

Cahier Des Charges

Nom Du Projet : O’Coaching

Élaboré Par : Clément, Sylvère, Michael, Adrien

Deadline De Mise En Production : 12 Août 2019

Sommaire

A. Présentation du Projet :

1. Présentation de l’équipe

2. Les objectifs du site

3. Arborescence – Plan du site

4. Les cibles

5. Périmètre du projet

B. Graphisme et ergonomie :

1. La charte graphique

2. Wireframe et Maquettage

C. Spécificités du projet :

1. Le contenu du MVP

2. Technologies Utilisées

3. Contraintes Techniques

4. Le Planning

# Présentation du Projet

## 1. Présentation de l’équipe

L’équipe de développeurs pour élaborer ce projet est constituée de 4 développeurs.

Deux développeurs pour le Back-end du site ( Clément et Sylvère ) et deux développeurs coté Front-end ( Michaël et Adrien ) .

## 2. Les Objectifs du site

Pour commencer avant de définir les objectifs du site on peut se demander qu’est-ce que l’e-sport ? L’e-sport consiste à pratiquer le jeu vidéo sur internet ou en réseau local (LAN). Il désigne la pratique en compétition de jeux vidéo. Les joueurs s’affrontent seul ou en équipe. Le phénomène rassemble des millions de fans à travers le monde.

Originaire de Corée, et apparu il y a quinze ans en France, le e-sport a véritablement pris son essor depuis trois ans chez nous : 850 000 personnes pratiqueraient des jeux vidéo compétitifs. Fin 2017, selon Médiamétrie, 3,8 millions d’internautes français de 15 ans et plus avaient déjà visionné ou assisté en live à une compétition d’e-sport.

Les progrès des connexions Internet, et notamment l’arrivée de la fibre, ont rendu le jeu et le streaming plus rapides. Les joueurs de la première génération étant devenus parents, c’est un public plus familial qui est désormais concerné.

Les « influenceurs », qui se filment en train de jouer et commentent les parties sur Youtube ou sur Twitch (la webTV des "gamers"), sont de véritables stars, comme Squeezie ou Gotaga. Les clubs de foot développent leurs équipes de jeu sur console. La Ligue de football professionnel organise un championnat, la e-Ligue 1 et la [fédération française de football (FFF)](https://www.fff.fr/actualites/180650-la-fff-lance-son-equipe-efoot) a lancé en avril dernier son équipe de France de football de e-sport.

Le principal but du sit est de mettre en relation les joueurs amateurs qui voudrait s’améliorer et se perfectionner dans un jeu-video avec des coach confirmés qui peuvent apporter leur conseils et leur expérience.L’ idée est de débloquer la progression des joueurs de tout niveaux.

**3. Arboresence et plan du site**

**A definir TODO!!!**

**4.Les cibles**

Nos cibles principales sont donc les coach e-sport et les joueurs professionnels ou amateurs.

Plusieurs métiers se sont développés dans le secteur du pro-gaming. Voici les principales professions qui y émergent aujourd’hui.

### Pro-gamer

Au coeur des compétitions e-sport, le métier de [joueur professionnel eSport](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-esportif) consiste à **participer à des compétitions de jeux vidéo** nationales et internationales. Si pour certains qui méconnaissent la profession, il ne s’agit que de s’amuser devant des jeux vidéo pendant l’essentiel de son temps, le pro-gaming est pourtant une activité qui demande beaucoup d’**énergie**, de **concentration** et de **détermination**.

De fait, tout comme les sportifs professionnels, s’ils ne bataillent pas sur une scène e-sport, les [pro-gamers](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-pro_gamer) passent l’essentiel de leur temps à **s’entraîner** et à **se préparer** à leurs prochains matchs. Esprit stratégique, vivacité, anticipation, mémorisation… Chaque jeu vidéo nécessite de mobiliser des compétences différentes. C’est pourquoi, la plupart du temps, le joueur eSport **se spécialise** sur un jeu en particulier, et se fait souvent connaître par sa **manière spécifique de jouer**: stratégie de jeu offensive ou défensive, personnage particulièrement maîtrisé (aussi appelé “main”), etc. En effet, le pro-gamer doit non seulement avoir une**connaissance irréprochable du jeu vidéo**, mais aussi y accumuler des **heures d’expérience** en jouant.

En équipe comme sur League of Legends, [Overwatch](https://playoverwatch.com/fr-fr/) ou Counter Strike, s’ajoute la difficulté d’**apprendre à jouer ensemble** et de maintenir un **esprit d’équipe**. Les teams e-sport doivent effectivement trouver un équilibre pour se compléter au mieux durant les matchs afin de décrocher la victoire ensemble.

Lorsque le joueur e-sport prend sa retraite (généralement assez tôt, tout comme les sportifs pros), il arrive qu’il puisse **se reconvertir** dans un autre métier du pro-gaming, tel que le coaching e-sport.

### Coach e-sport

Autre acteur très visible des métiers du pro-gaming, le [coach esport](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-manager_esport) accompagne le joueur et sa team au quotidien pour l’aider à **atteindre ses objectifs** et à **déployer son potentiel**.

Comment se déroule le quotidien du coach d'une team esport ? Tel un [manager](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-manager),  il **planifie des programmes d’entraînement** pour les joueurs pros,  **optimise leurs performances**individuelles et de groupe et **identifie les facteurs clés de réussite**.

Également garant du bon déroulement humain et psychologique au sein de l’équipe, le coach eSport doit assurer au mieux la **gestion du stress** des pro-gamers, les potentiels **conflits** pouvant avoir lieu au sein de l’équipe, mais aussi **préserver la bonne relation** entre les pro-gamers, les entraîneurs et la structure.

### Chef de projet événementiel e-sport

Tout comme le [chef de projet événementiel sportif](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-chef_de_projet_evenementiel_sportif), le **chef de projet e-sport** a pour mission d**’organiser les manifestations autour de l’e-sport**, notamment les **tournois compétitifs**, les **cérémonies**, les **salons**, etc.

En charge de la **logistique**, du **budget**, de la **communication**, de la liste des invités et personnalités, mais aussi de la répartition des rôles de chaque équipe qui intervient dans l’organisation de l’événement, le chef de projet eSport prend ainsi en charge la conception du projet et le **cahier des charges**. Il doit également assurer le suivi auprès de clients potentiels, ainsi que la **rentabilité** de l’événement.

### Commentateur e-sport

Comme son nom l’indique, l'**animateur e-sport commente les matchs entre joueurs professionnels et semi-professionnel** qui sont retransmis sur internet, sur des plateformes vidéo et de streaming comme [Twitch](https://www.twitch.tv/), [Youtube](https://www.youtube.com/) ou encore [Daylimotion](https://www.dailymotion.com/fr).

Mais comment devenir [commentateur esport](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-commentateur_esport) ? Tout comme les joueurs professionnels, les animateurs esport sont généralement passionnés de jeu vidéo, plus encore par un jeu vidéo particulier. Certains d’entre eux peuvent même être d’anciens pro-gamers qui se sont reconvertis. Il n’existe donc **pas de parcours type** pour accéder à cette profession, mais certaines formations dédiées à l’e-sport peuvent aider. Dans tous les cas, il semble évident que pour devenir commentateur e-sport, il est nécessaire d’avoir une **très bonne connaissance du jeu vidéo** concerné.

### Journaliste e-sport

Avec l'avènement de l’eSport, les **sites d’information spécialisés sur le jeu vidéo** font de plus en plus appel à des [journalistes spécialisés en e-sport](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-journaliste_esport), parfois même en e-sport axé sur un jeu vidéo particulièrement populaire ([Fortnite](https://www.epicgames.com/fortnite/fr/home), Overwatch, LOL…). [Rédaction web](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-redacteur_web), **journalisme audiovisuel** ou même **presse magazine**… le journaliste ou **blogueur e-sport** peut informer les lecteurs sur l’univers du pro-gaming sous plusieurs formats.

Le quotidien et les missions du journaliste pro-gaming sont généralement similaires à ceux d’un journaliste classique: il propose des sujets à son rédacteur-chef, prépare des interviews, collecte et vérifie les informations, s’adapte à la ligne éditoriale du média pour lequel il écrit, et **couvre bien sûr les différents événements e-sportifs** comme les tournois et les conventions vidéoludiques.

Il n’est pas rare que journalistes et commentateurs e-sport travaillent main dans la main, par exemple durant un même livestream. Ils peuvent par ailleurs travailler pour un même média, comme pour un site spécialisé dans l’esport, tels que [O’Gaming](http://www.ogaming.tv/) ou [Millenium](https://www.millenium.org/).

Avec un peu d'expérience, le journaliste eSport peut par ailleur devenir [rédacteur en chef](https://diplomeo.com/formations-metier-pour-devenir-redacteur_en_chef) dans le même milieu.

### Streamer

Si le **streaming** peut s'appliquer à toute sorte de domaines, c'est surtout dans le milieu du gaming qu'il a tiré son épingle du jeu. En effet, nombreux sont les streamers qui diffusent leur contenu vidéo en ligne, le plus souvent en direct ou en différé léger, face à une audience d'amateurs de jeu vidéo.

En règle générale, le streamer **diffuse et commente ses parties**, afin d'une part d'**amuser ses viewers** et de l'autre de leur apporter une **expertise sur le jeu vidéo en question**. Dès lors, le streamer n'est pas simplement un **bon communicant**, mais aussi la plupart du temps un **spécialiste de son domaine**. Le métier de streamer se rapproche donc de celui du commentateur, l'objet principal de ces commentaires étant simplement son propre jeu. Le streamer doit ainsi s'assurer de **capter une audience**, qui lui fournit par ailleurs généralement l'essentiel de ses revenus par des dons.

La plupart du temps, on peut trouver sur les plateformes telles que TwitchTV, [Youtube Gaming](https://www.youtube.com/channel/UCOpNcN46UbXVtpKMrmU4Abg) ou [SmashCast](https://www.smashcast.tv/) des profils très différents de streamers. Effectivement, beaucoup de streamers dans le jeu vidéo n'ont pas forcément des compétences dignes des plus grands progamers. Cependant, on trouve parmi les plus populaires d'entre eux, sinon d'**anciens joueurs professionnels** (par exemple Faker sur LOL), des joueurs au niveau de jeu généralement très élevé. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des streamers intervenir lors de tournois et événements dans le milieu de l'eSport, en tant que commentateurs, animateurs ou même analystes.

**5. Périmetre du projet**

Le site internet sera exclusivement en français donc il sera restreint à notre territoire.

# Graphismes et ergonomie

**1. Chartre graphique**

A voir TODO

**2. Wireframe et Maquettage**

**Micka a toi de jouer ^^**

# Spécificités du projet

## Contenu du MVP

Le contenu du MVP se résume a :

* Une page Home avec la liste des jeux disponibles et les coachs « les plus populaires »
* La page d’un coach avec ses palmares et sa description
* Une page d’inscription joueurs ou coach
* Une page « mon compte » ou l’utilisateur qu’il soit coach ou joueurs pourra consulter pour voir son profil et les coachs ou joueurs qu’il a contacté.
* Une page Admin

**2. Technologies utilisés**

Le site sera conçu avec Réact en front et Symfony pour la partie Back.

**3**. **Contraintes Techniques**

Les contraintes techniques sont principalement de mettre en relation la partie front et back notamment pour certaine fonctionnalités comme un chat en direct par exemple.

Il faut aussi rester vigilant pour la structure des donnés qui va être envoyé par le back end pour le front-end.

**4. Planning**

Le projet a commencé le 19 Juillet 2019. Sa première version sera livrée le 14 Aout 2019, soit un délai de 4 semaines.

# 