

Cahier des Charges pour un Système de Gestion d'Événements

Contexte

La création d'un système de gestion d'événements répond à un besoin croissant de planifier, organiser et gérer divers types d'événements, tels que des conférences, des festivals, des concerts et des sorties au restaurant. Le système devra offrir une gestion robuste de la base de données (backend) et une interface utilisateur intuitive (front-end). Les utilisateurs doivent pouvoir organiser des événements, y participer, ou en créer de nouveaux, avec des fonctionnalités supplémentaires telles que la recommandation d'événements et la génération de QR codes pour les paiements (ex. : achat de boissons). Le système devra gérer deux profils principaux : organisateur et participant.

Exigences

Must Have

- Création et gestion d'événements par les organisateurs.
- Inscription et participation à des événements par les participants.
- Recommandations d'événements basées sur les préférences et les comportements des utilisateurs.
- Paiement via QR code pour des achats spécifiques .
- Interface utilisateur intuitive pour les deux profils (organisateur et participant).
- Gestion sécurisée des données personnelles des utilisateurs.

Should Have

- Notifications et rappels d'événements pour les participants.
- Fonctionnalité de recherche et de filtrage d'événements.
- Tableau de bord pour les organisateurs pour suivre les inscriptions et les paiements.

Could Have

- Intégration avec des réseaux sociaux pour partager des événements.
- Fonctionnalité de chat pour les participants d'un même événement.
- Statistiques avancées et rapports pour les organisateurs.

Règles de Gestion

Gestion des Utilisateurs

- Inscription et authentification sécurisée des utilisateurs.
- Gestion des profils pour les organisateurs et les participants.

Gestion des Événements

- Création, modification et suppression des événements par les organisateurs.
- Inscription et participation des utilisateurs aux événements.
- Recommandations d'événements basées sur les préférences et les comportements des utilisateurs.

Paielements et Transactions

- Intégration d'un système de paiement via QR code.
- Gestion des transactions pour les achats in-app (ex. : boissons).

Notifications et Rappels

- Envoi de notifications et de rappels aux participants concernant les événements à venir.

Use case

Création d'un Événement

Acteur: Organisateur

Description: Permet à un organisateur de créer un événement en renseignant les détails tels que le nom, la date, l'heure, le lieu et une description.

Participation à un Événement

Acteur: Participant

Description: Permet à un utilisateur de s'inscrire et de participer à un événement.

Paieement via QR Code

Acteur: Participant

Description: Permet à un participant de payer pour des achats spécifiques via un QR code.

Écrans

Écran d'Accueil

- Accès rapide aux événements populaires et recommandés.
- Barre de recherche pour trouver des événements spécifiques.

Écran de Création d'Événement

- Formulaire de création d'événement.
- Options pour ajouter des détails tels que le lieu, la date et la description.

Écran de Gestion des Événements

- Liste des événements créés par l'organisateur.
- Options pour modifier ou supprimer des événements.

Écran de Participation

- Liste des événements disponibles.
- Bouton pour s'inscrire et participer à un événement.

Écran de Paiement

- Génération de QR codes pour le paiement.
- Suivi des transactions et des achats effectués.

Fonctionnalité

Interface Utilisateur

- Conception réactive et intuitive.
- Navigation fluide entre les différentes sections de l'application.

Gestion des Utilisateurs

- Inscription, connexion et gestion des profils.
- Interface distincte pour les organisateurs et les participants.

Gestion des Événements

- Création, modification et suppression des événements.
- Visualisation des événements disponibles et inscription.

Système de Recommandation

- Suggestions d'événements basées sur les préférences et les comportements des utilisateurs.

Paielement et Transactions

- Interface pour le paiement via QR code.
- Historique des transactions et des achats.

Gestion de la Base de Données

- Stockage sécurisé des informations des utilisateurs et des événements.
- Gestion des transactions et des paiements.

Authentification et Sécurité

- Inscription et connexion sécurisées.
- Protection des données personnelles des utilisateurs.

Système de Recommandation

- Algorithmes pour analyser les préférences et les comportements des utilisateurs.
- Génération de recommandations personnalisées.

Gestion des Transactions

- Traitement des paiements via QR code.
- Suivi des transactions et génération de rapports pour les organisateurs.

Planification des Sprints

Sprint 1: Mise en Place des Fondations

Front-End:

- Conception de l'interface utilisateur de base.
- Mise en place de l'inscription et de la connexion des utilisateurs.

Back-End:

- Configuration de la base de données.
- Implémentation de l'authentification sécurisée.

Use Cases couverts:

- Inscription et Connexion:

Acteur: Utilisateur

Description: Permet à un utilisateur de s'inscrire et de se connecter au système.

Sprint 2: Gestion des Événements

Front-End:

- Création et gestion des événements pour les organisateurs.
- Inscription et participation des utilisateurs aux événements.

Back-End:

- Stockage des informations des événements.
- Gestion des inscriptions et des participations.

Use Cases couverts:

- Création d'un Événement:

Acteur: Organisateur

Description: Permet à un organisateur de créer un événement en renseignant les détails.

- Participation à un Événement:

Acteur: Participant

Description: Permet à un utilisateur de s'inscrire et de participer à un événement.

Sprint 3: Système de Recommandation

Front-End:

- Affichage des recommandations d'événements.
- Interface pour les préférences des utilisateurs.

Back-End:

- Développement de l'algorithme de recommandation.
- Intégration des recommandations personnalisées.

Use Cases couverts:

- Recommandation d'Événements:

Acteur: Système

Description: Propose des événements basés sur les préférences et le comportement de l'utilisateur.

Sprint 4: Paiement via QR Code

Front-End:

- Interface pour la génération et le scan des QR codes.
- Suivi des transactions.

Back-End:

- Traitement des paiements.
- Gestion des transactions et des historiques d'achat.

Use Cases couverts:

- Paiement via QR Code:

Acteur: Participant

Description: Permet à un participant de payer pour des achats spécifiques via un QR code.

Sprint 5: Notifications et Rappels

Front-End:

- Interface pour les notifications et les rappels.
- Paramètres de notification pour les utilisateurs.

Back-End:

- Système de gestion des notifications.
- Envoi de rappels automatiques.

Use Cases couverts:

- Notifications et Rappels:

Acteur: Système

Description: Envoie des notifications et des rappels aux participants concernant les événements à venir.

Sprint 6: Fonctionnalités Avancées et Finalisation

Front-End:

- Intégration avec les réseaux sociaux.
- Fonctionnalité de chat pour les participants.

Back-End:

- Statistiques et rapports avancés pour les organisateurs.
- Optimisation et sécurité finale.