

Opdracht: webprogrammeren

Indienen project maandag 16 mei 2016

Project ticketverkoop voetbal

1 Inleiding

Dit document geeft een algemene beschrijving van de doelstellingen van het project, de projectorganisatie en de probleembeschrijving. Daarnaast wordt ook extra informatie via Toledo verspreid (Forum).

2 Het project

Dit project heeft een groter realiteitsgehalte dan de losse oefeningen en zorgt ervoor dat de gevolgen van beslissingen die in de analyse- en ontwerpfase genomen worden, ook tijdens de realisatiefase duidelijk worden.

3 Beschrijving van de problematiek

Binnen de Profliga, een organisatie die de clubs uit de Jupiler League van het Belgische voetbal verenigt groeit stilaan het besef dat een grotere professionalisering noodzakelijk is. Clubs kunnen niet allen overleven van de, vaak onzekere, televisie-inkomsten. Een goed draaiende club moet steunen op goed gevulde tribunes.

Voetbal mag daarbij niet alleen een sport zijn voor de verstokte fans, maar moet een sfeervol gebeuren zijn voor elke supporter. Het is daarbij belangrijk om 'voetbal' als één product aan te bieden, aantrekkelijk voor een breed publiek. Een avondje voetbal moet gepromoot worden als een ideaal avondje uit, met een vriendengroepje, met een goede vriend of vriendin of met het hele gezin.

Een belangrijk aspect in die promotie van het voetbal is de ticketverkoop. Lange tijd was de ticketverkoop erg versnipperd. Er bestond wel een centrale fankaart, een verplichte registratiekaart om toegang te kunnen krijgen tot de stadions, maar voor de rest had elke club zijn eigen ticketverkoop. Elke club hanteerde daarbij een eigen systeem voor tarifiering, een eigen indeling in vakken en voor de aankoop van een ticket moet een supporter zelf tijdens de openingsuren van de verkoopskantoor van die specifieke club zijn ticket bij de club gaan aankopen.

De versnippering werkt nadelig voor de ticketverkoop. Door die versnippering is het bijna onmogelijk om voetbal als één aantrekkelijk product voor te stellen. Voor iedere wedstrijd moet een supporter die zich niet aan een supportersclub wil binden, op

speurtocht gaan om de specifieke voorwaarden en procedures om een ticket voor die wedstrijd bij die club terug te vinden. Het is niet verwonderlijk dat supporters zich meestal beperken tot de thuiswedstrijden van hun eigen favoriete club, alhoewel ons landje niet zo groot is en de stadions dicht bij elkaar liggen. De occasionele of neutrale supporter wordt zeker niet aangemoedigd om een wedstrijd te gaan bezoeken.

Voor de jonge supporter, voor wie het World Wide Web een natuurlijke biotoop is, valt er op voetbalgebied heel wat te beleven. Helaas blijft ticketverkoop via het Internet in België wat achterop hinken. De ticketverkoop gebeurt nog te veel via de klassieke kanalen.

Het werd dringend tijd om aan deze toestand een einde te maken. De Belgische ploegen uit eerste klasse hebben besloten om de handen in elkaar te slaan en een aantrekkelijk portaalsite te creëren. Een essentieel onderdeel van de portaalsite is on-line verkoop van tickets. Daarvoor heeft men het tarifieringssysteem voor competitiewedstrijden gestroomlijnd. Elke club kan nog eigen tarieven bepalen voor de tickets, maar de soorten tickets, de voorwaarden tot aankoop en de aankoopprocedure zijn dezelfde.

4 Opdrachtbeschrijving

4.1 E-commerce site

Ontwerp een website om de volgende dienst aan te bieden :
Het verkopen van voetbaltickets voor 6 Belgische eerste klasse ploegen in België (de keuze van ploegen is zelf te bepalen).

Er zijn wel een aantal voorwaarden :

- Elk stadion heeft minimum 12 000 zitplaatsen (Er zijn geen staanplaatsen).
- Elk stadion kent 2 ringen. De onderste ring zijn de goedkoopste plaatsen. Men kan 8 soorten plaatsen kopen :
 1. onderste ring achter het doel thuisploeg
 2. onderste ring achter het doel bezoekers
 3. onderste ring zijlijn Oost
 4. onderste ring zijlijn West
 5. bovenste ring achter het doel thuisploeg
 6. bovenste ring achter het doel bezoekers
 7. bovenste ring zijlijn Oost
 8. bovenste ring zijlijn West
- Het spreekt vanzelf dat het aantal zitplaatsen per vak afhangt van het specifieke stadion van de club, maar de indeling in ringen en vakken is voor alle stadia dezelfde.
- Men kan reeds een ticket aankopen 1 maand voor de wedstrijd
- Er kunnen maximum 10 tickets gekocht worden per persoon.
- Per aangekocht ticket wordt een voucher afgedrukt. Bij vertoon van deze voucher en zijn identiteitskaart, kan een supporter zijn ticket afhalen op de dag van de wedstrijd in het stadion waar de wedstrijd plaatsvindt.
- Eén persoon kan geen tickets kopen voor twee verschillende wedstrijden op dezelfde wedstrijddag.

- Men kan ook een abonnement kopen voor alle wedstrijden van een bepaalde ploeg. Deze plaats kan dan niet meer verkocht worden als los ticket. Abonnementen kunnen enkel aangekocht worden voor de start van de competitie.
- Men kan niet overboeken. Voor elk vak is er een maximum aantal plaatsen voorzien. Dat maximum kan niet overschreden worden.
- Een supporter mag een ticket annuleren 1 week voor de wedstrijd zonder kosten.
- Zorg ervoor dat een supporter niet altijd al zijn persoonlijke gegevens moet opgeven bij een boeking. Wanneer een bezoeker een keer geregistreerd is, kan hij zich de volgende keren met een paswoord en gebruikersnaam aanmelden.
- Probeer een profiel op te bouwen van een klant om zo eventueel promotie weer te geven.
- De webapplicatie is gebouwd in ASP.NET en HTML(5) met een MS-SQL Server (Express) database.

De site moet tenminste volgende onderdelen bevatten:

- Introductiepagina
- Voorstelling: wie, wat, waar
- Wedstrijdkalender kunnen bekijken per ploeg
- Info over stadion kunnen opvragen.
- Inhoud boodschappenkarretjes bekijken
- Bij het aankopen van een ticket/abonnement moet een voucher verstuurd worden via e-mail
- De ingelogde klant moet een historiek van de aangekochte tickets kunnen bekijken (met aanduiding van datum, plaats en prijs)
- Mogelijkheid om via mail vergeten paswoord op te vragen

Zorg ook voor een passende layout, afhankelijk van het publiek (voetbalsupporters) dat je wil bereiken.

4.2 De database

De e-commerce site is gekoppeld aan een zelf ontworpen en goed gedocumenteerde database (MS SQL Server). In deze database vinden we de gegevens van de geregistreerde gebruikers, van stadions, clubs, bestellingen, verkochte tickets, verkochte abonnementen, ...

Een aantal tabellen (clubs, stadia) kan je terugvinden op Toledo.

Je moet geen online modules schrijven om ploegen, club of stadia toe te voegen, te schrappen of te wijzigen. Je moet enkel de cliënt-kant ontwikkelen.

Voor je begint met programmeren maak eerst een grondige vereisten- en domeinanalyse. Denk aan lagenmodel.

In te dienen programmadossier naast de CD-ROM:

- Beschrijving van de gerealiseerde database (tabellen, links, sleutels, constraints, ...)
- Code van alle ASP.NET-pagina's (niet de HTML-pagina's).
- Korte handleiding (Hoe een ticket aankopen ? Gebruik screenshots).
- Testgegevens (werk een aantal scenario's uit, hoe u de webapplicatie hebt getest)