

# Réalisation d'une interface web de gestion de "Timeline" pour systèmes de diffusion d'informations.

Simon Urli `urli@i3s.unice.fr`  
Philippe Collet `collet@i3s.unice.fr`  
Christian Brel `christian@the6thscreens.fr`

2 février 2015

**Nombre d'étudiants souhaités : 3**

## Description du sujet

### Contexte

Nous nous plaçons dans le cadre de la réalisation de systèmes de diffusion d'informations : il s'agit d'écrans connectés et autonomes dont le rôle est de diffuser en temps réel des informations provenant de sources très diverses telles que des flux RSS, des tweets, des photos, des vidéos etc. Une fonctionnalité souhaitée pour ce type d'écran réside dans la capacité à déterminer des boucles prédéfinies d'affichage - nommée Timeline - c'est à dire à organiser dans le temps la diffusion des informations des différentes sources : par exemple être en mesure de dire que de 10h à midi un mélange de flux RSS et de calendrier seront diffusés, entre midi et 14h des vidéos seront diffusées et l'après midi le mélange du matin reprendra la main.

### Objectif du projet

L'objectif principal du projet est de réaliser un système capable de créer et d'organiser de manière ergonomique différentes timeline utilisateur. Ce système interagira avec l'utilisateur à travers une console d'administration web exploitant le framework AngularJS :

- Un premier objectif consistera également à définir un format JSON de représentation des timelines, ainsi qu'un mécanisme de sauvegarde des choix utilisateurs. L'étude de la technologie d'enregistrement des choix utilisateur est à la charge du groupe de développement : il pourra s'agir aussi bien de services Java que d'un enregistrement local au sein du navigateur.
- Plusieurs objectifs seront traités par priorité : détection de conflits dans les timelines, importation de timelines, etc.
- Le groupe sera également en charge de définir un mécanisme basique de traitement d'une timeline défini au format JSON afin de démontrer l'utilisabilité du format proposé.

Le projet se place dans le cadre d'une collaboration entre le laboratoire I3S et la start-up The 6th Screen. Il sera réalisé de manière agile afin d'avoir chaque semaine un prototype exploitable enrichi en fonctionnalité par rapport à la version précédente.

## **Mots-clés**

Javascript, AngularJS, ergonomie, interface utilisateur, agilité.

## **Lieu**

A définir avec les étudiants.

## **Prérequis**

- Capacité de travail en équipe dans un mode agile.
- Connaissance des technologies web.
- Maîtrise de l'outil Git.