

Mobile App for E-Mobility Users

Student : Jonas Pilloud
Professor : René Schumann

Résumé

1. Analyse de la « user journey » proposée par le mandataire
2. Analyse et choix des technologies les plus adaptées pour répondre aux besoins du mandataire
3. Développement d'un prototype

Introduction

- De nos jours, de plus en plus de personnes sont propriétaires de **voitures électriques**.
- un **besoin croissant de bornes électriques personnelles** permettant de charger ce type de véhicule se fait ressentir.
- Le but de notre projet a été de développer une solution permettant au client de l'entreprise mandataire de passer une commande pour une borne de recharge **rapidement et facilement**.

Méthodes

- **Analyse** de la "user journey" en la modélisant en **processus**.
- Identification des **composants nécessaires** et des "Use cases".
- Réflexion sur l'**architecture logicielle**.
- **Etat de l'art** des technologies pour le développement d'une application web.
- **Développement** du prototype.
- **Présentation** des résultats.

Technologies

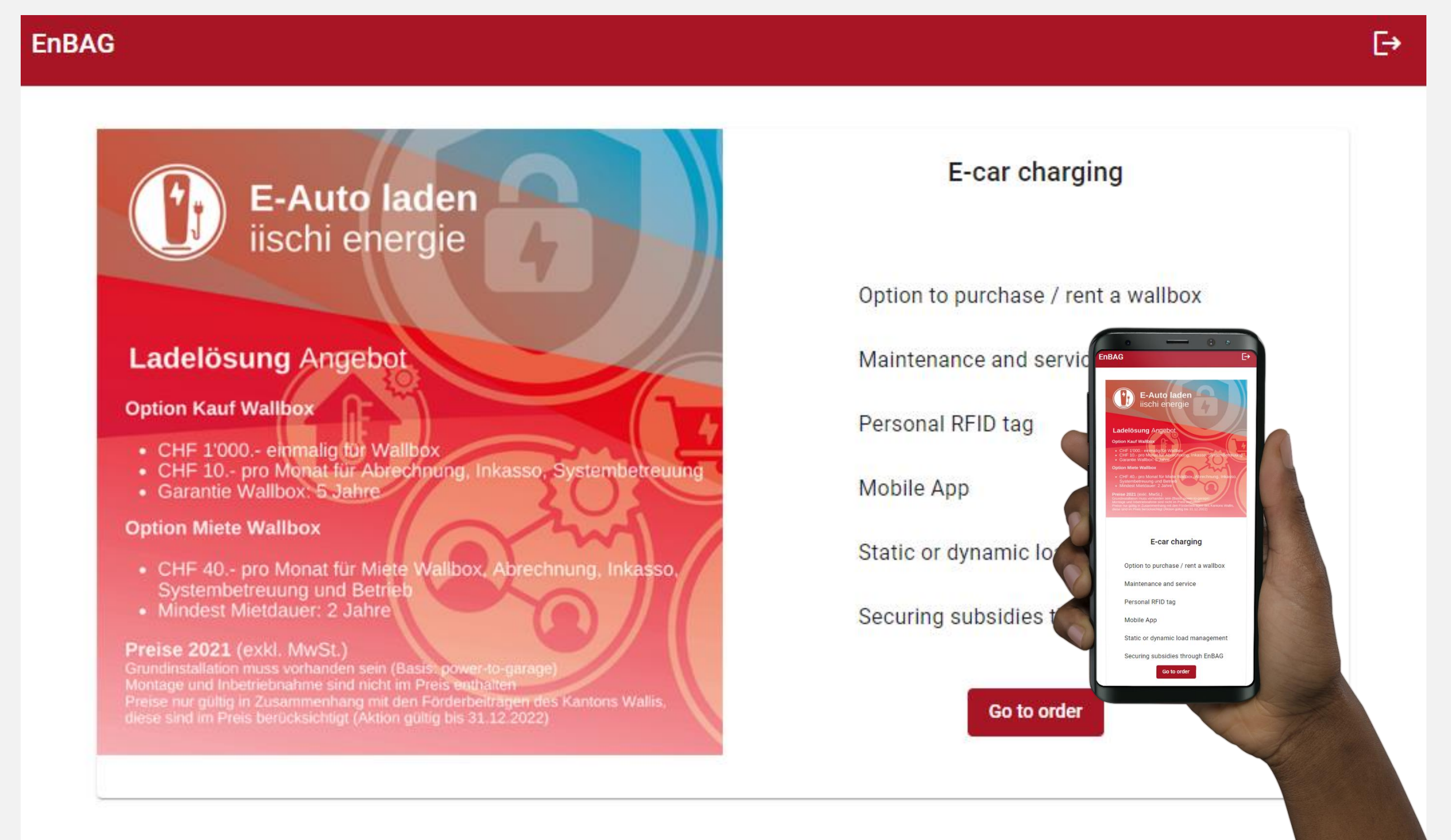


Conclusions

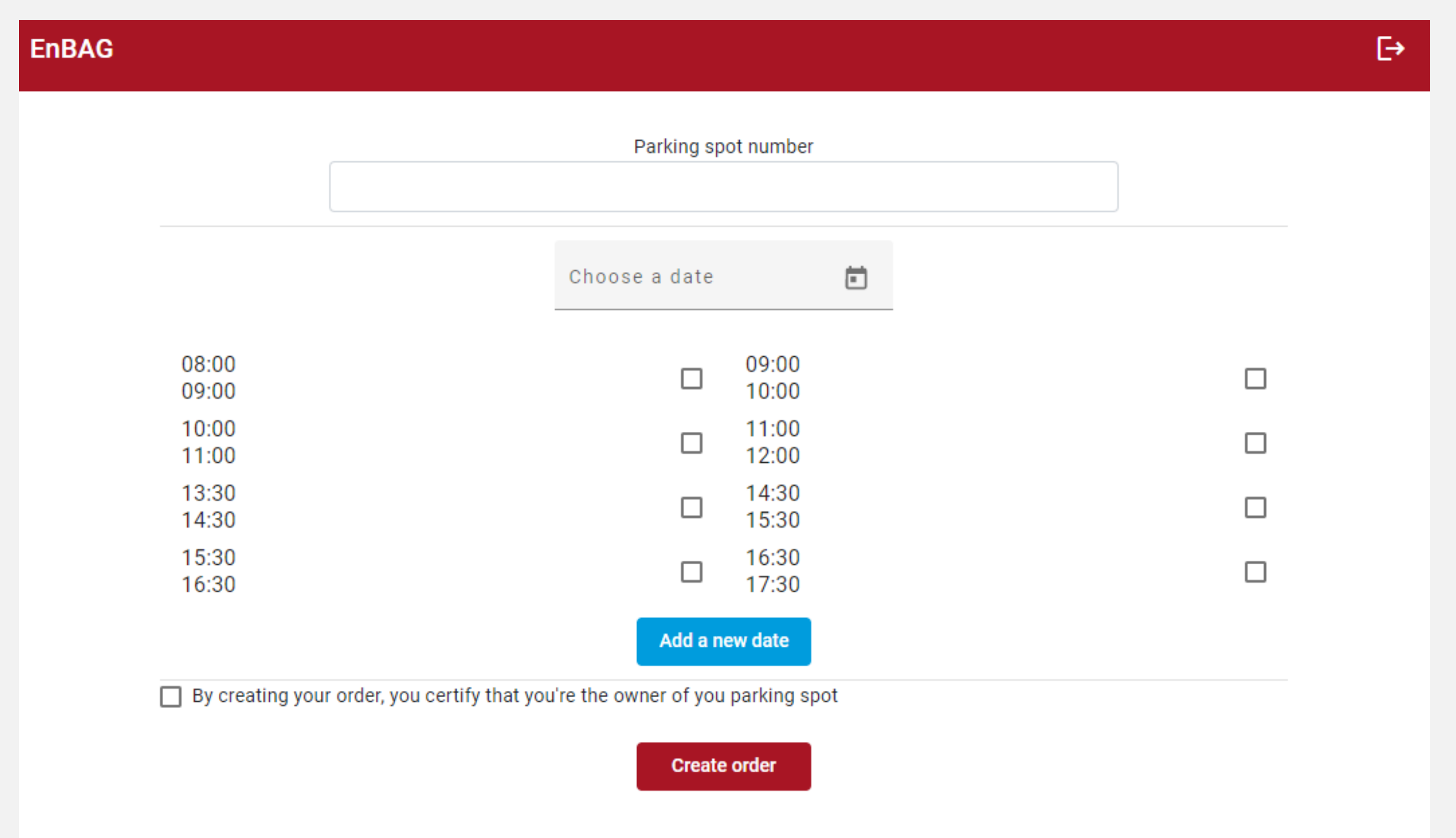
- Mandataire satisfait du prototype
- Intéressant d'apprendre de nouvelles technologies

Résultats

- Interface "**responsive**" permettant d'utiliser l'application sur mobile ou sur un ordinateur.



- Formulaire permettant à un client de commander une box.



- Fonctionnalité de **gestion des commandes** par les installateurs (confirmation de rendez-vous, changement de place de parking, confirmation d'installation...).
- Fonctionnalités de **login** et de **rôles**.
- **Notifications par e-mail** lors d'un changement de statut