

SAE 106 - Gestion de projet

Alboum



par

Abdel Aït Lahcen

Bastien Gabard

Armand Dourdain

SOMMAIRE

SECTION 1 - Cadre du projet

1.1 Résumé	4
1.2 Contexte de l'entreprise	4
1.3 Enjeux et objectifs	5
1.4 Livrables	5
1.5 Équipe du projet	6
1.6 Prestataires	7

SECTION 2 - Planning

2.1 Planning prévisionnel	8
2.3 Versioning	9
2.4 Contrôle de l'évolution	10

SECTION 3 - Considérations marketing

3.1 Cibles	11
3.2 Analyse du marché	12
3.3 Considération marketing international	14

SECTION 4 - Conception Graphique

4.1 Charte Graphique	15
4.2 Interface utilisateur	16
4.3 Mockup	20
4.4 Illustration	21
4.5 Logo	22

SECTION 5 - Spécifications technique

5.1 Applications mobiles	23
5.2 Back office	24
5.3 API	25
5.4 Choix technologiques	28
5.5 Base de données	29
5.6 Domaine et hébergement	30
5.7 Nom de domaine	30
5.8 Hébergement des serveurs	31
5.9 Email	31
5.10 Compatibilité système	32
5.11 Site Web	32
5.12 Types d'appareils	33
5.13 Service tiers	34
5.14 Sécurité	34
5.15 Contenu utilisateur	35
5.16 Maintenance et évolutions	36

SECTION 6 - Budget

6.1 Gestion du budget	37
6.2 Maintenance des applications	39

SECTION 1 - Cadre du projet

1.1 Résumé

Le projet "ALBOUM" a pour ambition de révolutionner l'expérience musicale des utilisateurs en proposant une application mobile dédiée à la musique. Cette application vise à simplifier la gestion des albums écoutés par les utilisateurs, leur permettant ainsi de garder une trace de leurs écoutes tout en offrant la possibilité de noter et de partager leurs avis sur les albums et les artistes. "ALBOUM" se distingue des services de streaming traditionnels en se concentrant sur la création d'une communauté passionnée de mélomanes. Les utilisateurs pourront discuter avec leurs amis et d'autres amateurs de musique, personnaliser leur profil musical, et découvrir de nouvelles pépites musicales grâce aux recommandations de la communauté. L'application facilitera également l'intégration avec des plateformes de streaming telles que Spotify, Deezer et Apple Music. En résumé, "ALBOUM" offre une expérience musicale enrichissante, favorise la découverte musicale, et crée une communauté vibrante autour de la musique.

1.2 Contexte de l'entreprise

L'entreprise derrière le projet "ALBOUM" est née de la volonté de révolutionner l'expérience musicale des amateurs de musique. Cette entreprise est composée d'une équipe de passionnés de musique, de développeurs talentueux, de designers créatifs, et de spécialistes en marketing. Le contexte est marqué par la conviction que la musique est un langage universel qui rapproche les gens. L'entreprise a pour objectif global de créer des produits et des services innovants qui permettent aux auditeurs de mieux apprécier la musique et de partager cette passion avec d'autres. Le projet "ALBOUM" s'inscrit dans cette perspective en proposant une application mobile dédiée à la musique. L'entreprise souhaite ainsi contribuer à l'enrichissement de l'expérience musicale des utilisateurs, en favorisant la découverte de nouvelles chansons et en créant une communauté engagée de mélomanes. En résumé, l'entreprise aspire à rendre la musique plus accessible, interactive, et conviviale pour tous les amateurs de musique.

1.3 Enjeux et objectifs

Le projet "ALBOUM" a pour but d'affecter la vie quotidienne des utilisateurs, cette à dire on veut apporter une sorte d'aide à des problèmes d'écoute d'album . Les objectifs du projet sont de rendre plus facile le suivi de ce que tu écoutes, de te permettre de donner ton avis sur la musique, de trouver de nouvelles chansons que tu aimeras, et de te faire rencontrer d'autres fans de musique ,sachant qu'il y a beaucoup d'autres applis de musique, donc la compétition est rude.

1.4 Livrables

L'application mobile "ALBOUM" : L'application elle-même, prête à être déployée sur la plateforme IOS, avec toutes ses fonctionnalités et caractéristiques.

Documentation technique : Un ensemble de documents expliquant comment l'application fonctionne, comment elle a été construite, et comment elle peut être maintenue à l'avenir.

Documentation utilisateur : Des guides et des tutoriels destinés aux utilisateurs finaux pour les aider à comprendre comment utiliser l'application de manière optimale.

Rapports de contrôle de l'évolution : Des rapports périodiques décrivant les révisions, les améliorations et les ajustements apportés à l'application au fil du temps.

Sécurité et conformité : Des rapports démontrant les mesures de sécurité mises en place pour protéger les données des utilisateurs et la conformité aux réglementations de protection des données.

Site Web "ALBOUM" : Une page web promotionnelle pour encourager les utilisateurs à télécharger l'application à partir de l'App Store.

Support technique : Un service d'assistance pour les utilisateurs, qui répondra aux questions, résoudra les problèmes et fournira une aide en cas de besoin.

1.5 Équipe du projet

Chef d'Équipe (AIT LAHCEN Abdeladem) :

Le chef d'équipe assumera la responsabilité globale de la gestion du projet. Son rôle est de prendre des décisions clés, coordonne les membres de l'équipe, établit les priorités, et veille à ce que le projet avance selon le plan.

Trésorier (GABARD Bastien) :

Le trésorier est chargé lui-même, de gérer les finances du projet. Il élabore un budget, surveille les dépenses, s'assure que les fonds sont utilisés de manière efficace, et tient des registres financiers précis. Les experts aussi sur la promotion et la commercialisation de l'application. Ils définissent les stratégies marketing, identifient le public cible, et contribuent à accroître la visibilité de l'application.

Graphistes / Designer (DOURDAIN Armand) :

Le graphiste est responsable de la conception visuelle de l'application. Il crée des éléments graphiques, des icônes, des images, et veille à ce que l'application ait une esthétique attrayante.

Développeurs et Concepteurs : Ces membres de l'équipe sont responsables du développement technique de l'application "ALBOUM". Ils créent le code source, conçoivent l'interface utilisateur, et implémentent les fonctionnalités.

Spécialistes de la Sécurité : La sécurité des données est une priorité. Les spécialistes de la sécurité veillent à ce que les informations des utilisateurs soient protégées de manière rigoureuse contre les menaces potentielles.

Administrateurs : Les administrateurs assurent la gestion opérationnelle du projet. Ils organisent les réunions, supervisent la documentation, et veillent à la coordination des tâches au sein de l'équipe.

1.6 Prestataires

Une Agence de développement d'applications mobiles : Cette agence est responsable de la conception et du développement de l'application "ALBOUM". Leur expertise technique nous aide à créer une application fluide et conviviale.

Une Agence de conception graphique : Cette agence se charge de la création de l'interface utilisateur de l'application. Leur travail consiste à rendre l'application visuellement attrayante et ergonomique.

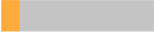
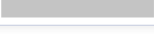
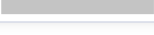
Un Service d'hébergement : Nous collaborons avec un service d'hébergement pour assurer que l'application fonctionne de manière fiable et sécurisée sur la plateforme iOS. Ils gèrent l'infrastructure qui permet à l'application de fonctionner.

Une Agence marketing : Cette agence nous aide à promouvoir l'application "ALBOUM" et à atteindre notre public cible. Leur rôle est de faire connaître l'application et d'attirer de nouveaux utilisateurs.

Une Service de sécurité des données : La sécurité des données est cruciale. Nous travaillons avec un service spécialisé pour garantir que les informations des utilisateurs sont protégées de manière adéquate.

SECTION 2 - Planning

2.1 Planning prévisionnel

> . Spécifications technique 17 Tâches	Date nov. 13, '23 - juil. ...	Statut 	Budget €0 Somme	Échéancier 20 juil., 2024 Dernier
> Conception graphique 3 Tâches	Date nov. 20, '23 - ma...	Statut 	Budget €0 Somme	Échéancier 30 mars, 2024 Dernier
> Cadre du projet 3 Tâches	Date nov. 1, '23 - juil. 2...	Statut 	Budget €0 Somme	Échéancier 22 juil., 2024 Dernier
> Considérations marketing 5 Tâches	Date mai 1, '24 - juil. 1...	Statut 	Budget €0 Somme	Échéancier 29 juin, 2024 Dernier
> Contrôle de l'évolution 19 Tâches	Date nov. 10, '23 - juil. ...	Statut 	Budget €0 Somme	Échéancier 20 juil., 2024 Dernier

Pour que notre projet "ALBOUM" de création d'une application musicale soit un succès, nous avons besoin d'un plan bien organisé. Ce planning détaille ce que nous allons faire pendant huit mois pour réaliser notre application. Chaque mois est divisé en semaines, et chaque semaine en jours, avec des tâches spécifiques à accomplir. Cela nous aide à nous assurer que tout se passe dans le bon ordre et que nous respectons nos délais.

Ce planning est essentiel pour que tout le monde sache ce qu'il doit faire et quand le faire. Il nous permettra de suivre notre avancement, de résoudre les problèmes qui pourraient survenir et de nous assurer que nous atteignons nos objectifs à temps. Nous avons également prévu des moments pour examiner notre travail et pour faire face aux imprévus.

Voici plusieurs liens qui vont vous amenez directement au Planning :

Planning tableau :

<https://view.monday.com/1307530101-0c50fdb8e49e27e6decf9dbd9b4fb272?r=euc1>

Planning version calendrier :

<https://view.monday.com/1307530101-ef6bf5d396777a380ce5a2adba685be6?r=euc1>

2.3 Versioning

1. Un système de gestion de version (VCS) : choisir un système de gestion de version. Ex : Git, qui est très utilisés . Git est idéal pour le suivi des modifications dans votre code source.
2. Création d'un référentiel (repository) : il faudra Utiliser un service d'hébergement de référentiels Git en ligne , dans ce cas la ce sera GitHub, pour créer un espace où on stockera nos code source.
3. Commutez vos modifications : Chaque fois qu'il faut apporter des modifications aux code source, il faudra les "commuter" dans des référentiel. Cela crée une nouvelle version du projet avec une description des modifications apportées.
4. Création des branches : Il faudra créer des branches pour travailler sur des fonctionnalités ou des correctifs de bogues spécifiques sans affecter la version principale (branche principale) du projet.
5. Fusion des branches : Une fois que le travaille est terminer sur une fonctionnalité ou un correctif de bogue dans une branche, il faudra la fusionner dans la branche principale pour inclure ces modifications dans la version principale de l'application.
6. Journal des modifications : Il faudra documenter toutes les modifications apportées dans chaque "commit" en utilisant des messages de commit clairs et significatifs.
7. Sauvegarde régulière du code source : Même si il y'a une utilisation d'un système de gestion de version, il est important de sauvegarder régulièrement votre code source pour éviter toute perte accidentelle de données.

2.4 Contrôle de l'évolution

1. Révisions périodiques : Comme transmit sur le Planning , l'équipe du projet se réunit pour examiner l'état actuel du projet. Cela implique de passer en revue les tâches accomplies, de discuter des problèmes rencontrés et de déterminer si le projet progresse conformément au plan.
2. Suivi des modifications : Toutes les modifications apportées au projet, que ce soit dans le code source, la conception, les spécifications ou d'autres domaines, sont consignées de manière structurée. Chaque modification est documentée avec des détails sur la nature de la modification, la raison de son introduction et les membres de l'équipe responsables de sa mise en œuvre.
3. Gestion des versions : Le contrôle de l'évolution repose sur l'utilisation d'un système de gestion de version, GitHub. Cela permet de garder une trace de toutes les versions antérieures du code source, de revenir en arrière si nécessaire et de fusionner de nouvelles fonctionnalités ou corrections de bogues en toute sécurité.
4. Résolution des problèmes : Lors des révisions, l'équipe identifie les problèmes et les obstacles potentiels. Des mesures sont prises pour résoudre ces problèmes, notamment en réaffectant des ressources, en ajustant le calendrier ou en modifiant la planification si nécessaire.
5. Gestion des retards : Une période de "marge de manœuvre" est prévue à la fin du projet pour faire face aux retards imprévus. Cette période permet de résoudre les problèmes qui pourraient survenir sans compromettre les délais.

SECTION 3 - Considérations marketing

3.1 Cibles

Notre cible première sera les 16-25 ans (lycéen et étudiant), d'où un format et une interface utilisateur innovatrice.

Celle-ci visera aussi les profils suivants qui seront aussi déterminante dans la propagation et revendication de l'application et qui permettront d'embellir l'image de marque en la rendant valorisante auprès des amateurs de musique et qualitative au niveau de l'aspect « passion » dans les intentions de création du projet, soit :

1. Les passionné de musique : Ce groupe comprend de passionnés de musique qui passent beaucoup de temps à jouer de la musique avec des goûts musicaux différents et sont toujours à la recherche de nouvelles découvertes. Ils sont également plus susceptibles de partager leur amour de la musique avec les autres.
2. Les influenceurs musicaux : Les influenceurs musicaux ou tout simplement ceux qui sont passionné de musique. Si ils apprécie l'application, ils peuvent la recommander à leur public et de viser les cibles adéquates. (Base de la communication de Alboum → partenariat envisagés au lancement de l'appli et dans le futur.)
3. Les amateurs de musique sur Internet : Les personnes actives sur les réseaux sociaux, en particulier celles qui partagent régulièrement des listes de lecture, critiquent de la musique et suivent des artistes et qui sont les plus susceptibles d'utiliser votre application pour partager leurs goûts musicaux.
4. Les étudiants : Les étudiants, en particulier ceux des collèges/lycée/universités car ils ont tendance à avoir une culture musicale diversifiée. Ils peuvent utiliser votre application pour partager des albums avec des amis et camarades de classes. (Possibilités de d'utiliser le pass culture à notre avantage pour donner de l'accessibilité aux fonctionnalités payantes.)
5. Les groupes de discussion musicale en ligne : Recherchez des forums, des groupes de discussion et des communautés en ligne liés à la musique car

les membres de ces groupes sont souvent des profils susceptibles d'être intéressés par notre application.

6. Les artistes, petits labels et les maisons de disques : Les artistes indépendants et les petits labels peuvent utiliser votre application pour partager leurs projets musicaux et les promouvoir avec leurs fans. Si votre application aide les artistes à se faire connaître, ils peuvent en faire la promotion.
7. Les Festivals de musique et concerts : S'associer à un festival de musique ou à un événement musical local serait une bonne opportunité afin de toucher un public plus large et de gagner en popularité.

La clé pour notre projet est de toucher un large et jeune public afin de susciter une « hype » autour de l'application et de créer un bouche-à-oreille positif général et plus particulièrement parmi les utilisateurs du service de streaming musical.

3.2 Analyse du marché

Taille et position du marché dans l'économie :

Le marché du streaming musical est actuellement en pleine croissance/expansion, en 2021, sa valorisation a dépassé 25 milliards de dollars et devrait continuer de croître de manière significative → plus de personnes préfèrent accéder à la musique en streaming plutôt que d'acheter des albums physiques ou des téléchargements.

Étant donné que la réussite de l'entreprise dépend du marché du streaming musical en ligne, il est pertinent de s'informer de son état et de son développement.

Le marché du même genre que Alboum n'est pas assez développé et dépend trop de celui ci-dessus pour en porter de l'intérêt.

1. Tendances du marché : La consommation de musique en streaming a explosé : l'accès à de vastes bibliothèques musicales en ligne est devenu la norme pour de nombreux auditeurs, en particulier pour les jeunes

générations. Cela crée des opportunités pour des applications comme la notre afin de compléter cette expérience. Partage de musique sur les réseaux sociaux : les médias sociaux ont amplifié la tendance du partage de musique. Les utilisateurs adorent partager leurs découvertes et préférences musicales avec leurs amis et abonnés, ce qui correspond aux capacités de partage de notre application. Recherche de la découverte : les auditeurs sont constamment à la recherche de nouvelles musiques et les algorithmes de recommandation des services de streaming font de la découverte musicale un élément clé. Alboum pourrait profiter de cette tendance en permettant aux utilisateurs de partager les albums qu'ils découvrent.

2. Concurrents : Notre application sera en concurrence avec d'autres applications de gestion musicale telles que Last.fm, Rate Your Music et même avec des fonctionnalités intégrées dans Spotify, Deezer et surtout Apple Music qui permettent aux utilisateurs de créer des listes de lecture et de les partager ce qui montre l'importance de l'aspect démarcation que doit adopter Alboum qui doit être significatif, il est donc crucial de comprendre ce que proposent vos concurrents et d'agir en conséquences.
3. Opportunités : Personnalisation : Alboum peut se différencier en offrant aux utilisateurs des fonctionnalités de personnalisation avancées telles que des notes personnalisées, des avis, des recommandations, etc. Intégration sociale : Accent sur la capacité à interagir avec des amis pour partager de la musique et discuter autour de l'album. Données utilisateur : vous pouvez collecter des données sur les préférences musicales des utilisateurs, ce qui peut être utile pour travailler avec des maisons de disques ou des artistes indépendants.
4. Concurrence de taille : on devra rivaliser avec les grandes entreprises de notre secteur, il est donc crucial de proposer des fonctionnalités uniques.
5. Licences musicales : il faut s'assurer de respecter les droits d'auteur et assurez-vous que votre application est conforme aux lois sur le streaming musical.

Monétisation : trouver des modèles de monétisation efficaces tout en offrant une expérience gratuite convaincante peut être un défi.

3.3 Considération marketing international

Point à considérer :

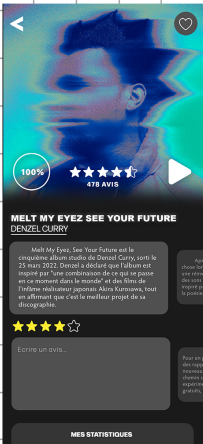
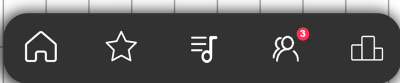
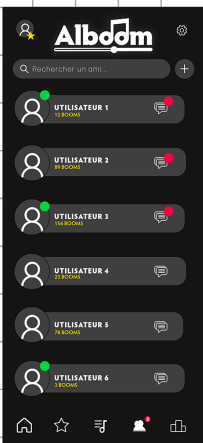
1. Etude de marché internationale : Il faut identifier les marchés internationaux où le streaming musical est populaire et où la demande pour votre application peut être énorme/potentiel expansion. Les pays occidentaux comme les États-Unis, le Royaume-Uni, le Canada et l'Australie, ainsi que les marchés émergents comme l'Inde, le Brésil et le Mexique, constituent de bons points de départ

Il faut comprendre les préférences musicales car les goûts musicaux varient d'un pays à l'autre. Comprendre les préférences musicales locales est déterminant pour adapter nos fonctionnalités et recommandations en conséquence.

2. Respectez les réglementations locales : il faut assurer de respecter les lois et réglementations locales concernant les droits d'auteur et les licences musicales. Les lois varient d'un pays à l'autre et chaque loi doit être respectée.
3. Lieu de candidature : Il faut s'adapter aux langues et proposer un contenu localisé, rendre notre application disponible en plusieurs langues nous permettra de toucher un public plus large. Le contenu, y compris les informations sur l'album, doit être adapté à chaque marché. - Il faut s'intégrer à la devise locale en intégrant les devises locales et les options de paiement adaptées à chaque marché.
4. Mesurez la satisfaction des utilisateurs : Collectez des commentaires et des données sur l'expérience utilisateur pour chaque marché. Utilisez ces informations pour apporter des améliorations spécifiques au marché.
5. Stratégie marketing internationale :
 - Utilisation des médias et campagne publicitaire adapté au marché.
 - Campagnes de lancements localisées : Adaptation de notre stratégie de lancement pour chaque marché en fonction des habitudes de consommation médiatique locales.

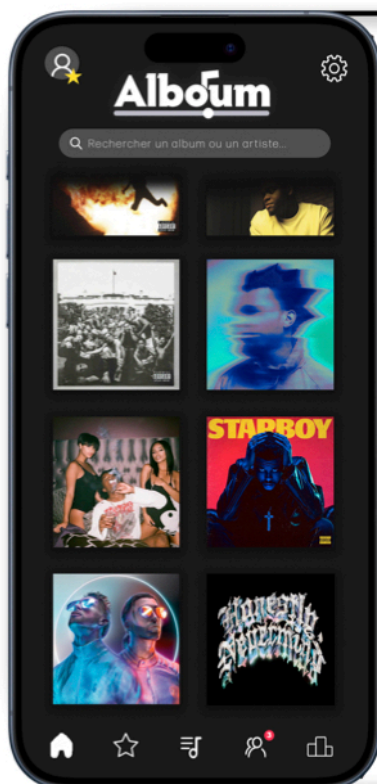
SECTION 4 - Conception Graphique

4.1 Charte Graphique

	Couleur #000000 ●	Police Hypatia Sans Pro Black
	#000000 ● #444444 ● #444444 ○	
	#505050 ● #323232 ● #ffed33 ● #ffffff ○	Hypatia Sans Pro Light Arial Black
	#323232 ● #ff254d ●	
	#ff254d ● #00d641 ● #ffed33 ● #323232 ● #ffffff ○ #505050 ●	Hypatia Sans Pro Light Hypatia Sans Pro Black

4.2 Interface utilisateur

ACCUEIL



Description

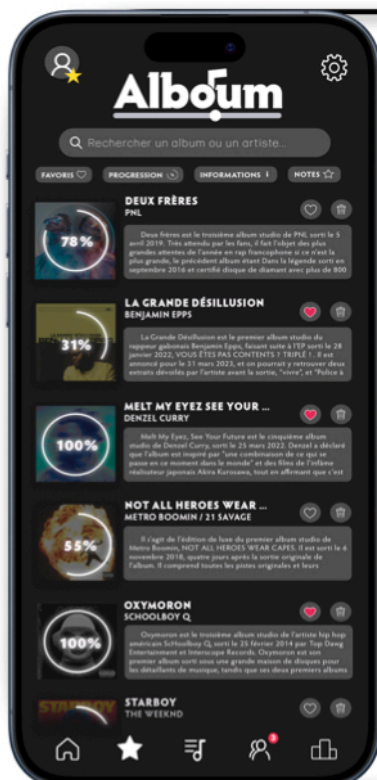
L'accueil est automatiquement le premier interface auquel l'utilisateur sera directement dirigé lors de l'ouverture de l'application, nous avons donc choisis un design simple et épuré, en cohérence avec la charte graphique d'apple, en utilisant des formes simples et lisses.

Utilisation

L'accueil est enfaite le lieu de stockage ou tous les albums sont répertoriés. Il suffit d'écrire le nom d'un artiste ou d'un album dans la barre de recherche et de cliquer sur la pochette de l'album, ce qui redirigeras l'utilisateur directement sur la page « *Information Album* » afin d'en avoir tout les détails.

C'est aussi ici que l'accès au profil et au réglages de l'utilisateur est accessible, afin de garantir une personnalisation intuitive et ergonomique des préférences de l'utilisateur.

LISTE



Description

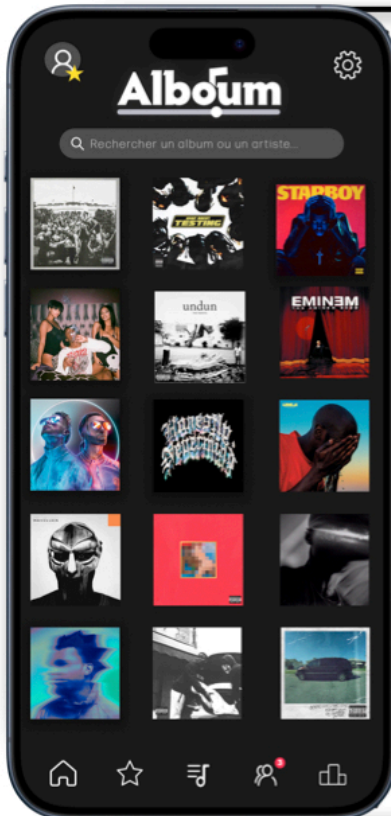
C'est ici que les albums que nous avons terminés / commencés sont affichés : la page permet un accès rapide aux informations de l'albums, la progression ou des avis laissés par les autres utilisateurs.

Utilisation

Une barre de rechercher est toujours disponibles afin de facilement savoir si un album est déjà dans la liste, en plus des boutons de filtrages qui permettent de trier les albums selon les notes données ou leurs progressions. Un bouton favoris est disponible afin de laisser l'utilisateur sélectionner ses albums préférés, qui seront ensuite directement disponibles sur leur profil.

Encore une fois, le faite de cliquer sur un des albums redirige sur la page « *Information Album* », pour en obtenir tous les détails.

LISTEN LIST



Description

La page listen list, très similaire à la page d'accueil, permet à l'utilisateur de consulter les albums qu'il n'a encore jamais écoutés.

Utilisation

Comme dans la page d'accueil et la page de liste, le simple fait de cliquer sur une des covers d'albums, redirige vers la page « *Information Album* ».

AMIS



Description

La page amis sert à communiquer avec d'autres fans de musiques afin de partager ses goûts musicaux.

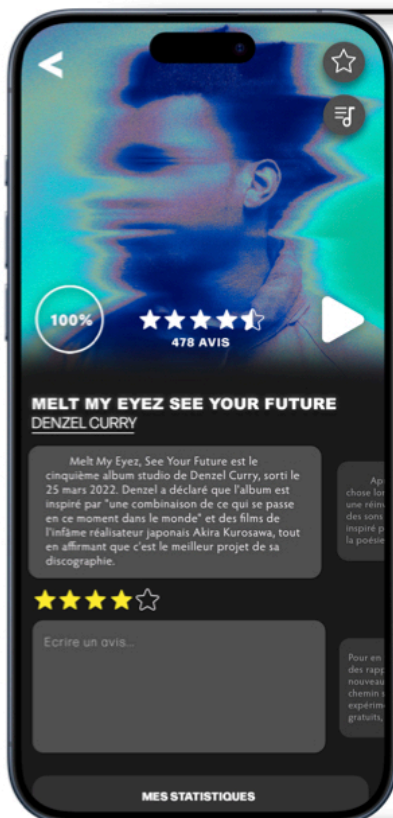
Utilisation

Une barre de recherche est disponible afin de trouver ses amis dans la liste et un bouton + pour en ajouter. Les profils de nos amis sont aussi accessibles en cliquant sur leur image de profil, ce qui redirige l'utilisateur sur la page « Profil » pour consulter toutes les statistiques de nos amis.

Un bouton de messagerie est associé à chaque profil afin de pouvoir communiquer avec nos amis.

Il est possible de voir qui est en ligne et qui nous a laissé un message.

INFORMATIONS ALBUM



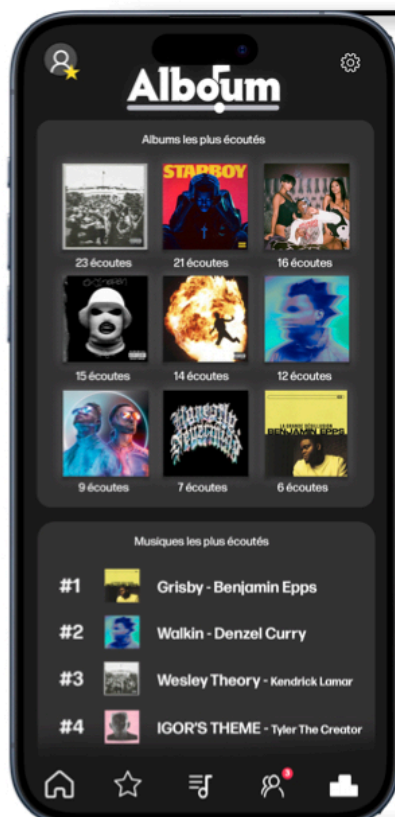
Description

Cette page est accessible seulement quand l'utilisateur sélectionne l'album dans l'accueil, dans la liste, ou dans la listen list. Elle permet de laisser un avis sur l'album, mais aussi de consulter celui des autres. Des informations liées à l'artiste et à l'albums sont disponibles par l'intermédiaires d'un API *Genius*, un site ou toutes les informations liées aux albums sont répertoriées.

Utilisation

Les boutons liste et listen list sont disponibles dans le coin supérieur gauche pour que l'utilisateur puisse l'ajouter dans l'un d'entre eux. Les étoiles jaunes permettent de laisser une note, qui sera cumulé avec celles des autres et affiché avec les étoiles blanches. Le bouton play permet de lancer ou de poursuivre l'album selon la plateforme de streaming utilisée par l'utilisateur. Le rectangle statistiques en bas de la page sert à consulter toutes les statistiques personnelles et mondiales liées à l'album (nombre d'écoutes, diagramme, etc...).

STATISTIQUES



Description

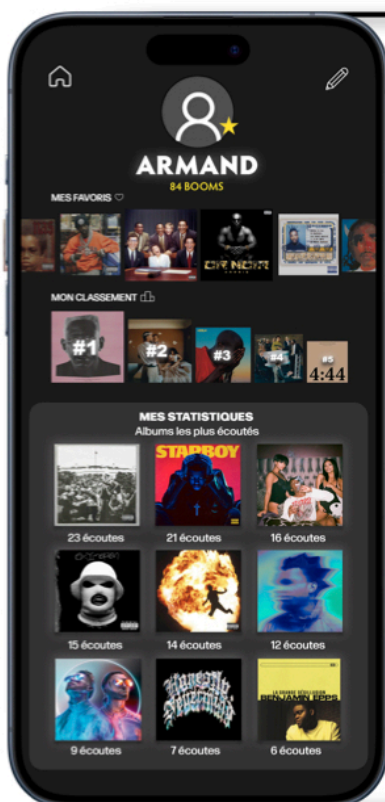
La page statistiques permet à l'utilisateur de consulter toutes données stoker par rapport aux nombre d'écoutes mondiales d'albums, mais aussi des sons, genres et styles musicales les plus écoutés en ce moment. Elle permet aussi de voir les tops utilisateur du moment, classés selon leur nombre de points (les *Booms*).

Le classement est actualisé toutes les heures.

Utilisation

Cette page n'a pas de boutons direct avec lesquels interagir, l'utilisateur est limité à glisser de haut en bas la page, afin de découvrir toutes les informations.

PROFIL



DESCRIPTION

La page de profil est nécessaire pour que l'utilisateur puisse définir son propre style musicale, à ses yeux et aux yeux des autres. Le carré de statistiques et le système de point nommés « Booms » sont uniquement disponibles à l'achat d'Alboum Premium, qui est consultable dans la page de réglage.

Utilisation

Le bouton crayon en haut à droite vas permettre à l'utilisateur de modifier son image de profil, son pseudo, mais aussi son propre classement de ses albums favoris, qui ne sont pas définis par la base de données de l'application.

RÉGLAGES

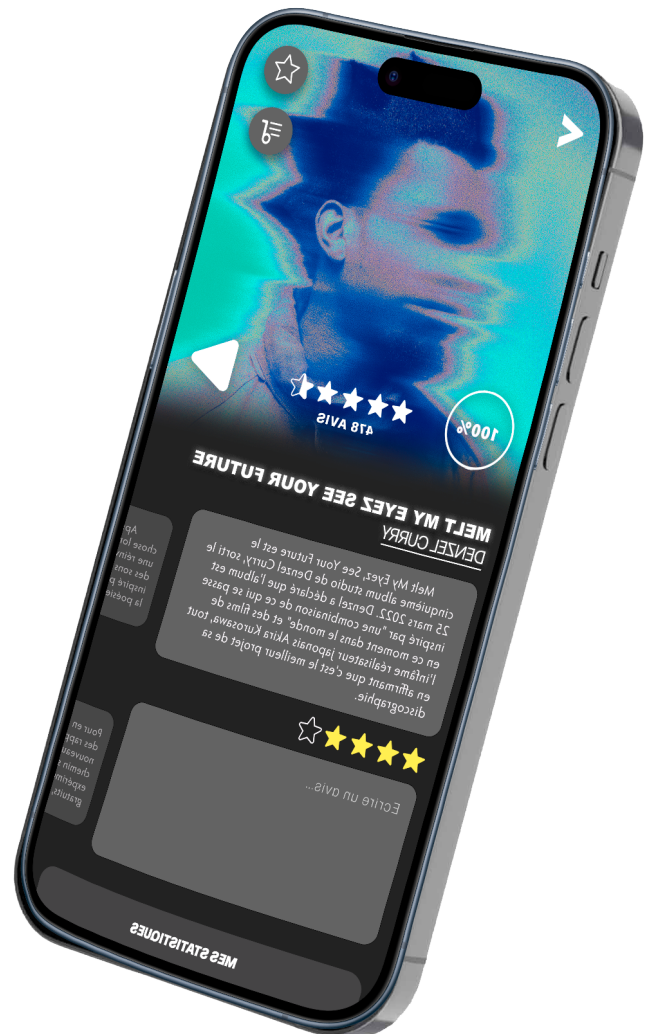


DESCRIPTION

La page des réglages est nécessaire au bon fonctionnement de l'application, elle garantie un accès facile aux paramétrages des notifications, de la langue, des connexions aux API de streaming et des informations liées à l'application.

C'est ici que l'achat de la version premium d'Alboum, pour le prix de 4.99 € est disponible à vie.

4.3 Mockup



4.4 Illustration

Premiers prototypes du logo Alboum

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

Alboudm

4.5 Logo

Le logo textuel d'Alboum est simple et épuré, le o formant une note de musique et le surlignage du logo avec une barre de lecture en référence au streaming montre directement à l'utilisateur de quel type d'application il s'agit. Le logo a été conçu sur le logiciel Adobe Photoshop, puis déplacé sur Adobe Illustrator afin de convertir le logo en format .svg pour le vectoriser.



Le logo d'Alboum est une bombe dans lequel un cd à été ajouté, le jeu de mot avec l'album et le BOOM qu'une bombe fait à son explosion est ici directement imagé. Le logo a été conçu sur Adobe Illustrator afin de convertir le logo en format .svg pour le vectoriser.

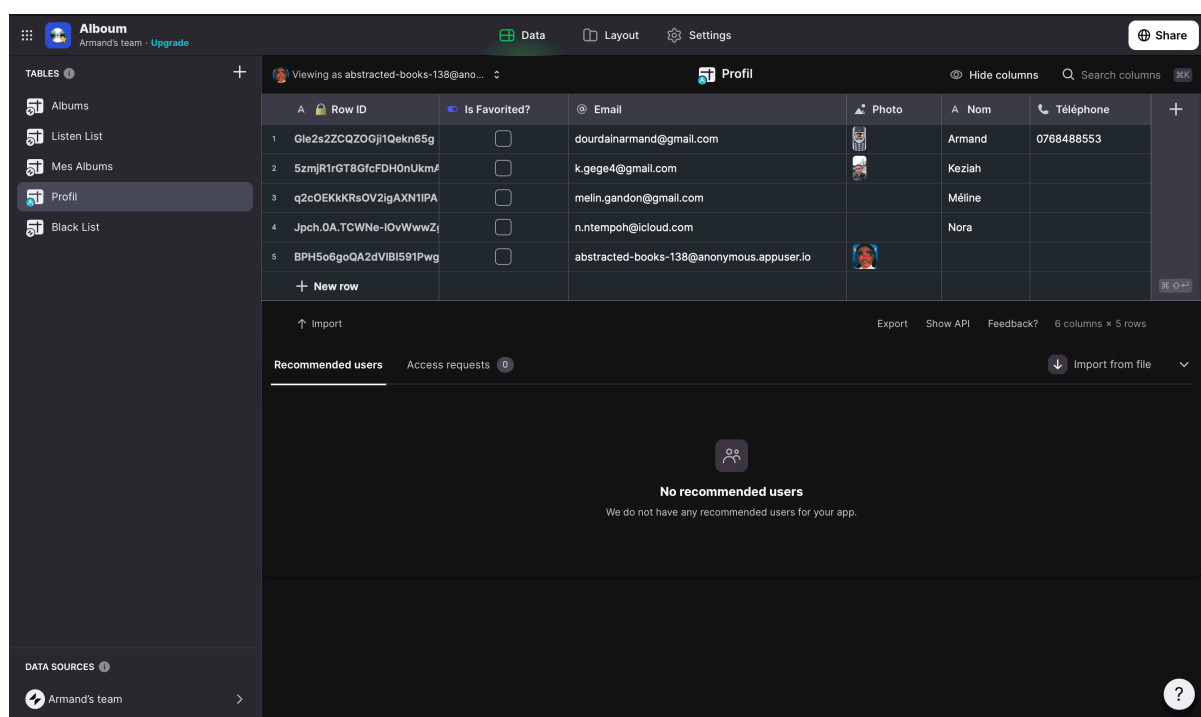
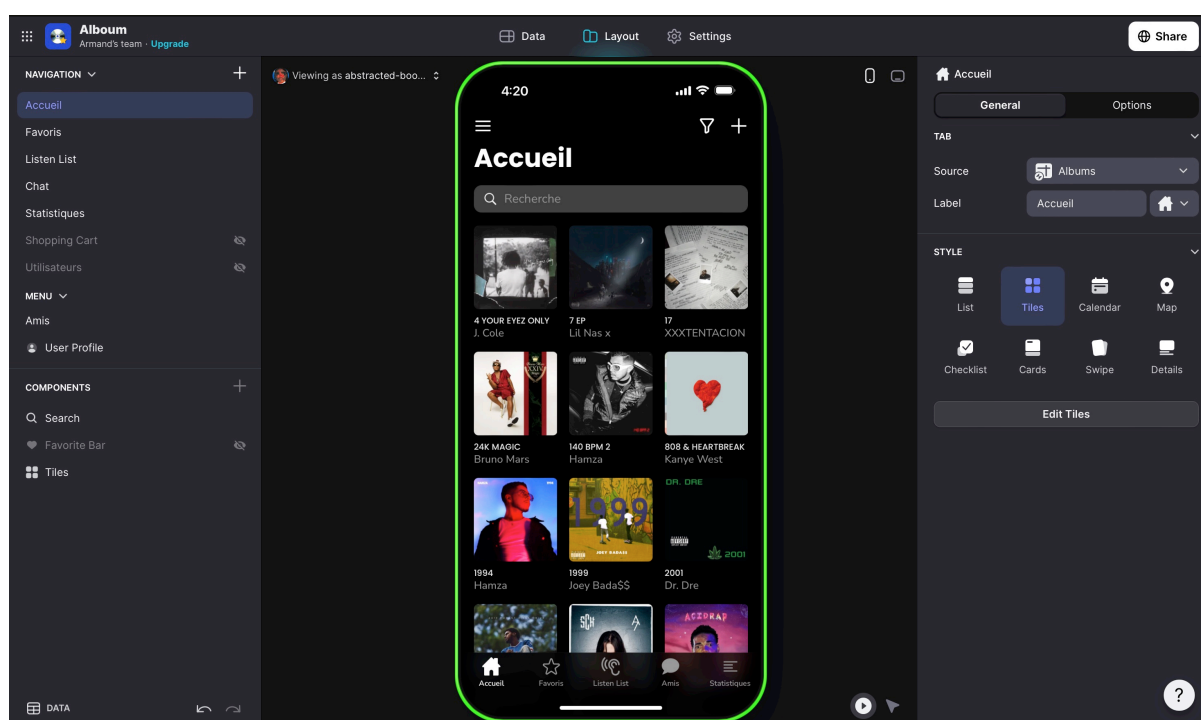
SECTION 5 - Spécifications technique

5.1 Applications mobiles

1. Plateformes prises en charge : L'application sera développée exclusivement pour la plateforme IOS d'Apple.
2. Fonctionnalités spécifiques à IOS : l'application propose des fonctionnalités spécifiques à IOS. Certaines fonctionnalités tire parti des capacités exclusives d'IOS, telles que l'intégration avec Siri et l'utilisation des widgets.
3. Notifications IOS : l'application utilisera donc des notifications push sur IOS.
4. Type d'application : L'application sera hybride elle va fonctionner sur une seule plateforme (IOS) avec un seul code source .
5. Technologies de développement : Dans le cadre du développement de l'application "Albom" pour IOS, nous utiliserons le langage Swift et l'environnement de développement Xcode, en mettant l'accent sur la modernité et la performance pour offrir la meilleure expérience utilisateur.
6. Fonctionnalités de base : les fonctionnalités essentielles de l'application pour la plateforme IOS : la recherche d'albums, l'enregistrement de la progression d'écoute, la gestion des bibliothèques musicales...
7. Intégration avec l'API de streaming : l'application interagira avec les API des plateformes de streaming musical (par exemple, Spotify, Deezer, Apple Music).
8. Mises à jour et évolutions : Expliquer comment on devra gérer les futures mises à jour de l'application IOS, notamment l'ajout de nouvelles fonctionnalités, en tenant compte des procédures de l'APP Store d'Apple.
9. Gestion des erreurs et des pannes : Détailler comment l'application IOS réagira en cas d'erreurs ou de pannes, et comment elle informera l'utilisateur, en prenant en compte les meilleures pratiques d'IOS./

10. Tests et qualité IOS : Mentionnez les procédures de test spécifiques à IOS que vous utiliserez pour garantir la qualité de l'application. Compatibilité et IOS : Il faudra préciser les versions minimales d'IOS prises en charge

5.2 Back office



1. Gestion des utilisateurs : Le back office permettra de gérer les profils des utilisateurs, y compris l'inscription, la modification des informations personnelles, la réinitialisation des mots de passe, et la gestion des autorisations.
2. Suivi de l'activité : Il fournira des outils pour surveiller l'activité des utilisateurs, y compris la collecte de données sur l'utilisation de l'application, les statistiques d'écoute, et la fréquence des interactions. Les utilisateurs auront un ID différent et unique .
3. Modération des contenus : Le back office inclura des fonctionnalités de modération pour surveiller les commentaires, les avis, et tout autre contenu généré par les utilisateurs afin de garantir un environnement sûr et respectueux.
4. Gestion des albums : Il permettra d'ajouter, de modifier, et de supprimer des informations sur les albums, y compris les détails sur les artistes, les titres, les pochettes, etc.

5.3 API

Liste des API à intégrer à l'application ALBOUM :

- API Spotify
- API Deezer
- API Apple Music
- API Instagram

Objectifs de l'intégration :

L'intégration des API au sein de l'application ALBOUM répond à plusieurs objectifs clés, contribuant ainsi à améliorer l'expérience des utilisateurs et à enrichir les fonctionnalités de l'application. Les principaux objectifs de cette intégration sont les suivants :

1. Accès aux données d'écoute : L'objectif principal de l'intégration de ces API est de permettre aux utilisateurs d'ALBOUM d'accéder aux données d'écoute de leurs services de musique préférés, tels que Spotify, Deezer et

Apple Music. Cela inclut des informations sur les albums écoutés, les artistes suivis, les playlist créées, etc.

2. Synchronisation des données : L'intégration permettra de synchroniser automatiquement les informations sur les albums écoutés, les artistes et les chansons suivies dans l'application ALBOUM. Ainsi, les utilisateurs n'auront pas à saisir manuellement ces informations, ce qui simplifie le processus et garantit la précision des données.
3. Amélioration de la personnalisation : Les données récupérées à partir de ces API permettront à ALBOUM de recommander des albums et des artistes en fonction des goûts musicaux de chaque utilisateur. Cela contribuera à personnaliser l'expérience de l'application et à recommander de la musique en adéquation avec les préférences de l'utilisateur.
4. Historique d'écoute complet : En récupérant l'historique d'écoute des utilisateurs sur ces services tiers, ALBOUM permettra aux utilisateurs de consulter leur historique complet de musique écoutée, même s'ils utilisent plusieurs services de streaming différents.
5. Facilité d'utilisation : L'intégration des API facilitera l'utilisation de l'application ALBOUM en évitant aux utilisateurs d'avoir à effectuer des tâches répétitives, telles que la saisie manuelle d'informations sur les albums écoutés.
6. Économie de temps : Les utilisateurs économiseront du temps et de l'effort en n'ayant pas à rechercher manuellement des albums ou des artistes qu'ils ont écoutés. Les informations seront automatiquement disponibles dans l'application ALBOUM.
7. Autorisations et authentification : L'objectif est de permettre aux utilisateurs de gérer facilement leur musique provenant de services tels que Spotify, Deezer et Apple Music. Pour ce faire, l'application devra se connecter à ces services musicaux. Les utilisateurs devront se connecter à leur compte de musique et donner leur accord pour qu'ALBOUM puisse accéder à leurs données musicales. Cette étape vise à garantir la sécurité des utilisateurs, et ces derniers conservent le contrôle total sur cette autorisation, qu'ils peuvent révoquer à tout moment. Une fois connectés, ALBOUM pourra accéder aux informations sur les chansons écoutées et afficher les albums favoris des utilisateurs. De plus, l'application sera en mesure de suggérer

de nouvelles chansons en fonction des préférences musicales de chaque utilisateur. En somme, cette intégration simplifiera l'expérience des utilisateurs en leur permettant de mieux gérer leur musique tout en découvrant de nouveaux morceaux qui pourraient leur plaire.

8. Évolutivité et maintenance : Dans ALBOUM, on sait que les choses changent avec le temps, surtout les applications musicales. Les sites comme Spotify et Deezer peuvent mettre à jour leurs règles ou leurs fonctionnalités. Pour que tout continue à fonctionner bien, on a prévu des plans. Notre équipe gardera un œil sur ces changements. Si les sites changent, on modifiera notre application pour qu'elle continue à bien marcher. On testera aussi tout ce qui a été modifié pour être sûrs que ça marche comme il faut. Et si jamais il y a un problème, on a prévu des solutions de secours pour que l'application ne s'arrête pas de fonctionner. Tout ce qu'on fait sera communiqué aux utilisateurs, pour qu'ils sachent ce qui se passe. On veut s'assurer que tout reste simple et que l'application continue à être géniale pour vous.
9. Sécurité : La sécurité est super importante dans ALBOUM. On protège les données des utilisateurs comme un trésor. Ça veut dire que les noms d'utilisateur, les mots de passe, c'est gardé en lieu sûr et personne d'autre ne peut y toucher. Toutes les informations qui passent entre ALBOUM et les sites de musique sont cachées pour que personne ne puisse les voir. On ne prend que ce dont on a besoin, pas plus. On vérifie aussi souvent qu'on peut pour voir si tout est en sécurité, et on garde un œil sur qui peut voir quoi. Et si jamais il y a un problème, on a des plans pour que tout continue à marcher. Tout ce qui se passe avec les données, on vous le dit, et vous avez le contrôle total sur ce qui se passe avec vos infos.

10. Ressources et documentation :

- Spotify : Pour la documentation de l'API Spotify, votre équipe de développement peut consulter le site Web officiel de Spotify for Developers (<https://developer.spotify.com/>). Ils y trouveront des informations sur l'authentification, l'accès aux données de l'utilisateur, et bien d'autres sujets.
- Deezer : La documentation de l'API Deezer est disponible sur le site Deezer for Developers (<https://developers.deezer.com/>). Elle explique comment accéder aux données musicales, gérer les autorisations, et intégrer Deezer dans votre application.

- Apple Music : La documentation de l'API Apple Music se trouve sur le site Apple Developer (<https://developer.apple.com/documentation/applemusic>). Elle couvre les détails techniques pour intégrer Apple Music, y compris l'authentification et l'accès aux données.

11. Tests et Validation : Pour être sûr que tout fonctionne bien dans ALBOUM, on va faire des tests spéciaux. D'abord, on vérifie que toutes les fonctionnalités, comme les recommandations de musique et l'accès aux comptes musicaux, marchent comme il faut. On s'assure aussi que les mots de passe et les infos des utilisateurs restent en sécurité. On teste sur différents téléphones et tablettes pour que tout le monde puisse l'utiliser. On regarde aussi si ça marche vite, même quand il y a beaucoup de choses à faire. Et dès qu'il y a des mises à jour, on vérifie que tout est toujours en ordre. Enfin, on demande à ceux qui utilisent l'application ce qu'ils en pensent, pour s'assurer que tout est génial pour eux.

5.4 Choix technologiques

1. Langage de Programmation : Nous avons choisi Swift comme langage de programmation principal pour le développement de l'application "Alboun" sur iOS. Swift est le langage recommandé par Apple pour le développement d'applications iOS, Qui Nous Donnent une facilité d'intégration avec les API iOS.
2. Framework Front-End : Nous utiliserons UIKit, le framework d'interface utilisateur d'Apple, qui est natif à IOS. Cela permettra de créer une interface utilisateur native, conforme aux directives d'Apple, assurant ainsi une expérience utilisateur cohérente et intuitive.
3. Framework Back-End : Étant donné que l'application "Alboun" est principalement axée sur la consommation d'API tierces de streaming musical, notre back-end sera principalement constitué de services RESTFUL personnalisés. Cela offre une flexibilité maximale pour l'intégration avec différentes API tierces.
4. Base de Données : Pour le stockage local de données, nous utiliserons CORE Data, le framework de gestion de données d'Apple. Il est optimisé pour les applications IOS, permet une gestion efficace des données, et assure la cohérence des données.

5. Outils de développement : Pour le développement et le débogage, nous utiliserons Xcode, l'environnement de développement intégré (IDE) d'Apple. Il offre un ensemble complet d'outils pour le développement iOS, y compris un éditeur de code, un débogueur, des simulateurs d'appareils, et bien d'autres fonctionnalités essentielles.
6. Sécurité : Pour l'authentification et l'autorisation des utilisateurs, nous utiliserons des JSON Web Tokens (JWT) , une méthode sécurisée qui garantit que seules les personnes autorisées peuvent accéder à l'application.
7. Bibliothèques et outils : Nous intégrerons Alamofire pour les requêtes HTTP, offrant une manière élégante et simplifiée d'effectuer des appels réseau. Kingfisher : Pour le chargement et la mise en cache d'images, nous utiliserons Kingfisher, une bibliothèque légère et performante.
8. SwiftLint : Pour maintenir la qualité du code, nous adopterons SwiftLint, qui assure que le code source reste propre et cohérent.

5.5 Base de données

Pour notre application "Alboun" sur iOS, nous avons choisi une façon spéciale de stocker les informations. Plutôt que d'utiliser une base de données classique, nous allons utiliser Core Data, qui est comme une base de données, mais en mieux pour les applications iOS. Cela nous permettra de garder en mémoire des choses importantes comme les utilisateurs, les albums, ce qu'ils ont écouté, les notes qu'ils donnent et les commentaires qu'ils laissent. L'application veillera également à ce que vos données soient en sécurité. Par exemple, si vous le souhaitez, vos informations pourront être sauvegardées sur iCloud. De plus, nous ferons en sorte de faire des copies de sauvegarde régulières pour éviter toute perte de données. Nous promettons de traiter vos informations personnelles avec respect et conformément à toutes les règles de confidentialité.

5.6 Domaine et hébergement

1. Nom de Domaine Principal : Le nom de domaine principal de notre application "Albourn" sera `www.albourn.co` . Cela permettra aux utilisateurs d'accéder facilement à l'application depuis n'importe quel navigateur web ou appareil iOS.
2. Plan d'Hébergement : Pour l'hébergement de l'application "Albourn", nous avons opté pour une infrastructure cloud, plus précisément sur Amazon Web Services (AWS). Cette solution de cloud computing offre une grande flexibilité, une évolutivité aisée pour faire face à une augmentation de l'utilisation, et une disponibilité élevée pour assurer que l'application est accessible en permanence. AWS offre également une sécurité avancée pour protéger les données des utilisateurs. Ce choix d'hébergement dans le cloud garantira une expérience utilisateur fluide et fiable pour nos utilisateurs iOS.

5.7 Nom de domaine

1. Achat Initial : Nous achèterons le nom de domaine `www.albourn.co` auprès d'un registraire de noms de domaine de confiance. Cela impliquera la sélection du nom de domaine, la vérification de sa disponibilité, et son achat.
2. Enregistrement : Une fois acheté, le nom de domaine sera enregistré à notre nom ou au nom de notre entreprise, garantissant ainsi que nous en avons le contrôle.
3. Renouvellement : Nous surveillerons attentivement la date d'expiration du nom de domaine et veillerons à le renouveler de manière proactive pour éviter toute interruption de service.
4. Configuration DNS : Nous configurerons les enregistrements DNS nécessaires pour garantir que le nom de domaine pointe vers les serveurs d'hébergement appropriés, assurant ainsi que l'application "Albourn" est accessible en ligne.

5. Gestion Technique : Notre équipe technique se chargera de la gestion technique continue du nom de domaine, y compris les mises à jour DNS en cas de besoin.

5.8 Hébergement des serveurs

1. Caractéristiques Matérielles : L'utilisation d'une infrastructure cloud sur AWS nous permettra de configurer les caractéristiques matérielles des serveurs en fonction des besoins de l'application. Cela garantit que nous pouvons ajuster la capacité de traitement (CPU), la mémoire (RAM) et l'espace de stockage en fonction de la charge de l'application, permettant ainsi une flexibilité maximale.
2. Localisation des Serveurs : AWS offre une gamme étendue de centres de données dans le monde entier. La localisation des serveurs dépendra de la disponibilité des régions AWS au moment du déploiement. Cela assure une faible latence et une haute disponibilité pour les utilisateurs d'Albourn, quelle que soit leur localisation géographique.

5.9 Email

1. Services d'e-mail tiers : Nous utiliserons des services d'e-mail tiers, tels que SendGrid, Amazon SES (Simple Email Service). Ces services fournissent une infrastructure robuste pour l'envoi d'e-mails transactionnels, la gestion des listes de diffusion, et la réception d'e-mails.
2. Fonctionnalités e-mails : Les e-mails seront utilisés pour des notifications, des confirmations de compte, des réinitialisations de mot de passe, des informations importantes pour les utilisateurs, ainsi que d'autres communications nécessaires. Les utilisateurs recevront des e-mails pertinents pour leur expérience avec l'application.
3. Sécurité des e-mails : Les services d'e-mail tiers intègrent des mécanismes de sécurité pour garantir la délivrabilité des e-mails et minimiser les risques de spam ou de fraude. Les e-mails envoyés par l'application "Albourn" seront conformes aux bonnes pratiques de gestion des e-mails pour assurer une délivrabilité optimale.

4. Gestion des listes de diffusion : Si nécessaire, des listes de diffusion seront utilisées pour envoyer des communications ciblées aux utilisateurs. Les utilisateurs auront également la possibilité de gérer leurs préférences de réception d'e-mails.

5.10 Compatibilité système

1. Système d'Exploitation : L'application "Alboum" sera compatible avec iOS, le système d'exploitation d'Apple, à partir de la version iOS 16. Cette compatibilité garantit une utilisation optimale sur les derniers iPhone et iPad, offrant des fonctionnalités avancées tout en maintenant une réactivité et une performance élevées.
2. Navigateurs : Étant une application mobile, "Alboum" ne dépend pas des navigateurs web. Cependant, elle sera compatible avec les navigateurs mobiles couramment utilisés, tels que Safari sur iOS.

5.11 Site Web



Le site web "Albourn" serait principalement utilisé pour promouvoir l'application et encourager les utilisateurs à l'installer depuis l'App Store, les spécifications techniques seraient simplifiées.

1. Langages de Programmation : Le site web promotionnel "Albourn" pourrait être développé en utilisant des langages web courants tels que HTML, CSS et JavaScript pour créer une page informative et attrayante.
2. Interface Web : Le site web pourrait inclure une interface web simple, élégante et réactive, conçue pour encourager les visiteurs à en savoir plus sur l'application "Albourn" et à les diriger vers l'App Store pour télécharger l'application.
3. Hébergement : Le site web promotionnel pourrait être hébergé sur une plateforme d'hébergement web standard, offrant une disponibilité élevée et une charge de serveur minimale, car il servira principalement de point d'entrée vers l'App Store.
4. Sécurité : Bien que la page soit principalement informative, des mesures de sécurité de base telles que HTTPS seraient mises en place pour garantir une expérience de navigation sécurisée pour les visiteurs.

5.12 Types d'appareils

- iPhone : L'application "Albourn" sera pleinement compatible avec les iPhone, en offrant une expérience optimisée pour les modèles d'iPhone, y compris l'iPhone 13, l'iPhone 12, l'iPhone 11, etc. Les utilisateurs d'iPhone pourront profiter de toutes les fonctionnalités de l'application.
- iPad : L'application "Albourn" sera également adaptée aux iPad, offrant une interface utilisateur adaptée à l'écran plus grand de ces appareils. Les utilisateurs d'iPad bénéficieront d'une expérience conviviale.
- MacBook : Si l'application "Albourn" gagne en notoriété et que les utilisateurs expriment un intérêt pour une version macOS, nous pourrions envisager de développer une version de bureau pour les MacBook. Cette version serait conçue pour offrir une expérience utilisateur cohérente avec les fonctionnalités clés de l'application.

- Apple Watch : Pour une adaptation sur l'Apple Watch, une petite extension de l'application pourrait être envisagée. Cela permettrait aux utilisateurs de contrôler certaines fonctionnalités essentielles de l'application directement depuis leur montre, telles que la lecture de la musique, la gestion des notations ou la visualisation des notifications.

5.13 Service tiers

L'application "Alboum" s'entendra parfaitement avec des services de streaming de musique tels que Spotify et Deezer. Lorsque vous utilisez l'application pour la première fois, vous devrez vous connecter à votre compte Spotify ou Deezer, par exemple. Cela se fait de manière sûre et simple, en utilisant les informations de connexion que vous avez déjà. Ensuite, vous serez invité à donner la permission à "Alboum" d'accéder à vos données d'écoute, comme les albums que vous avez écoutés et les chansons que vous avez aimées. Cette autorisation se fait clairement, et vous avez le contrôle sur ce que vous partagez. Puis, "Alboum" vous aidera à garder une trace de ce que vous écoutez, à noter les albums, et à suivre votre progression. Vos données sont stockées en toute sécurité, et seules les informations nécessaires sont collectées. Votre vie privée est respectée, et vos informations restent confidentielles. Cela vous permettra de vivre une expérience musicale plus riche et personnalisée tout en protégeant vos données personnelles.

5.14 Sécurité

1. Protection des données utilisateur : Toutes les données utilisateur, y compris les informations d'identification et les informations d'écoute, sont stockées de manière sécurisée. Les accès non autorisés sont prévenus grâce à des mécanismes de sécurité avancés, comme le chiffrement des données sensibles.
2. Sécurité des API : Lors de l'interaction avec des services tiers tels que Spotify ou Deezer, l'application "Alboum" utilise des protocoles d'authentification standard et sécurisés pour garantir que les données sont échangées de manière sécurisée entre les services. Les autorisations d'accès sont obtenues de manière explicite et en conformité avec les politiques de sécurité de chaque service tiers.

3. Gestion des sessions utilisateur : Les sessions utilisateur sont gérées de manière sécurisée, avec des mécanismes de déconnexion automatique pour protéger les comptes en cas d'inactivité.
4. Mises à jour de sécurité : Les mises à jour de sécurité régulières sont appliquées pour protéger l'application contre les vulnérabilités connues. Cela garantit que l'application reste à jour en matière de sécurité.
5. Conformité aux normes de protection des données : L'application "Albourn" respecte les réglementations de protection des données, garantissant ainsi la confidentialité et la sécurité des informations personnelles des utilisateurs.

5.15 Contenu utilisateur

1. Modération automatisée : L'application mettra en place des outils de modération automatisée pour filtrer le contenu généré par les utilisateurs. Cela inclura la détection de mots-clés inappropriés, de discours haineux ou de tout autre contenu en violation des règles de la communauté.
2. Signalement par les utilisateurs : Les utilisateurs auront la possibilité de signaler tout contenu inapproprié ou indésirable. Les signalements seront pris au sérieux et examinés par l'équipe de modération.
3. Modération humaine : Une équipe de modération humaine pourrait être mise en place pour examiner les signalements et intervenir lorsque c'est nécessaire. Les modérateurs veilleront à ce que le contenu respecte les règles de la communauté.
4. Respect de la politique de contenu : Les utilisateurs seront informés des règles de la communauté et des directives de contenu. Ils devront accepter ces règles lors de leur inscription. Tout contenu en violation de ces règles pourra être supprimé.
5. Protection des données personnelles : Les informations personnelles des utilisateurs seront protégées, et les politiques de confidentialité de l'application garantiront que les données personnelles ne sont pas divulguées dans le contenu utilisateur.

6. Transparence : Les utilisateurs seront informés de la politique de modération de l'application et des raisons pour lesquelles un contenu peut être supprimé. La transparence favorise la confiance de la communauté.

5.16 Maintenance et évolutions

Après le lancement de l'application "Alboum," nous veillerons à sa bonne santé grâce à des opérations de maintenance régulières. Cela signifie que nous résoudrons les petits problèmes, mettrons en place des mises à jour de sécurité, et nous nous assurerons que tout fonctionne de manière fluide. Si vous avez des questions ou des difficultés, notre équipe de support sera là pour vous aider.

Nous avons également prévu d'améliorer l'application au fil du temps. Nous écouterons vos suggestions et planifierons des mises à jour pour améliorer votre expérience. Nous testerons soigneusement ces mises à jour pour nous assurer qu'elles fonctionnent bien et qu'elles ne causent pas de problèmes.

De plus, si les services que nous utilisons, comme Spotify ou Deezer, apportent des modifications à leurs fonctionnalités, nous adapterons notre application pour que tout continue à fonctionner comme prévu. Et si un jour vous voulez que "Alboum" soit disponible sur d'autres appareils, comme les MacBooks ou l'Apple Watch, nous le considérerons en fonction de la demande. Notre objectif est de vous offrir une application musicale qui évolue en fonction de vos besoins et des nouvelles opportunités.

SECTION 6 - Budget

6.1 Gestion du budget

Idée global de la répartition du budget :

1. Développement d'applications (25-30 %) : création de l'application. Les coûts ici comprendront le développement de logiciels, la conception, les tests et la préparation d'applications pour la plate-forme cible.
2. Marketing et publicité (20-25 %) : Cela inclut la publicité en ligne, les campagnes sur les réseaux sociaux, les partenariats d'influenceurs, la création de contenu marketing, etc....
3. Support client et service après-vente (5-10 %) : Fournir un support client de qualité, car la satisfaction des utilisateurs → fidélisation
4. Localisation et adaptation (5-10 %) : si vous ciblez les marchés internationaux, vous devez prévoir le coût de localisation de votre application, y compris la traduction du contenu, la personnalisation pour chaque marché et la conformité légale locale.
5. Analyse des données (5-10 %) : investissez dans des outils d'analyse pour suivre les performances des applications, l'acquisition d'utilisateurs, la fidélisation et d'autres indicateurs clés. Ces données vous aideront à ajuster votre stratégie. - Création de contenu (5-10 %) : Créez du contenu de qualité pour promouvoir l'application et engager les utilisateurs. Cela peut inclure des articles de blog, des vidéos explicatives, des infographies, etc.
6. Frais généraux (5-10 %) : Tenez compte des licences de logiciels, des assurances, des frais généraux et autres dépenses d'exploitation.
7. Partenariats et collaborations (5-10 %) : partenariats potentiels avec des artistes locaux, des festivals, des médias musicaux, etc...
8. Recherche et développement (5-10 %) : futures améliorations et ajouts de fonctionnalités à l'application.

9. Dépenses imprévues (5-10 %) : fonds d'urgence pour couvrir les dépenses imprévues ou les ajustements de dernière minute.

Budget particulier :

Serveur : 650€ / mois → admettons que le projet mette 8 mois à prendre forme alors il sera d'un total de 5200 €.

CPU : Intel Xeon-D 2141I - 8c/16t - 2,2 GHz/3 GHz

Mémoire : De 32 Go DDR4 ECC à 128 Go DDR4 ECC

Stockage : HDD SATA, SSD NVMe

BP publique : 500 Mbit/s

Bande passante privée : Pas de bande passante privée

Développement de l'application : 31 880 euros

- Plateforme : iOS
- Interface : personnalisée
- Modèle économique : Achat in-app/publicités
- Système de connexions : Spotify/ Deezer et Instagram
- Maintenance et gestion de l'hébergement
- Reçu de devis

API :

- Spotify → 200€ / mois
- Deezer → 0€ / mois
- Instagram → 99€ / mois
- Apple music → 0€ / mois

Admettons que le projet mette 9 mois à prendre forme alors il sera d'un total de 2691 €.

<https://developer.spotify.com/documentation/web-api>

<https://developers.facebook.com/docs/instagram-basic-display-api/>

Site web façade : 900 €

- Design simple
- Lien vers l'application
- Présentation et contexte du projet et de l'application

Communication par :

- Tiktok : 7500 €
- Tous sexes confondus
- Cibles : 18-24 ans = 70 % / 25-34 ans = 30 %
- Toutes langues confondus (priorités FR et ANG)
- Centre d'intérêts et interactions précédentes : lecteurs audio et vidéo/ Musique
- Dates : 22- 07-2024 au 15-9-2024 (période de lancement de l'application)

Influenceurs musicaux : 3820 €

Raska (561k abonnés/456 000 vus sur ces 10 dernières vidéos en moyenne + bonus sur les vidéos dans le domaine musical/youtubeurs spécialisés dans ce domaine → intéressant vis à vis du projet) → présentation rapide de l'application et de ses caractéristiques innovantes en début de vidéos (avec pour thème la musique) + liens pour avoir la version premium pendant 1 mois → 2500 €

6.2 Maintenance des applications

- Corrections de bugs
- Mises à jour de sécurité
- Optimisation des performances
- Service client

Coût estimé : 6 000 €

Evolution des candidatures (40%) :

- Nouvelles fonctionnalités ajoutées
- Améliorations de l'expérience utilisateur
- Mis à jour pour rester compatible avec les nouvelles versions des plateformes de streaming musical
- Intégration aux appareils Android

Coût estimé : 8 000 €

Hébergement et infrastructures (10%) :

- Frais d'hébergement pour maintenir la candidature en ligne
- L'évolutivité de l'infrastructure permet une croissance significative

Coût estimé : 2 000 €

Marketing et promotion (10 %) :

- Campagnes marketing pour attirer de nouveaux utilisateurs
- Publicité en ligne
- Campagne de fidélisation des clients

Coût estimé : 2 000 €

Recherche et Développement (10%) :

- Rechercher de nouvelles fonctionnalités et améliorations
- Tests et expérimentations

Coût estimé : 2 000 €

Budget annuel total estimé : 50 000 €