

Application vente de billets pour la coupe du monde sur la lune



Expression de besoin

Le contexte

En 2030, la coupe du monde de football aura lieu sur la lune. L'ensemble des matchs se déroulera sur plusieurs stades sur la lune. La FIFA souhaite pouvoir vendre les places des différents matchs à partir de 2026. La FIFA souhaite, à cet effet, faire développer une application.

Le besoin :

« Expression d'une application de réservation de billets pour la prochaine coupe du monde de football sur la lune en se basant sur le film "Seul sur Mars".

Paragraphe 1

En 2030, la Coupe du Monde de football se déroulera sur la lune, un événement sans précédent qui nécessite une application de réservation de billets innovante et immersive. Inspirée par le film "Seul sur Mars", cette application doit offrir une expérience utilisateur exceptionnelle, permettant aux fans de football de se sentir comme s'ils étaient eux-mêmes sur la surface lunaire. L'application devra intégrer des fonctionnalités de réalité virtuelle avancées, permettant aux utilisateurs de visiter virtuellement les stades et les infrastructures lunaires, tout en offrant une interface futuriste et intuitive qui captivera les utilisateurs dès leur première connexion.

Application vente de billets pour la coupe du monde sur la lune

Paragraphe 2

La réservation de billets doit être simple et rapide, avec des options de personnalisation pour répondre aux besoins variés des différents segments de clientèle, tels que les familles, les entreprises et les voyageurs individuels. L'application devrait être capable de proposer des offres adaptées à chaque utilisateur, en fonction de ses préférences et de son historique d'achat, afin de maximiser la satisfaction client. De plus, un programme de fidélité intégré permettra de récompenser les utilisateurs réguliers, en leur offrant des avantages exclusifs et des réductions sur les futurs achats.

Paragraphe 3

La sécurité des transactions est une priorité absolue, et l'application doit garantir une protection totale des données des utilisateurs, conformément à l'état de l'art en matière de sécurité. Les utilisateurs doivent pouvoir effectuer des paiements en toute confiance, sachant que leurs informations personnelles et financières sont protégées par des protocoles de sécurité de pointe. L'application doit également être capable de gérer un grand nombre d'utilisateurs simultanés, avec une performance et une fiabilité exemplaire, afin de garantir une expérience fluide et sans interruption.

Application vente de billets pour la coupe du monde sur la lune

Paragraphe 4

L'application doit être conçue pour être évolutive et capable de s'adapter à une croissance rapide du nombre d'utilisateurs. Elle devra intégrer de nouvelles fonctionnalités au fil du temps, tout en maintenant un haut niveau de performance et de disponibilité. Une section éducative interactive sera ajoutée pour enrichir l'expérience utilisateur, offrant des contenus sur l'exploration spatiale et les défis technologiques liés à l'organisation d'un tel événement sur la lune.

Paragraphe 5

En termes de compatibilité, l'application doit être accessible sur diverses plateformes, y compris les principaux systèmes d'exploitation mobiles et les navigateurs web. Elle doit également être conforme aux normes d'accessibilité, garantissant ainsi que tous les utilisateurs, y compris ceux ayant des besoins spécifiques, puissent en profiter pleinement. Un support technique 24/7 sera disponible pour résoudre rapidement les problèmes et répondre aux questions des utilisateurs, assurant ainsi une expérience utilisateur optimale.