

مشروع منصة FUNPASS

علي معمرى

١٥ رجب ١٤٤٥

المقدمة

يتضمن المشروع تطوير منصة التذاكر عبر الإنترنت التي تهدف إلى تبسيط عملية شراء وبيع التذاكر. والغرض من ذلك هو تزويد المستخدمين بمنصة مريحة وسهلة الاستخدام لاكتشاف وشراء وإدارة التذاكر لمختلف الأحداث مثل الحفلات الموسيقية والألعاب الرياضية والعروض المسرحية والمزيد. الهدف الأساسي هو إنشاء بيئة آمنة وفعالة وجذابة عبر الإنترنت تربط بين منظمي الأحداث وبائعي التذاكر والمشتريين. ومن خلال القيام بذلك، يسعى المشروع إلى تعزيز التجربة الشاملة للتخطيط والترويج وحضور الأحداث، وتلبية احتياجات مجموعة متنوعة من المستخدمين الذين يبحثون عن خدمات التذاكر التي يمكن الوصول إليها والموثوقة.

الفهرس

المقدمة	١
قائمة الاشكال	ج
١-٠ نظرة عامة على المشروع وأهدافه:	١
١-٠-١ الغرض من الموقع:	١
١-٠-٢ الأهداف والغايات:	١
٢-٠ أبحاث السوق:	٣
٢-٠-٢ تحليل سوق التذاكر في المملكة العربية السعودية:	٣
٣-٠ جمع المتطلبات:	٥
٣-٠-٣ المتطلبات الوظيفية:	٥
٣-٠-٣-٢ متطلبات غير وظيفية:	٧
٣-٠-٣-٣ حالات الاستخدام وقصص المستخدم:	٨

قائمة الاشكال

أشكال	صفحة
١. مخطط حالات الاستخدام	٨
٢. ادارة التذكرة	٩
٣. عرض المعاملات	١٠
٤. إضافة حساب لاستقبال الأموال	١١
٥. استعراض الفعاليات وشراء التذاكر	١٢
٦. استعراض المعاملات	١٣
٧. إدارة معلومات الملف الشخصي	١٤
٨. ادارة الأحداث	١٥
٩. إدارة معالجة الدفع	١٦
١٠. إدارة التحقق من التذاكر	١٧
١١. إدارة إرسال الإشعارات	١٨

١-٠ نظرة عامة على المشروع وأهدافه:

١-١-٠ الغرض من الموقع:

الغرض من الموقع هو إنشاء منصة إلكترونية شاملة وسهلة الاستخدام لبيع وشراء التذاكر داخل المملكة العربية السعودية. يهدف الموقع إلى تسهيل عملية تبادل التذاكر لمختلف الفعاليات بشكل سلس وآمن، مثل الحفلات الموسيقية والمباريات الرياضية والفعاليات الثقافية والمؤتمرات.

٢-١-٠ الأهداف والغايات:

• منصة سهلة الاستخدام: إنشاء واجهة بديهية وسهلة الاستخدام تتيح للمستخدمين من جميع المستويات التقنية التنقل بسهولة في موقع الويب واستخدامه.

• المعاملات الآمنة: ضمان أمان المعاملات المالية من خلال تنفيذ بروتوكولات تشفير قوية

• التعريب: تخصيص موقع الويب لتلبية احتياجات السوق المحلية في المملكة العربية السعودية، بما في ذلك دعم اللغة العربية، والالتزام بتنسيقات التاريخ والوقت المحلية، ومراعاة الفروق الثقافية الدقيقة

• معلومات شاملة عن الحدث: معلومات تفصيلية حول كل حدث، بما في ذلك تفاصيل المكان وتواريخ الحدث وأسعار التذاكر ومخططات المقاعد، لتمكين المستخدمين من اتخاذ قرارات مستنيرة

• الاستجابة عبر الهاتف المحمول: ضمان استجابة الموقع عبر الأجهزة المختلفة، مع التركيز بشكل خاص على الأجهزة المحمولة، حيث يتم استخدامها بشكل شائع في المعاملات عبر الإنترنت في المملكة العربية السعودية.

• قابلية التوسع: صمم بنية موقع الويب لتكون قابلة للتطوير، مما يسمح بالتوسع المستقبلي واستيعاب قاعدة مستخدمين متنامية وزيادة الطلب على الأحداث

• أمن البيانات والخصوصية: إعطاء الأولوية لأمان وخصوصية بيانات المستخدم، وتنفيذ تدابير لحماية المعلومات الشخصية والمالية، والامتثال لقوانين حماية البيانات ذات الصلة

ومن خلال تحقيق هذه الأهداف والغايات، يهدف موقع التذاكر إلى أن يصبح منصة مناسبة للأفراد في المملكة العربية السعودية الذين يبحثون عن تجربة سلسة وجديرة بالثقة في شراء وبيع تذاكر الأحداث

٢-٠ أبحاث السوق:

١-٢-٠ تحليل سوق التذاكر في المملكة العربية السعودية:

٠١-٢-٠: المعلومات السكانية

• العمر: ما بين 18 الى 70 سنة بالتقريب

• الجنس : يشمل كلا الجنسين

• الدخل: الطبقة المتوسطة الى الاغنى

• التعليم : فوق الامية

• الموقع الجغرافي : المملكة العربية السعودية

• الحالة الاجتماعية : كل الفئات

• الدين والثقافة : الأغلبية للإسلام

• اللغة : 1 العربية , 2 الإنجليزية

• الجنسية: السعودية

٠٢-١-٢-٠. تحليل سوق الترفيه والتسليه في المملكة العربية السعودية

• يتوقع أن يصل حجم سوق الترفيه والتسليه في المملكة العربية السعودية إلى 31.2 مليار دولار

أمريكي في عام 2023 ويتوقع أن يزيد إلى 80.3 مليار دولار أمريكي بحلول عام 2028.

• تأثرت الصناعة بجائحة كورونا مع تعطل الأحداث الرياضية والترفيهية الكبرى، ولكن المجموعة

الطموحة من الأحداث والترفيه في المملكة تتوقع أن تتعافى.

• تم إصدار مرسوم ملكي في عام 2016 لتعزيز وتنويع فرص الترفيه، وتأثير هيئات مثل الهيئة

العامة للترفيه يساهم في تحقيق هذه الأهداف.

• صناعة الترفيه تشهد نمواً سريعاً، وتشمل دور السينما والفعاليات الرياضية والترفيهية مع خطط

لإنشاء 350 دار سينما و2500 شاشة بحلول عام 2030.

• الهدف هو زيادة إنفاق الأسر على الترفيه من 3٪ من الناتج المحلي الإجمالي في 2018-19 إلى 6٪ في عام 2030.

• إعطاء تراخيص للشركات الدولية للمساهمة في تطوير صناعة الترفيه المحلية، وقد وقعت شركات كبرى على اتفاقيات لتشغيل دور السينما ومناطق الترفيه.

• يتوقع أن يسهم قطاع السينما في رفع القيمة الاقتصادية للمملكة وتوفير فرص عمل.

• هناك تركيز على تنويع الفعاليات الترفيهية لتلبية احتياجات شريحة واسعة من السكان وجذب الشركات الفنية والترفيهية الدولية.

٠-٢-١-٣. تحليل المنافس :

Platinumlist:

نقاط القوة:

• واجهة مستخدم مستقرة وسهلة الاستخدام.

• مجموعة واسعة من الفعاليات والفعاليات المختلفة.

• نظام دفع آمن وموثوق به.

نقاط الضعف:

• قد يكون لديهم قدر محدود من الفعاليات في بعض المناطق.

• قد تكون التكلفة أعلى بعض الشيء بالمقارنة مع منافسين آخرين.

EasyTicket:

نقاط القوة:

• توفير خدمة سريعة وسهلة لشراء التذاكر.

• قد يكون لديهم شراكات قوية مع الفعاليات والمنظمين.

• أسعار تنافسية.

نقاط الضعف:

- قد يكون لديهم تنوع أقل في الفعاليات مقارنةً ببعض المنافسين.
- قد تكون واجهة المستخدم أقل جاذبية بالمقارنة مع بعض الخدمات الأخرى.

Grintahub:

نقاط القوة:

- ربط مباشر مع المنظمين والفعاليات.
- إمكانية تخصيص الفعاليات وفقاً لاحتياجات العملاء.
- قد يقدمون خدمات إضافية للمنظمين.

نقاط الضعف:

- قد يكون حجم الفعاليات المتاحة أقل مما هو متاح في بعض المنصات الكبيرة الأخرى.
- قد تكون التكنولوجيا الخلفية أقل تطوراً.

GoldenTicket:

نقاط القوة:

- قد يكون لديهم نموذج تسويق قوي وشراكات استراتيجية.
- مرونة في خيارات الدفع والتوزيع.

نقاط الضعف:

- قد يكون لديهم تحديات في تلبية متطلبات تنظيم الفعاليات الكبيرة.
- قد يحتاجون إلى تحسين تجربة المستخدم في بعض الحالات.

٣-٠ جمع المتطلبات:

١-٣-٠ المتطلبات الوظيفية:

١-٣-٠-١ تسجيل المستخدم والمصادقة:

- يجب أن يكون المستخدمون قادرين على إنشاء حسابات وتسجيل الدخول بشكل آمن.
- يجب أن تكون وظيفة إعادة تعيين كلمة المرور متاحة.

٠-٣-١-٢. تصفح الأحداث:

• يجب أن يكون المستخدمون قادرين على تصفح قائمة شاملة من الأحداث.

• خيارات البحث والتصنيف للأحداث بناءً على التاريخ والموقع والفئة.

٠-٣-١-٣. شراء تذكرة:

• يجب أن يكون المستخدمون قادرين على تحديد الأحداث وشراء التذاكر بشكل آمن.

• يجب دعم أنواع وأسعار التذاكر المختلفة.

• التكامل مع بوابات الدفع للمعاملات الآمنة.

٠-٣-١-٤. إدارة الطلب:

• يجب أن يكون لدى المستخدمين إمكانية الوصول إلى سجل الطلبات لعرض عمليات الشراء السابقة.

• يجب أن يقوم النظام بإنشاء وعرض التذاكر الإلكترونية بعد عملية الشراء الناجحة.

٠-٣-١-٥. إنشاء الحدث (للمنظمين):

• يجب أن يكون منظمو الأحداث قادرين على إنشاء قوائم الأحداث وإدارتها.

• تحديد تفاصيل الحدث، بما في ذلك التاريخ والمكان وأنواع التذاكر.

٠-٣-١-٦. بيع التذاكر (للبائعين):

• يجب أن يكون بائعو التذاكر قادرين على إدراج التذاكر المتاحة.

• تحديد الأسعار والكمية وتواريخ انتهاء الصلاحية لقوائم التذاكر.

٠-٣-١-٧. ملفات تعريف المستخدم:

• يجب أن يكون لدى المستخدمين ملفات تعريف لإدارة المعلومات الشخصية والتفضيلات.

• عرض وتحرير تفاصيل الحساب.

٠-٣-٢ متطلبات غير وظيفية:

٠-٣-٢-١ . قابلية التوسع:

• يجب أن يتسع النظام للتعامل مع عدد محدد من المستخدمين المتزامنين، مما يضمن الأداء خلال أوقات الذروة.

٠-٣-٢-٢ . حماية:

• تأمين نقل البيانات وتخزينها، (HTTPS) التشفير).

• الحماية ضد التهديدات الأمنية الشائعة على الويب (حقن، SQL والبرمجة النصية عبر المواقع).

٠-٣-٢-٣ . مصداقية:

•

• يجب أن يتمتع النظام بمستوى عالٍ من التوفر، مع الحد الأدنى من فترات التوقف عن العمل للصيانة.

٠-٣-٢-٤ . أداء:

• يجب تحميل الصفحات خلال إطار زمني محدد، مما يضمن تجربة مستخدم سلسة.

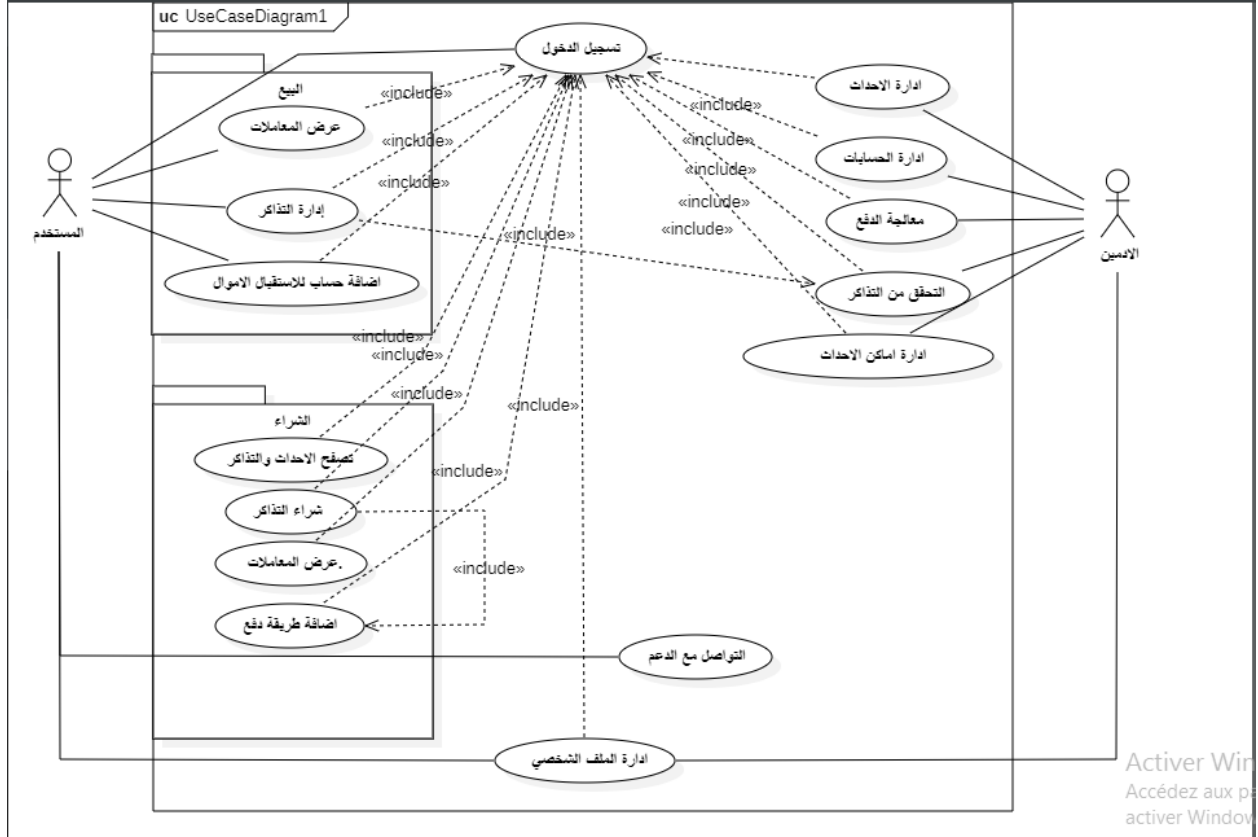
• يجب أن يتعامل النظام مع عدد محدد من المعاملات في الدقيقة.

٠-٣-٢-٥ . التوافق:

• التوافق مع متصفحات الويب والأجهزة المختلفة، مما يضمن تجربة متسقة.

٣-٣-٠ حالات الاستخدام وقصص المستخدم:

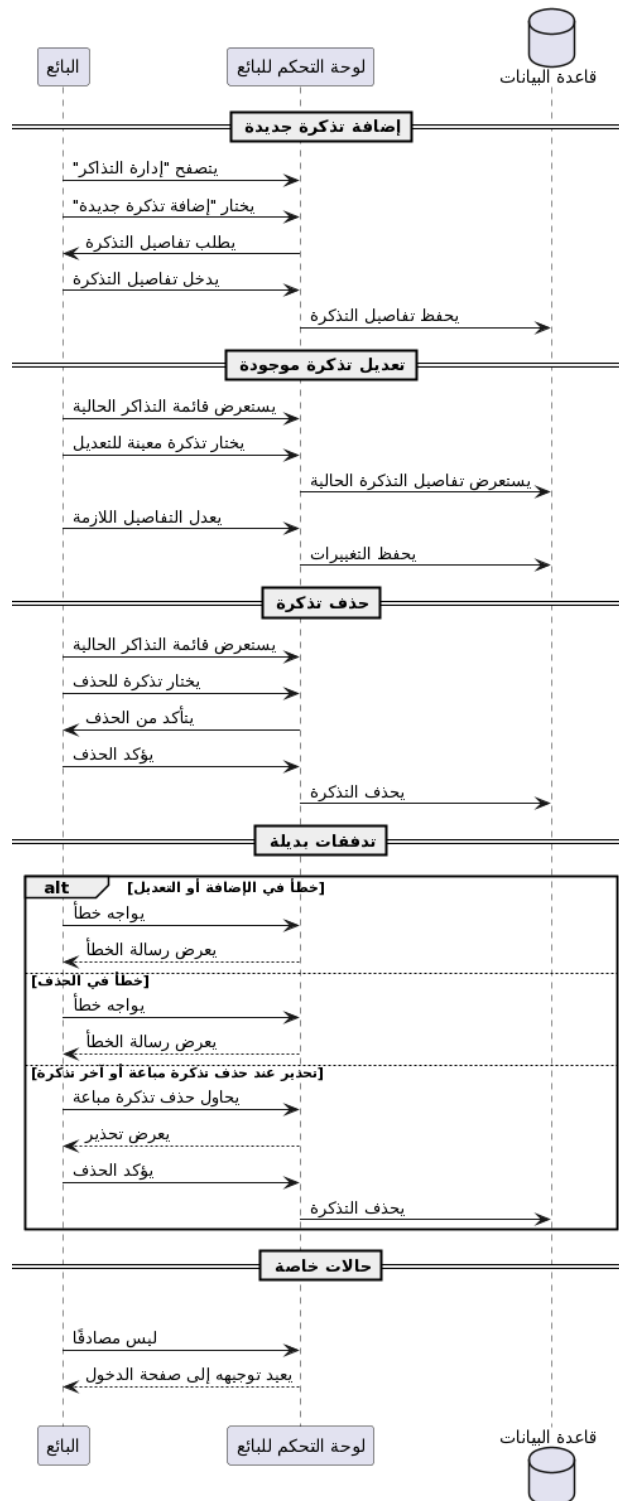
٠.١-٣-٣-٠ مخطط حالات الاستخدام:



شكل ٠.١ مخطط حالات الاستخدام

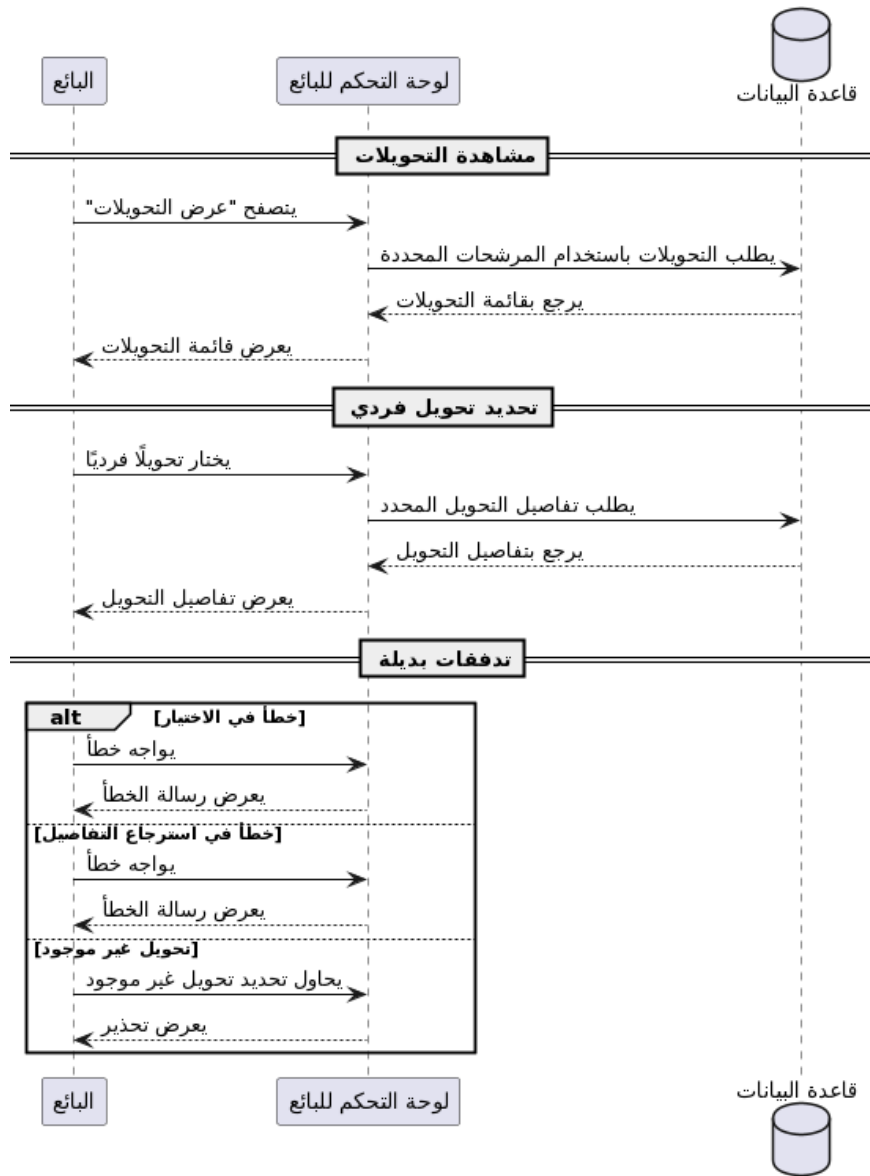
٠.٢-٣-٣-٠ قصص المستخدم

١. حالة الاستخدام: إدارة التذاكر



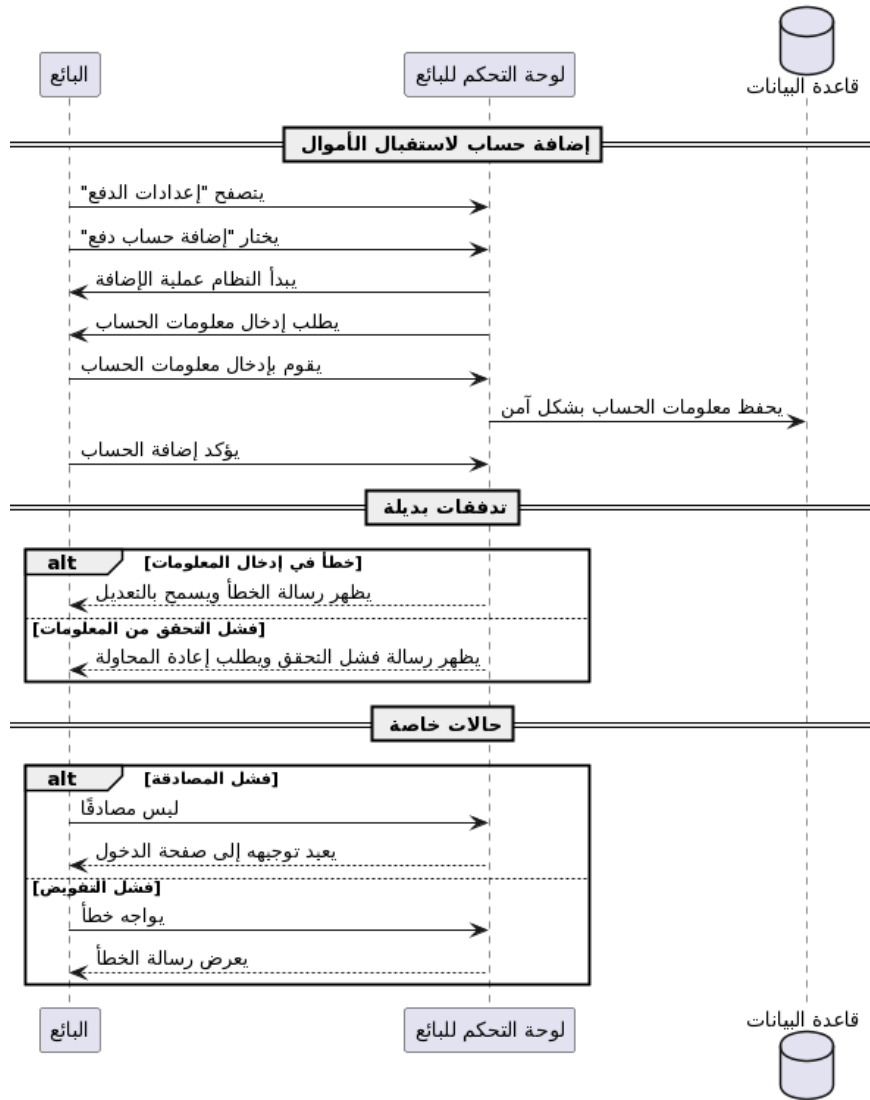
شكل ٢. إدارة التذكرة

٢. حالة الاستخدام: عرض المعاملات



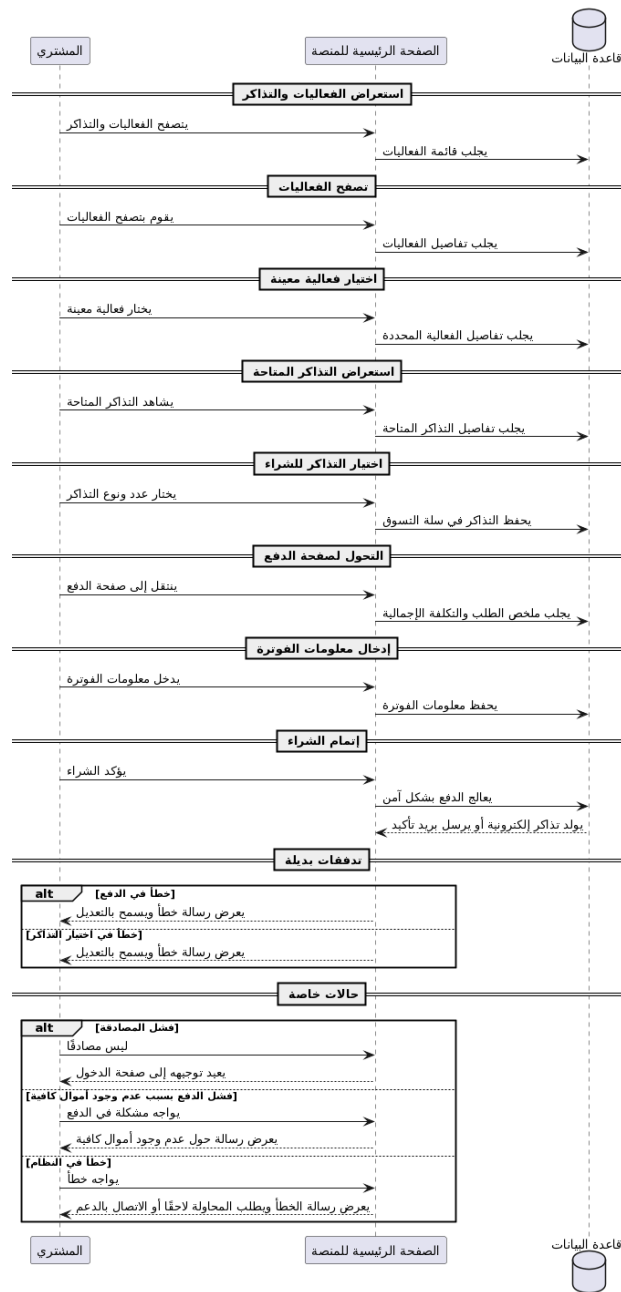
شكل ٣. عرض المعاملات

٣. حالة الاستخدام: إضافة حساب لاستقبال الأموال



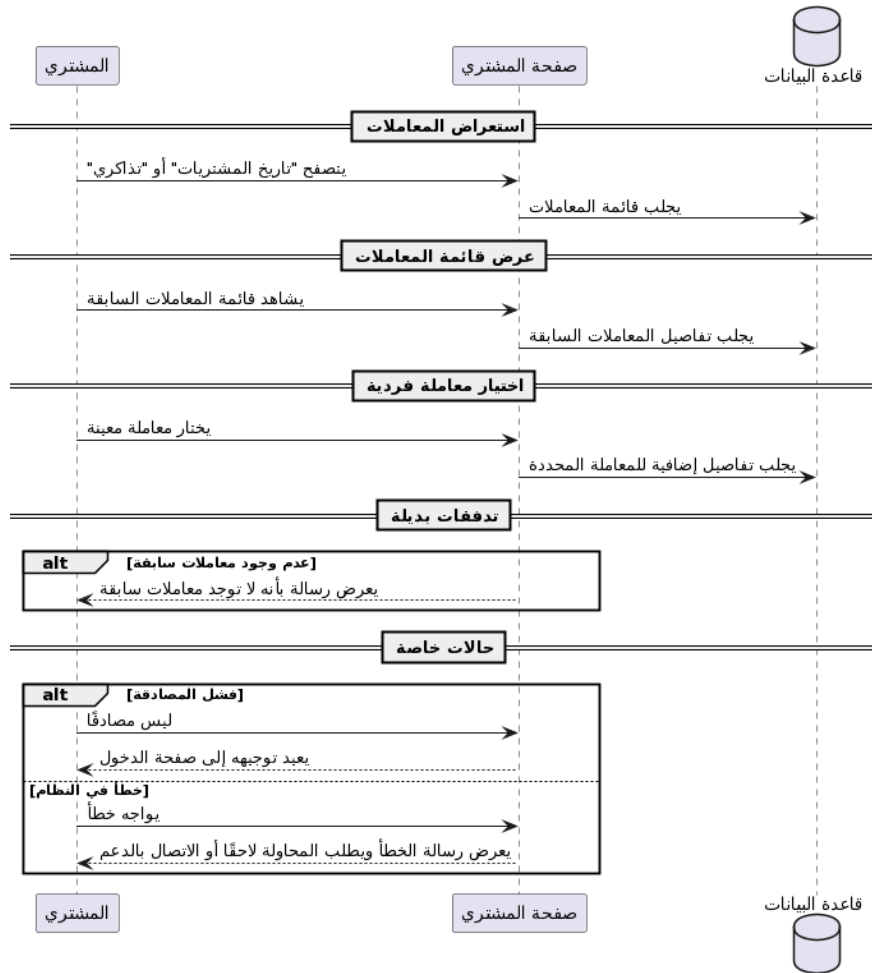
شكل ٤. إضافة حساب لاستقبال الأموال

٤. حالة الاستخدام: استعراض الفعاليات وشراء التذاكر



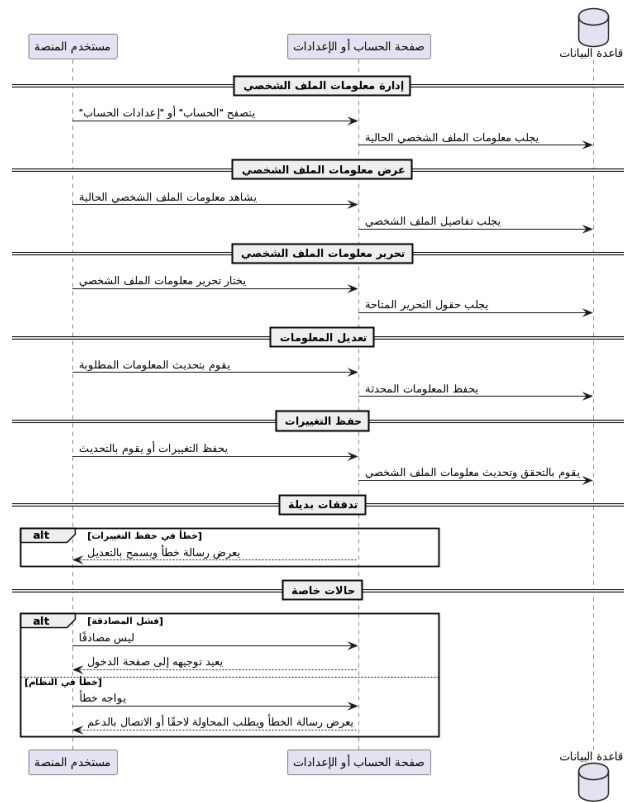
شكل ٥. استعراض الفعاليات وشراء التذاكر

٥. حالة الاستخدام: استعراض المعاملات



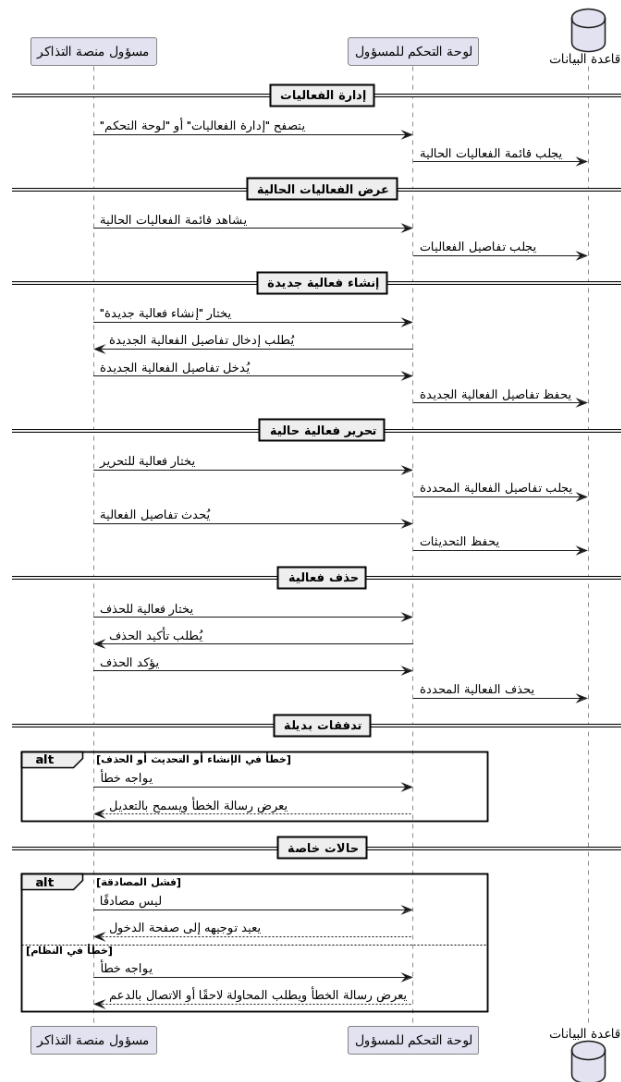
شكل ٦. استعراض المعاملات

٦. حالة الاستخدام: إدارة معلومات الملف الشخصي



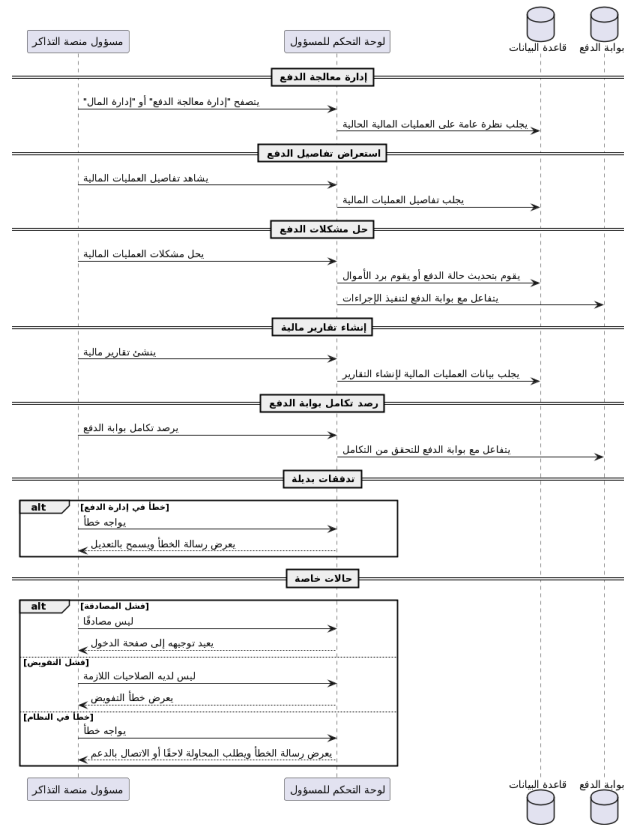
شكل ٧. إدارة معلومات الملف الشخصي

٧. حالة الاستخدام: إدارة معلومات الملف الشخصي



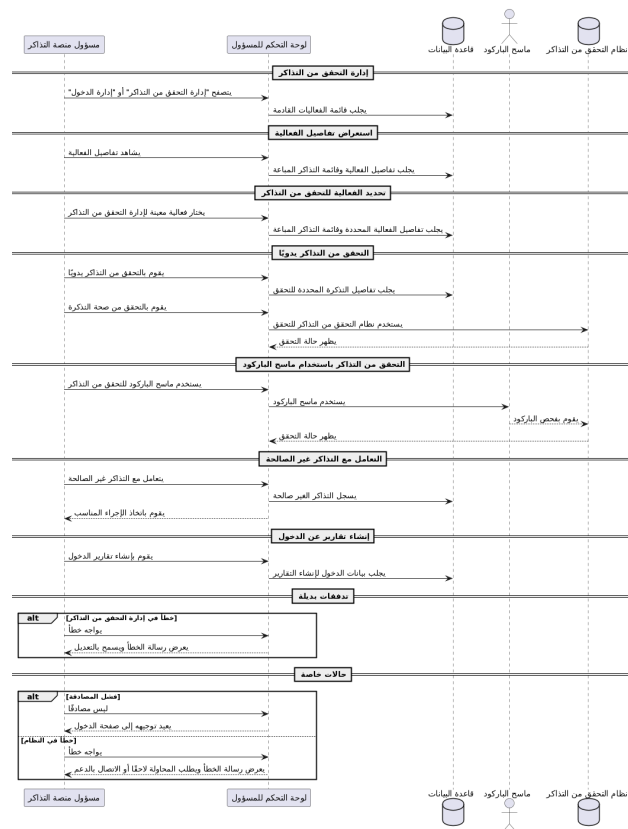
شكل ٨. إدارة الأحداث

٨. حالة الاستخدام: إدارة معالجة الدفع



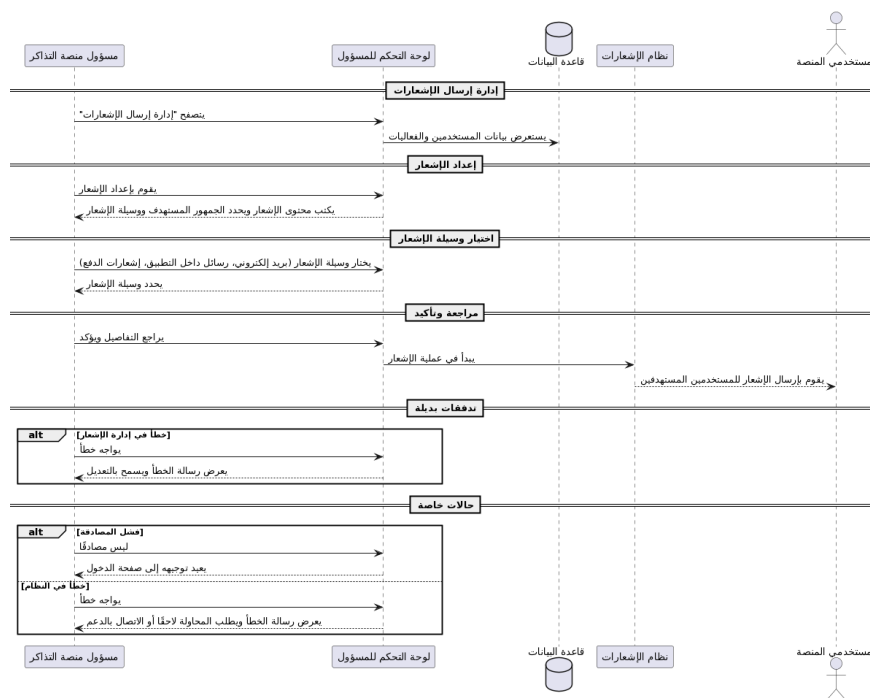
شكل ٩. إدارة معالجة الدفع

٩. حالة الاستخدام إدارة التحقق من التذاكر



شكل ١٠. إدارة التحقق من التذاكر

١٠. حالة الاستخدام إدارة إرسال الإشعارات



شكل ١١. إدارة إرسال الإشعارات