



SMARTKET TEAM

Table des matières

- I. L'équipe
- II. Motivations du projet
 - A. Concept
 - B. Besoins
 - C. Objectifs
- III. Multimodalités
- IV. Conception
 - A. Arbre des tâches abstraites
- V. Prototype
 - A. Maquettes
 - B. Démonstration

L'équipe



**Benjamin
BESNIER**



**Tim
LEPAGE**



**Enzo
MOLION**



**Léo
VALETTE**



**William
WEILL**



2.

MOTIVATIONS DU PROJET

Le concept

- ▶ Application pour aider à faire ses courses
- ▶ Faciliter la vie quotidienne
- ▶ Optimiser son temps

Les besoins

- ▶ Réduire le temps passé en magasin
- ▶ Ne jamais oublier sa liste de courses
- ▶ Automatiser la gestion de la liste de courses
- ▶ Être averti des promotions
- ▶ Avoir des idées de recettes

Les objectifs

- ▶ Application web et mobile facile d'utilisation
- ▶ Intéressante pour l'utilisateur, les sites de recettes ET le commerçant via des placements de produit



3.

MULTIMODALITÉS

Utilisations multiples

Tactile

actif

Navigation
dans les
différentes
pages de
l'application

Caméra

actif

Scan des
produits du
supermarché
pour
validation de
la liste de
course

GPS

passif

Localisation
indoor dans le
supermarché

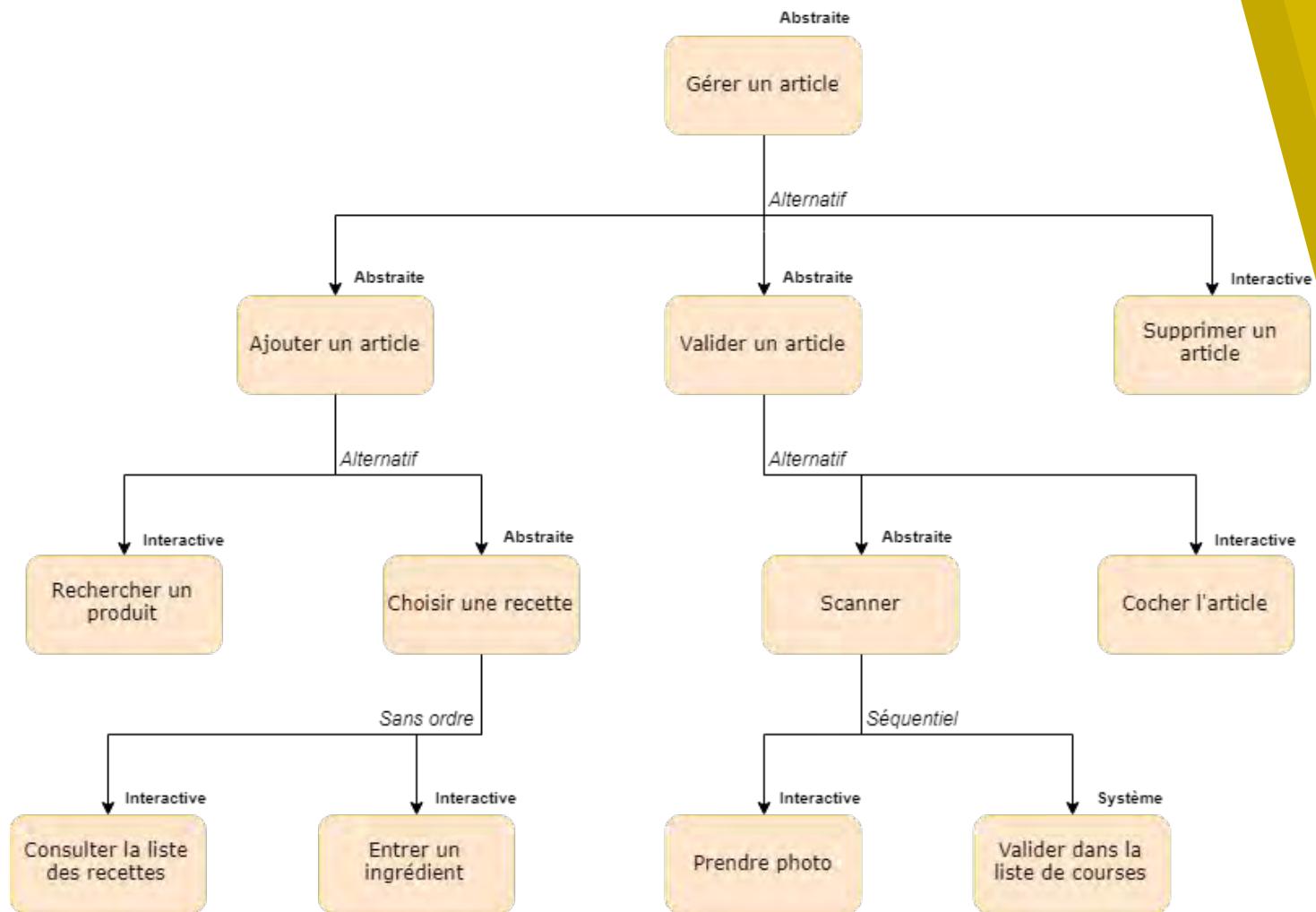
Vibreur

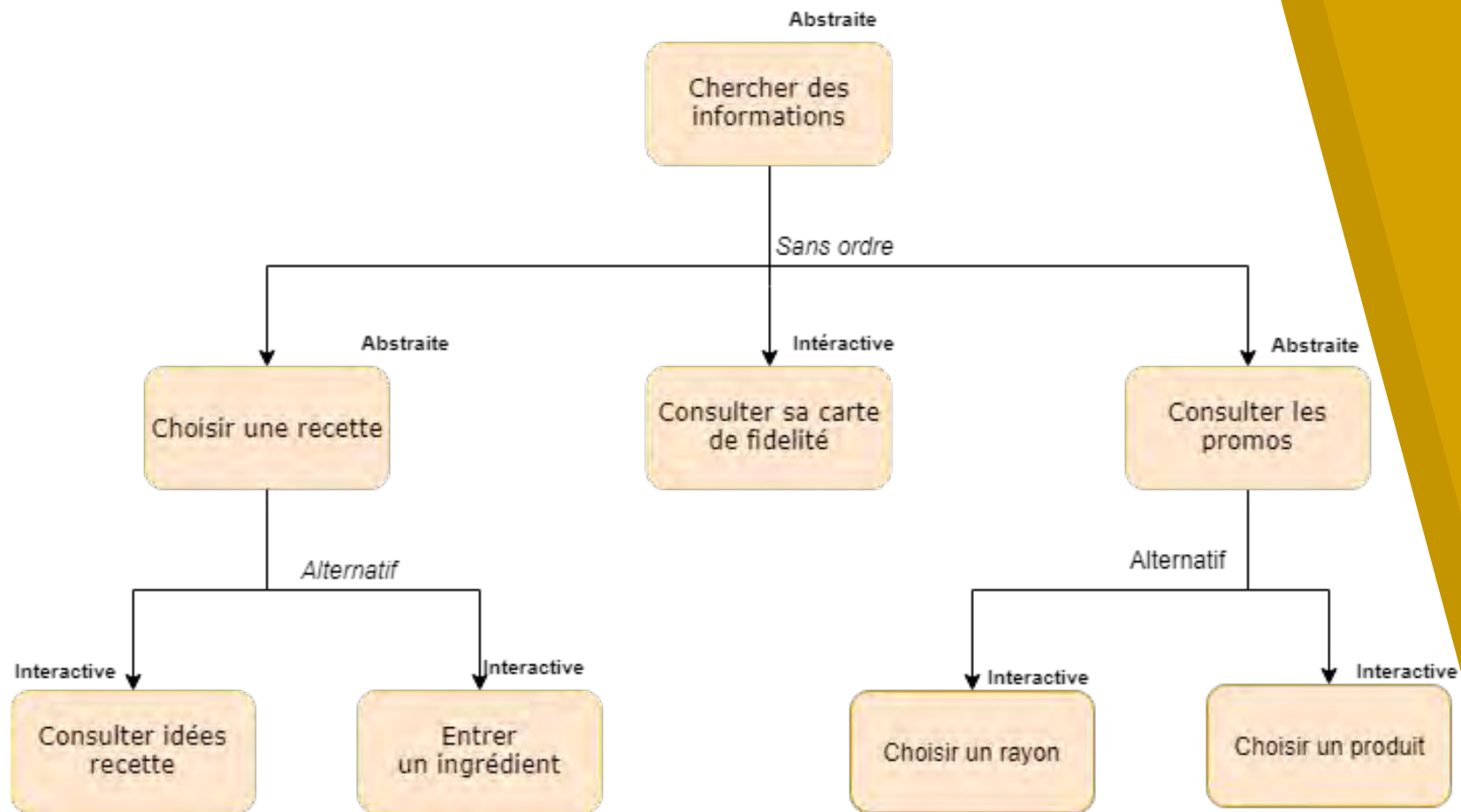
passif

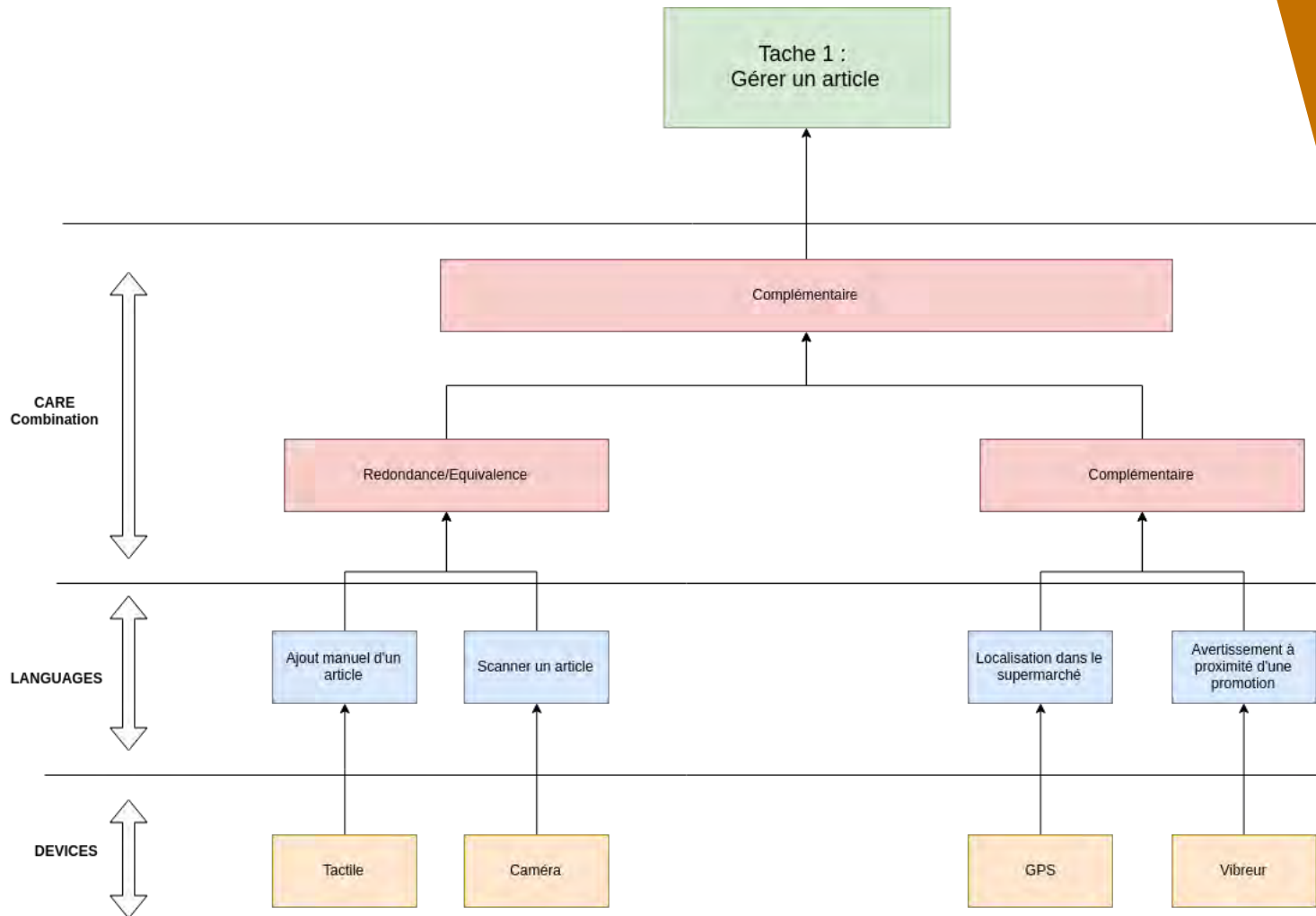
Vibration à
proximité
d'une
promotion sur
un produit
susceptible
d'intéresser
l'utilisateur

4.

ARBRES DES TÂCHES ABSTRAITES





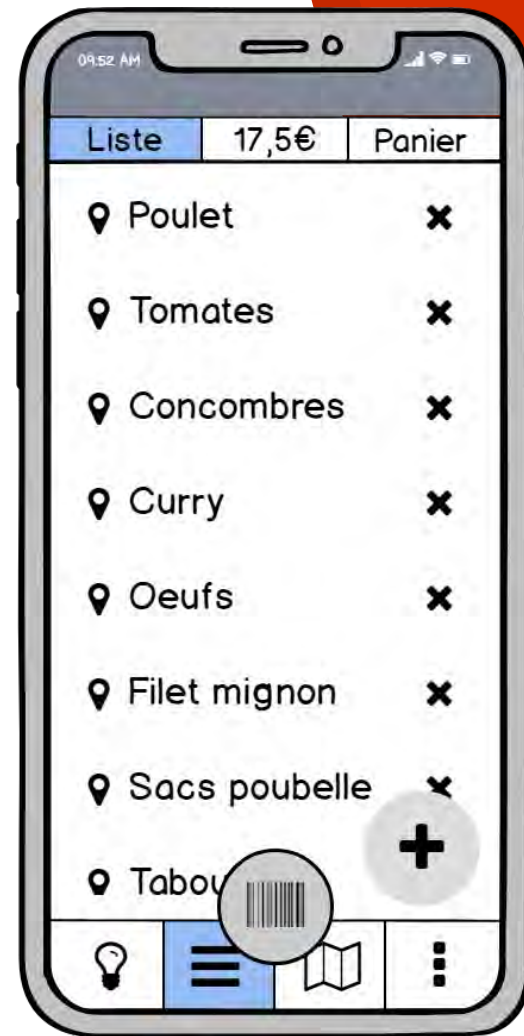
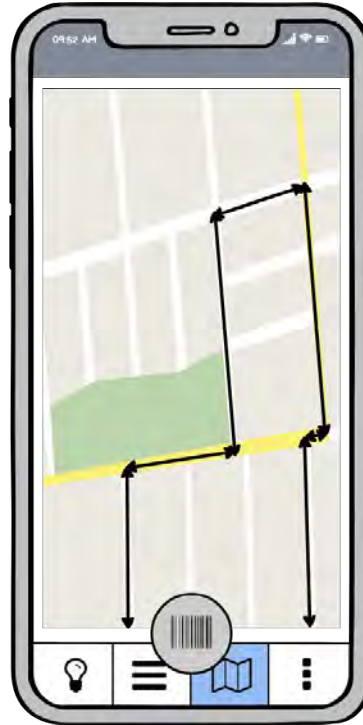
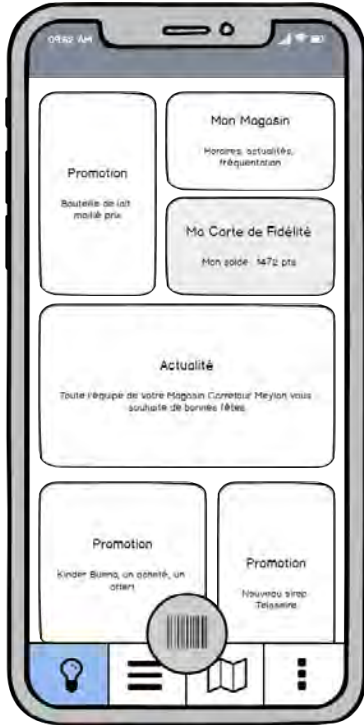


A thick orange diagonal stripe runs from the top right corner towards the bottom left, separating the white background on the left from the solid orange background on the right.

5.

PROTOTYPE

Les maquettes



DÉMO