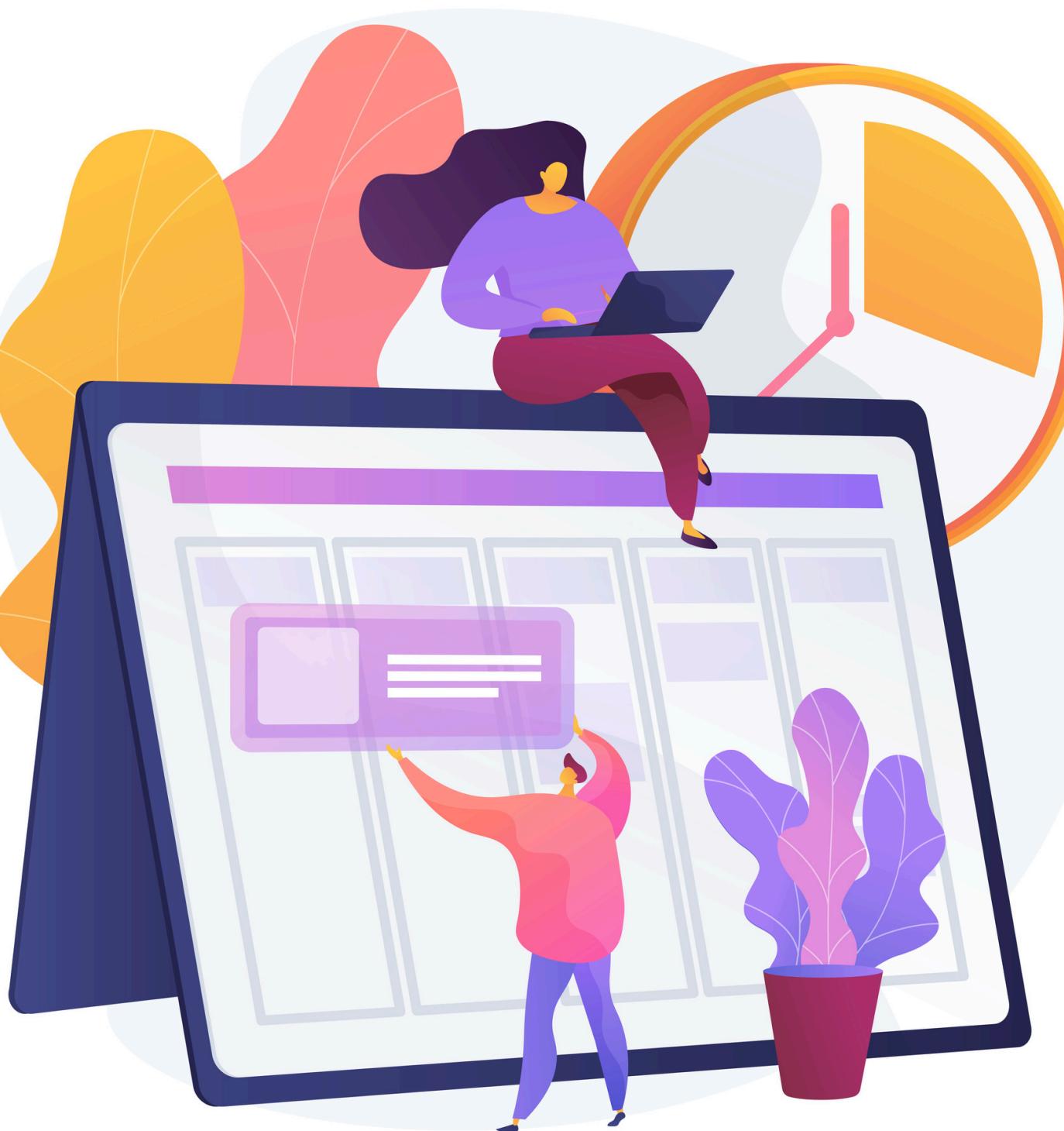


Soutenance Méthodologie 2 du 21/11/2025

Victor Leman

Application EventHub

Méthodologie



Plateforme de gestion d'événements

Acteurs principaux:

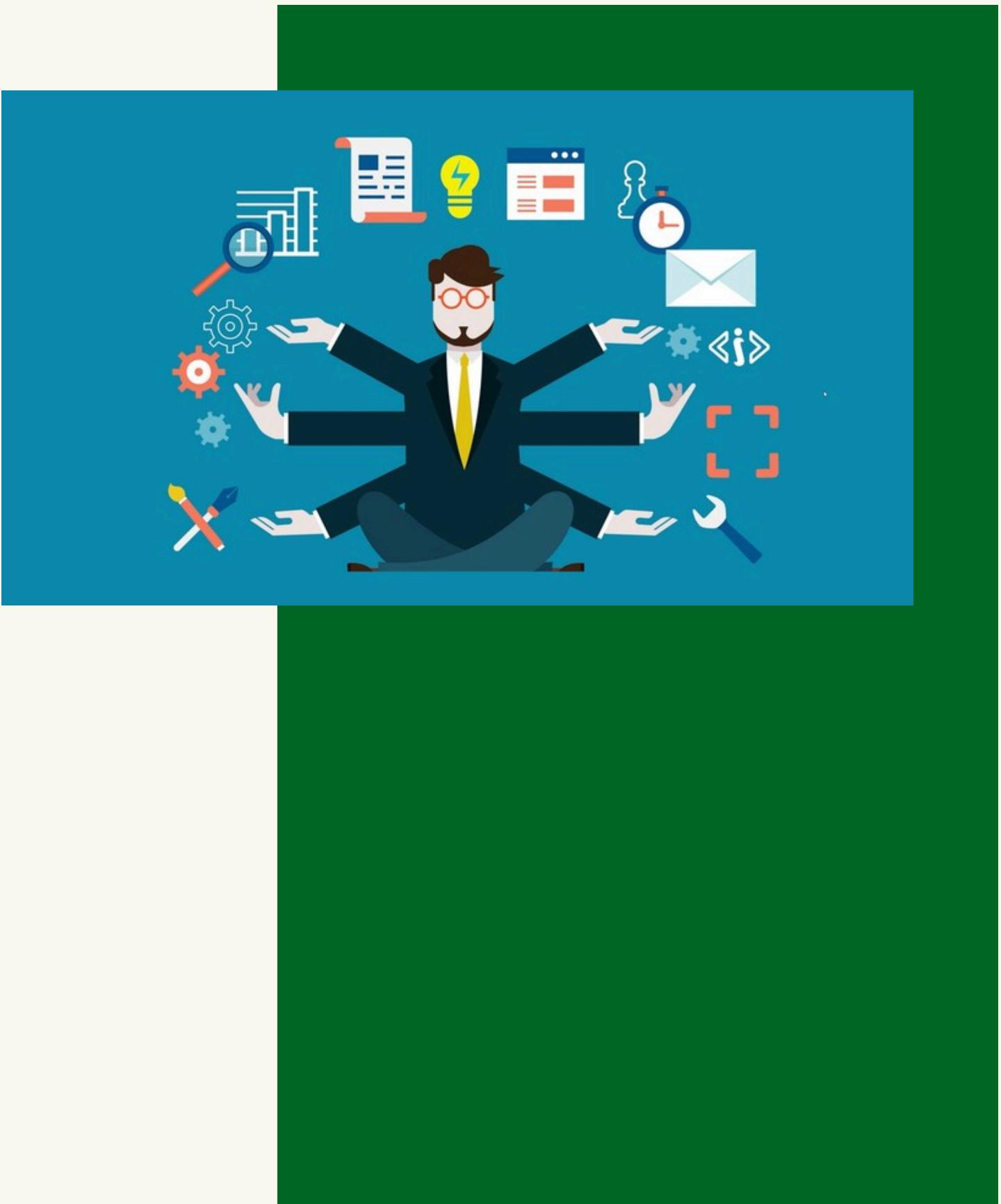
PARTICIPANTS

ORGANISATEURS

ADMINISTRATEURS

POURQUOI L'AGILITÉ ?

- ✓ Adaptation au changement
- ✓ Interactions entre les individus
- ✓ Collaboration avec le client



POURQUOI SCRUM ?

- ✓ Facilite la planification à court terme
- ✓ Retours clients réguliers
- ✓ Amélioration continue





KANBAN

Visualisation du flux de travail

Limitation du travail en cours (WIP)

Flexibilité



MANIFESTE AGILE

- Individus et interactions : Daily, collaboration PO/Dev
- Logiciel fonctionnel : Focus MVP, doc allégée
- Collaboration client : PO intégré, feedback continu
- Réponse au changement : Backlog priorisé, rétrospectives



COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- **Product Owner**
- **Scrum Master**
- **Dev Team (3) :**
 - **1 Développeur Full-Stack**
 - **1 Développeur Backend**
 - **1 Développeur Frontend**

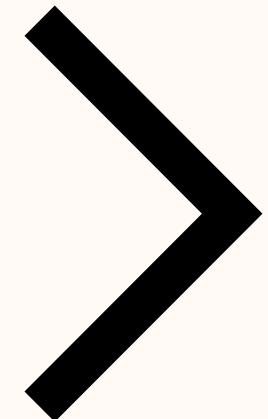
Présentation méthode MERISE

Structurer les données en passant par différents niveaux

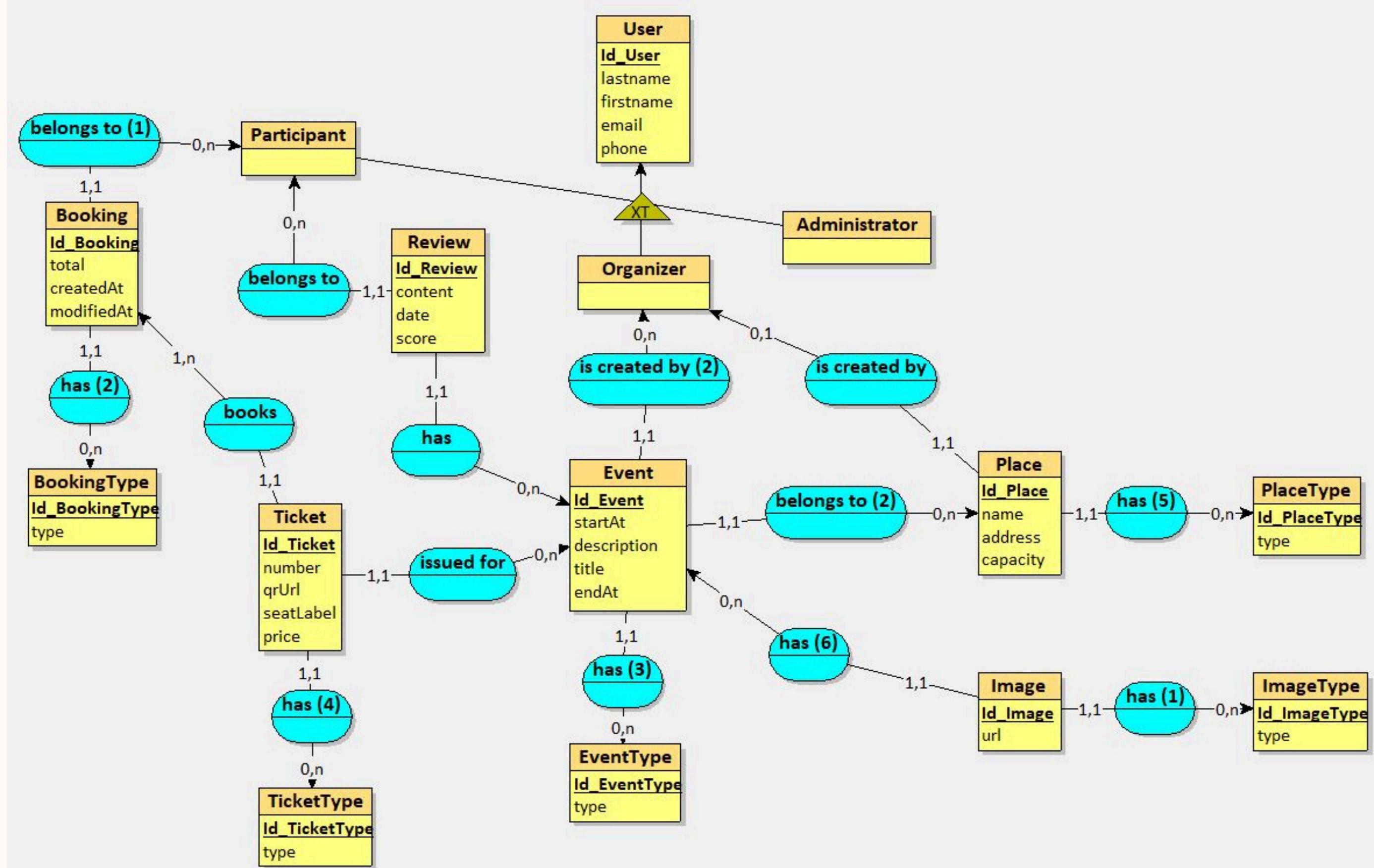
CONCEPTUEL

LOGIQUE

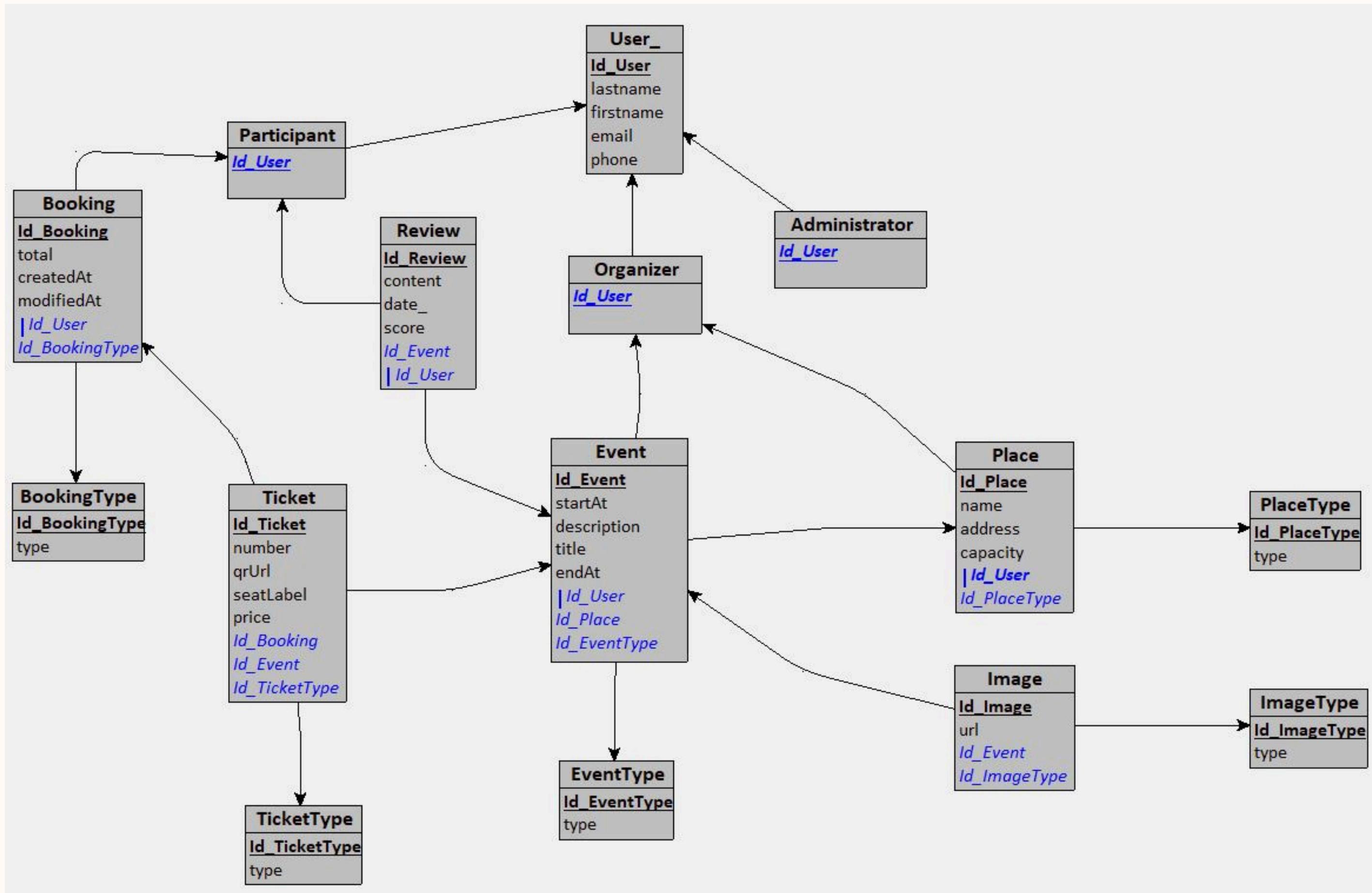
PHYSIQUE



MCD



MLD



MPD

```
ImageType = (Id_ImageType INT AUTO_INCREMENT, type VARCHAR(50));
BookingType = (Id_BookingType INT AUTO_INCREMENT, type VARCHAR(50));
EventType = (Id_EventType INT AUTO_INCREMENT, type VARCHAR(50));
TicketType = (Id_TicketType INT AUTO_INCREMENT, type VARCHAR(50));
PlaceType = (Id_PlaceType INT AUTO_INCREMENT, type VARCHAR(50));
User_ = (Id_User INT AUTO_INCREMENT, lastname VARCHAR(50), firstname VARCHAR(50), email VARCHAR(50), phone VARCHAR(50));
Organizer = (#Id_User);
Participant = (#Id_User);
Administrator = (#Id_User);
Booking = (Id_Booking INT AUTO_INCREMENT, total DECIMAL(15,2) , createdAt VARCHAR(50) , modifiedAt DATE, #(#Id_User), #Id_BookingType);
Place = (Id_Place INT AUTO_INCREMENT, name VARCHAR(50) , address VARCHAR(50) , capacity VARCHAR(50) , #(#Id_User), #Id_PlaceType);
Event = (Id_Event INT AUTO_INCREMENT, startAt DATE, description VARCHAR(50) , title INT AUTO_INCREMENT, endAt DATE, #(#Id_User), #Id_Place, #Id_EventType);
Ticket = (Id_Ticket INT AUTO_INCREMENT, number VARCHAR(50) , qrUrl VARCHAR(50) , seatLabel VARCHAR(50) , price DECIMAL(15,2) , #Id_Booking, #Id_Event, #Id_TicketType);
Image = (Id_Image INT AUTO_INCREMENT, url VARCHAR(50) , #Id_Event, #Id_ImageType);
Review = (Id_Review INT AUTO_INCREMENT, content VARCHAR(50) , date_ DATE, score INT, #Id_Event, #(#Id_User) );
```



FONCTIONNALITÉS INCLUSES

GESTION UTILISATEURS :

- ✓ INSCRIPTION/AUTHENTIFICATION (ORGANISATEUR)
- ✓ PROFIL BASIQUE

GESTION ÉVÉNEMENTS :

- ✓ CRÉATION ET PUBLICATION D'ÉVÉNEMENTS ET LIEUX
- ✓ SÉLECTION TYPE D'ÉVÉNEMENT ET LIEU

RECHERCHE ET RÉSERVATION :

- ✓ LISTE ET RECHERCHE D'ÉVÉNEMENTS
- ✓ CONSULTATION DÉTAILS
- ✓ RÉSERVATION AVEC SÉLECTION DE TICKETS
- ✓ GÉNÉRATION QR CODES

PAIEMENT :

- ✓ PAIEMENT EN MODE DÉMO (SIMULATION)
- ✓ EMAIL DE CONFIRMATION

ADMINISTRATION :

- ✓ TABLEAU DE BORD ORGANISATEUR



- ✗ **PAIEMENT PRODUCTION** : COMPLEXITÉ TECHNIQUE ÉLEVÉE, MODE DÉMO SUFFIT POUR MVP
- ✗ **NOTIFICATIONS COMPLÈTES** : INFRASTRUCTURE SUPPLÉMENTAIRE, EMAIL SIMPLE INCLUS
- ✗ **AVIS ET NOTATIONS** : FONCTIONNALITÉ D'ENRICHISSEMENT, NON ESSENTIELLE
- ✗ **ANALYTICS AVANCÉS** : STATISTIQUES BASIQUES SUFFISANTES

EXCLUSIONS VOLONTAIRES



MÉTRIQUES DE SUCCÈS

- ✓ 100% des User Stories Must Have terminées
- ✓ 0 bug critique
- ✓ Tests passants > 60% couverture

HORIZON TEMPOREL



MVP Alpha : 2 sprints (4 semaines)

- Sprint 1 : Authentification + Création événements
- Sprint 2 : Réservations + Paiement démo

MVP Beta : 2 sprints supplémentaires (4 semaines)

- Sprint 3 : Dashboard + Recherche
- Sprint 4 : Tests + Optimisations

Technique d'Estimation - Planning Poker

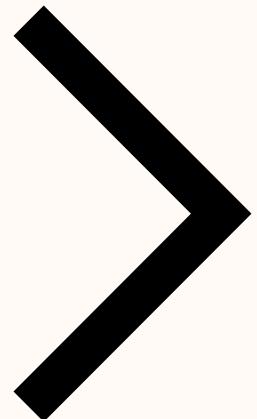
Estimation collaborative en Story Points

PROCESSUS :

1. PO présente User Story

3. Vote simultané (FIBONACCI)

5. Consensus sur points



Sprint Planning

1. SPRINT GOAL DU PREMIER SPRINT

Objectif : Mettre en place les fondations

Livrables :

- Authentification organisateur
- Création et consultation d'événements
- Base de données opérationnelle

2. CAPACITÉ DE L'ÉQUIPE (VÉLOCITÉ ESTIMÉE)

Vélocité estimée Sprint 1 : **20-25** Story Points

Équipe : 3 développeurs + 1 PO

3. SPRINT BACKLOG

Sélection adaptée à la vitesse :

User Stories (21 points) :

- Inscription utilisateur (5 pts)
- Connexion utilisateur (3 pts)
- Création d'événement (8 pts)
- Liste des événements (5 pts)

Tâches techniques :

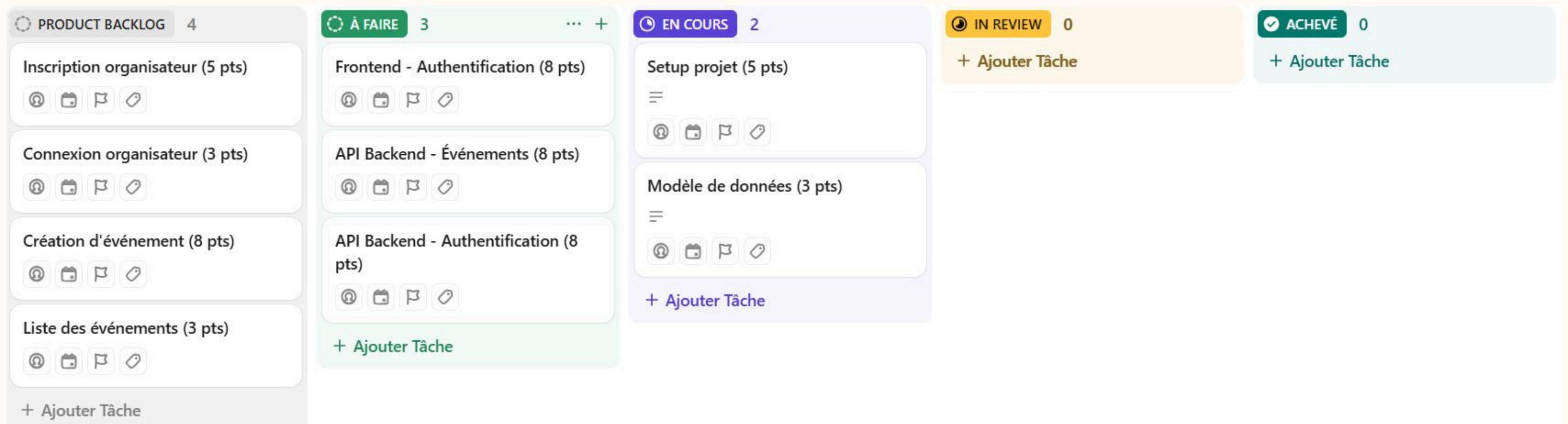
- Setup projet
- Modèle de données
- API Backend Auth
- API Backend Events
- Frontend Auth

Risque 1 : Complexité JWT et gestion de session
→ Documentation

Risque 2 : Validation des dates d'événements
→ Tests de validation

Risque 3 : Gestion des permissions (organisateur vs participant)
→ Middleware de contrôle d'accès robuste

VISUALISATION DU TABLEAU KANBAN



Roadmap

Durée totale : 4 sprints / 2 mois (8 semaines)

Sprint 1 : Mettre en place les fondations

→ Auth organisateur + Création/consultation événements

Sprint 2 : Finaliser le cycle de réservation

→ Réservations + QR codes + Paiement démo

Sprint 3 : Enrichir l'expérience utilisateur

→ Dashboard organisateur + Recherche

Sprint 4 : Stabiliser et optimiser

→ Tests complets + Optimisations + Corrections bugs

Cérémonies Scrum

Sprint Planning (2h) :

- Début de chaque sprint
- Sélection User Stories du backlog
- Estimation et planification des tâches

Daily Standup (15 min) :

- Chaque matin
- État d'avancement, blocages, plan du jour
- Mise à jour tableau Kanban

Sprint Review (1h) :

- Fin de chaque sprint
- Démonstration des fonctionnalités livrées
- Retours clients

Sprint Rétrospective (1h) :

- Fin de chaque sprint
- Amélioration continue (ce qui va bien, moins bien, actions)
- Ajustement processus pour sprint suivant

Création de jeux de données



MERCI POUR VOTRE ATTENTION!