

P32 Application mobile pour compétition Européenne

Encadrant 1 : Éric Cousin

Département : Info

Encadrant 2 : Vincent Gripon

Département : Élec

Partenaire extérieur : Antoine CARON, titoine.caron@laposte.net, COCELIC

Mots clés : Application web mobile, réseaux sociaux, streaming vidéo, incrustation publicitaire, programmation et suivi de compétition

● **CONTEXTE :**

Le client (COCELIC - *Comité d'Organisation pour les Championnats d'Europe de Lutttes Inter-Celtiques*) organise une compétition de haut niveau en avril 2016. Cette compétition aura lieu dans les locaux de l'Aréna, la nouvelle salle pouvant accueillir 5000 spectateurs à Brest. Pour que cet événement soit une réussite, la COCELIC doit remplir les critères suivants :

- maîtriser le déroulement et la programmation de la compétition
- s'assurer de la visibilité de l'événement par le public
- fournir de l'information aux spectateurs ainsi qu'aux internautes
- garantir à ses partenaires une visibilité maximale

● **DESCRIPTIF SUCCINCT DU PROJET :**

Le projet consiste à mettre en place une plate-forme permettant de centraliser les informations de la compétition. Celle-ci pourra être éditée par les organisateurs pour la saisie des délégations, des athlètes, des résultats des tirages au sort, des résultats, des programmations horaires ou encore des rencontres de la journée (table de compétition).

Par ailleurs cette plate-forme pourra générer un rendu au sein de l'Aréna, la salle mise à la disposition pour la compétition, et sera accompagnée d'une application Web et Mobile. Les fonctionnalités pour les utilisateurs sont :

- Présentation des dates de compétitions, athlètes, tableau de poules et finales, résultats et statistiques
- Formulaire de saisie pour la table de compétition,
- Visualisation des combats directs ou différé (Tébéo, YouTube...)
- Agrégation de flux de divers réseaux sociaux (1 application unique qui permet de consulter le Twitter/Facebook... de chaque fédération, partenaire...)
- Diffusion du logo et lien d'accès aux sites pour chacun des partenaires
- Gestion multilingue pour être accessible à chaque nation participant à l'événement

● **LIVRABLES :**

- 1 logiciel de gestion de la compétition 30%
- 1 logiciel Web et Mobile pour consultation des informations relatives à la compétition 30%
- 1 système de rendu adapté aux locaux de l'Arena 20%
- 1 manuel utilisateur 10%
- 1 document d'installation et au moins une version anglaise et française des applications 10%

● **OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES :**

- Programmer une application Web et Mobile
- Modéliser et adresser une base de données
- Utiliser les WebServices & API publiques (Facebook, Twitter, YouTube)

● **PRÉ-REQUIS:**

- L'environnement de développement sera typiquement HTML5/JavaScript ou Titanium. Une connaissance ou familiarité préalable avec ces technologies sera donc un atout.