Lettre de mission

TOURNOI GAMING

Index

[A. Organisme client 3](#_Toc90097953)

[1. Identification 3](#_Toc90097954)

[2. Interlocuteurs 3](#_Toc90097955)

[B. Nature du projet 3](#_Toc90097956)

[1. Type de projet 3](#_Toc90097957)

[2. Objectif du projet 4](#_Toc90097958)

[3. Délais 4](#_Toc90097959)

[C. moyens mis à disposition 4](#_Toc90097960)

[1. budget 4](#_Toc90097961)

[2. Réserve budgétaire pour aléas 4](#_Toc90097962)

[3. intervenants affectés au projet 4](#_Toc90097963)

[4. moyens matériels 4](#_Toc90097964)

[D. responsabilité- autonomie 5](#_Toc90097965)

# Organisme client

## Identification

Ce projet vise tous les étudiants de l’ENSICaen, alternants et étudiants, les 3 années et filières.

## Interlocuteurs

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **Fonction** | **Téléphone** | **Fax** | **Mail** |
| TOUJANI Med | Chef De Projet | 0695211933 | -.- | 1mohamedtoujani1@gmail.com |
| Baillet Marion | Communicante | 0647576127 | -.- | Marion.baillet@ecole.ensicaen.fr |
| RICHARD Guillaume | Logistique | 0782854045 | -.- | Guillaume.richard@ecole.ensicaen.fr |
| OUAZZANI CHAHDI Hamza | Trésorier | 0758387507 | -.- | hamza.ouazzani-chahdi@ecole.ensicaen.fr |

# Nature du projet

## Type de projet

Evènement consistant en un tournoi gaming, des étudiants s’affrontent sur différents jeux vidéos afin de remporter la victoire et un prix.

## Objectif du projet

Ce projet a pour objectif de renforcer la cohésion entre étudiants, et ce en dehors de la promotion ou la filière. Par ailleurs, en plus de créer du divertissement, cela rassemble les gens autour d’une passion commune.

## Délais

Ce projet doit être terminé et mis en place avant février 2025, sans quoi les 3A ne pourraient pas participer.

# Moyens mis à disposition

## Budget

Nous disposons d’un budget de ....... .

## Réserve budgétaire pour aléas

Parmi ce budget, nous mettons de coté ...... afin de parer aux aléas et imprévus.

## Intervenants affectés au projet

Seuls les membres de l’ENSICaen seront sur place, cela comprend les joueurs, les commentateurs, les organisateurs et responsables matériels, ainsi que le public.

## Moyens matériels

PC Gaming et consoles (Nintendo Switch, Playstation 5...)

# Responsabilité- autonomie

*(qui décide quoi : COPIL, chef de projet,…)*

*???*