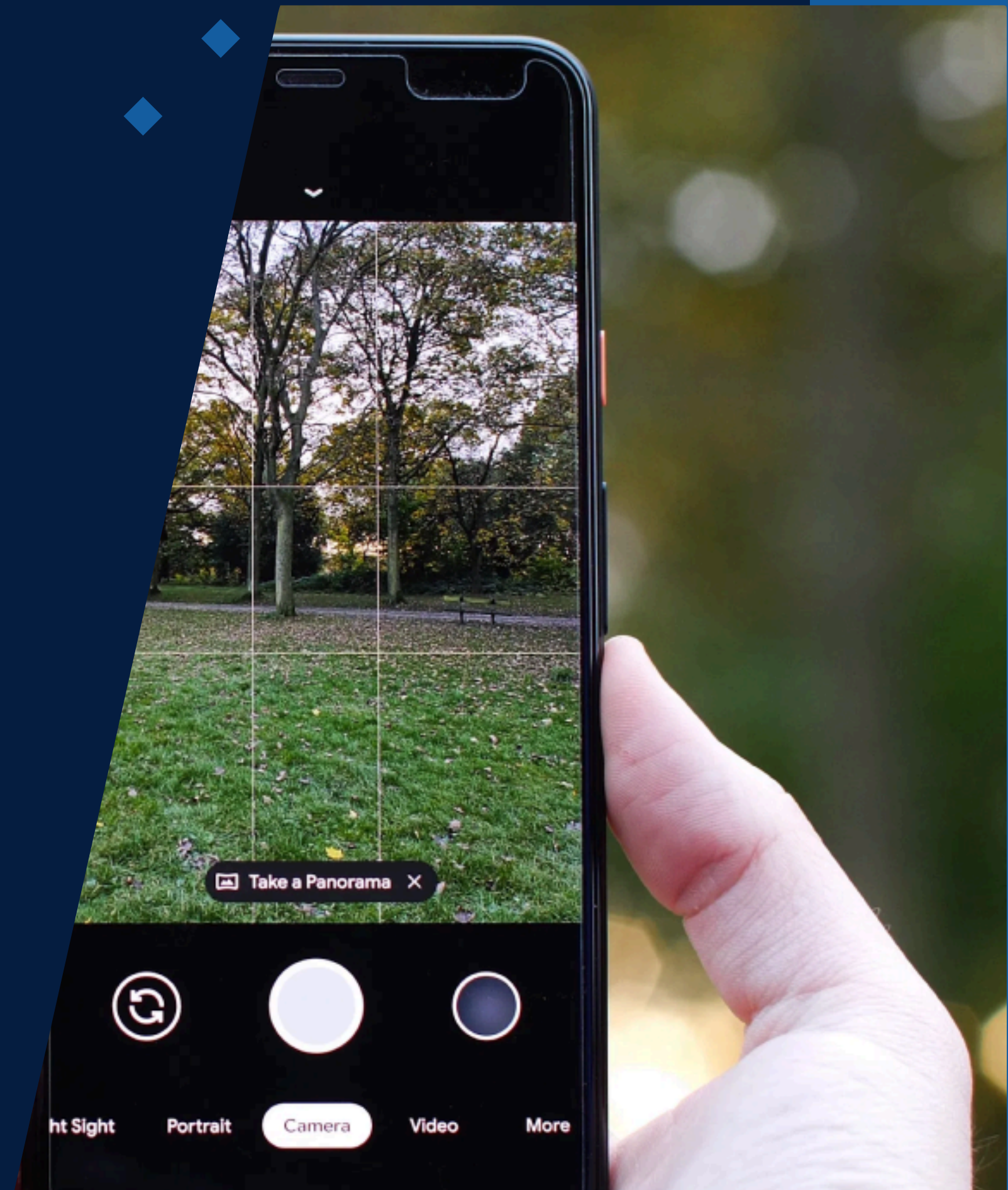


# FLASH UCA

*Dylan CHAUVET, Antoine JOURDAIN,  
Benjamin PACZKOWSKI, Louison HORIOT*



## Contexte

Chaque année, diverses personnes viennent à l'UCA en tant que visiteur. Nous voudrions proposer à ces gens une manière amusante de découvrir les lieux avec des anecdotes et des astuces pour chaque étudiant, leur permettant de découvrir de nouveaux endroits.

FlashUCA est une application permettant de découvrir l'UCA à travers un jeu qui consiste à trouver des objets fixes (un banc, un poteau, une poubelle) et accumuler les découvertes.

L'application aura un master detail avec toutes les photos des objets. Chaque détail d'objet aura une carte avec une zone de recherche où trouver l'objet. Si l'objet est trop compliqué à trouver, il est possible d'utiliser un indice journalier pour préciser sa localisation et le trouver plus facilement.

## Idée

## Cible

Avec notre application, nous souhaiterions toucher les étudiants de l'UCA mais aussi les nouveaux ou futurs arrivants à l'université. Ces derniers pourront découvrir le campus de manière simple et connaître les principaux lieux de vie.

## Evolutions

L'application pourra évoluer de diverses manières, toujours sur le thème de découverte de l'UCA, comme des anecdotes à chaque objet découvert. Un utilisateur pourrait avoir un rang et obtenir des médailles en fonction du nombre d'objets scannés.

Lorsque la principale fonctionnalité sera terminée, des évolutions pourront être apportées à l'application. Par exemple, un rôle organisateur sera ajouté permettant d'ajouter des objets à identifier sur le campus ou n'importe où dans Clermont-Ferrand. Les organisateurs pourront aussi ajouter des objets éphémères : prendre une photo d'une banderole dans un festival de musique et avoir une récompense comme un titre uniquement obtainable durant l'évènement.

Ce titre pourra être affiché sur le profil de l'utilisateur et être visible par tous. Un événement sera accessible à une date et un horaire précis et pour y participer, l'utilisateur doit être présent dans la zone de l'évènement.

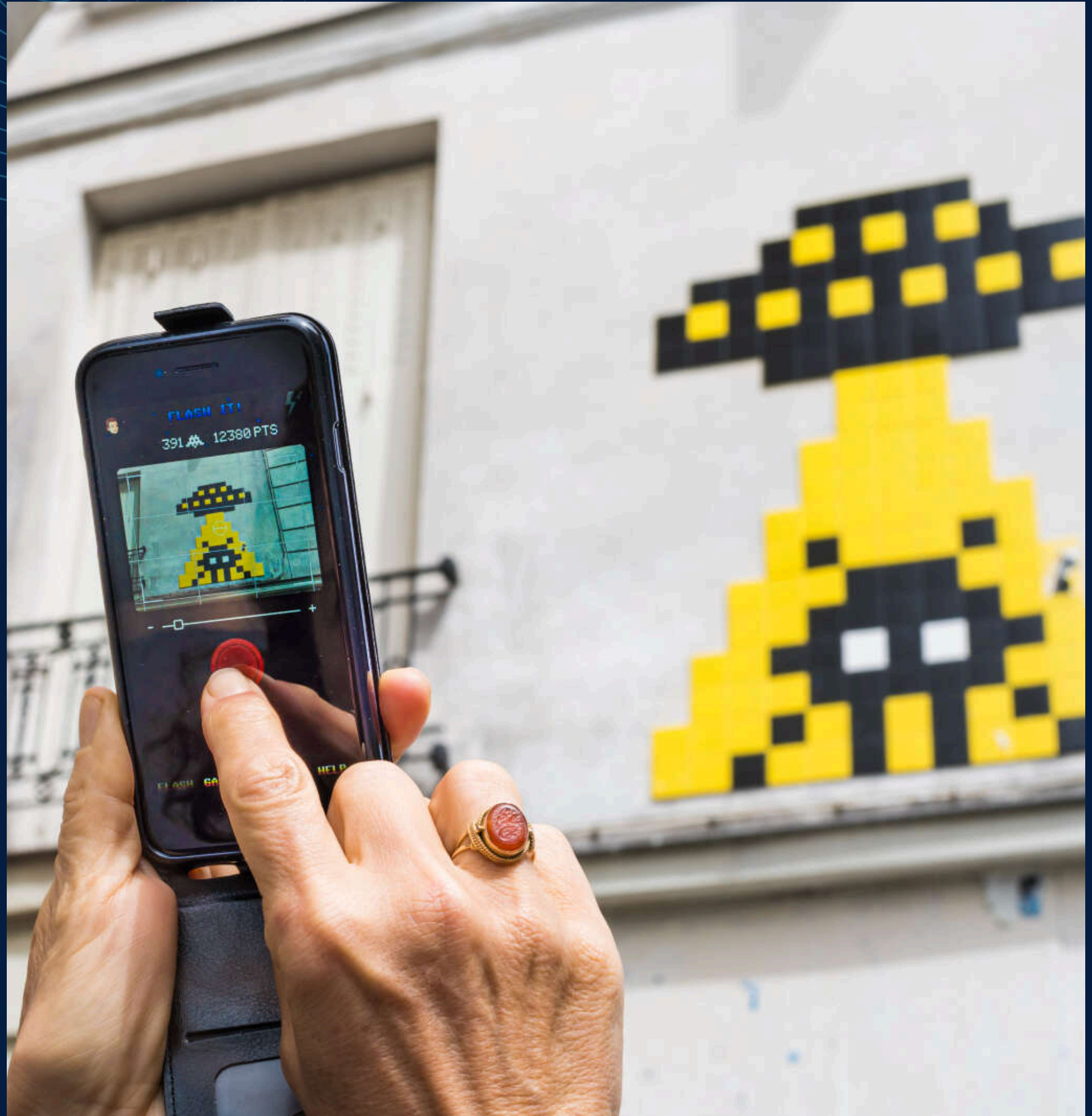
Le scan d'objet sera une fonctionnalité conséquente implémentant potentiellement de l'IA pour la reconnaissance d'objet. Cette fonctionnalité prendra donc la majorité de notre temps et nous permettra de découvrir en autonomie des technologies que nous n'apprendrons pas en cours.

Notre idée principale est de modéliser en 3D les objets avec de multiples photos. Cela pose donc de multiples questions quant au stockage et à la manière de comparer une image 2D et un objet 3D vont s'effectuer et comment effectuer cela tout en gardant une application rapide et efficace.

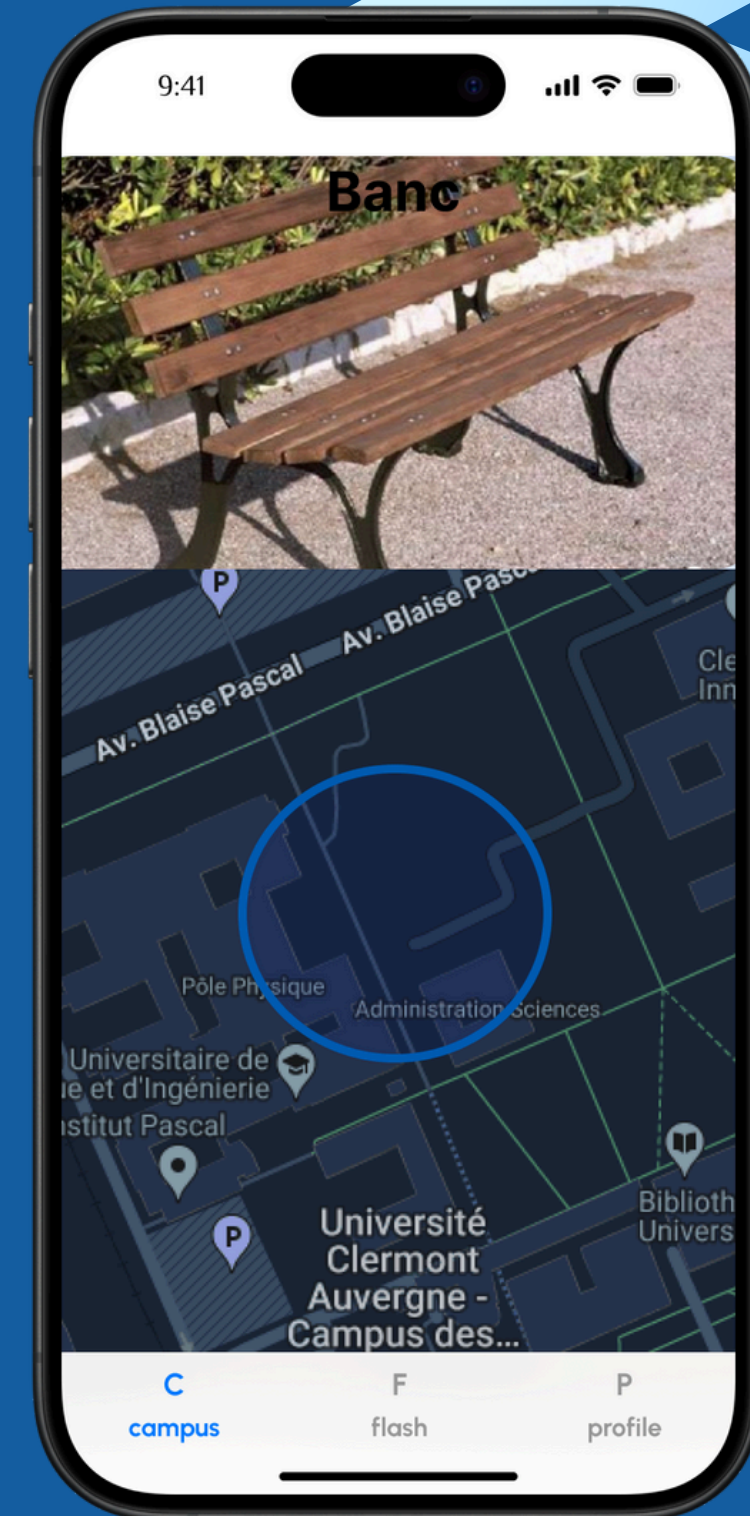
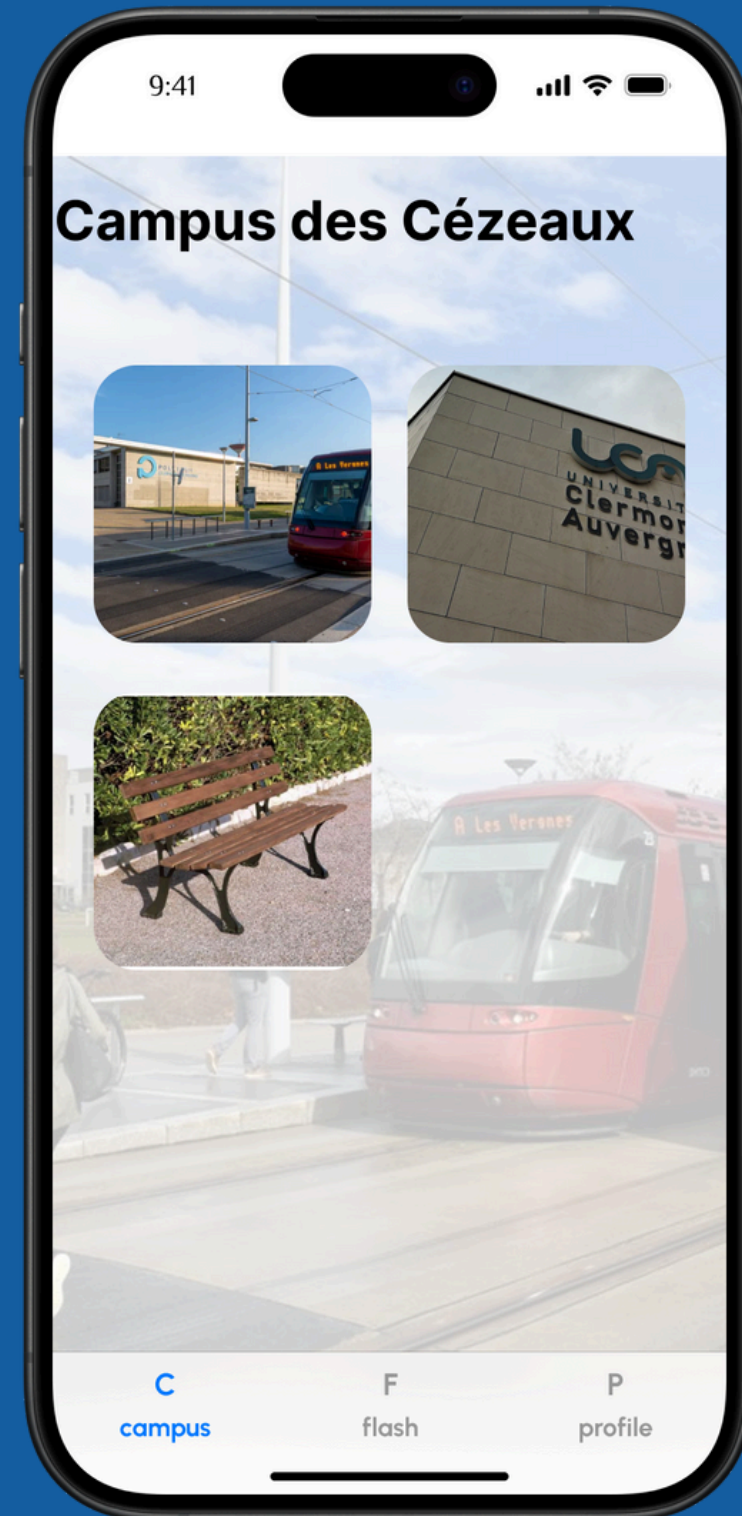
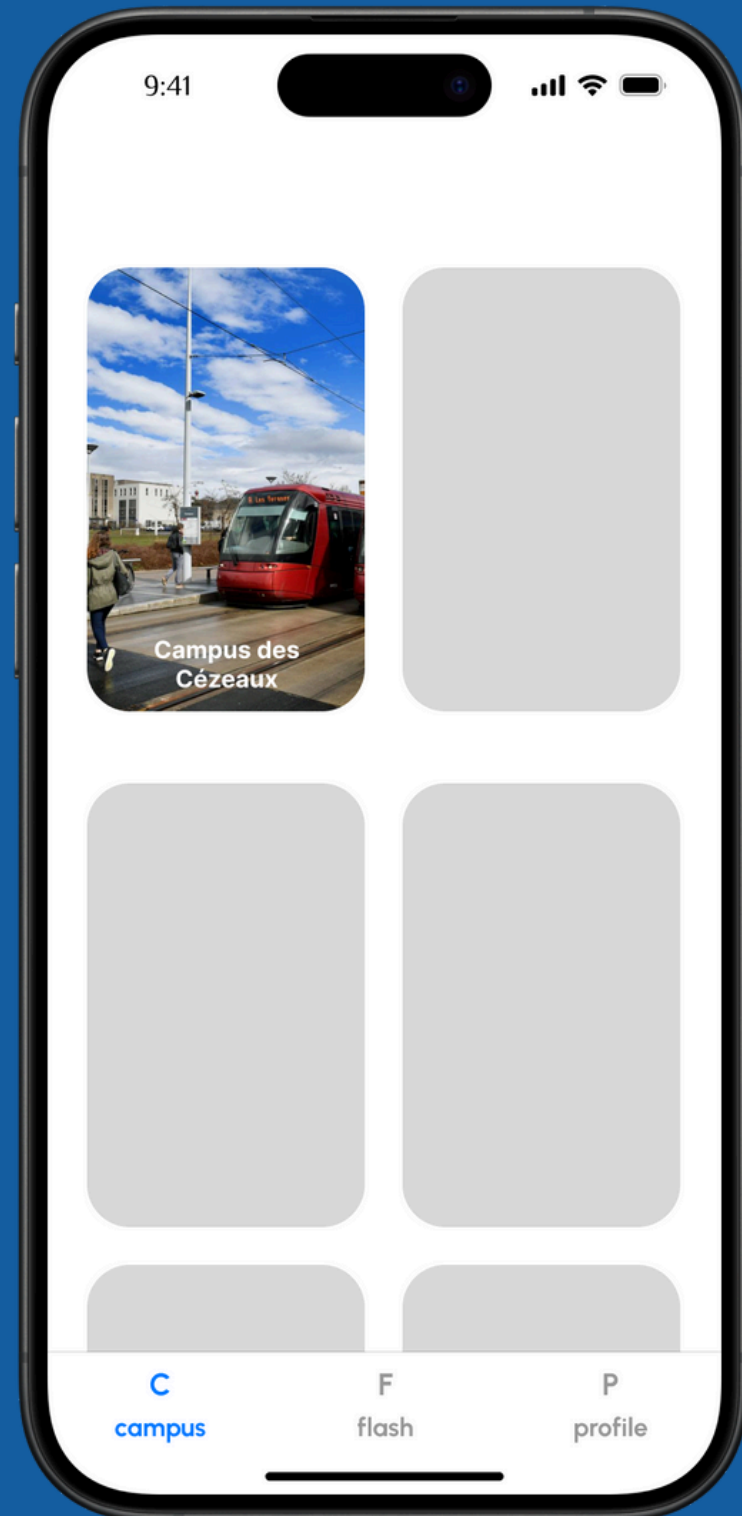
## Technique

# Inspiration

Pour l'idée de cette application, nous nous sommes inspirés de FlashInvader, une application basée sur les œuvres de street art de space invaders partout dans le monde qui permettent de découvrir de nouveaux endroits en se baladant.



# MAQUETTE



# PERSONA



**Nom**

**Andrea**

**Intitulé de poste  
étudiante**

**Âge**

**Entre 18 et 24 ans**

**Niveau d'études**

**Baccalauréat ou équivalent**

## Objectifs

Andréa est une nouvelle étudiante qui souhaite s'intégrer pleinement dans la vie universitaire. Curieuse et enthousiaste, elle cherche à découvrir son campus sous toutes ses facettes, à la fois pour se repérer et pour s'immerger dans la communauté étudiante. Son objectif est de connaître les lieux incontournables, de trouver des espaces où elle pourra étudier, socialiser et participer à des activités. Andréa espère que cette exploration lui permettra de nouer des liens avec d'autres étudiants et de se sentir rapidement à l'aise dans cet environnement nouveau.

## Ses passions

La lecture.  
Les randonnées.  
Visiter de nouveaux endroits.

## Technologies utilisées

Téléphone  
Ordinateur

# PERSONA



Nom

Élise

Intitulé de poste

Community Manager

Âge

29 ans

Niveau d'études

Master en communication

## Objectifs

Élise promène son chien tous les jours sur le campus de l'UCA. Curieuse et passionnée par les récits authentiques, elle souhaite découvrir les histoires et anecdotes des lieux qu'elle traverse au quotidien. Elle cherche à enrichir ses balades en explorant le patrimoine local, les faits marquants et les secrets cachés du campus, tout en restant connectée à sa communauté et en trouvant de nouvelles idées pour alimenter ses contenus en ligne.

## Ses passions

Les animaux  
Les histoires  
La photographie

## Technologies utilisées

Téléphone  
Tablette & tablette graphique  
Appareil photo numérique