

Présentation SAE 3ème année - Cyprès

Contexte

La genèse de l'idée de Cyprès est partie de deux constats, le premier est social : aujourd'hui **les voyages et les opportunités de vivre à l'étranger** sont rendus de plus en plus possibles et faciles.

Le deuxième constat concerne le fonctionnement des autres réseaux sociaux, en effet toutes ces applications proposent toujours un seul espace pour une seule fonctionnalité. Par exemple, nous regroupons généralement toutes nos conversations au même endroit, quitte à devoir **mélanger tous les types de relations** que nous entretenons (familiales, professionnelles, etc.).

Notre objectif était de trouver un moyen de garder un **lien social fort** avec nos proches dans le cadre d'une relation à distance. Pour cela nous avons imaginé une application permettant de créer un espace partagé entre 2 utilisateurs, celui-ci leur procurant **un sentiment de proximité et de partage**. Cet espace commun est composé de plusieurs sections dont chacune a pour rôle de rassembler des **contenus numériques** reliant les 2 personnes. Cette opération vise à vraiment mettre en avant la complicité et l'intimité, les différents types de relations étant bien séparés.

Fonctionnalités

Les principales fonctionnalités que nous souhaitons mettre en place représentent également les différentes sections partagées par 2 personnes :

- un **système de messagerie** intégré vous permettant de converser
- une **galerie de photos** partagée qui peut conserver des photos souvenirs au même endroit
- un **calendrier** synchronisable avec celui du téléphone de l'utilisateur, les événements réalisés ensemble ou la date des futures retrouvailles par exemple

peuvent y être placés

- une **cinéthèque** contenant les moments cinématographiques partagés par les 2 personnes, elle peut utiliser l'API IMDb pour récupérer les noms des films et séries
- une **playlist** permettant de découvrir des chansons, elle pourrait être liée via l'API Spotify
- une **carte du monde** indiquant les localisations des 2 utilisateurs ainsi que la distance qui les sépare.
- un tableau de bord d'**activité physique** permettant de se compétiter sur le nombre de pas dans la journée.
- un **gestionnaire de dépenses** pour pouvoir tenir ses comptes et se rembourser facilement.

Nous avons également pensé à plusieurs fonctionnalités secondaires pour notre application :

- la possibilité de choisir une **couleur par type de relation**, qui permet aux utilisateurs de reconnaître en un coup d'oeil les liens qui les unissent à leurs contacts
- la fonctionnalité de création de **groupes** entre plusieurs utilisateurs, qui simplifie la communication et le partage d'informations avec des groupes de personnes plus importants tels que la famille ou des groupes d'amis.
- la possibilité d'envoyer une **vibration** aux personnes possédant une montre connectée connectée à l'application. Cette fonctionnalité ludique a pour but de rappeler le contact physique même à distance et de montrer que vous pensez à la personne concernée de manière inattendue.
- la possibilité d'ajouter une **photo de profil** ainsi qu'une photo de profil 3D, comme avec le Memoji d'Apple.

Compétences

- Développement d'une application mobile -> Compétence 1 et 2
- Création et consommation de services (API Rest, ...) -> Compétence 3
- Création d'une base de donnée pour sauvegarder les informations utilisateurs -> Compétence 4
- Utilisation des fonctionnalités native du support -> Compétence 1 et 2

Premiers aperçus de l'application

[Lien vers Figma](#)

Equipe de projet

Professeur encadrant : M. Cédric BOUHOURS

Développeurs :

- Maxence Lanone
- Axel De La Fuente
- Vincent Astolfi
- Félix Mielcarek