|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gain de temps L’achat d’un ticket à distance permet dans un premier lieu de gagner du temps. Le spectateur n’est plus obligé de se déplacer et de faire la queue durant une demi-journée. Grâce à internet, il est tout à fait possible de faire l’achat en étant dans son bureau, sur son lit ou dans un parc. Il suffit d’avoir son ordinateur ou son Smartphone à portée de main. Cette pratique est plus commode et présente une facilité d’utilisation.  En tant qu’organisateur, adopter votre billetterie en ligne est avantageux pour votre affaire. Cela facilite le contrôle et réduit considérablement les faux billets. Vous pouvez avoir toutes les données à votre disposition. Vous garantissez leur sécurité et vous assurez un meilleur suivi de l’évolution de votre vente   * Inscription assez simple par numéro de téléphone comportant seulement trois volets (Nom d’utilisateur - numéro de téléphone – Code OPT) * Les tickets sont gardés sur le compte de l’utilisateur et en cache sur l’application mobile lui évitant ainsi de perdre son ticket. * Possibilité de choisir sa place (fauteuil) dans des évènements à salle fermée. * Payement facile et sécurisé via Orange Money (en utilisant les API Orange) |  | Molytick **Description :** Molytick est une application d’achat de tickets en ligne. Le but de cette application est de permettre aux utilisateurs d’acheter plus facilement des places pour tout type d’évènements et de manière sécurisée. La plateforme sera disponible en version web et mobile (Android et IOS) et est avantageux pour les deux parties, organisateurs comme spectateurs (ou invités). Elle offrira non seulement la possibilité de payer par carte VISA mais également de payer par ORANGE MONEY. |  |  | | |
|  | C:\Users\souleymane.sidibe\Documents\M.png | | |  | **POUR LES**  **ORGANISATEURS** | |
| **FONCTIONNALITES**   * Les tickets sont générés sous forme de code QR reposant sur un schéma aléatoire de chiffres et de lettres (quasiment infalsifiable). * Meilleure gestion des entrées grâce à une application de scanne de code QR prévue à cet effet qui utilise un API spécifique pour chaque évènement. * Notification PUSH (vos clients utilisant l’application mobile recevrons une notification à l’approche de vos événements). * Plus de perte d’argent grâce à un Dashboard permettant à l’organisateur principal de suivre en temps réel le nombre d’achat enregistré par son évènement.   **POUR LES**  **LES SPECTATEURS (OU INVITES)** | | | | |
|  | |

**Les différents utilisateurs**

**du projet**

La plateforme pourra être utilisé par tout type de personnes possédant un ordinateur ou un smartphone.

Maquette de l’application mobile

<https://xd.adobe.com/view/6f804167-2f10-43b9-bb37-75212241ffc0-3ad3/>