

# Cahier de charges-Projet Fil rouge

---



Éventura Ticket

Conception et développement d'une plateforme novatrice dédiée à la gestion et à la réservation des places d'événements

---

**Réalisé par :**

**HACHAMI MOHAMED**

**Encadré par :**

**RAIHANI ILIASS**

Année universitaire 2023-2024

# TABLE DES MATIERES

TABLE DE FIGURES :	3
1- INTRODUCTION :	4
2- PROBLÉMATIQUE :	4
3- OBJECTIFS :	5
4- ÉQUIPE DE TRAVAIL :	5
5- RÉPARTITION DES TÂCHES :	6
5-1- Diagramme de GANTT :	6
6- Modélisation :	7
6-1 Diagramme de cas d'utilisation :	7
7- CONCLUSION :	16

## TABLE DE FIGURES :

Figure 1 : Les différentes tâches de projet	6
---	---



# **1- INTRODUCTION :**

Dans un monde où les événements sont au cœur des interactions sociales, culturelles et professionnelles, la manière dont ils sont gérés et accessibles joue un rôle crucial. Le projet "Eventura" se positionne avec audace pour relever ce défi en développant une plateforme innovante dédiée à la gestion et à la réservation des places pour une variété d'événements. Cette plateforme vise à redéfinir l'expérience événementielle, en offrant tant aux utilisateurs finaux qu'aux organisateurs et administrateurs une solution complète et intuitive.

Dans ce contexte, ce rapport de cahier des charges expose les fondements et les objectifs de la plateforme "Eventura". Nous nous pencherons sur les défis rencontrés dans la gestion et la réservation des événements, ainsi que sur les opportunités offertes par une solution technologique innovante. À travers une analyse approfondie des besoins des différentes parties prenantes, nous identifierons les fonctionnalités clés nécessaires pour répondre efficacement aux attentes du marché.

Ce rapport servira donc de feuille de route stratégique pour le développement de la plateforme "Eventura". En définissant les enjeux, les objectifs et les exigences fonctionnelles, nous jetterons les bases d'une solution qui révolutionnera la manière dont les événements sont découverts, organisés et vécus.

## **2- PROBLEMATIQUE :**

Dans un paysage événementiel en constante évolution, caractérisé par une diversité d'offres et de demandes, la question de la gestion efficace et de la réservation simplifiée des événements émerge comme un défi majeur à relever. Les utilisateurs recherchent des plateformes conviviales et complètes pour découvrir et participer à des événements, tandis que les organisateurs aspirent à des outils puissants pour promouvoir et gérer leurs manifestations. Dans ce contexte, comment concevoir et développer une plateforme qui non seulement répond aux besoins variés des utilisateurs, des organisateurs et des administrateurs, mais qui élève également l'expérience événementielle à un niveau supérieur ?

### **3- OBJECTIFS :**

Le site a pour but de présenter les différentes activités de l'école et réaliser les tâches suivantes :

L'objectif principal de la plateforme est de fournir une expérience utilisateur optimale pour tous les acteurs impliqués dans la gestion et la participation aux événements. Les trois principaux panels - Utilisateur, Organisateur et Administrateur - ont des objectifs spécifiques qui contribuent à atteindre cet objectif global :

- **Reserator panel :**

- ☐ Permettre une inscription facile et sécurisée sur la plateforme en fournissant des informations de base telles que le nom, l'adresse e-mail et un mot de passe.
- ☐ Offrir une expérience de connexion fluide en permettant aux utilisateurs de se connecter à leur compte avec leurs identifiants.
- ☐ Assurer la sécurité des comptes en permettant aux utilisateurs de réinitialiser leur mot de passe en cas d'oubli.
- ☐ Faciliter la découverte et la réservation d'événements en offrant une navigation intuitive à travers une liste d'événements avec pagination, des filtres par catégorie et des fonctionnalités de recherche par titre.
- ☐ Fournir des informations détaillées sur les événements, y compris leur description, leur date, leur lieu et le nombre de places disponibles.
- ☐ Permettre aux utilisateurs de réserver des places pour les événements désirés et de générer des tickets une fois la réservation confirmée.
- ☐ Réservateur peut faire un paiement en ligne sur la plateforme

- **Organisator panel :**

- ☐ Offrir la possibilité de créer et de gérer des événements en spécifiant des détails tels que le titre, la description, la date, le lieu, la catégorie et le nombre de places disponibles.
- ☐ Accéder à des statistiques détaillées sur les réservations de leurs événements pour mieux comprendre la demande et optimiser la gestion.
- ☐ Permettre le choix entre une acceptation automatique des réservations ou une validation manuelle, offrant ainsi une flexibilité dans le processus de gestion des événements.

- **Admin panel :**

- ☐ Assurer la gestion efficace des utilisateurs en gérant les autorisations d'accès et en maintenant la sécurité de la plateforme.
- ☐ Gérer les catégories d'événements en ajoutant, modifiant ou supprimant des catégories pour garantir une classification appropriée des événements.
- ☐ Valider les événements créés par les organisateurs avant leur publication sur la plateforme afin de maintenir des standards de qualité élevés.
- ☐ Accéder à des statistiques globales pour suivre la performance de la plateforme et prendre des décisions stratégiques basées sur des données précises.

## **4- EQUIPE DE TRAVAIL :**

<b><u>Nom et Prénom</u></b>	<b><u>Rôles</u></b>
<b>HACHAMI MOHAMMED</b>	<u>Développeur Full Stack</u>

## **5- REPARTITION DES TACHES :**

Name	Assignee	Due date	Priority	Status	Comments	⊕
● Collecte des informations	MH	Feb 26	🚩	● TO DO	Q	...
● Conception et modelisation	MH	Mar 29	🚩	● TO DO	Q	...
● Mock Up	MH	Apr 3	🚩	● TO DO	Q	...
● Realisation Admin Panel	MH	Apr 20	🚩	● TO DO	Q	...
● Realisation Organizer Panel	MH	Apr 20	🚩	● TO DO	Q	...
● Realisation Reservator	MH	Apr 15	🚩	● TO DO	Q	...
+ Add Task						

**Figure 1 : Les différentes tâches de projet**

## 6- Modélisation :

### 6-1- Diagramme de cas d'utilisation :

Représente un ensemble de séquence d'action qui sont réalisées par le système et qui produisent un résultat observable intéressant pour un acteur particulier. Pour illustrer les cas d'utilisation de mon système je vous présente les différents acteurs qui interviennent dans notre site (administrateur et visiteur).

- **Administrateur :**

**Figure 4 : Diagramme de cas d'utilisation**

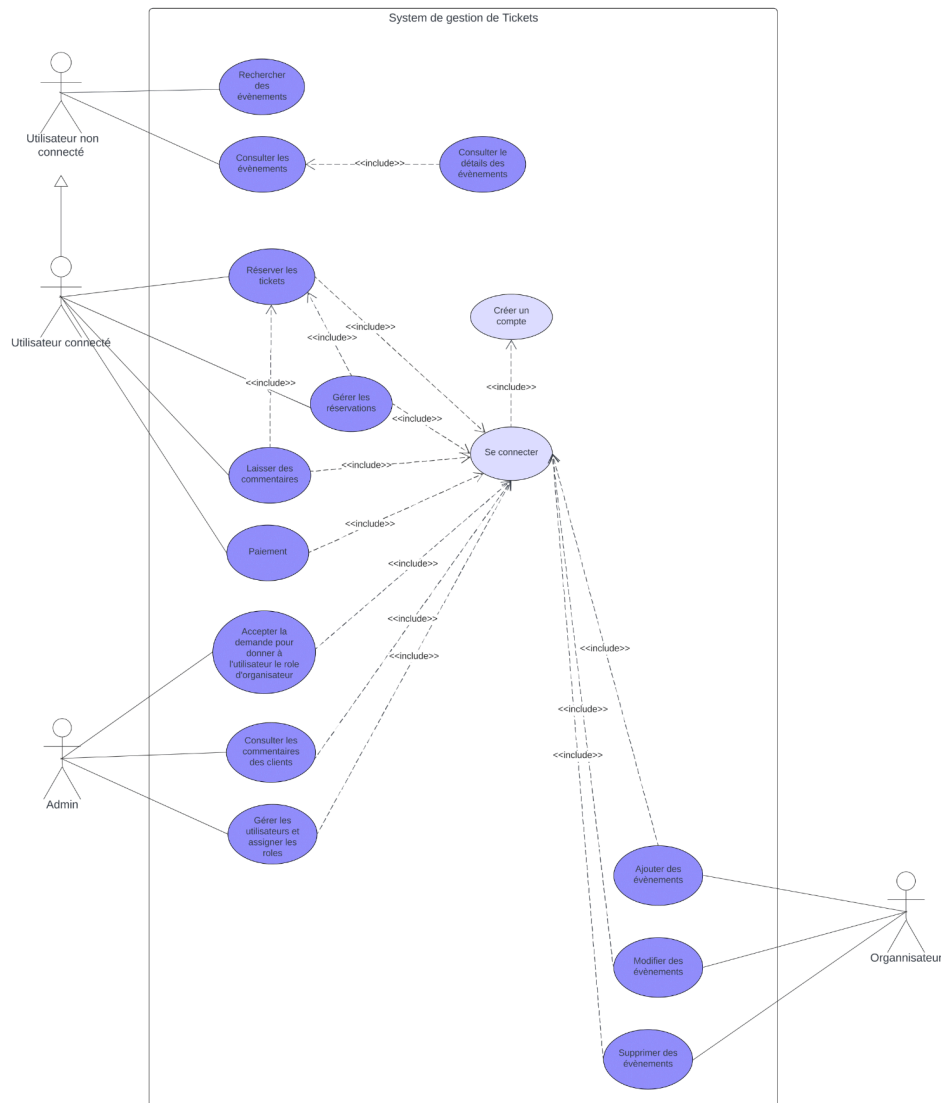


Diagramme de cas d'utilisation

## **7- CONCLUSION :**

En conclusion, ce cahier des charges établit les fondations essentielles pour le développement de la plateforme de gestion et de réservation d'événements pour la société "Eventura". En articulant les besoins, les objectifs et les spécifications fonctionnelles pour les utilisateurs, les organisateurs et les administrateurs, nous avons tracé un chemin clair vers la création d'une solution innovante et convaincante.

À travers l'analyse approfondie des attentes du marché et des défis rencontrés dans la gestion des événements, nous avons identifié des fonctionnalités clés qui garantiront une expérience utilisateur optimale. De l'inscription facile et sécurisée pour les utilisateurs à la gestion avancée des événements pour les organisateurs, en passant par la supervision efficace de la plateforme pour les administrateurs, chaque aspect a été soigneusement examiné et détaillé.

Ce cahier des charges fournit donc une feuille de route précieuse pour l'équipe de développement chargée de concrétiser la vision de "Eventura". En suivant ces directives, nous sommes confiants dans notre capacité à créer une plateforme qui répondra aux besoins variés des utilisateurs tout en offrant une expérience événementielle sans pareille.

En somme, la plateforme "Eventura" aspire à transformer la manière dont les événements sont découverts, organisés et vécus. Avec un engagement envers l'innovation, la qualité et l'expérience utilisateur, nous sommes convaincus que cette solution deviendra rapidement un acteur majeur sur le marché des événements, apportant valeur et satisfaction à toutes les parties prenantes impliquées.



- YOUCODE-

- SAFI-

-2023-2024-