

# TOUJANOI GAMING

TOUJANI Med: Chef de projet

OUAZZANI CHAHDI Hamza: Trésorier

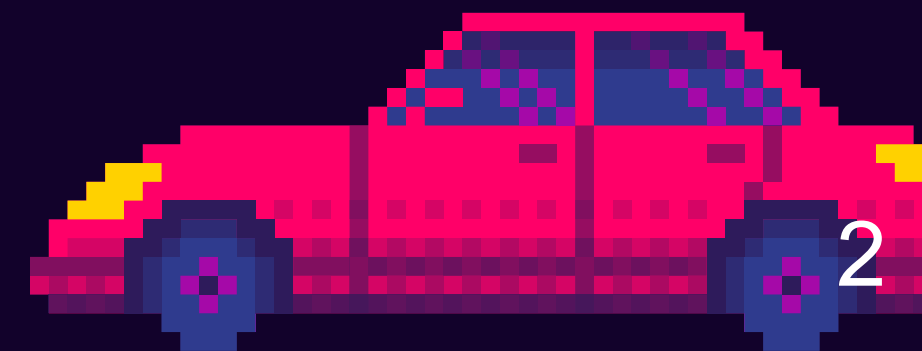
RICHARD Guillaume: Logistique

BAILLET Marion: Communication



# SOMMAIRE

- 1) Introduction : Présentation par le chef de projet
- 2) Objectifs et exigences du projet
  - Le contexte (Brainstorming, Swot, Pestel)
  - Lettre de mission
  - Le COPIL
- 3) Analyse du besoin par l'équipe projet
  - QQQQCP
  - Analyse fonctionnelle du besoin ( Bête à corne)
  - Fiche de synthèse projet
  - Les jalons
- 4) Solution de l'équipe projet : faire des choix techniques
  - Cahier des charges technique
  - Arbre des livrables
  - diagramme PERT
  - WBS
- 5) Tâches et planification
  - Diagramme de GANTT
- 6) Les ressources humaines
  - Semaine-Homme
  - Matrice RACI
- 7) Aspects financiers
  - Le budget
- 8) Risques du projet
  - Matrice de FARMER
  - Plan de prévention
- 9) Conclusion : REX





# 1) INTRODUCTION: PRÉSENTATION DU PROJET PAR LE CHEF DE PROJET





## 2) OBJECTIFS ET EXIGENCES DU PROJET: LE CONTEXTE

### Brainstorming



## 2) OBJECTIFS ET EXIGENCES DU PROJET: LE CONTEXTE

### SWOT

FORCES	FAIBLESSES
<ul style="list-style-type: none"><li>-Equipe motivée</li><li>- Contacts au niveau des entreprises (alternants)</li><li>- Nul besoin de réserver des locaux</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Gros budget et moyens techniques nécessaires</li><li>-Manque de réel objectif concret</li><li>- Equipe peu nombreuse</li></ul>
OPPORTUNITES	MENACES
<ul style="list-style-type: none"><li>-Beaucoup de joueurs à l'ENSI Caen</li><li>- Etudiants toujours à la recherche d'évènements divertissants</li><li>- Secteur de l'ESport en pleine expansion</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Manque potentiel de visibilité</li><li>- Défaillance des moyens techniques</li><li>-Nombre de participants trop élevé/bas</li><li>-Le coté compétitif pourrait faire fuir certains joueurs</li></ul>

### PESTEL

Légal	<a href="https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/conditions-d-organisation-des-competitions-de-jeux-video">https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/conditions-d-organisation-des-competitions-de-jeux-video</a>
Politique	X
Écologique	<ul style="list-style-type: none"><li>-Dans l'E-Sport, le déplacement représente la plus grande problématique en termes d'émission de CO2.-</li><li>Consommation des ordinateurs gourmands en énergie</li></ul>
Technologique	Divertissement
Économique	Pas de bénéfice sur ce projet
Sociologique	Dépendance / addiction

## 2) OBJECTIFS ET EXIGENCES DU PROJET: LETTRE DE MISSION

### Organisme client :

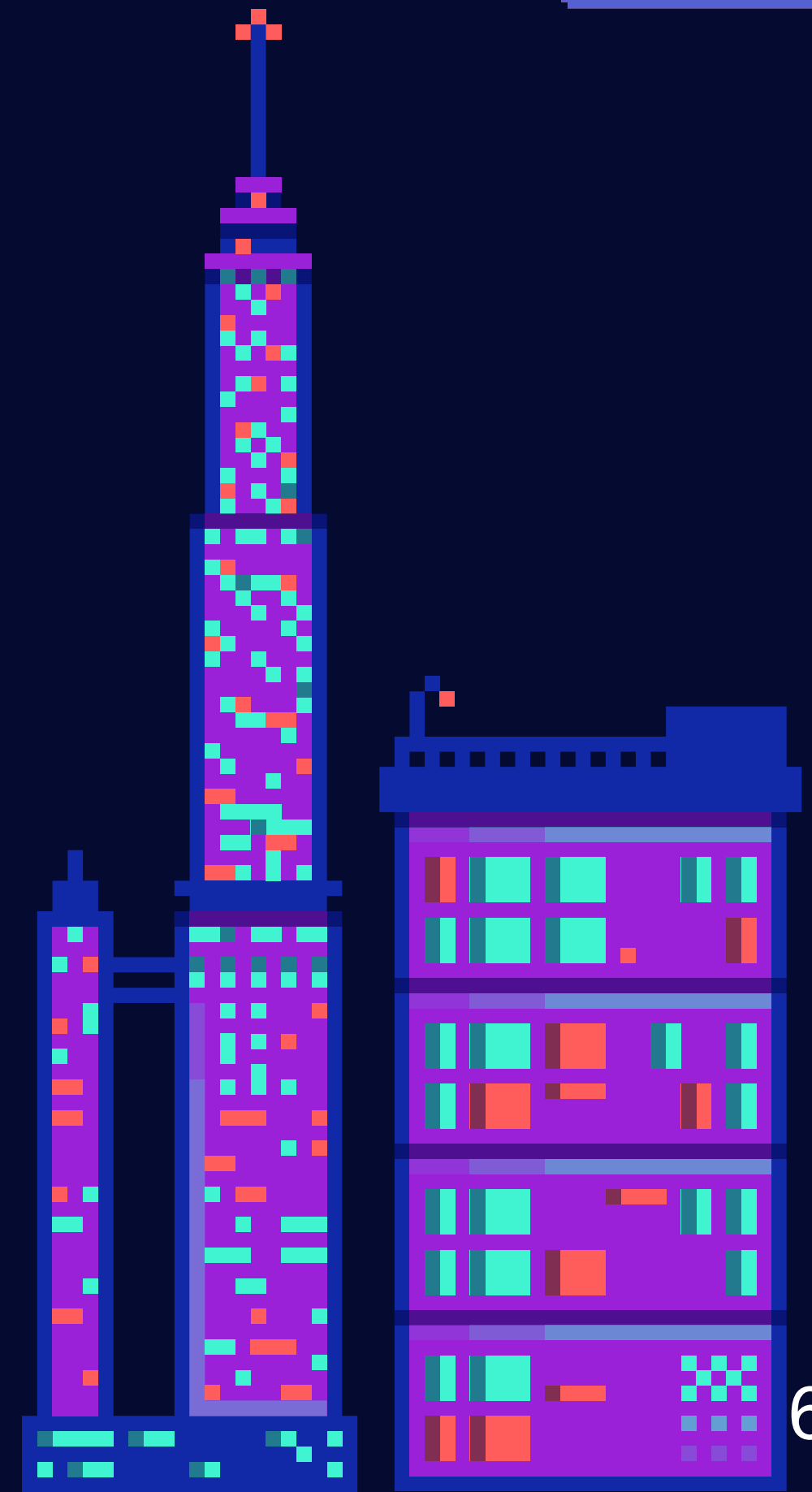
Pour les Ensicaennais par l'équipe projet

### Nature du projet:

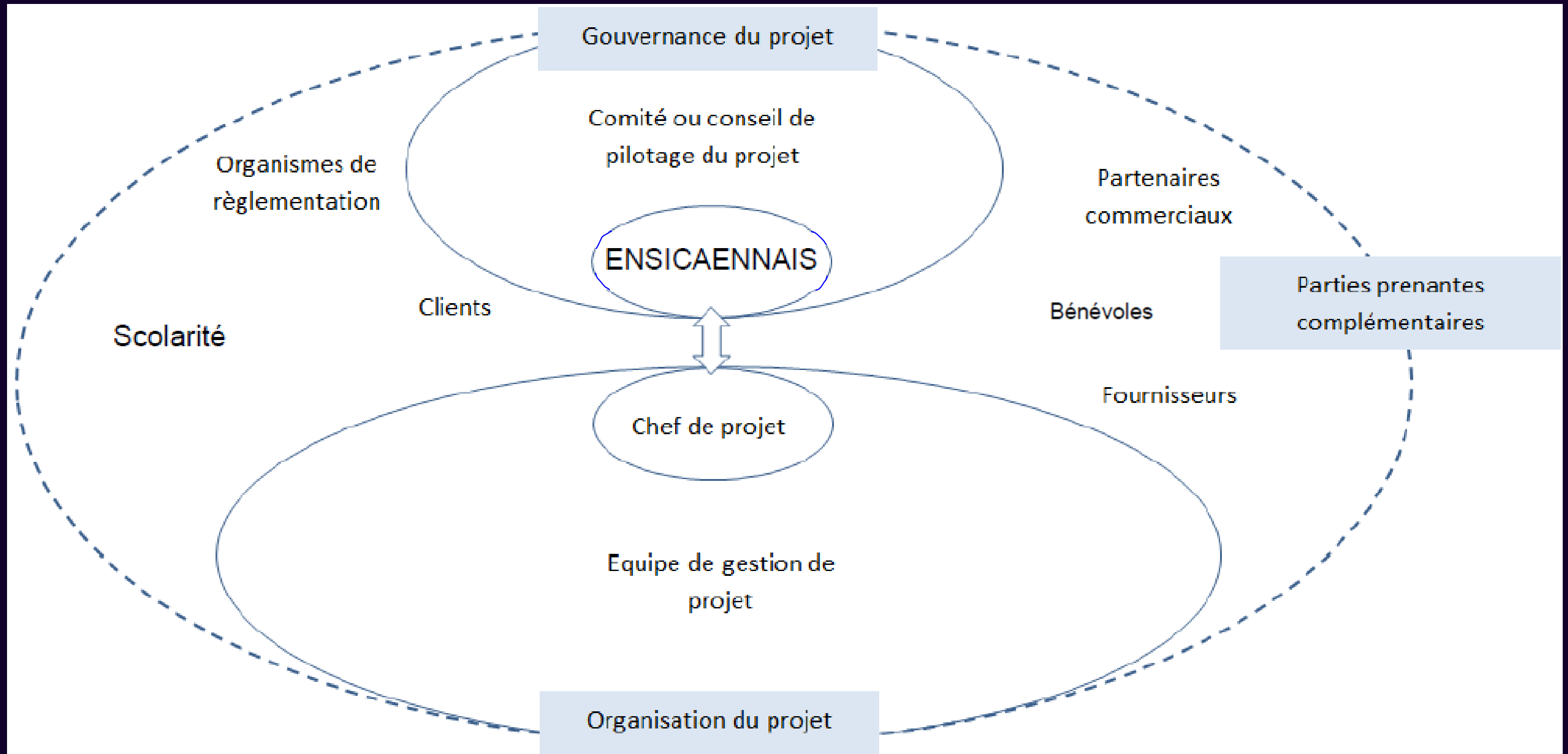
- Type du projet: Évènement
- Objectif du projet: Divertissement - Cohésion - Partage
- Délais: Avant le départ des 3A en stage

### Moyens mis à disposition:

- Budget:
- Intervenants: joueurs, les commentateurs, les organisateurs et responsables matériels, ainsi que le public.
- Moyens matériels: PC Gaming et consoles (Nintendo Switch, Playstation 5...)



## 2) OBJECTIFS ET EXIGENCES DU PROJET: LE COPIL



### 3) ANALYSE DU BESOIN PAR L'ÉQUIPE PROJET: QQQQCP

## QQQQCP

quoi?

TOURNOI GAMING  
(3 JEUX)

qui ?

ENSICAEN'S GAMERS

où?

A L'ENSICAEN

Quand?

AVANT FÉVRIER 2025 SOIT AVANT  
LE DÉPART DES 3A EN STAGE

comment?

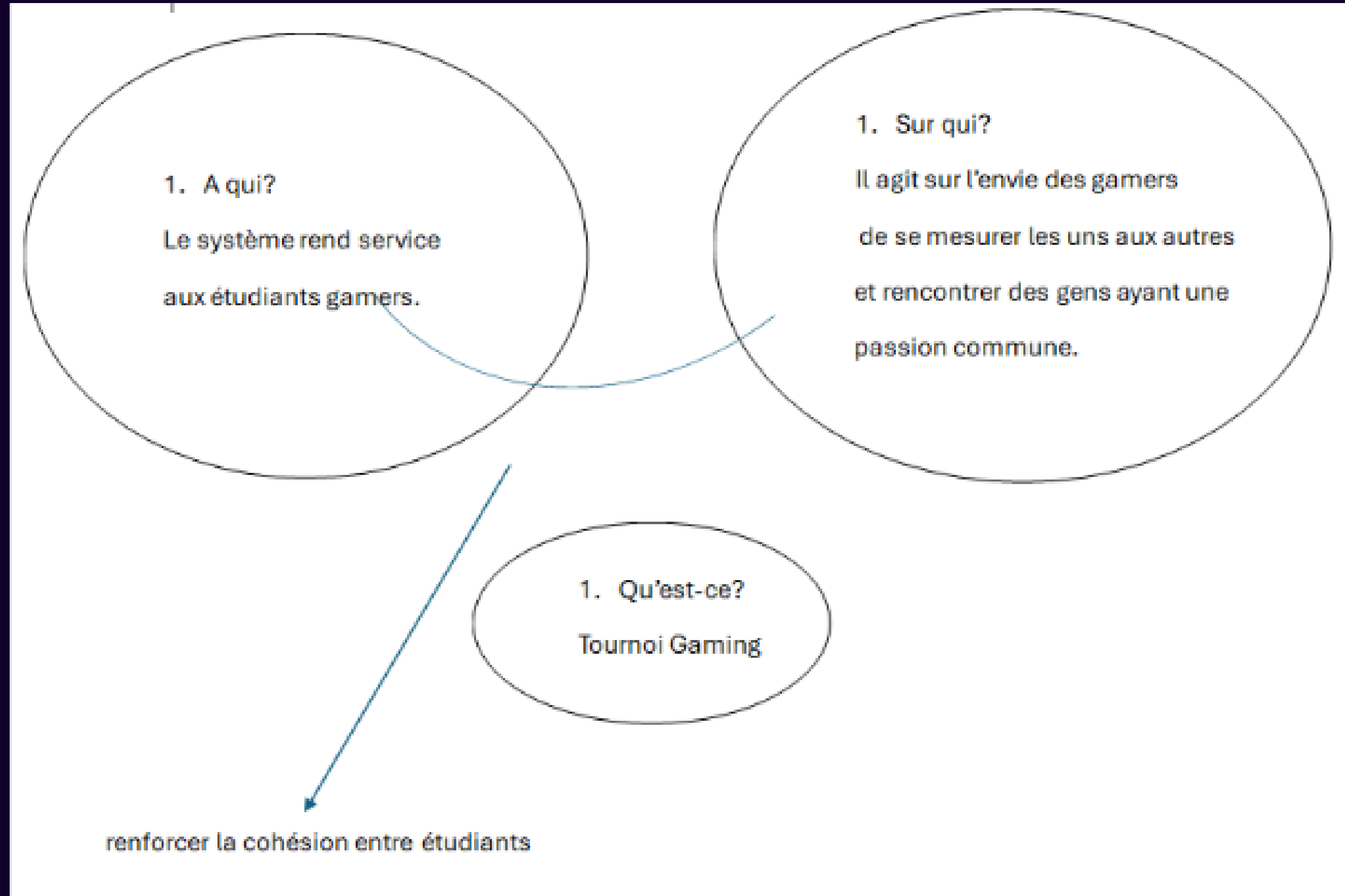
- CHAQUE JEU DANS UNE SALLE : WINNERS BRACKETS + LOSERS BRACKETS ( 2\*1 SALLE AVEC 5 PCS, 1 SALLE AVEC 3 PS#, 1 SALLE AVEC 3 SWITCH)
- FINALES: DANS L'AMPHITHÉÂTRE
- COMMENTATEURS
- FRAIS DE PARTICIPATION
- PRIX POUR LES GAGNANTS

Pourquoi?

- RASSEMBLE LES GENS AUTOUR D'UNE PASSION COMMUNE
- CRÉER DU DIVERTISSEMENT
- RENFORCER LA COHÉSION ENTRE ÉTUDIANTS



### 3) ANALYSE DU BESOIN PAR L'ÉQUIPE PROJET: BÊTE À CORNE



# 3) ANALYSE DU BESOIN PAR L'ÉQUIPE PROJET: FICHE SYNTHÈSE PROJET

## INSTANCE DE PROJET:

- SPONSOR: REDDRAGON, WHITE SHARK, TEAM FACTORY (CAEN), NINTENDO, SONY, RYSEN
- CHEF DE PROJET: TOUJANI MED
- COMITÉ DE PILOTAGE: ENSICAEN
- COMITÉ PROJET / ÉQUIPE PROJET:
  - TOUJANI MED
  - BAILLET MARION
  - RICHARD GUILLAME
  - OUAZZANI CHAHDI HAMZA

## PRINCIPALES CONDITIONS DE RÉUSSITE IDENTIFIÉES:

LE PROJET EST RÉUSSI SI LES PERSONNES CIBLÉES SONT VENUES ET SI ELLES ONT APPRÉCIÉ L'ÉVÈNEMENT

## ENJEUX ET FINALITÉ DU PROJET:

- BÉNÉFICES ATTENDUS: ANIMER LA VIE ÉTUDIANTE
- CIBLE: ÉTUDIANTS GAMERS
- CONTEXTE:

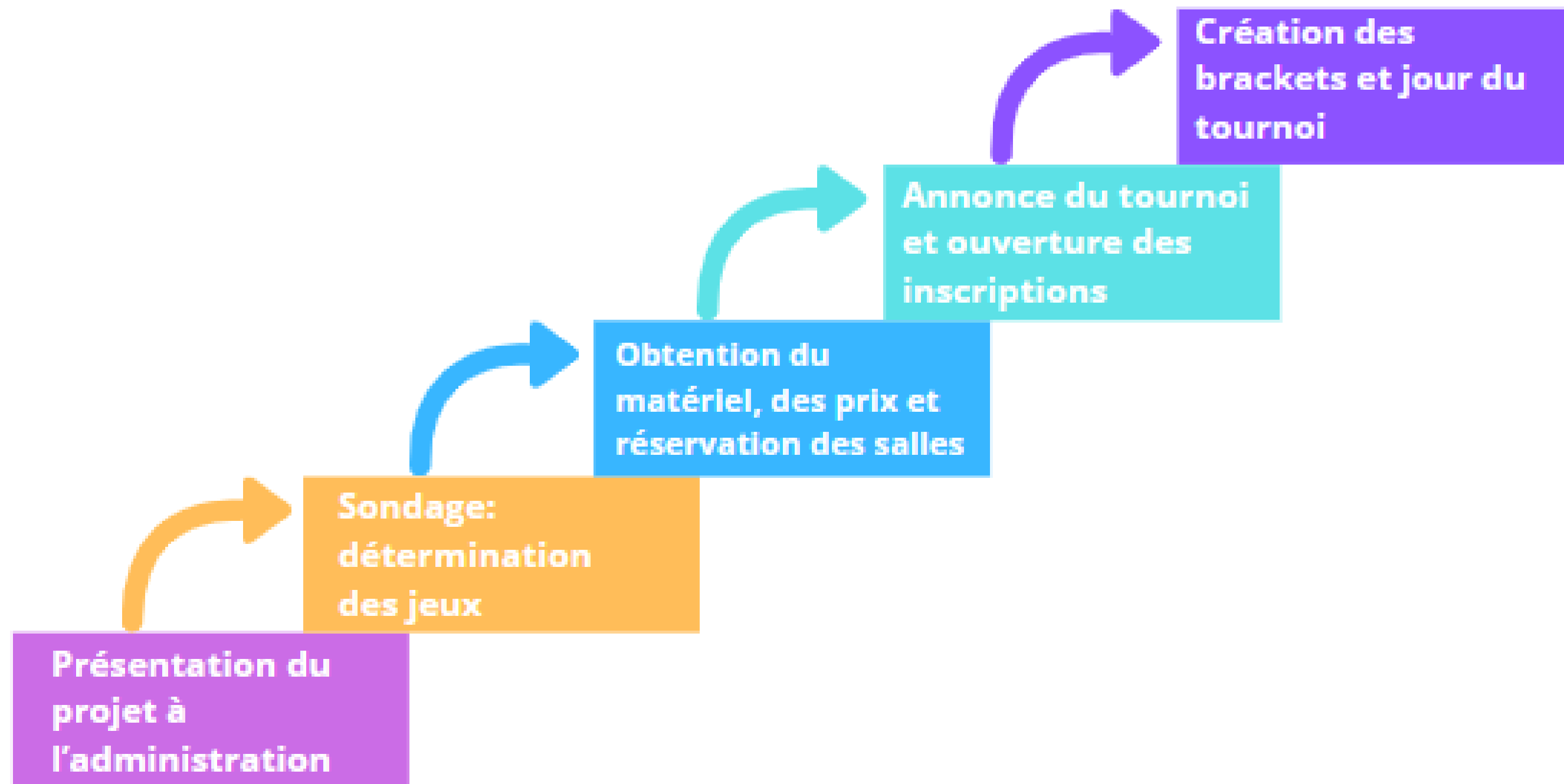
RISQUES: MANQUE D'INTÉRÊT DE LA PART DES ENSICAENNAIS, PROBLÈMES D'ORGANISATION.

OPPORTUNITÉS: DÉVELOPPEMENT DE LA VIE ÉTUDIANTE

## OBJECTIFS DU PROJET:

- RASSEMBLER LES ÉTUDIANTS AUTOUR D'UNE PASSION COMMUNE
- CRÉER DU DIVERTISSEMENT
- RENFORCER LA COHÉSION ENTRE LES ÉTUDIANTS
- DYNAMISER LA VIE ÉTUDIANTE

### 3) ANALYSE DU BESOIN PAR L'ÉQUIPE PROJET: LES JALONS (1ÈRE VISUALISATION)

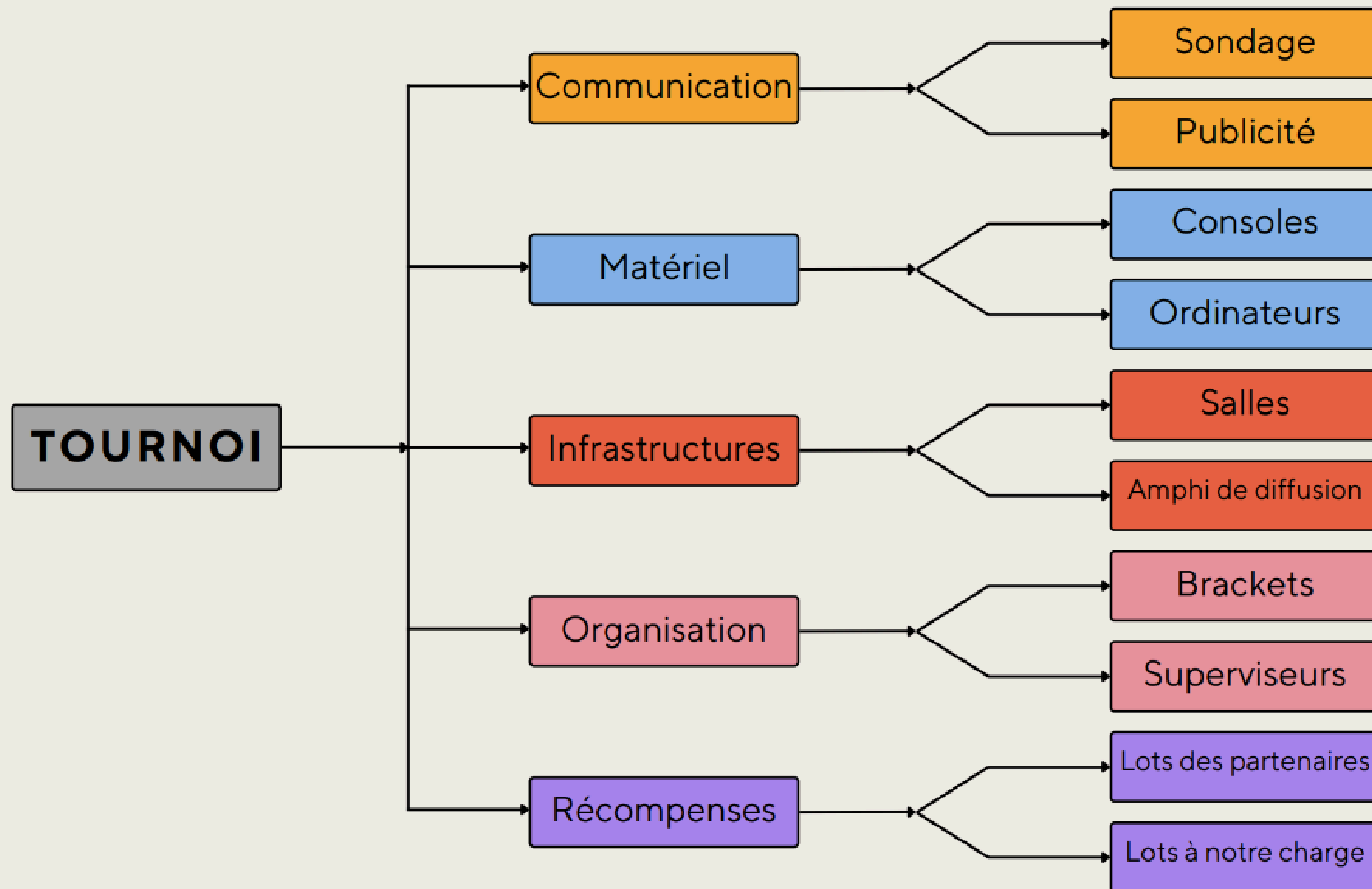


## 4) SOLUTION DE L'ÉQUIPE PROJET, FAIRE DES CHOIX TECHNIQUES : CAHIER DES CHARGES TECHNIQUE

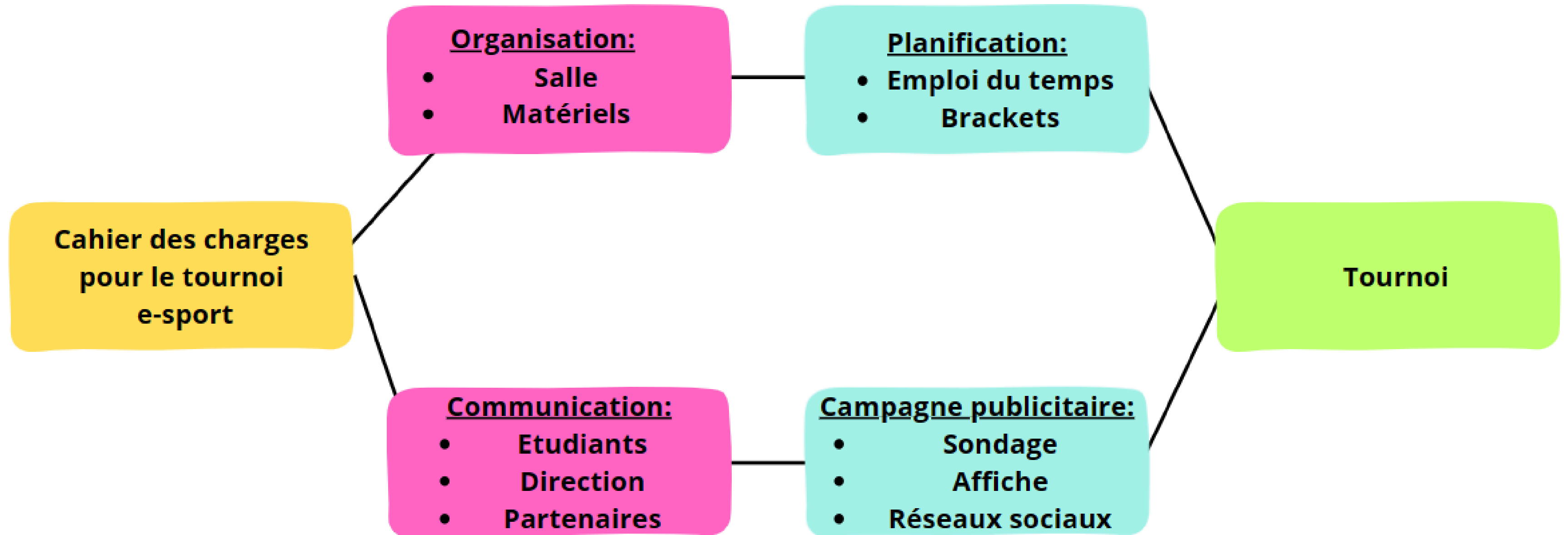
<b>PRÉSENTATION DU PROJET À L'ADMINISTRATION: VALIDATION OU NON</b>	<b>DEMANDE DE RDV Á L'ADMINISTRATION ET PRÉSENTATION DU PROJET</b>
<b>SONDAGE: DÉTERMINATION DES JEUX</b>	<b>GOOGLE FORM ENVOYÉ PAR MAIL AUX PROMOS POUR SAVOIR LES JEUX FAVORIS DES JOUEURS  LES JEUX DU TOURNOIS SERONT CHOISIS Á PARTIR DES RÉSULTATS (3 PREMIERS)</b>
<b>OBTENTION DU MATÉRIEL ET DES PRIX</b>	<b>DÉMARCHAGE DE SPONSORS ET PARTENAIRES ET/OU LES JOUEURS RAMÈNENT LEUR PROPRE MATÉRIEL</b>
<b>RÉSERVATION DES SALLES</b>	<b>RÉSERVER LES SALLES VIA L'ADMINISTRATION</b>
<b>ANNONCE DU TOURNOI</b>	<b>RÉALISER UNE CAMPAGNE PUBLICITAIRE VIA LES RÉSAUX</b>
<b>OUVERTURE DES INSCRIPTIONS</b>	<b>CRÉATION D'UN FORMULAIRE PARTAGÉ VIA LES RÉSEAUX SOCIAUX ET MAIL</b>
<b>BRACKETS</b>	<b>CRÉATION DES BRACKETS EN FONCTION DES JEUX CHOISIS ET DU NOMBRE DE JOUEURS</b>



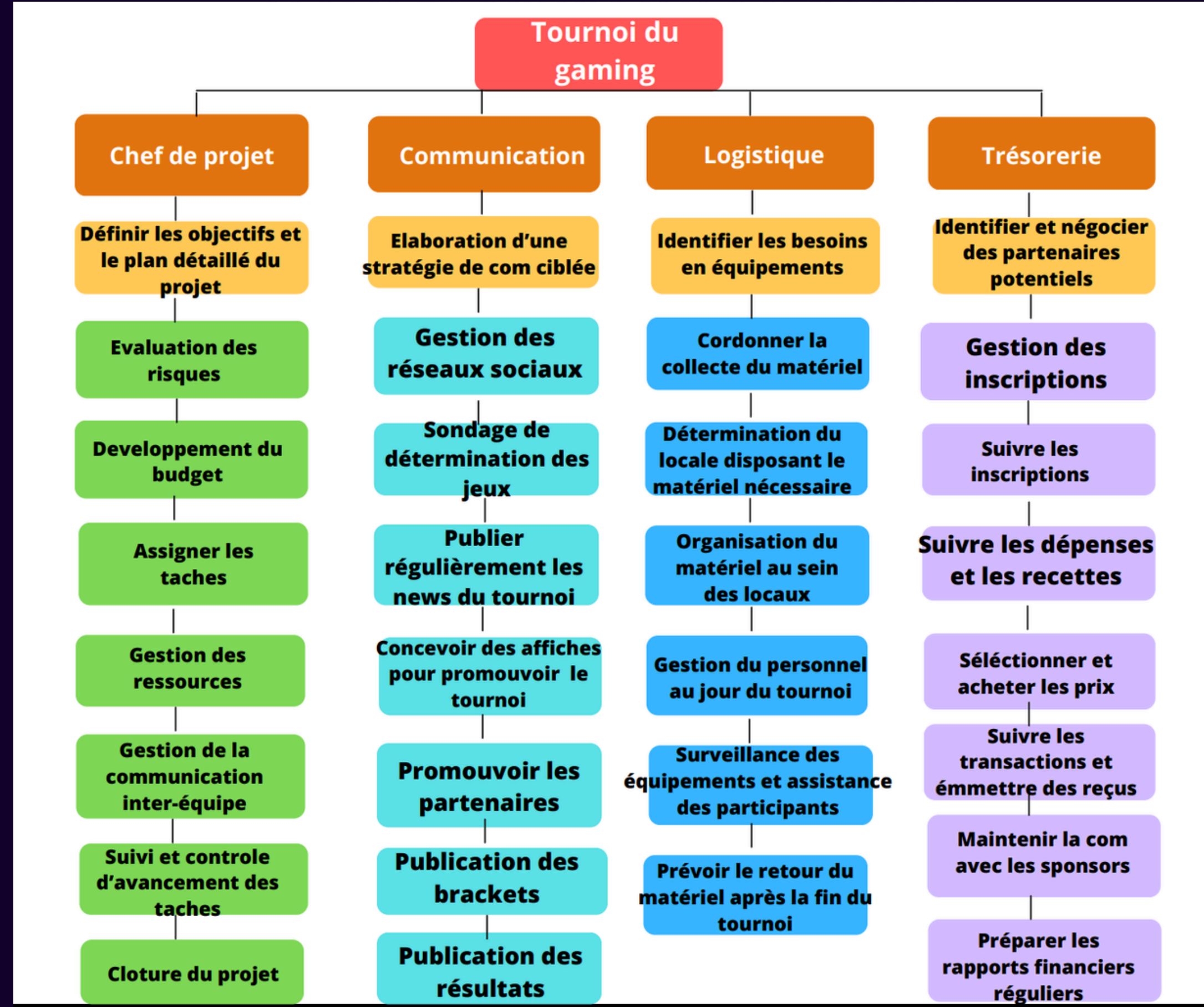
## 4) SOLUTION DE L'ÉQUIPE PROJET, FAIRE DES CHOIX TECHNIQUES : ARBRE DES LIVRABLES



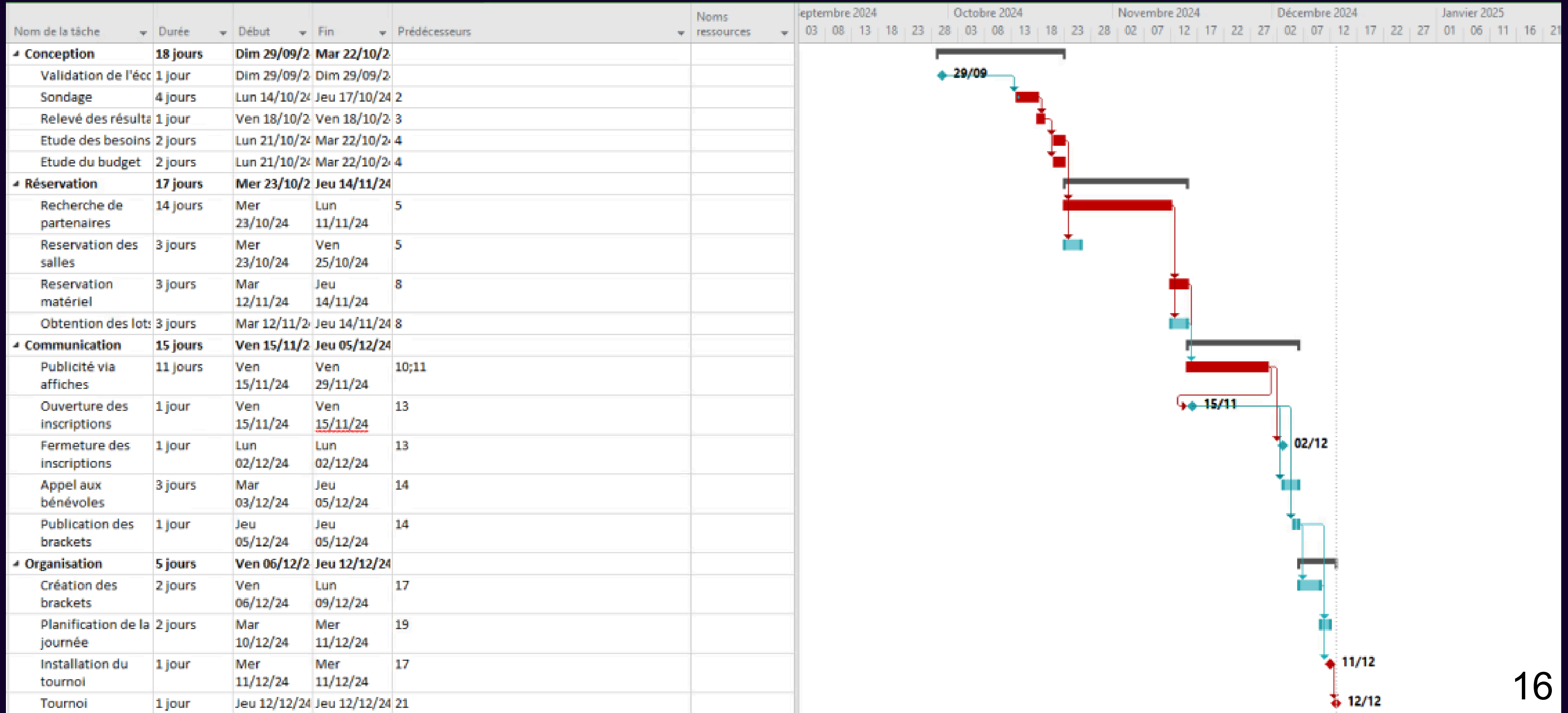
## 4) SOLUTION DE L'ÉQUIPE PROJET, FAIRE DES CHOIX TECHNIQUES : DIAGRAMME PERT



## 4) SOLUTION DE L'ÉQUIPE PROJET, FAIRE DES CHOIX TECHNIQUES : WBS



## S) TACHES ET PLANIFICATION: DIAGRAMME DE GANTT





## 6) LES RESSOURCES HUMAINES: SEMAINE-HOMME

Compétence	Niveau	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	Total
Chef de Projet	Étudiants	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	48
Logistique						6	2	2	3			3	13	29
Communicante					3				4	4	4	4	8	27
Commentateur													10	10
Techniciens													7	7
Trésorier							10	2	2	4				8
														147

Unité : heures/semaine

## 6) LES RESSOURCES HUMAINES: MATRICE RACI

	Chef de projet	Logistique	Communicante	Trésorier	Commentateur	Techniciens	Directeur ENSICAEN
Validation de l'école	R	C	C	C		C	A
Sondage	I	I	R	C		C	
Relevé des résultats	I	I	R	I	I	I	
Étude des besoins	A	R	C	C		A	
Étude du budget	I	A	I	R			
Recherche de partenaires	I	R	I	A			
Réservation des salles	C	R	I	A			A
Reservation matériel	C	R	I	A		C	
Obtention des lots	I	A	I	R			
Publicité via affiches	C	I	R	C			I
Inscription	A	I	R	C			
Appel aux bénévoles	I	I	R	C			
Brackets	I	R	A				
Planification de la journée	R	A	C	C			
Installation du tournoi	C	I	I	I		R	I
Tournoi	R	A	C	I	A	A	I

R	A	C	I
Responsible	Accountable	Consulted	Informed

## 7) ASPECTS FINANCIERS: LE BUDGET

Modèle de budget prévisionnel			
Charges		PRODUITS	
<b>MATERIEL</b>	<b>1560</b>	<b>AUTOFINANCEMENT</b>	<b>150</b>
Location écrans	350	Frais d'inscription	150
Location claviers/souris/casques	220		
Location unité centrale	520	<b>FONDS PROPRES</b>	<b>100</b>
Location Nintendo Switch	120	Cotisations	100
Location PlayStation	150		
Transport	200		
Installation	0		
<b>COMMUNICATION</b>	<b>0</b>		
Graphiste	0		
Impression des affiches	0	<b>MECENAT, SPONSORING</b>	<b>1560</b>
		Redragon	370
<b>FRAIS GENERAUX</b>	<b>250</b>	White Shark	240
Electricité	0	Team Factory (caen)	520
Lots pour les gagnants	250	Nintendo	140
		Sony	150
		Ryzen	140
<b>SOUS-TOTAL</b>	<b>1810</b>	<b>SOUS-TOTAL</b>	<b>1810</b>
<b>AIDE EN NATURE</b>	<b>0</b>	<b>AIDE EN NATURE</b>	<b>0</b>
Mise à disposition des salles	0	Mise à disposition des salles	0
Personnel bénévole	0	Personnel bénévole	0
<b>TOTAL DES CHARGES</b>	<b>1810</b>	<b>TOTAL DES CHARGES</b>	<b>1810</b>

## 8) RISQUES DU PROJET: MATRICE DE FARMER

Gravité \ Probabilité	Mineure	Significative	Grave	Très grave
Fréquent	acceptable sous conditions		inacceptable	
Peu fréquent				
Rare	acceptable		3	
Très rare				

inacceptable

1,2

acceptable sous conditions

5,6

acceptable

4

3



## 8) RISQUES DU PROJET: PLAN DE PRÉVENTION

Risque	Impact	Gravité	Probabilité	Criticité	Action préventive (P/R)	Responsable
Panne d'électricité (1)	Délai	Très grave	Peu fréquent		Eviter de prévoir l'évènement un jour d'orage (R)	Logistique
Panne d'internet (2)	Délai	Très grave	Peu fréquent		Prévenir le service réseaux pour une vérification avant tournoi (P+R)	Logistique
Indisponibilité des participants (3)	Délai	Très grave	Très rare		Prévenir la scolarité pour ne pas mettre d'examens le jour même/jour d'après (P+R)	Communication
Indisponibilité des transports (grève) (4)	Délai	Significative	Très rare		Surveiller les avis de grève auprès du site TWISTO (R)	Logistique + Communication
Panne de Pc (dysfonctionnement) (5)	Délai	Très grave	Rare		Vérification du fonctionnement des Pc avant le jour J (R)	Logistique + Participants
Problème de livraison du matériel (6)	Délai	Très grave	Rare		Anticiper la livraison (P+R)	Logistique

## 9) CONCLUSION: RETOUR D'EXPÉRIENCE REX

Points positifs	Points négatifs	Points notables à améliorer
<ul style="list-style-type: none"><li>• Bonne entente entre les membres de l'équipe</li><li>• Tout le monde était impliqué dans le projet</li><li>• Bonne utilisation du savoir-faire des membres pour le succès du projet</li><li>• Compréhension et application de toutes les procédures et les étapes pour la création du projet</li><li>• Utilisation de Microsoft project et one drive pour la réalisation du projet</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le projet n'était peut être pas assez conséquent pour éviter les redondances dans les diagrammes</li><li>• Manque de ressources adéquates (devis pour le budget non réalisé chez un professionnel ...)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Recruter plus de membres pour mieux répartir les tâches</li></ul>



MEACI