

Projet Web

Site pour Streamer



ACCUEIL

BOUTIQUE

CONTACT

PLANNING



Arthur Nijiberschi - Zakaria Bouibauin - Oussama Mebarki- Harith Lemti



Table des matières

1.Cadre du projet	3
1.1 Description du projet.....	3
1.2 Solution	3
1.3 Objectif.....	3
2.Benchmark	4
2.1.Critères de comparaison :.....	4
2.2 Identification :	4
2.3.Comparaison :	5
3. Considérations marketing	12
3.1 Cible principale	12
4. Conception graphique	13
4.1. Brief créatif.....	13
4.2. Aperçu de la charte graphique	13
5. Spécifications fonctionnelles	14
5.1. Impact mapping.....	14
5.2 Arborescence.....	14
5.3 Accueil	15
5.3.1 Framework Accueil	16
5.4.1 Index boutique	17
5.4 .2 Boutique goodies.....	18
5.4.3 Boutique vêtements	19
5.5 Panier	20
5.6 Page de connexion	21
5.7 Partenariat.....	22
5.8 VOD	23
5.9 Planning du stream.....	24
5.10 Streaming	25
6 Spécifications techniques	26
6.1. Choix technologiques	26
6.2 Accessibilité	26
6.3 Types d'appareils.....	26
6.4 Services tiers.....	26
6.5 Services tiers.....	26

1.Cadre du projet

1.1 Description du projet

Le commanditaire du projet M. X, streamer et créateur de contenu sur les plateformes de streaming et vidéo Twitch et YouTube exprime les besoins suivants :

- **Professionaliser son image**
- **Rendre accessible à ses followers les infos le concernant ainsi que les infos à avenir**
- **Lui donner plus de visibilité**
- **Lui permettre de créer une autre source de revenu**

La plupart des streamers actuelles ont un site web vitrine qui condense les informations les concernant (réseaux sociaux, projet à venir, etc,) et aussi créer des sortes de giveaways ou concours pour attrayez leur site. Se doter d'un site web vitrine permettrait au streamer de plus facilement relayer les informations le concernant et aussi créer une sorte de revenu en sortant un shop avec des goodies le représentant.

1.2 Solution

Pour les viewers, followers ou simple personne qui veulent découvrir le streamer c'est un bon moyen de pouvoir savoir ce qu'il fait et de comment le suivre sur les réseaux. Avec le shop qu'on mettra à disposition sur le site cela permettra aux viewers ou followers de pouvoir soutenir leur streamer et ou aussi de montrer leur appartenance à celui-ci.

1.3 Objectif

L'objectif du projet est de créer un site web vitrine qui permettra de relayer les informations du streamer et dans la même occasion de lui créer une nouvelle source de revenu avec le système mise en place de shop avec les goodies.

Date du début de projet : 16-02-2022

Date de livraison : 20-06-2022

2.Benchmark

2.1. Critères de comparaison :

a) Must have :

- Boutique
- Compte
- Planning
- Contact
- Lien Twitch / Youtube
- Page descriptive
-

b) Nice o have :

- Vidéo sur la page d'accueil.
- Live directe via API
- Partie VOD
- Concours
- Identification avec ton compte Twitch
- Créer des giveaways à partir des points de chaîne
- Fan Art ou création de memes
-

c) look & feel :

- Bootstrap image
- Thèmes sombre
- Thème apaisant blanc
- Icône

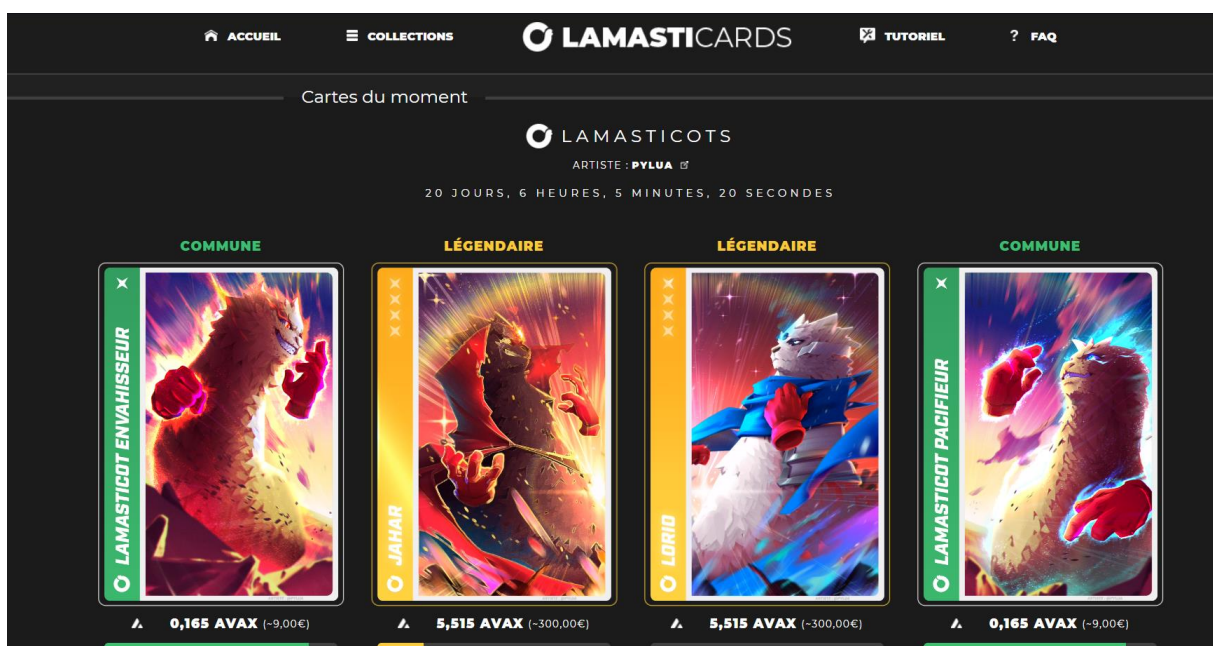
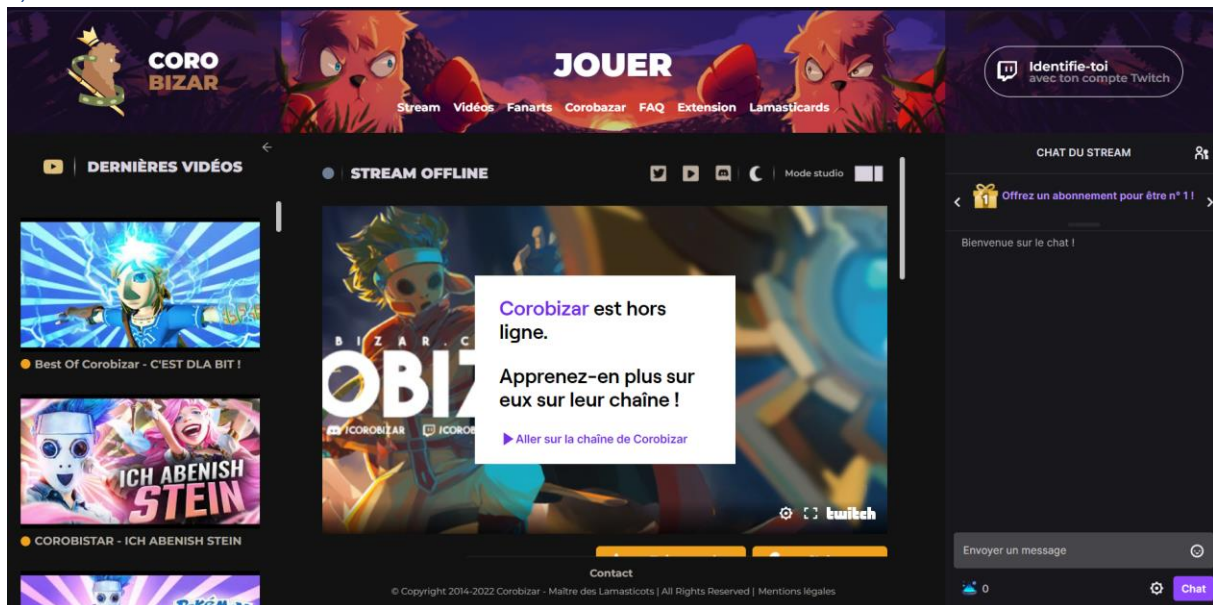
2.2 Identification :

Voici une liste des streamers les plus affluents dans leur domaine.

- Corobizar
- Domingo
- Gotaga
- Zerator
- Ponce

2.3.Comparaison :

a) Corobizar :





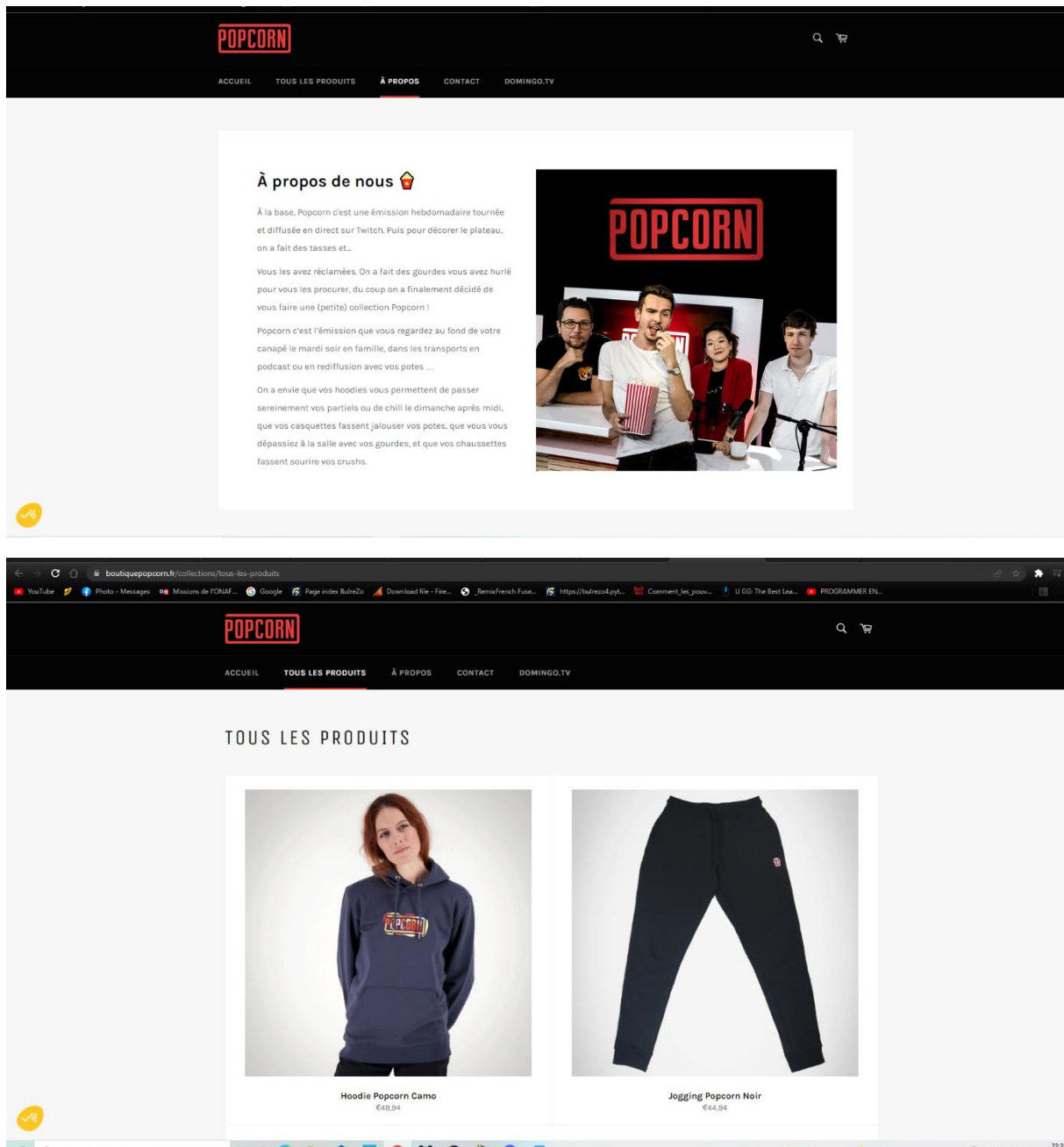
LA BAZAR EST FERMÉ, VOUS AVEZ FUMÉ LES STOCKS. MERCI, VOUS SENTEZ BON.
NOUS CONTACTER: BOUTIQUECOROBAZAR@GMAIL.COM

+	-
Page d'accueil concise	Page d'accueil chargé
Jeu	Pas de boutique dispo
Page Fanart	
Extension	
Connexion via twitch	

Cibles principales :

Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none"> • Origine : personne francophone + Intérêt dans cryptomonnaies + joueurs d'un jeu spécifique. • Age : 14 – 35 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • Archétype : Jeunes et jeunes adultes • Motivation : Divertissement et cryptomonnaies.

b)Domingo



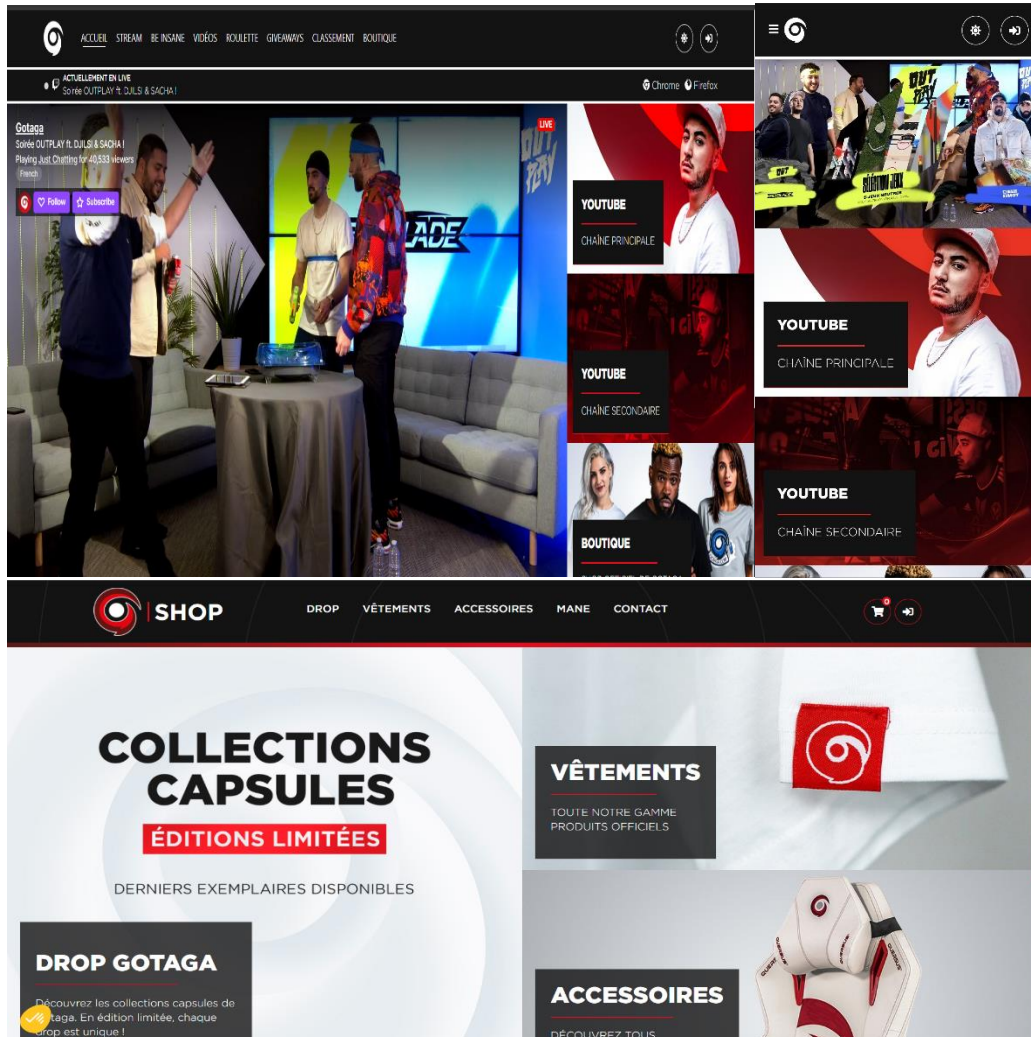
+	-
<ul style="list-style-type: none">• Accueil espacé et clair• Marche aussi bien en version mobile et PC• Connexion Twitch• Boutique ergonomique	<ul style="list-style-type: none">• Manque des informations sur le streamer• L'API Twitch n'est pas présente• Contenu assez monotone

Considérations marketing :

Cibles principales

Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none">• Origine : personne francophone• Age : 18-45 ans	<ul style="list-style-type: none">• Archétype : Jeune adultes et adultes• Motivation : Vendre les produits qui est associé à l'émission Popcorn

c) Gotaga



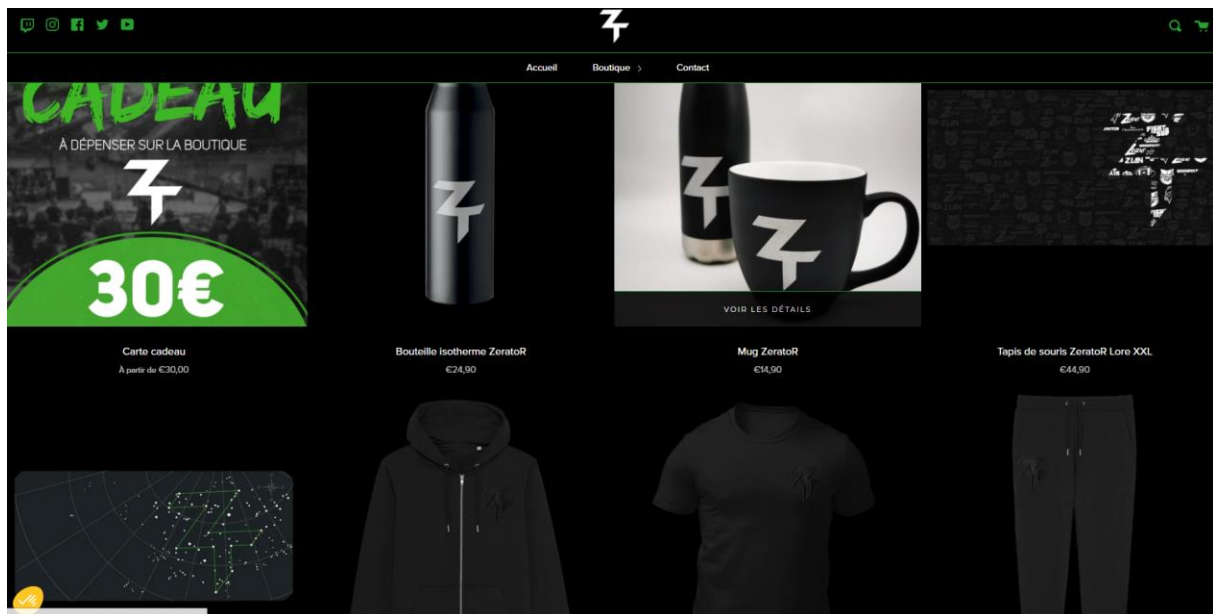
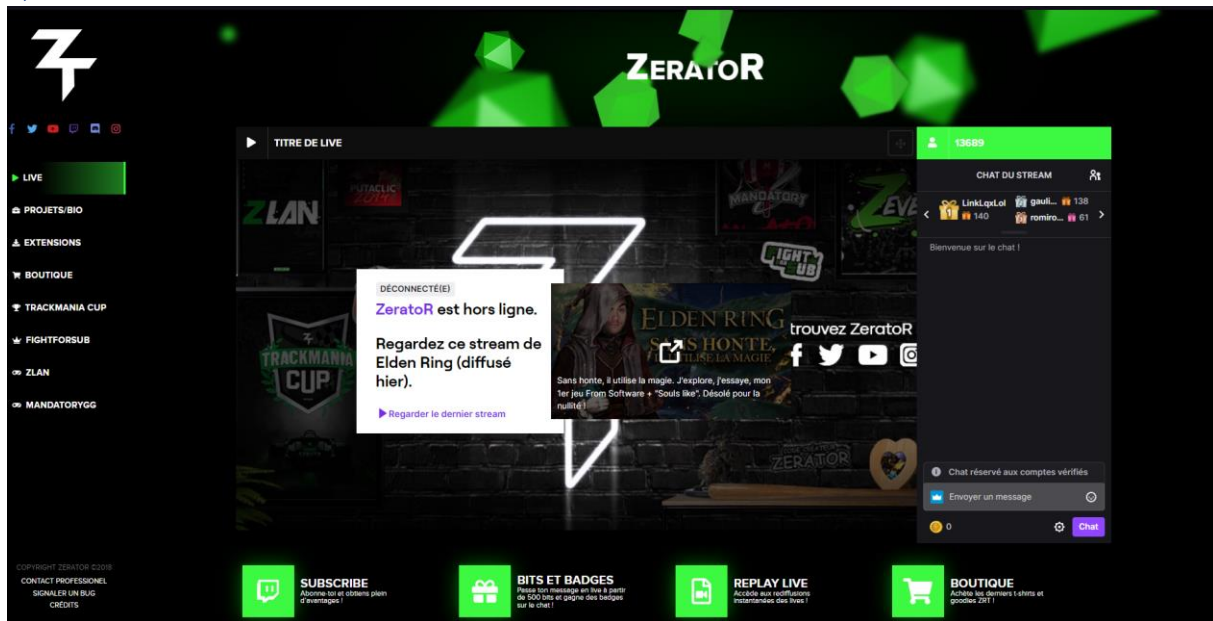
+	-
<ul style="list-style-type: none"> • Accueil épuré • Adaptation du format d'écran • Contenu varier • Typographie claire et sobre • Parfaite intégration de l'API Twitch 	<ul style="list-style-type: none"> • Pas de multi-langues • Manque de contexte pour les primo-arrivants • Boutique peu ergonomique

Considérations marketing :

Cibles principales :

Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none"> • Origine : personne francophone + public large lors des événement internationaux (ex : championnat e-sport) • Age : 12 – 35 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • Archétype : Jeunes • Motivation : Divertissement et intérêt à l'e-sport.

d) Zerator



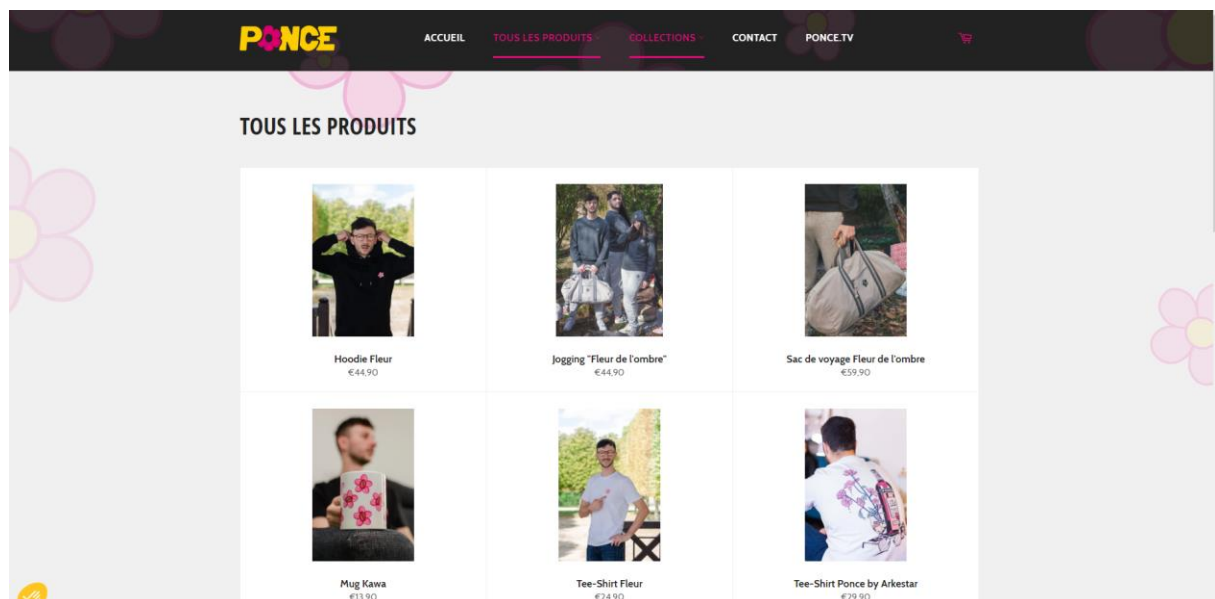
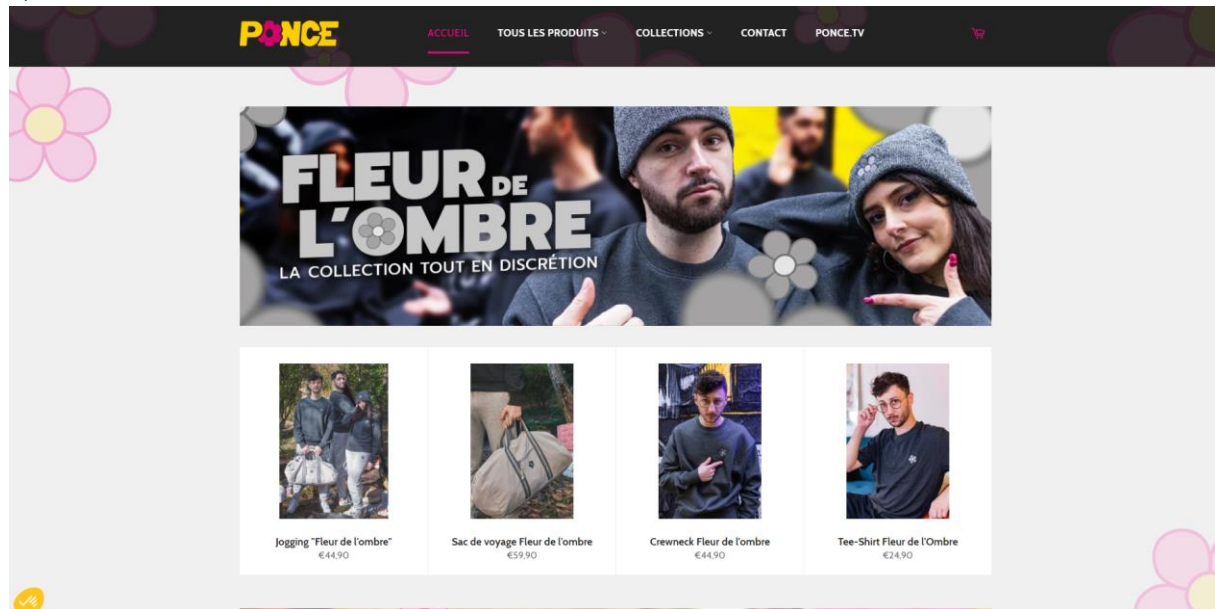
+	-
<ul style="list-style-type: none"> Reactive Ergonomique Boutique reactive Stream sur écran d'accueil 	<ul style="list-style-type: none"> Chargé

Considérations marketing :

Cibles principales

Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none"> Origine : personne francophone + public large lors de ses événements Age : 12 – 35 ans 	<ul style="list-style-type: none"> Archétype : Jeunes adultes. Motivation : Divertissement et intérêt à l'e-sport.

e) Ponce



+	-
<ul style="list-style-type: none"> • Animation en fond • Peu chargé • Trie dans la boutique 	<ul style="list-style-type: none"> • Peu esthétique

Considérations marketing :

Cibles principales

Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none"> • Origine : personne francophone • Age : 12 – 35 ans 	<ul style="list-style-type: none"> • Archétype : Jeunes. • Motivation : Divertissement .

3. Considérations marketing

3.1 Cible principale



Caractéristiques socio-démographiques	Caractéristiques comportementales
<ul style="list-style-type: none">• Langue : français• Tranche d'âge : 18-25• Revenus : faibles	<ul style="list-style-type: none">• Archétype : geeks, gamers• Motivation : acquisition de collectables et d'informations

4. Conception graphique

4.1. Brief créatif

Le graphisme se base sur l'univers du client ainsi que sa charte graphique.

4.2. Aperçu de la charte graphique

Logo:

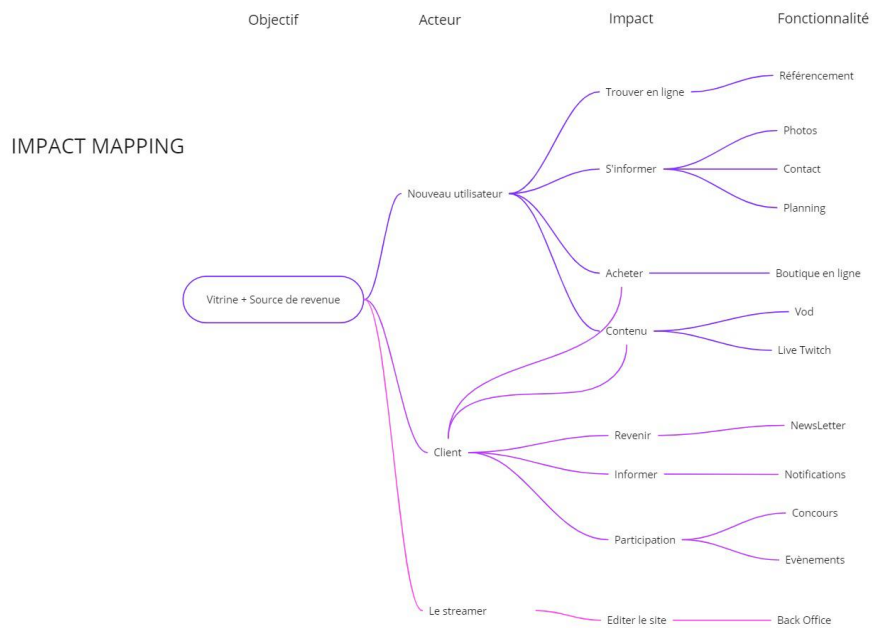


Palette de couleur :

#400d72			
#61cce2	#fae3fa	#ffffff	#000000

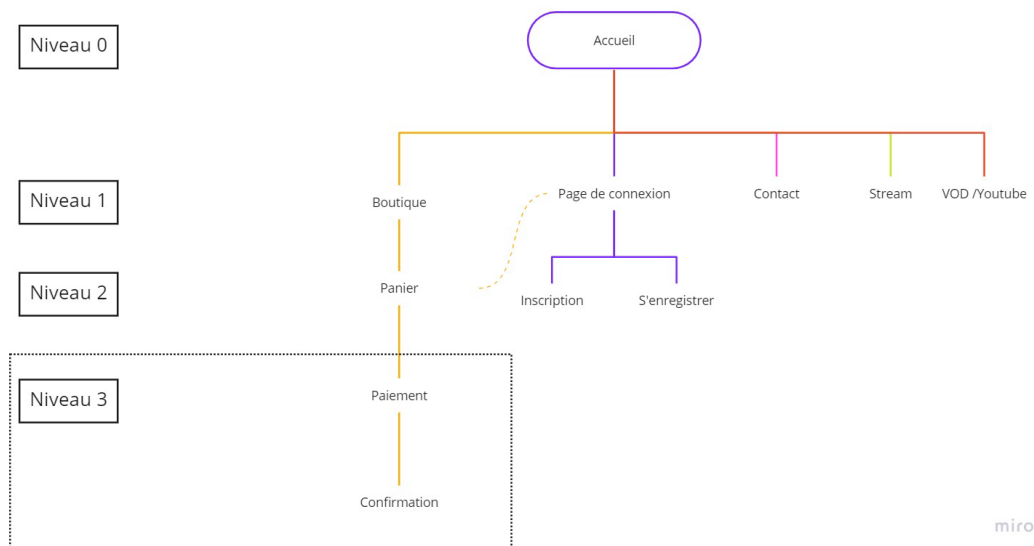
5. Spécifications fonctionnelles

5.1. Impact mapping



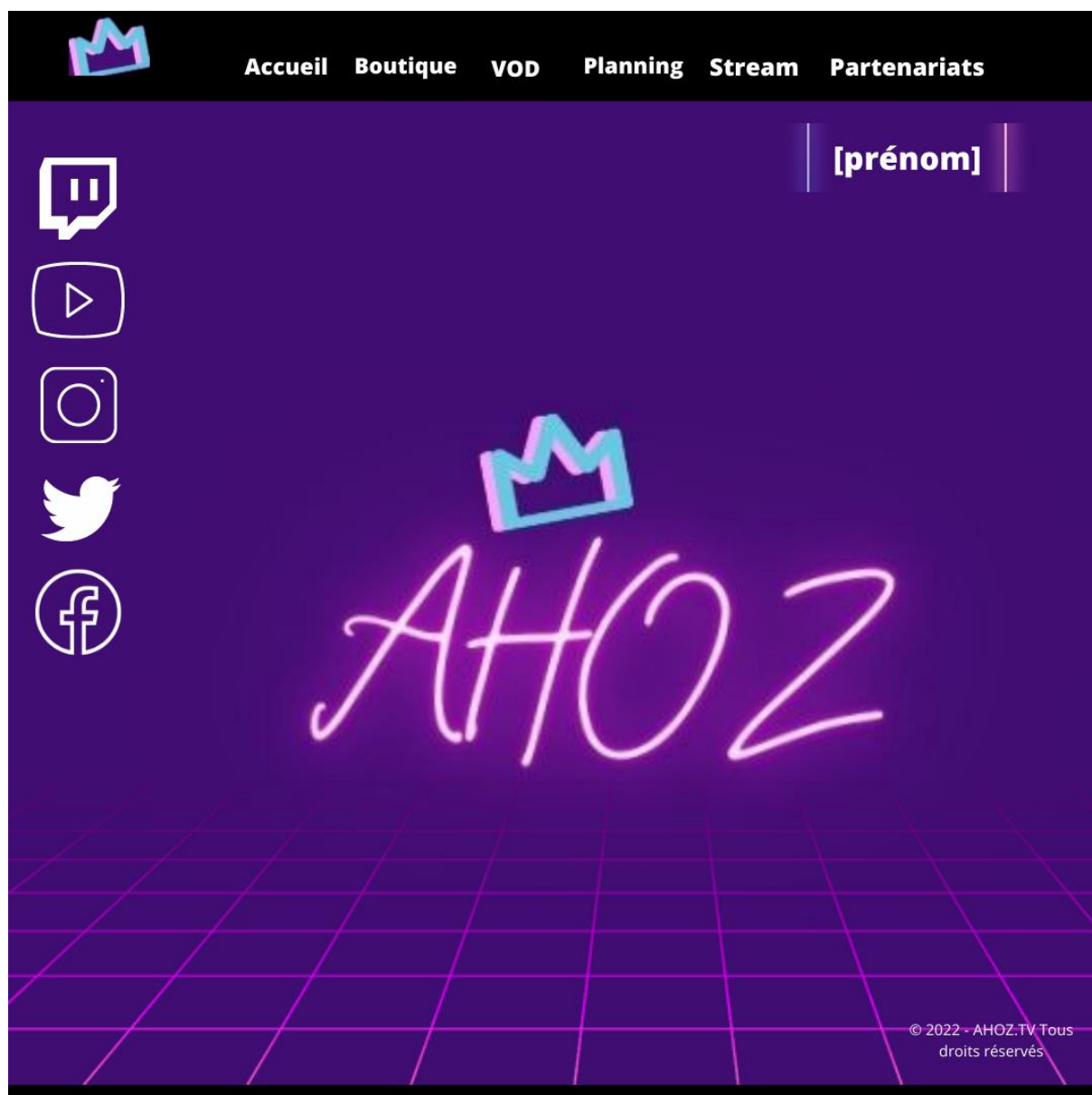
miro

5.2 Arborescence

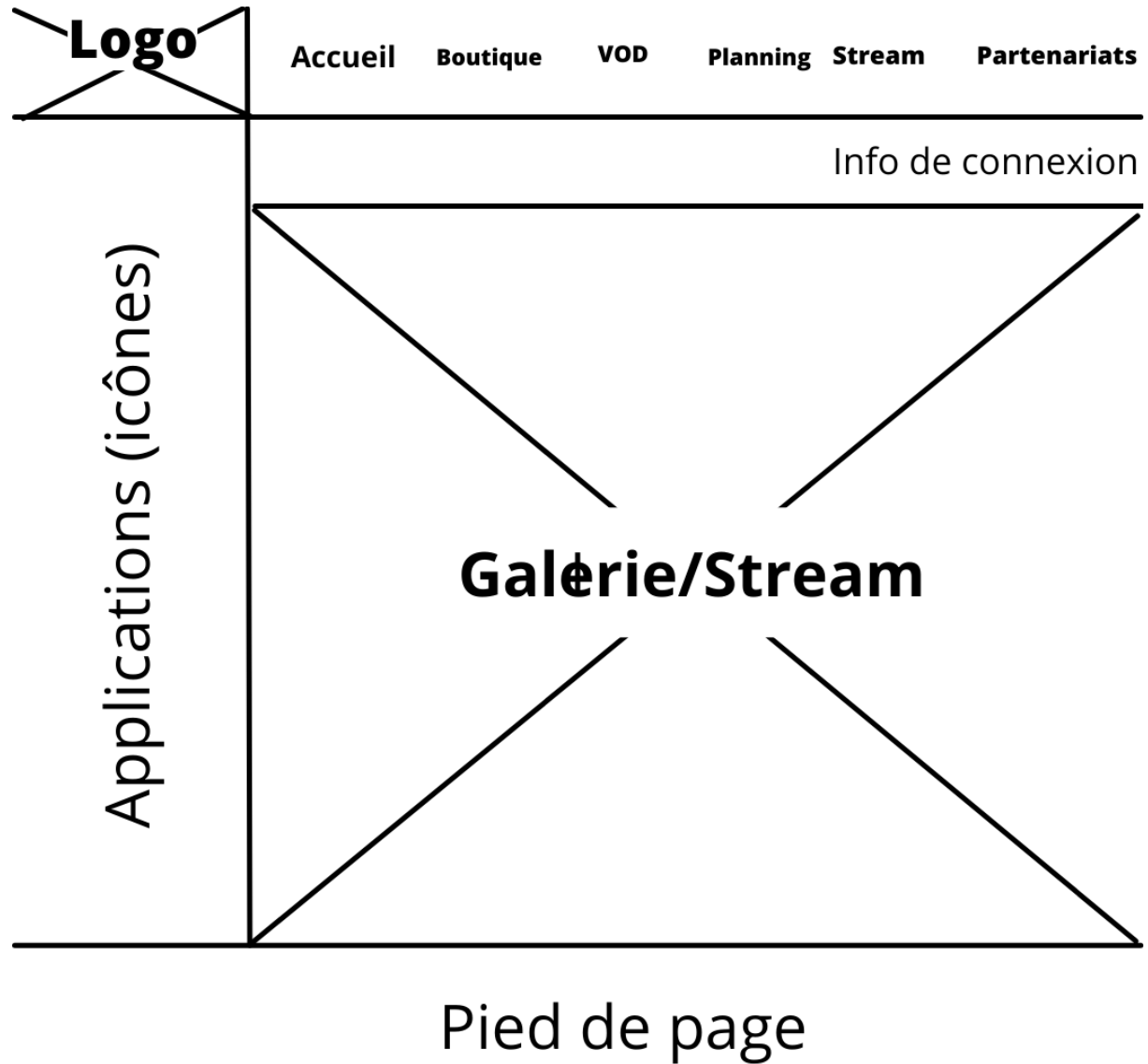


miro

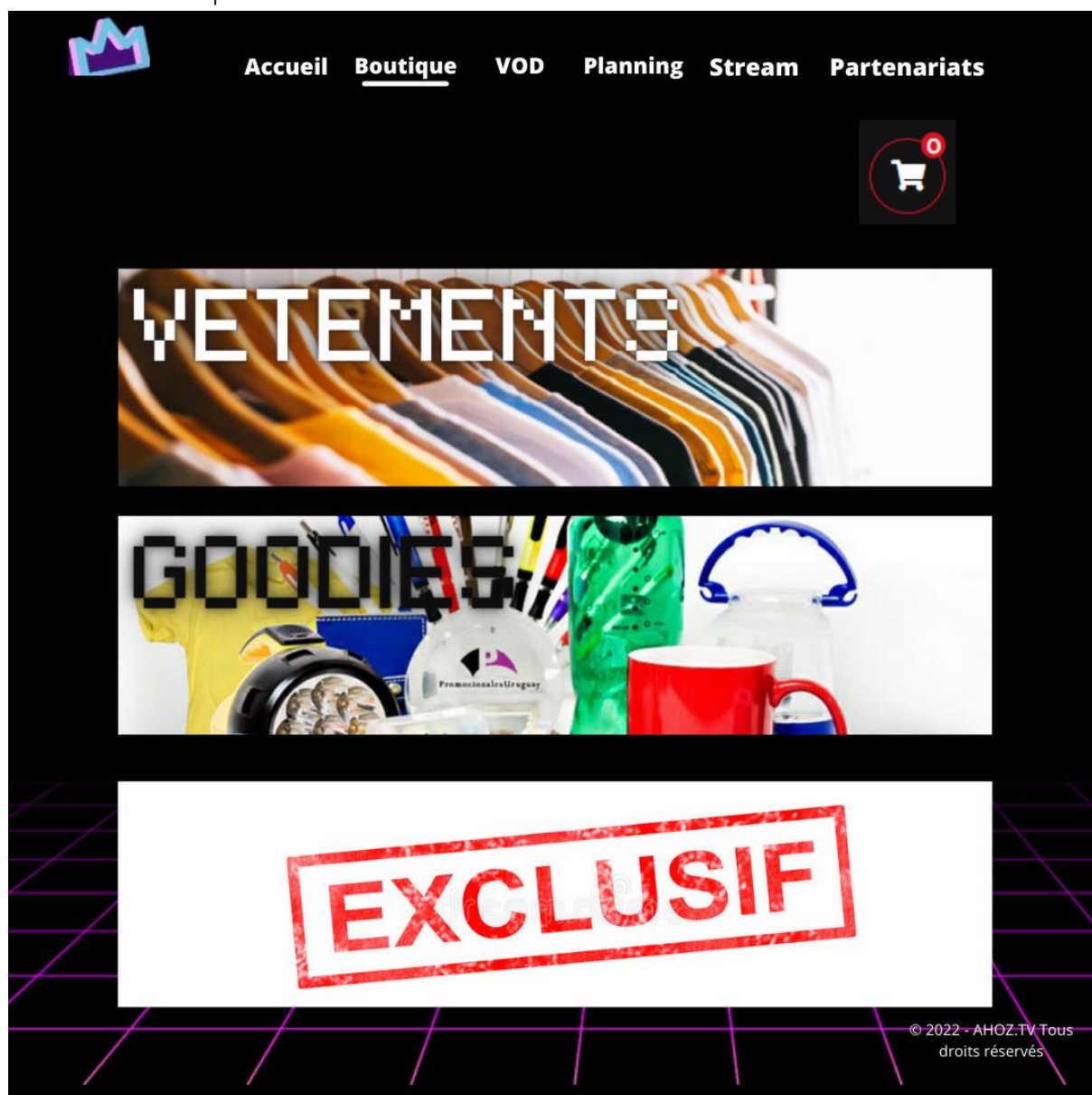
5.3 Accueil



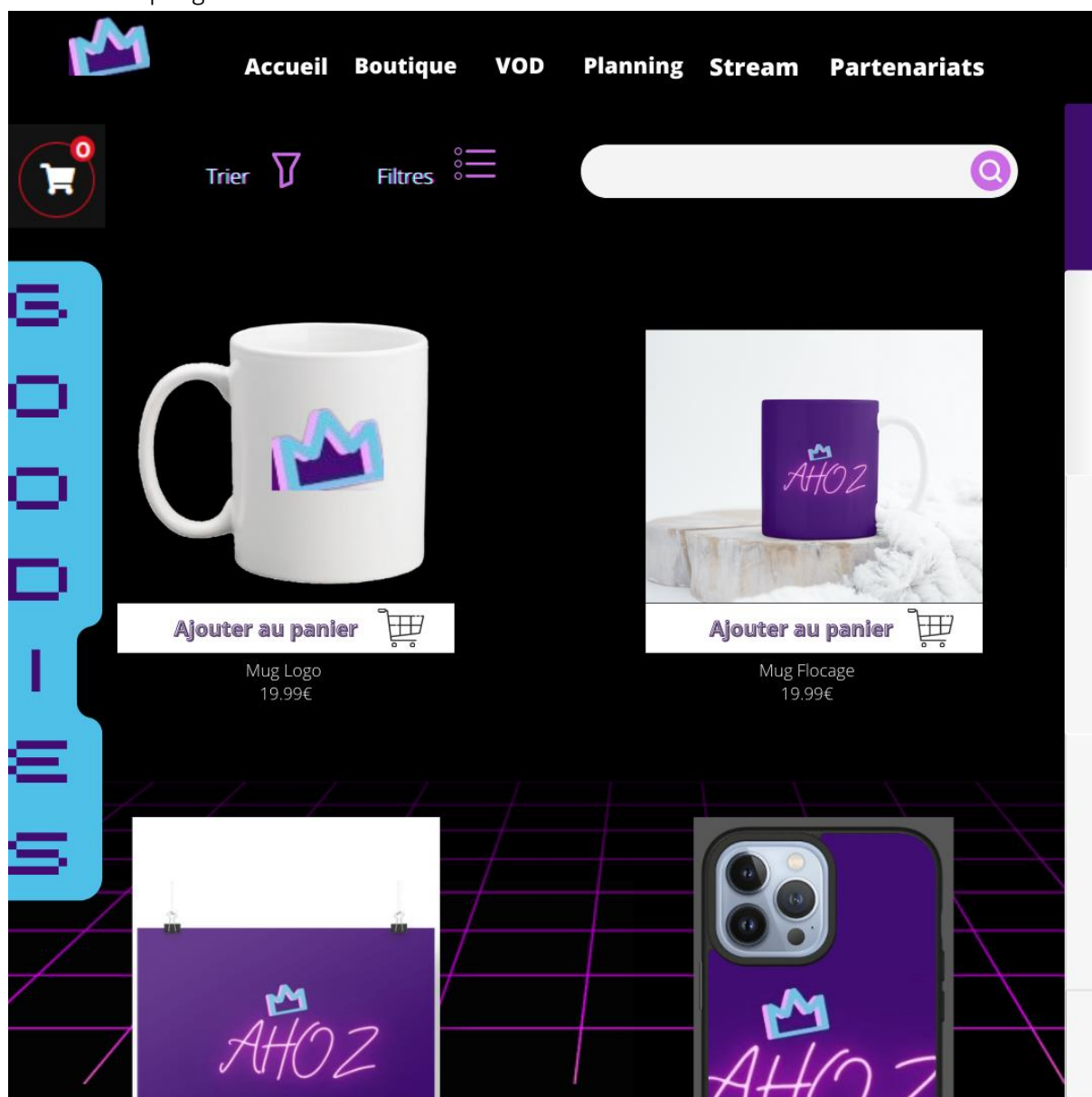
5.3.1 Framework Accueil



5.4.1 Index boutique



5.4 .2 Boutique goodies



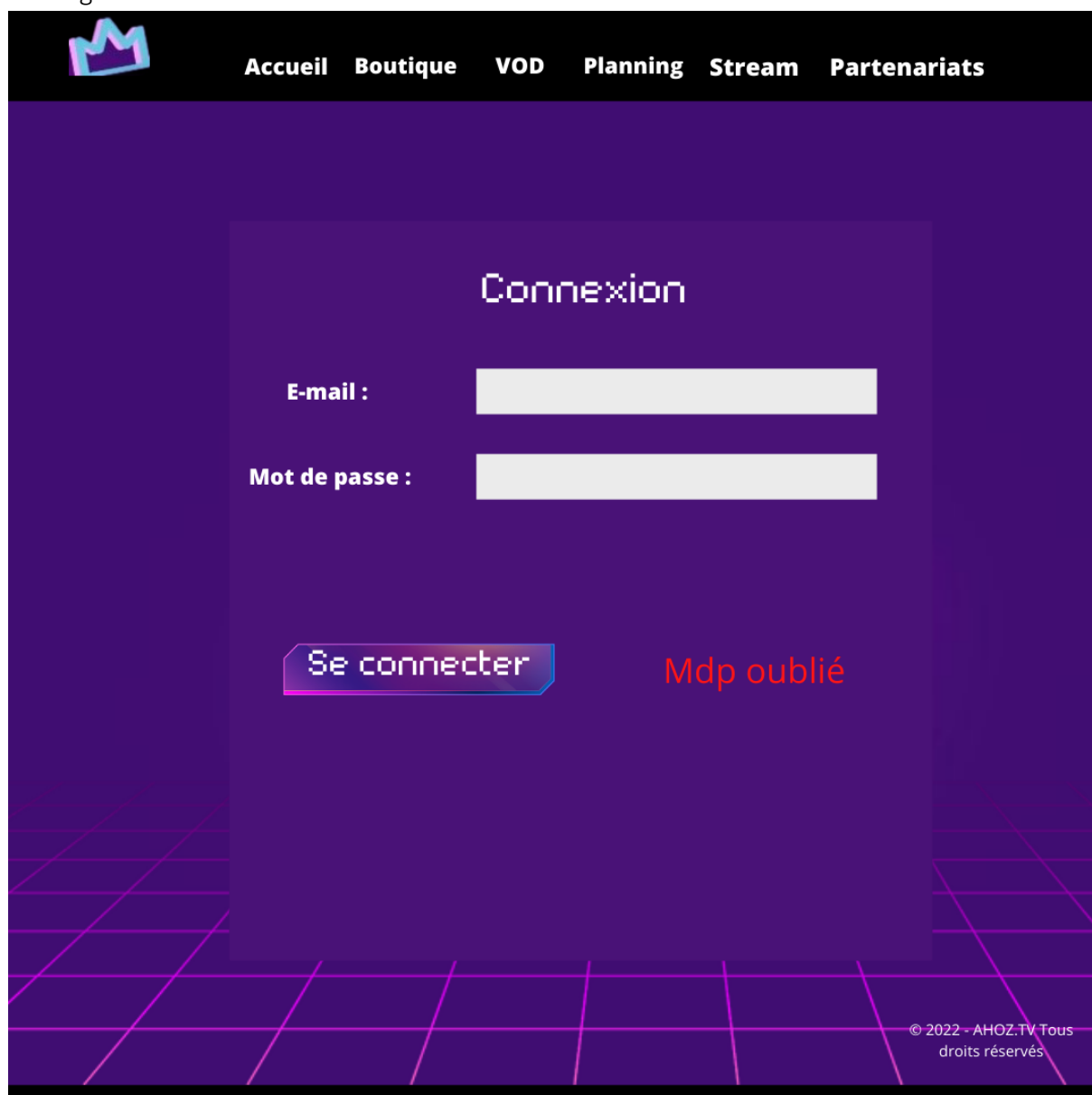
5.4.3 Boutique vêtements




5.5 Panier



5.6 Page de connexion



 **Accueil** **Boutique** **VOD** **Planning** **Stream** **Partenariats**

Connexion

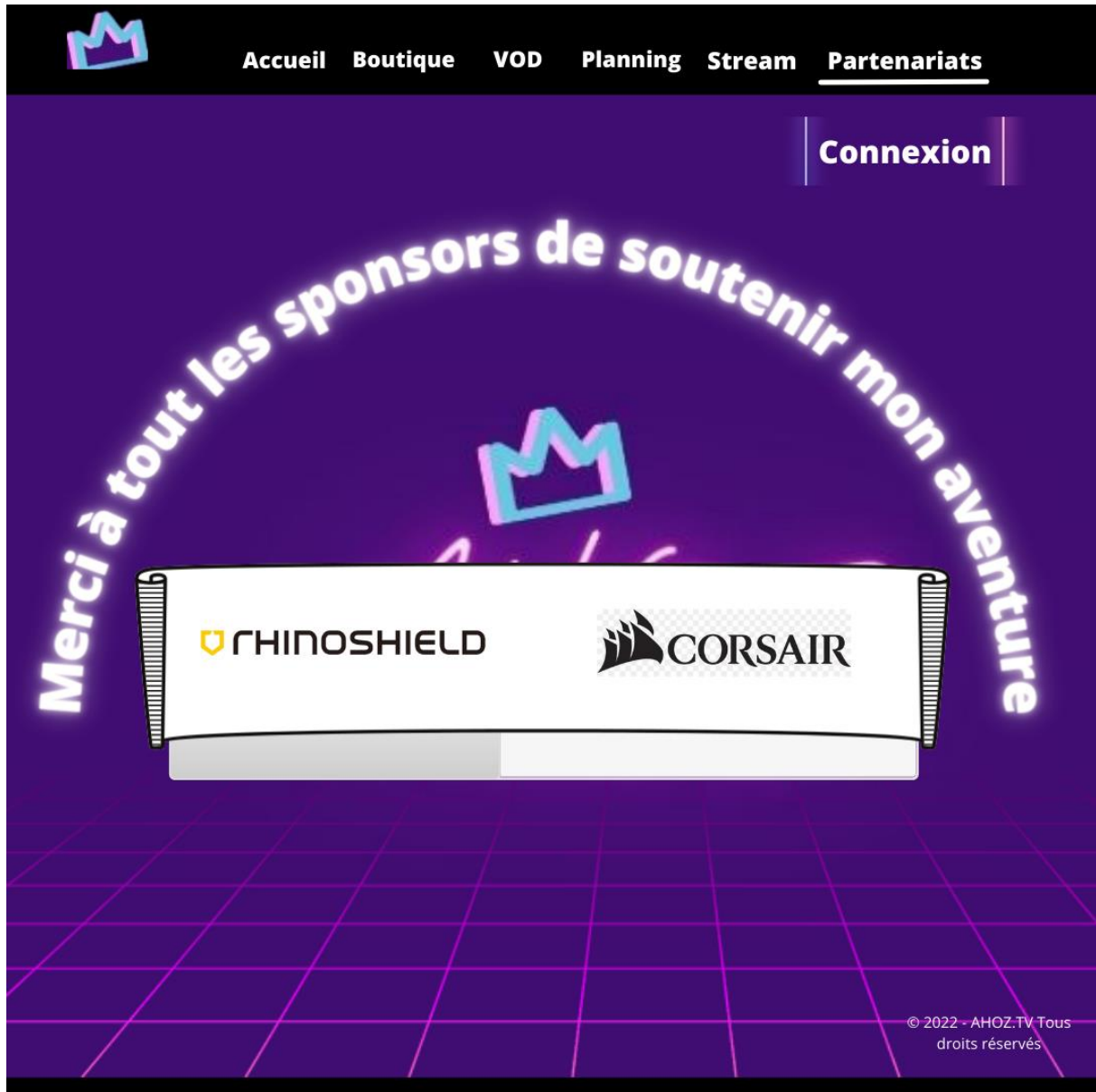
E-mail :

Mot de passe :

[Se connecter](#) [Mdp oublié](#)

© 2022 - AHOZ.TV Tous droits réservés

5.7 Partenariat



Accueil **Boutique** **VOD** **Planning** **Stream** **Partenariats**

Connexion

VOD/Youtube

Vidéos en ligne ▶ TOUT REGARDER

23 **8:19**
MBAPPÉ NOUS A PAS RESPECTÉ... 🤔 | BEST-OF...
155 k vues • il y a 2 jours

VLOG 18 **27:51**
UNE JOURNÉE AVEC LE PSG | VLOG #18
371 k vues • il y a 2 jours

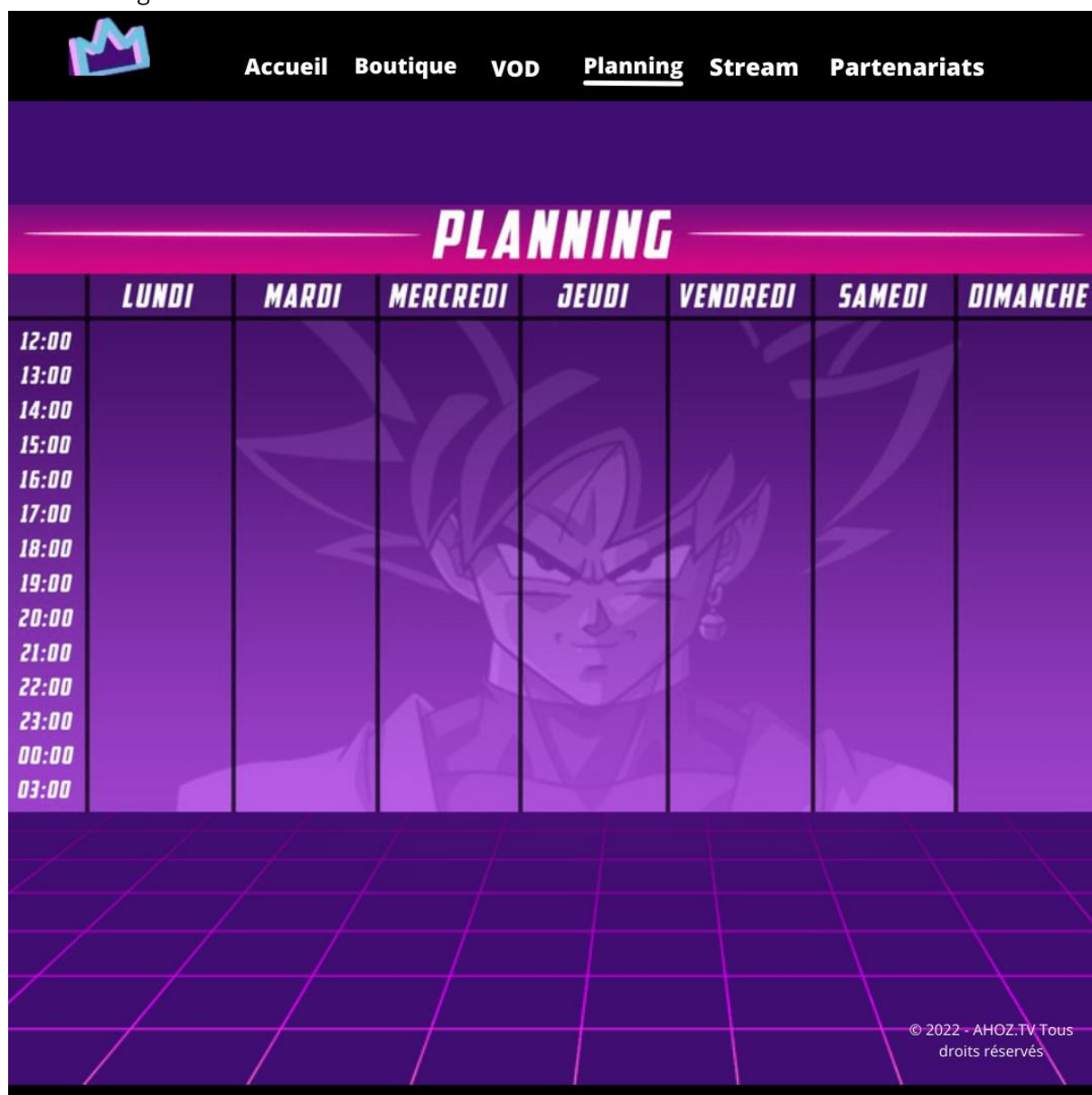
BEST-OF GOTAGA SAISON 1 ▶ TOUT REGARDER
Retrouve ici tous les BEST-OF GOTAGA de la SAISON 1 !

100 **30:13**
BEST OF GOTAGA 100 ▶ LE BEST-OF DES BEST-OF
GOTAGA 🏆
586 k vues • il y a 8 mois

99 **8:24**
BEST OF GOTAGA #99 ▶ LE TRIBUNAL DE LA STREE...
GOTAGA 🏆
330 k vues • il y a 8 mois

© 2022 - AHOZ.TV Tous droits réservés

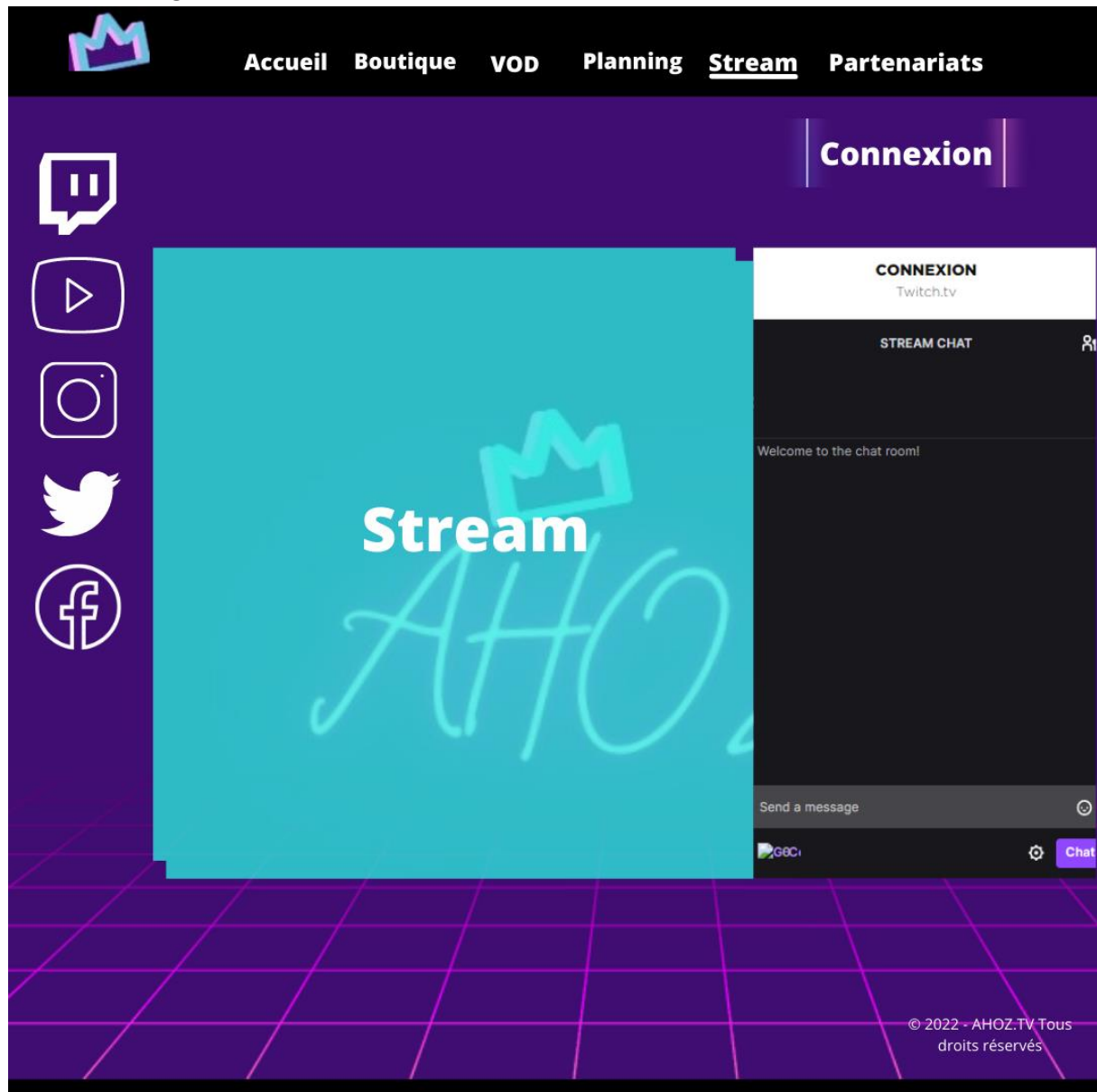
5.9 Planning du stream



	LUNDI	MARDI	MERCREDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI	DIMANCHE
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							
21:00							
22:00							
23:00							
00:00							
03:00							

© 2022 - AHOZ.TV Tous droits réservés

5.10 Streaming



6 Spécifications techniques

6.1. Choix technologiques

Besoins	Contraintes	Solution
Autonomie sur : <ul style="list-style-type: none">• l'édition des contenus• la gestion de prix• la gestion du planning• la gestion des partenariats	Temporelles	Utilisation d'un CMS afin de Permettre au client de modifier Le contenu de sa page par lui Même.

6.2 Accessibilité

6.2.1 Compatibilité navigateur

Le site sera compatible avec les navigateurs suivants :

- Internet Explorer
- Mozilla Firefox
- Google Chrome
- Safari
- Opéra

6.3 Types d'appareils

Le site sera conçu de manière dite "responsive" pour qu'il assure une navigation optimale sur tous types d'appareils :

- Téléphones mobiles
- Tablettes
- Ordinateurs portables
- Ordinateurs de bureau

6.4 Services tiers

Suivi Analytics : Google Analytics

6.5 Services tiers

L'accès aux comptes d'administration sera limité à la personne suivante :

- Streamer