
Central Statistical Office of Breizhmeiz (CSOB)

27 mars 2022

Auteurs :

Sylvia PENFEUNTEUN
Loïc COROLLER
Fabio CASSIANO



Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Motivations	2
1.1.1	Le client	2
1.1.2	Le problème	2
1.1.3	L'existant	2
1.1.4	Le besoin non satisfait	2
1.1.5	Les objectifs	2
1.2	Précisions sur le client	2
1.2.1	Marché	2
2	Documentation	3
2.1	Terminologie métier	3
2.2	Profil des utilisateurs finaux	3
2.3	Maintenance	3
3	Fonctions à réaliser	3
3.1	Ce que le système doit faire	3
3.2	Ce que le système ne doit pas faire	3
4	Contraintes du système	3
4.1	Contraintes logicielles	3
4.2	Contraintes d'ergonomie	3

1 Introduction

Nom du projet : Macromania Breizh - Analyse Statistique

1.1 Motivations

Les motivations qui ont mené à ce projet sont les suivantes :

- Créer une base de données pour stocker des informations de vente de jeux.
- Réaliser des analyses statistiques.

1.1.1 Le client

Macromania Breizh, est une nouvelle enseigne de vente de jeux vidéo qui a été créée en 2020 dans la région de Bretagne. L'enseigne possède un magasin sur Brest, et souhaite ouvrir de nouveaux magasins dans le reste de la Bretagne dans les prochaines années.

1.1.2 Le problème

Le client souhaite ouvrir ses premiers magasins en Bretagne, et afin d'organiser au mieux l'espace de ces magasins, l'enseigne souhaite mettre en avant les jeux les plus vendus afin d'améliorer ses ventes et attirer de nouveaux clients.

1.1.3 L'existant

Actuellement l'enseigne met en avant les dernières sorties de jeux sur les plateformes les plus vendues selon des avis d'experts et une comparaison avec la concurrence.

1.1.4 Le besoin non satisfait

Les études effectuées restent approximatives et les chiffres ne permettent pas de représenter objectivement les ventes, puisqu'on se rend compte que les jeux vendus ne sont pas forcément ceux prédits.

1.1.5 Les objectifs

Le client dispose des données de vente de nombreux jeux sur la période de 1980 à 2020. Ces données regroupent les ventes pour les 3 plus grands marchés, le marché Nord Américain, le marché Européen, et le Japon, on y retrouve également les autres ventes, ainsi que les ventes globales. Le client souhaite organiser ces données dans une base de données. Il souhaite également que quelques statistiques soient réalisées sur le jeu de données, afin de prendre connaissance des plateformes les plus vendeuses.

1.2 Précisions sur le client

Le magasin se situe dans la ville de Brest dans le Finistère. Il y a beaucoup de concurrence de proximité, avec des enseignes en concurrence directe car similaires ou de plus grandes enseignes spécialisées.

1.2.1 Marché

Le marché du jeu vidéo est en pleine croissance depuis de nombreuses années. L'enjeu commercial est d'optimiser les ventes et réduire le déstockage.

2 Documentation

2.1 Terminologie métier

La société est un magasin de **jeux vidéo** qui vend des jeux et des accessoires. Les jeux sont édités par différents **éditeurs** et sont vendus sur différents **plateformes**.

2.2 Profil des utilisateurs finaux

Dans ce projet nous avons un seul profil utilisateur final, celui qui souhaite mettre en avant les jeux les plus vendus. Il devra avoir des connaissances en SQL pour pouvoir accéder à une base de données, et pouvoir réaliser des ajouts ou des modifications dans cette base de données.

2.3 Maintenance

Aucune maintenance de la part de CSOB n'est prévue pour le moment. Le client devra donc se charger de la maintenance de la base de données.

3 Fonctions à réaliser

3.1 Ce que le système doit faire

Le système doit être une base de données qui contient les données de vente de jeux. Il doit permettre de réaliser des analyses statistiques sur les données.

Le jupyter notebook livré contiendra quelques statistiques sur les données de vente de jeux, que le client pourra exploiter pour organiser son magasin.

3.2 Ce que le système ne doit pas faire

Le système ne sera pas gérable par le biais d'un site internet, car aucune interface graphique ne sera livrée.

4 Contraintes du système

4.1 Contraintes logicielles

La base de données doit être développée sur MySQL. Les données statistiques seront réalisées en Python, sur un jupyter notebook.

4.2 Contraintes d'ergonomie

Un jupyter notebook sera livré pour l'utilisateur final, lui permettant de déployer automatiquement la base de données sur son ordinateur.

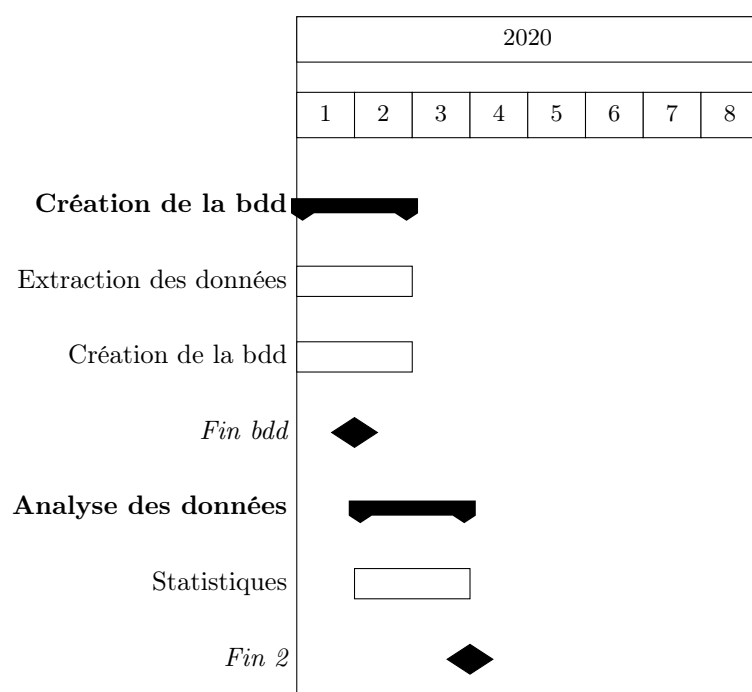


FIGURE 1 – Diagramme de Gantt