

Projets Programmation mobile HMIN205, 2017

Projet 1 : Ville futée

L'objectif de cette application est double :

1) de mettre en relation différents profils de personnes dans le cadre de "réseaux sociaux thématiques" dans une ville donnée. Il s'agit par exemple :

- de mettre en contact les commerçants et les clients de cette ville. Les clients, utilisateurs de l'application, peuvent agir, via le paramétrage de leur profil, pour restreindre le type de produits qui les intéressent et ainsi recevoir des offres plus pertinentes de la part des commerçants de la ville en question. Les commerçants utilisateurs de l'application, ou d'une interface web classique, peuvent ajouter leurs offres destinées aux clients. Ces offres peuvent par exemple être des annonces de promotions, de soldes, de nouveaux arrivages de produits, etc.. Plusieurs types d'annonces peuvent être choisis : texte, images et vidéos.
- de mettre en contact les habitants d'un quartier donné d'une ville. Il s'agit, en fonction d'une adresse donnée, de créer un réseau pour ce quartier.
- de mettre en contact les adhérents d'un club

2) Avoir toutes les informations sur la ville

- ses commerces
- autres informations

Nombre maximum accepté d'équipes sur ce projet : 15

Taille acceptée d'une équipe sur ce projet : 1 à 3

Projet 2 : Surveiller sa maison à distance

L'objectif de cette application mobile est de permettre à son utilisateur de surveiller un ensemble de locaux (maison, bureau, entrepôts, ...) à distance et de pouvoir agir en fonction des événements.

- <http://www.maisondunumerique.com/surveiller-domicile-telephone>
- <http://www.mysecurite.com/les-applications-de-smartphone-pour-surveiller-son-interieur-32273.html>
- <http://domotique.re/dossiers/controler-sa-maison-depuis-iphone-ipad-android.php>
- <http://www.abus.com/fr/Securite-des-batiments/Videosurveillance/IP-HD-SDI-analogiques-HD-ouanalogiques/Analogique/Systemes-d-enregistrement/Applications>
- <http://felenasoft.com/xeoma/en/articles/android/>
- http://felenasoft.com/xeoma/en/description/#scenarios_home
- <http://revroo.com/blog/video-surveillance-through-your-mobile-phone/>

Nombre maximum accepté d'équipes sur ce projet : 5

Taille acceptée d'une équipe sur ce projet : 1 à 2

Projet 3 : Cours en ligne

L'objectif de ce projet est de développer une application mobile de cours en ligne. L'objectif est de permettre à des étudiants de pouvoir consulter différents types de ressources, tels que des contenus multimédias (vidéos de cours, ...), des présentations en PDF ou en PPT, des feuilles de TD/TP ou n'importe quel autre type de documents. Chaque utilisateur qui accède à cette plate-forme bénéficie de droits spécifiques. Par exemple, les étudiants inscrits en L3 n'ont le droit de consulter que les documents qui ont été rendus disponibles pour les étudiants L3 par les formateurs. En plus du dépôt et de la consultation de documents, la plate-forme offre la possibilité de réaliser des évaluations programmées des connaissances des étudiants. Il serait possible pour un formateur de définir, via la plate-forme, des QCMs et d'inviter certains étudiants à y répondre pendant un intervalle de temps déterminé. Les réponses des étudiants seront automatiquement évaluées.

Exemple : <https://www.schoolmouv.fr/> mais comme application mobile.

Nombre maximum accepté d'équipes sur ce projet : 10

Taille acceptée d'une équipe sur ce projet : 1 à 3

Projet 4 : Rencontres contextuelles entre personnes

Une application sensible au contexte pour la gestion des rencontres entre personnes. Cette application doit permettre des rencontres géo localisées de personnes préenregistrées et décrit par des profils. Si une personne se trouve dans le même endroit qu'une autre personne qui répond au profil désiré, alors l'application doit gérer leur rencontre (proposition, discussion, géo localisation, guidage, etc.).

Exemple : <http://www.comparatif-rencontres.fr/happn-appli-de-rencontre-hyper-geolocalisee>

Nombre maximum accepté d'équipes sur ce projet : 3

Taille acceptée d'une équipe sur ce projet : 1 à 2

Projet 5 : Contrôler le téléphone de son enfant à distance

Il s'agit de développer une application mobile qui permet à des parents de pouvoir contrôler le téléphone de leurs enfants mineurs. Il s'agit par exemple de :

- Pouvoir localiser l'enfant via son téléphone
- Pouvoir écouter son environnement
- Pouvoir être alerté
- Pouvoir bloquer des applications à distance
- Pouvoir consulter à distance le contenu de son enfant
- Etc.

Nombre maximum accepté d'équipes sur ce projet : 3

Taille acceptée d'une équipe sur ce projet : 1 à 2