

# 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 pas différents niveaux

CONCEPTUEL

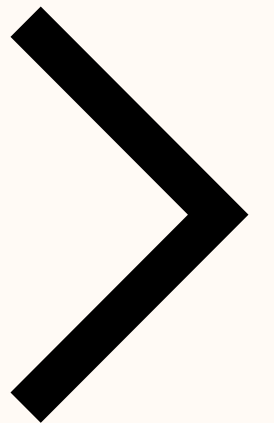
---

LOGIQUE

---

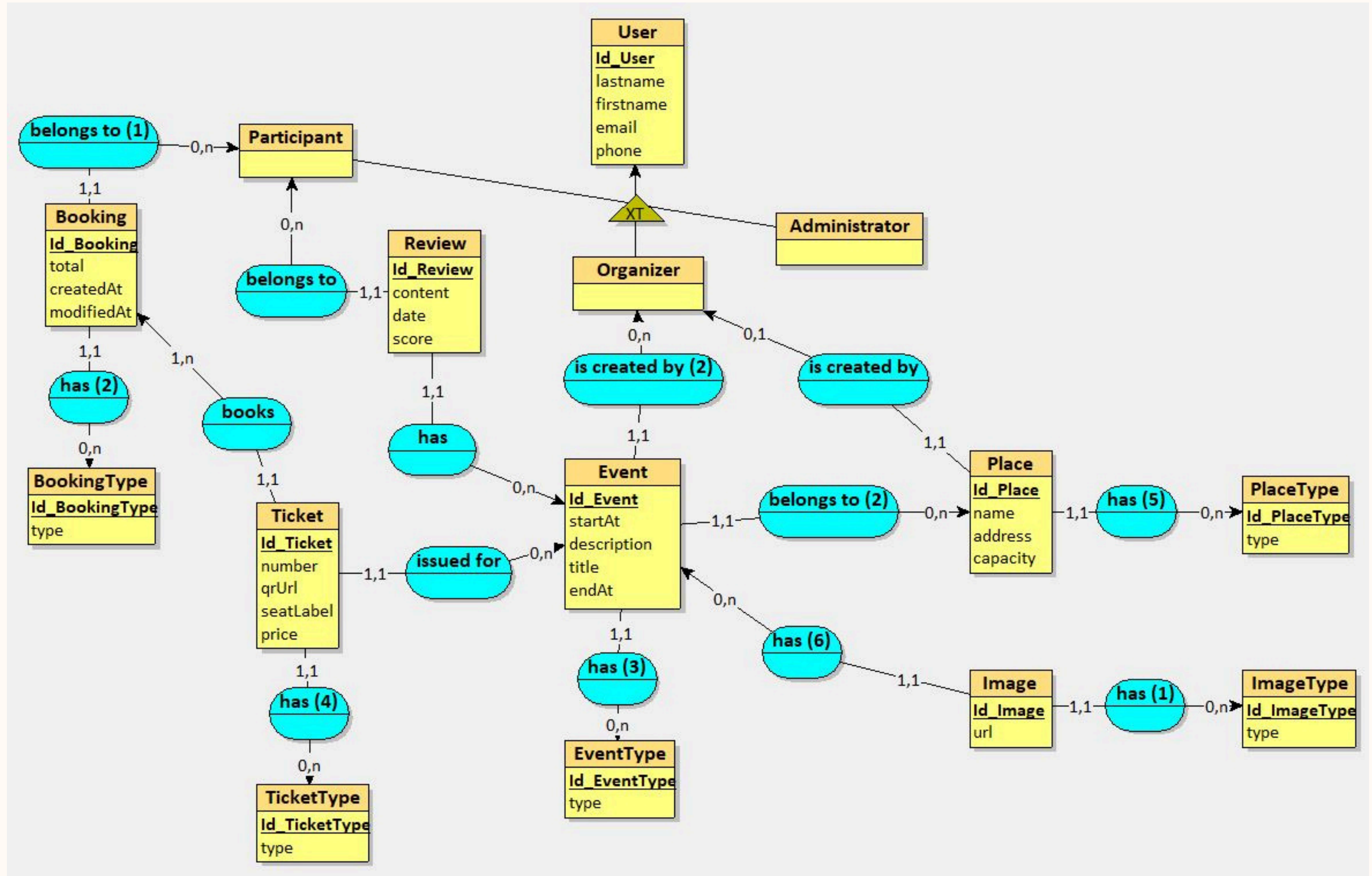
PHYSIQUE

---

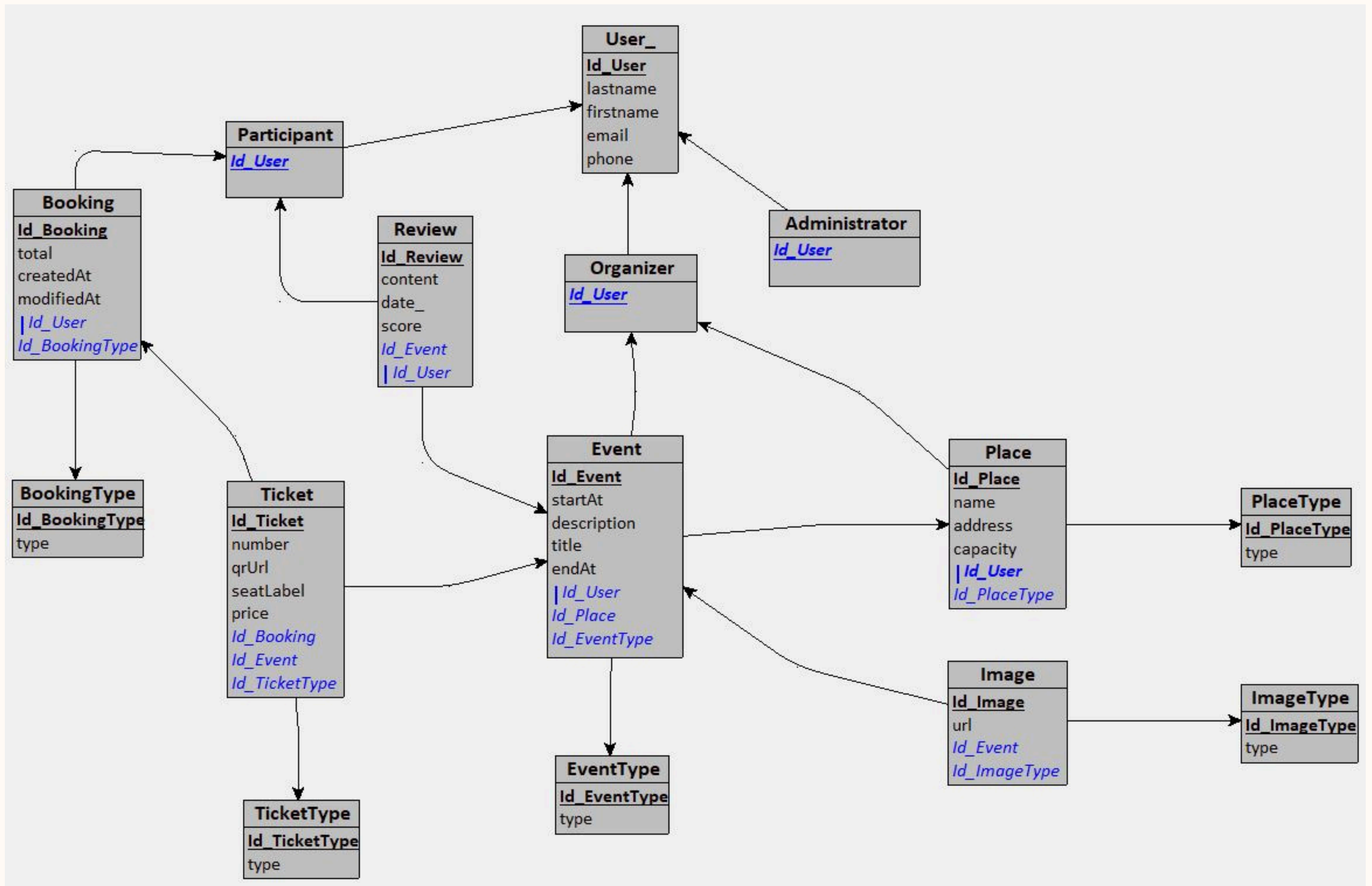




# MCD



# 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**



## MÉTRIKUES 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

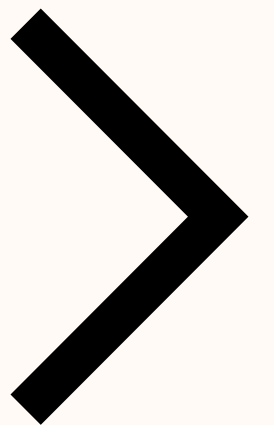
---

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 vélocité :

#### **User Stories (21 points) :**

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

#### **Tâches techniques :**

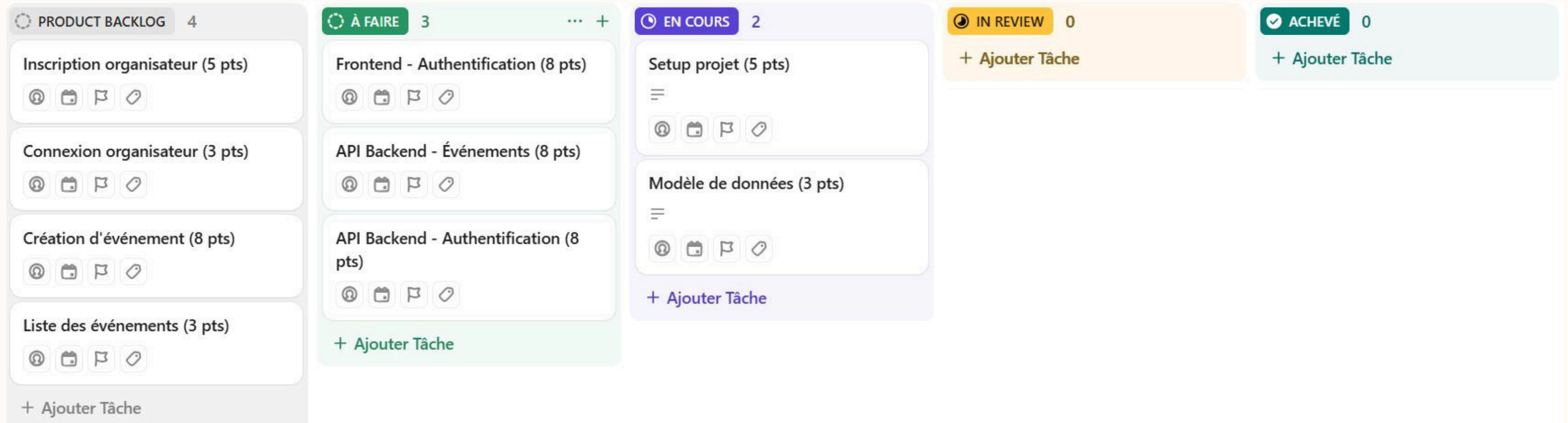
- Setup projet
- Modèle de données
- API Backend Auth
- API Backend Events
- Frontend Auth

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!**