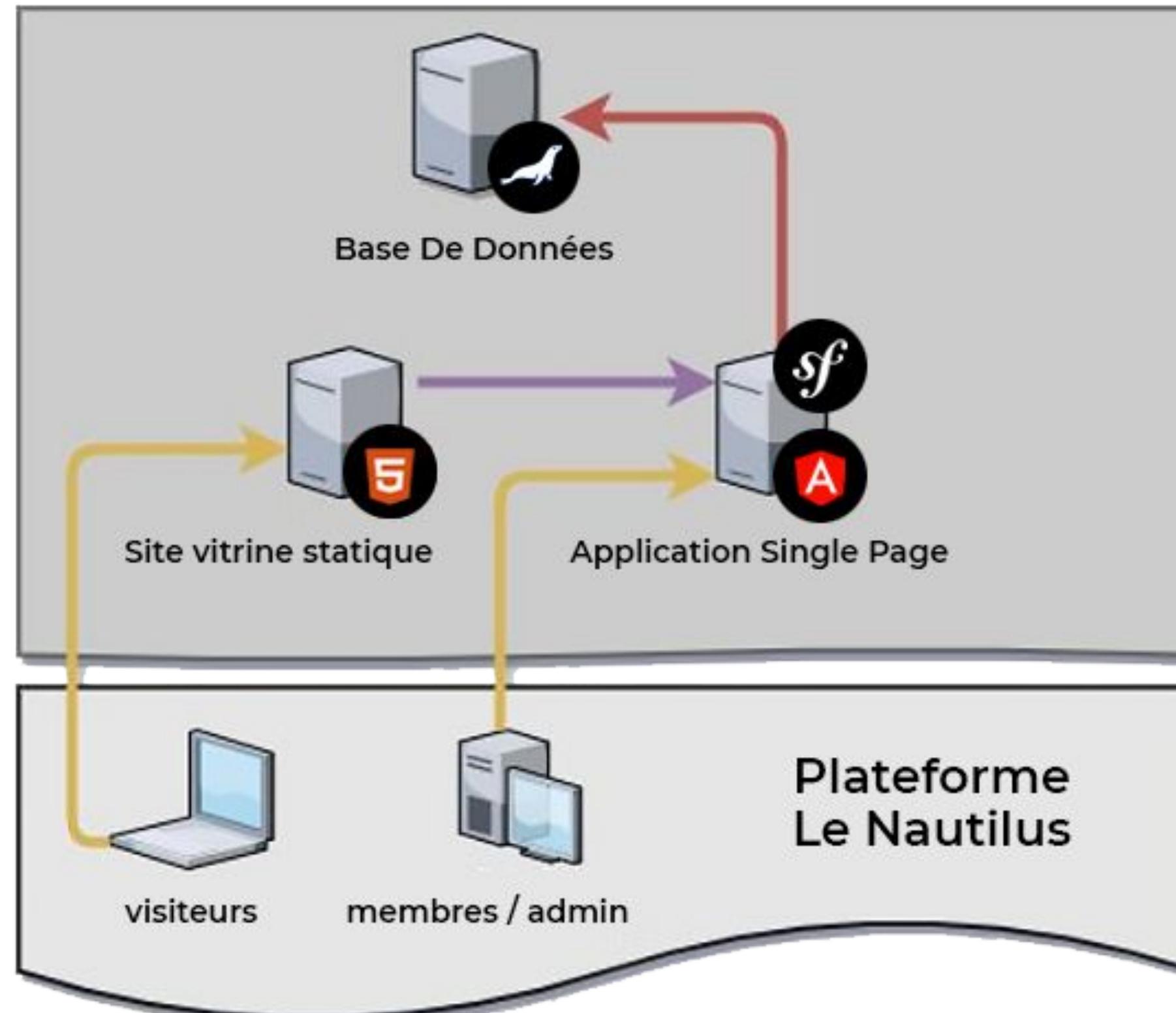
# l'environnement technique

---

## Les technologies



# l'environnement technique



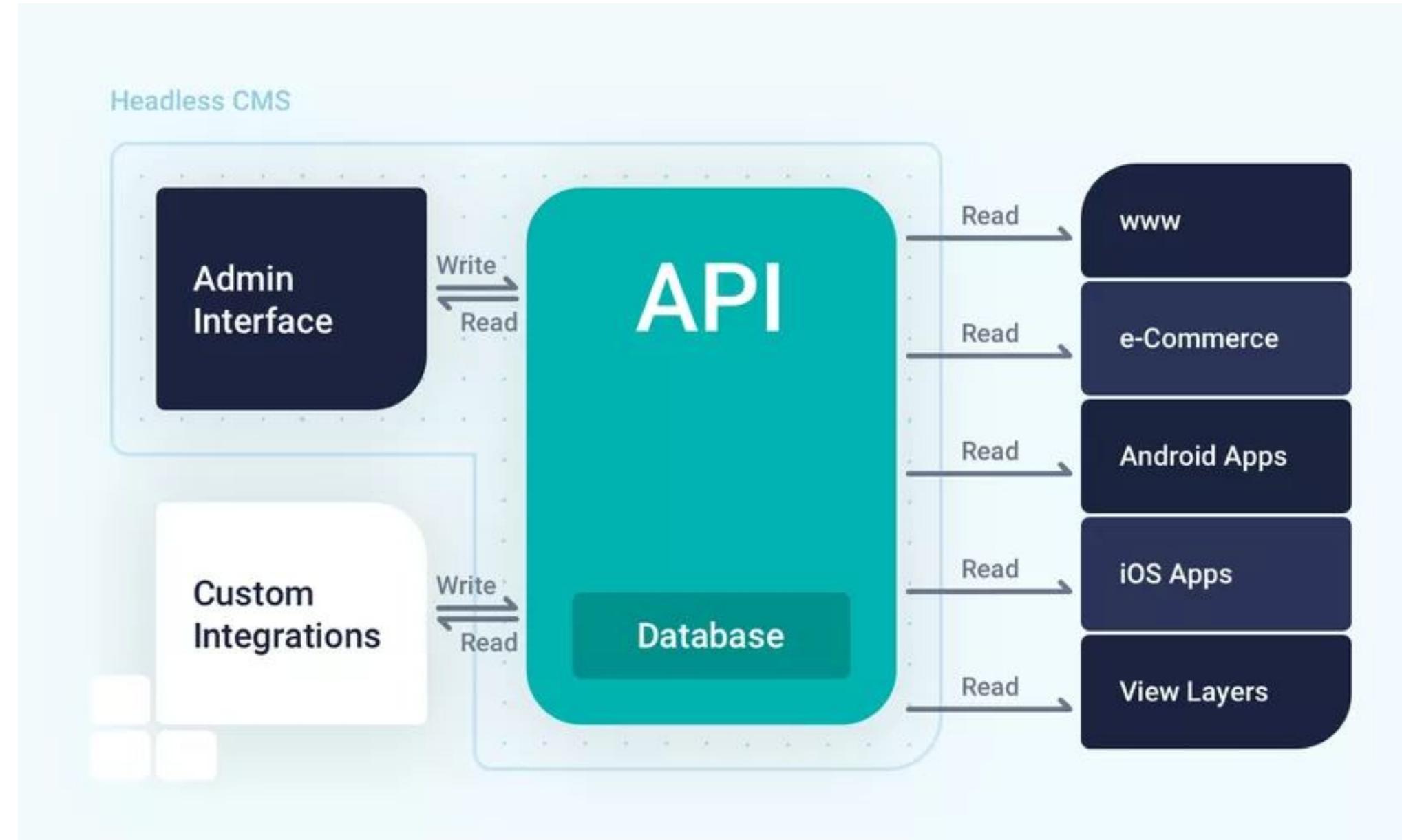
## L'architecture technique

La plateforme mise en place pour développer le projet du Nautilus est hébergée chez OVH, sur un VPS sous Ubuntu 22.04, destiné au développement.

La plateforme web proposée repose sur une **architecture JAMStack** (J comme JavaScript, A comme APIs, M comme Markup) avec :

- **MariaDB** pour la base de données
- **Symfony** et **API platform**
- **Angular**, pour la Single Page Application (SPA) et la génération des sites statiques (Server Side Rendering avec Angular Universal)

# l'environnement technique



## L'idée du headless CMS

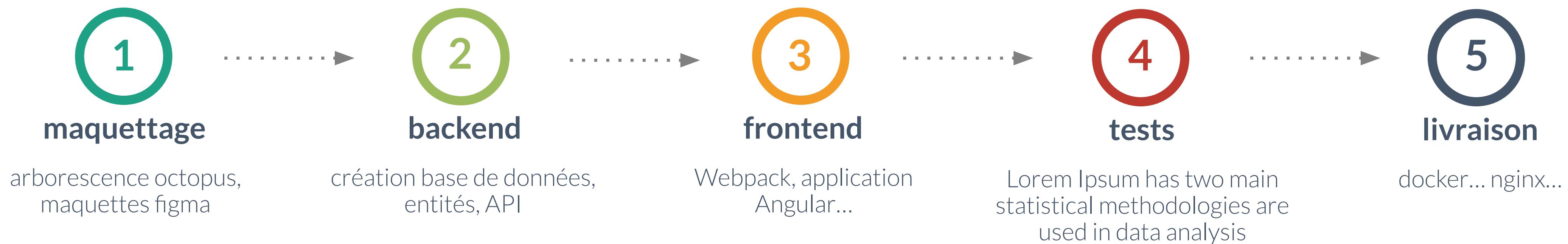
Le headless CMS dissocie la couche de présentation qui sera vue par l'utilisateur de celle du contenu et sa gestion.

- plus de flexibilité,
- la possibilité d'ouvrir le back-end à plusieurs plateformes via l'API (mobile, web, desktop, etc.),
- plus de sécurité,
- une meilleure expérience développeur et utilisateur.



# la mise en oeuvre

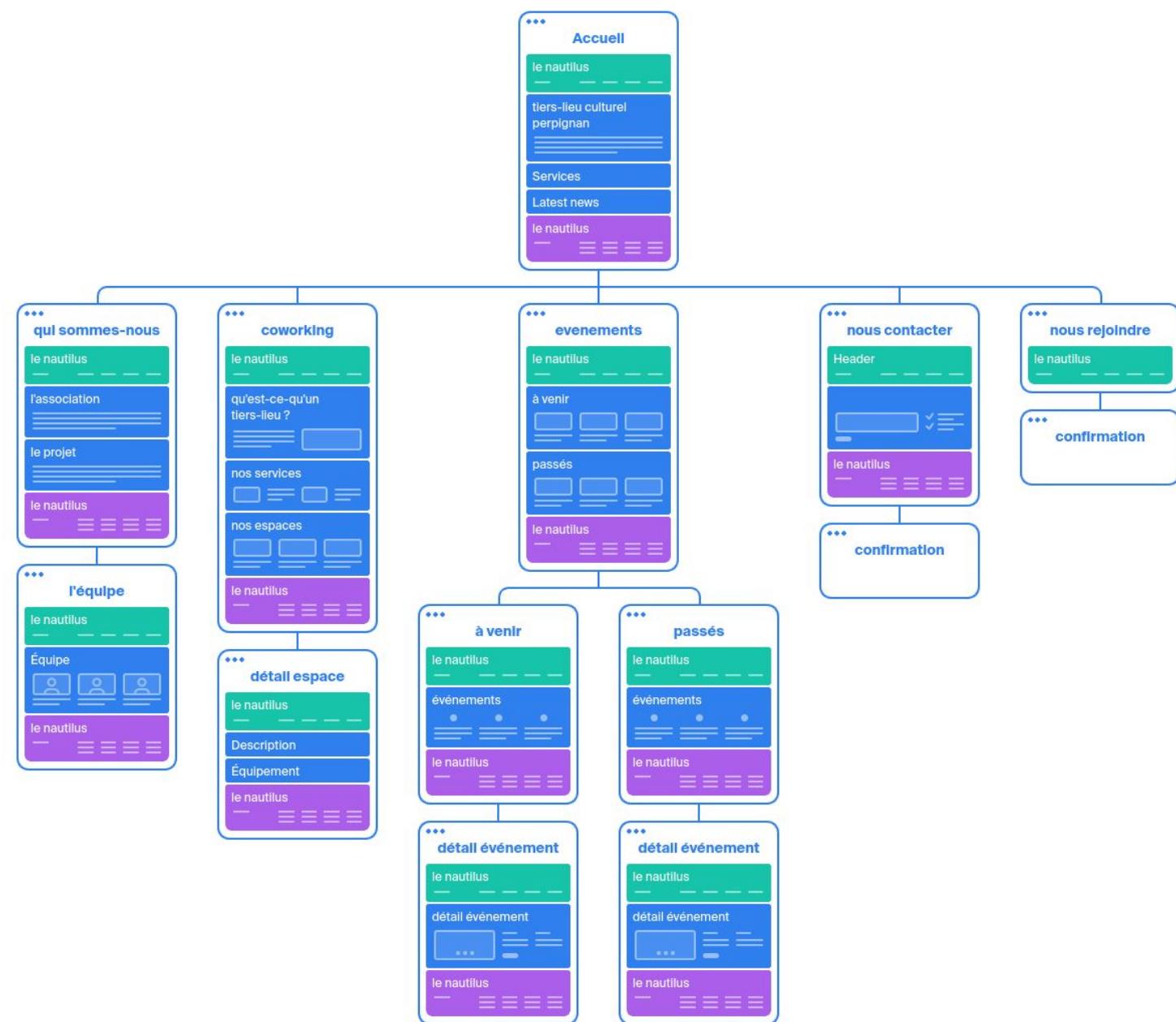
# la mise en oeuvre



# la mise en oeuvre

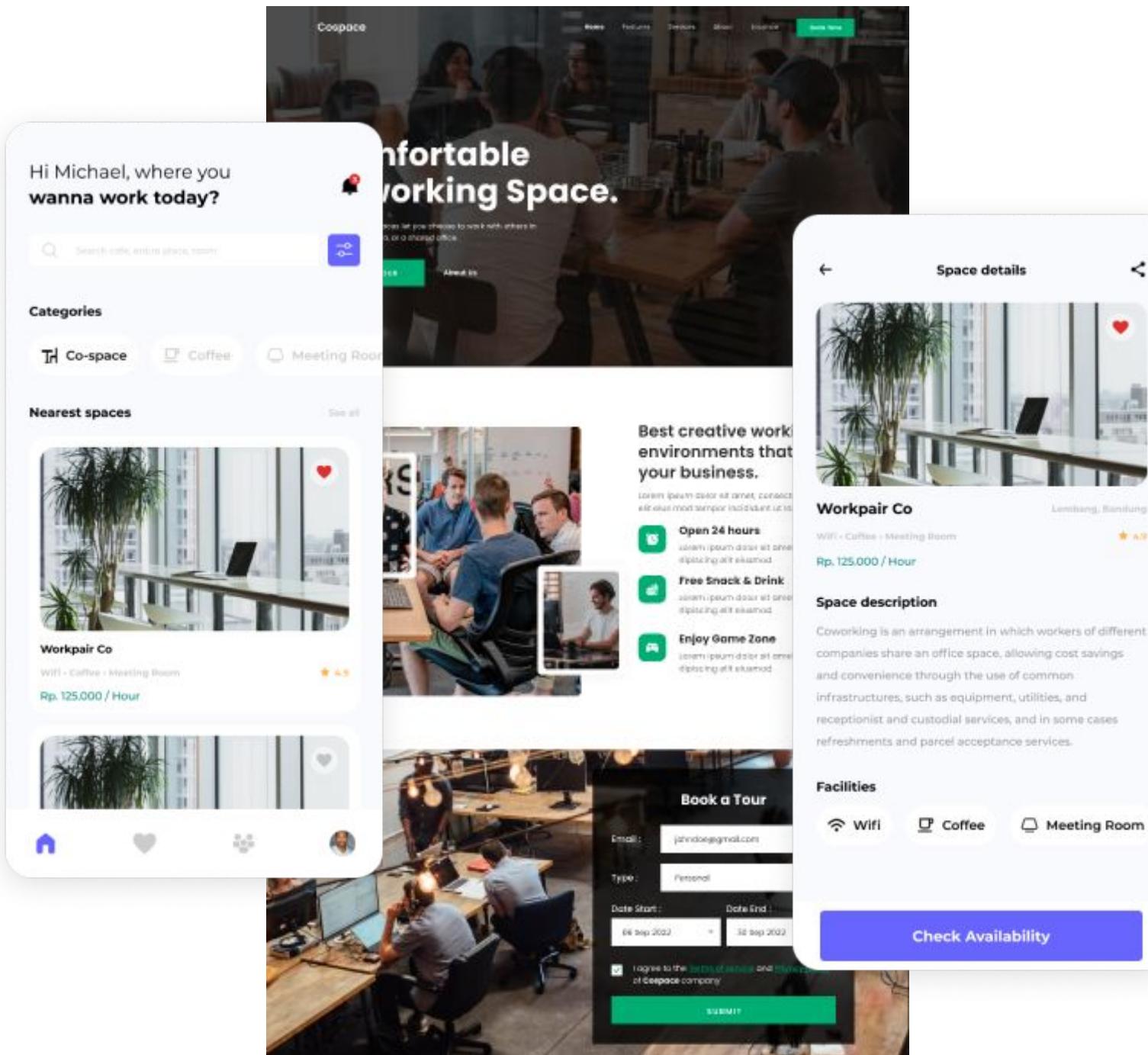
## arborescence

Réalisation d'une arborescence type pour le site vitrine d'un tiers lieu proposant espaces à louer et événements locaux/

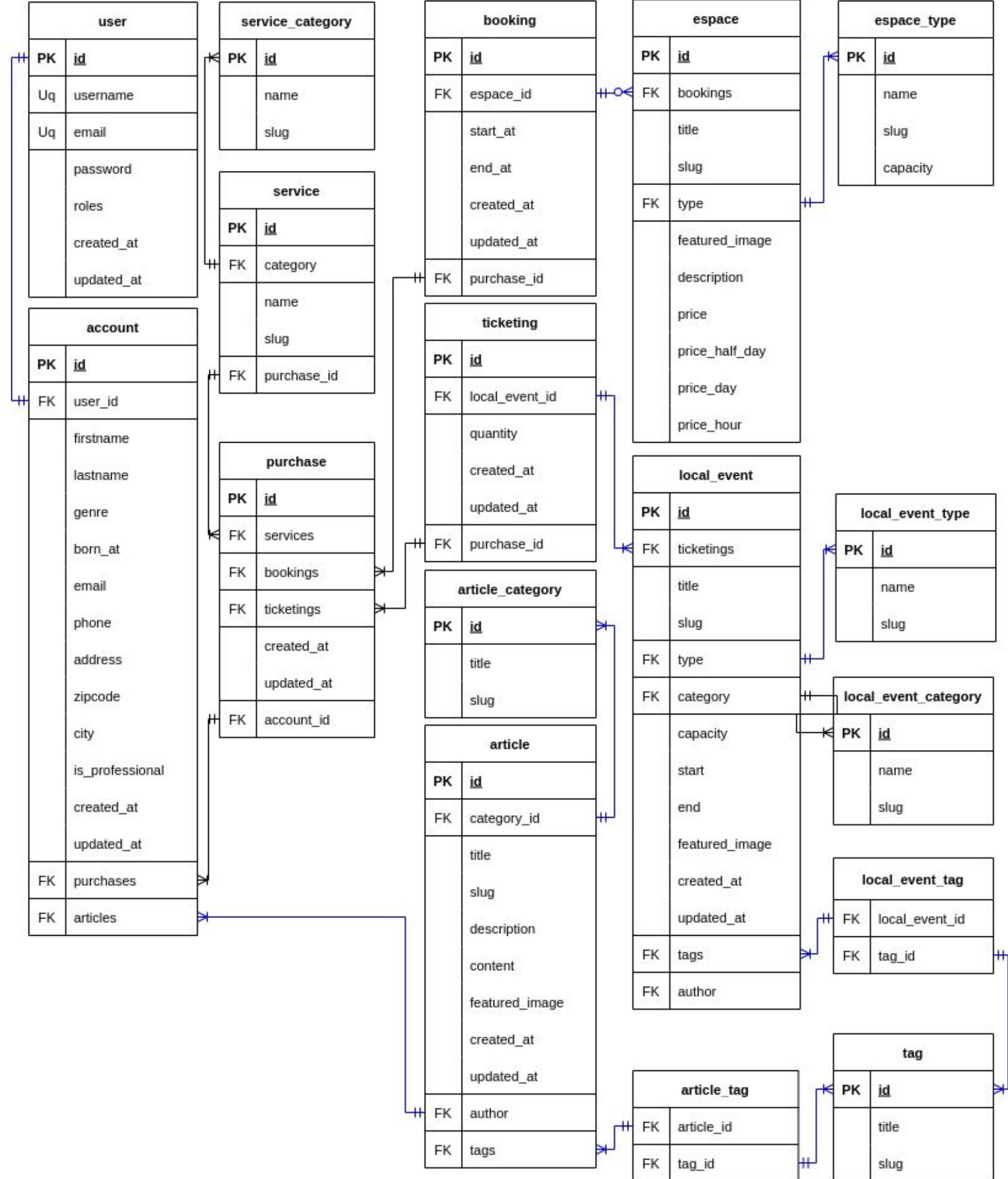


## maquettes

Réalisation de maquettes avec Figma aux formats desktop et mobiles...



# la mise en oeuvre



## Le backend

- Modélisation de la base de données

- Symfony 6 / Doctrine

- Interface d'administration

- API Platform

# la mise en oeuvre

---

## Le frontend

- Tâche 1

- Tâche 2

- Tâche 3

- ...

- ...

# la mise en oeuvre

---

## Les tests

- Tâche 1

- Tâche 2

- Tâche 3

- ...

- ...

# la mise en oeuvre

---

## La livraison

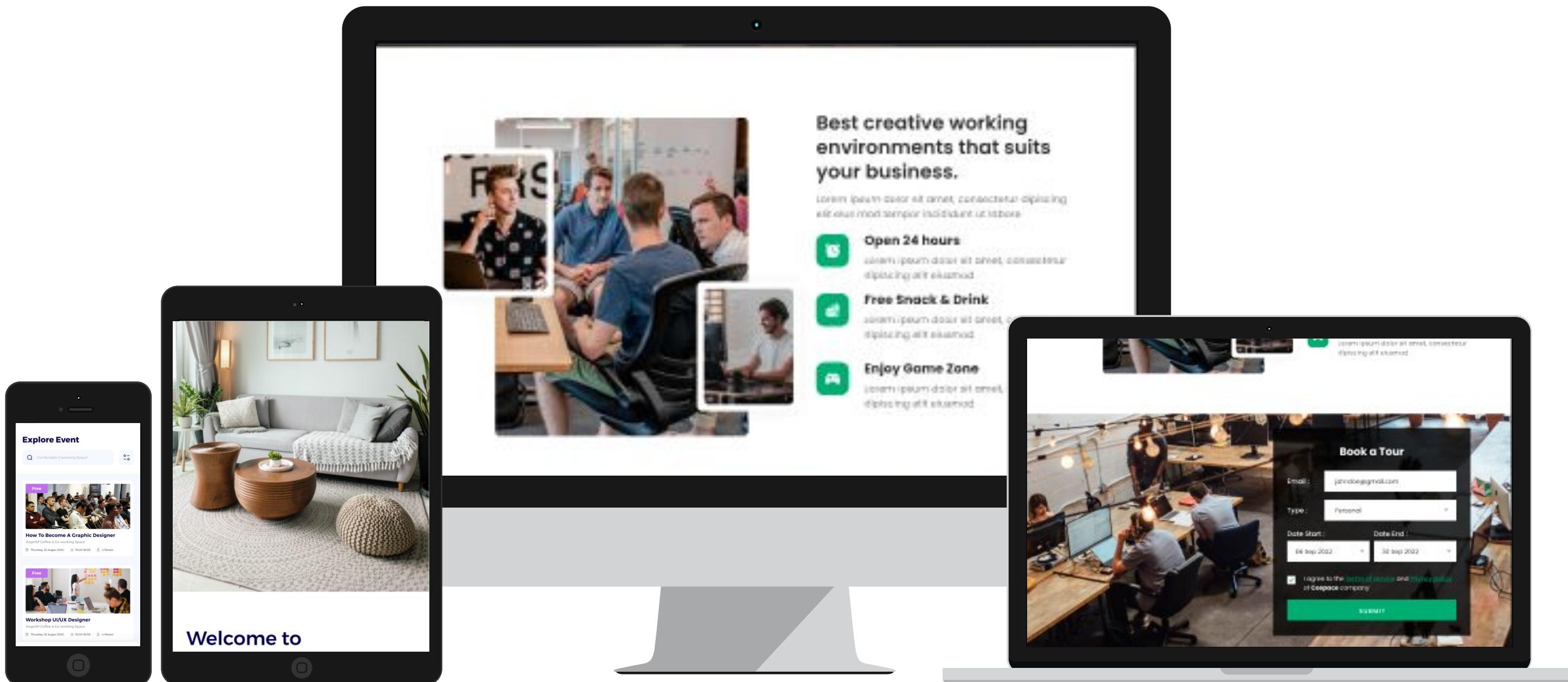
- Docker :
- Documentation technique
- Tâche 3
- ...
- ...



# le résultat

# le résultat

bla bla





# Merci pour votre attention !

Pierre Mick - Développeur web & web mobile

pierre@mick.fr