

Cahier des charges

Projet Twitch-Verse

I. Présentation fonctionnelle du projet :

A. Notre client :

L'entreprise Twitch est présente sur le marché du streaming depuis son lancement en 2011, dont le siège social est à San-Francisco et racheté par Amazon en 2017. Aujourd'hui, elle est l'entreprise leader du marché de diffusion de contenu basé sur le divertissement sur internet (les jeux vidéo, les émissions de culture, création de contenus divers ...).

Le site internet que nous devons réaliser a pour intérêt principal de développer le réseau de l'entreprise et surtout permettre de fidéliser son public en cherchant à créer un sentiment d'appartenance plus grand à une communauté sur ce site. Notre projet se voit comme une annexe à ce site, en aucun cas un moyen de remplacer le site d'origine.

B. Objectif principal :

Dans un premier temps il s'agit de veiller à ne pas supplanter la plateforme déjà existante, notre support consiste à apporter un plus. Nous ne sommes pas dans le remplacement ou la subversion.

Nous devons nous efforcer de créer un support en lien avec la plateforme dites « originelle ». Pour détailler, il faudra faire en sorte que l'on ressente une certaine intégration, (ne pas créer de dépaysement pour l'utilisateur). Nous devons chercher à réaliser une progression de l'enseigne Twitch afin d'étendre son action, chercher à créer une fidélité supplémentaire. Suite aux événements passés (crise covid) la plateforme a connu une énorme croissance, et, depuis quelques mois avec la baisse des restrictions il a été constaté une fuite des utilisateurs retrouvant un rythme de vie « normal ».

Nous allons donc chercher à susciter un nouveau besoin, répondre à des attentes nouvelles qui permettront de pallier à la baisse d'engouement. Dans le but de pérenniser la marque déposée du client.

Les objectifs à court terme un fois le projet réalisé, seront de permettre aux utilisateurs présents d'être acteur du développement de la plateforme de manière plus ou moins consciente. La création

d'espaces dédiés et de sous communautés au sein de communautés déjà existante (les communautés propres à chaque streamers).

C. Les cibles de notre projet :

Notre cible ce sont donc les utilisateurs du site Twitch dans un premier temps et les potentiels utilisateurs qui pourraient trouver un nouvel intérêt suite aux fonctionnalités proposés par notre projet.

A notre connaissance, le profil type d'un utilisateur du site est dans 55% des cas une personne âgée de 18 à 34 ans.

Et dans 81.5% des cas l'utilisateur est un homme.

Cette partie est à développer et l'acquisition de donnée future seront importantes afin de pouvoir planifier l'étendue des possibilités d'interface pour l'utilisateur. Voir chercher à attirer un public plus féminin, plus jeune, et étendre la limite d'âge en popularisant la webtv, ...

D. Les attentes en termes de flux :

Ce qui est attendu actuellement c'est de maintenir le flux déjà existant sur la plateforme actuelle. En termes de chiffres, il s'agit de plusieurs dizaines de millions d'utilisateurs par jours. Avec des pics importants sur certaines catégories lors d'événements. Avec l'arrivée des chaînes sportives, on peut s'attendre à des flux encore plus élevés de nouveaux utilisateurs. Cependant ce sera à nuancer, la nouveauté peut mettre du temps à faire sa place et la popularisation de nouvelles fonctionnalités ne se fait pas forcément du jour au lendemain (sauf « buzz » rien à voir avec Monsieur buzz l'éclair).

Sur ce principe on peut chercher à évaluer la quantité de personnes qui éprouvent de l'intérêt vis-à-vis du projet au travers d'enquêtes auprès des utilisateurs du site Twitch.

E. Où et comment se déroulera l'action du projet :

Dans un premier temps, notre site ne sera accessible que sur ordinateur. Pour tester et évaluer si le public est réceptif à cette évolution. Il est important d'évaluer avec précision s'il est nécessaire de présumer ou non d'une intégration mobile au vu de la complexité de l'intégration de notre offre sur un mobile. Ce dernier rencontrant déjà des difficultés avec l'utilisation d'un chat Twitch basique.

A son lancement le site se verra concentré dans une utilisation Française. Il est bien entendu possible de concevoir l'implémentation rapide d'une traduction de notre site en Anglais afin de le rendre accessible à un nombre plus grand d'utilisateurs dans de brefs délais.

Nous devons assurer la compatibilité avec les divers moteurs de recherches web. Dans le but de rendre notre site accessible au plus grand nombre.

Possibilité de création de compte (requis), possibilité pour l'utilisateur d'apporter des modifications à son compte, modération de compte (bannissement/suppression).

F. Les éléments que nous avons à disposition :

Pour le moment on possède comme « source d'inspiration » ce que Twitch a déjà mis en place, la base du projet, le contexte global, les logos, un code couleur et une interface.

#a970ff sera notre couleur principale !

Il nous sera possible aussi d'utiliser les diverses couleurs employées par Twitch dans le but de différencier les différentes catégories qu'offre la plateforme.

Ne voulant pas reprendre l'intégralité du modèle de base nous allons essayer de développer autour de ces éléments un nouveau design. Afin de marquer une légère différence et permettre à l'utilisateur de facilement reconnaître le site sur lequel il se trouve.

II. SWOT

S. Les forces

- Projet innovant et dans la continuité d'un projet lancé par Twitch/ Amazon l'année dernière autour des watch parties où les streamers avaient la possibilité, au côté de leur audience, de regarder en simultané des séries sur leur chaîne.
- L'enthousiasme et l'engouement qui se base autour de cette plateforme et, particulièrement, des créateurs de contenus dont la communauté est très attachée.
- Idée dans l'ère du temps sur un concept qui attire de plus en plus de monde et offre la possibilité d'avoir son propre espace virtuel.

W. Les faiblesses

- Basé sur un modèle qui existe et fait ses preuves tous les jours.
- Des contraintes dans l'application (comment ne pas perturber le flux, ne pas prendre le risque de diviser plutôt qu'unifier)
- Permettre la prise de conscience qu'en allant sur notre site, l'utilisateur va sur Twitch.

O. Les opportunités

- La nouveauté et le développement du concept de métaverse.
- La possibilité de créer un besoin nouveau et le développement d'une nouvelle communauté.
- Le sentiment d'appartenance qui permet de fidéliser et imposer un nom sur un marché. Séduire les créateurs de contenus en leur montrant les bienfaits que notre site peut avoir sur leur communauté.

T. Les menaces

- La concurrence tend à s'intensifier et la possibilité qu'ils développent des projets similaires en parallèle.
- Projet de grande envergure à réaliser de la manière la plus rapide possible.
- La nouveauté n'est pas toujours un bienfait et peut marquer un sentiment de crainte chez les utilisateurs qui peuvent « bouter » l'application.

III. Le point vis-à-vis de la concurrence :

Nous pouvons mettre en avant deux concurrents direct face à notre client. De ce constat, nous avons connaissance que le projet sur lequel nous allons travailler affrontera peut-être un jour ces autres géants de l'industrie du streaming.

Dans le tableau ci-dessous, nous avons essayé de mettre en exergue des points importants afin d'évaluer les forces et faiblesses de ces deux concurrents pour nous permettre d'acquiescer un certain avantage lors de la sortie de notre plateforme.

	<u>YouTube</u>	<u>Facebook Gaming</u>
<u>Création de comptes utilisateurs</u>	Oui, sur la base d'un compte YouTube	Oui, sur la base d'un compte Facebook
<u>Accessibilité aux chaînes de streaming</u>	Recherche facilitée au travers de l'abonnement à un youtubeur streameur	Recherche peu évidente et interface trop proche du réseau social que l'on connaît tous.
<u>Fonctionnalité entre les utilisateurs</u>	Chat uniquement	Chat et chat par le biais de Facebook
<u>Interactions utilisateurs/content creator/ chaînes</u>	Chat	Chat
<u>Fonctionnement d'origine</u>	Plateforme de partage de vidéos	Réseau social
<u>Possibilité de créer des salons afin de regarder un programme</u>	Aucune	Aucune
<u>Fonction réseau social</u>	Possibilité de s'abonner à un autre compte utilisateur sans avoir de moyen simple et évident d'interaction	Fonctionnalité de base de Facebook
<u>Possibilité de personnalisations</u>	Photo de profil/bannière	Photo de profil/bannière

Il est important de mettre en évidence que nous cherchons à créer une façon de repenser le fonctionnement du streaming en essayant d'y incorporer une fonctionnalité quelque peu novatrice. La difficulté est donc d'arriver à mettre en place ce nouveau système alors que la concurrence est présente et bien implantée car plus ancienne ou ayant fait ses preuves dans le temps.

Actuellement leader sur le marché nous devons nous appuyer sur des acquis qui sont propre à Twitch afin de ne pas créer de déséquilibre important.

IV. Organisation technique du projet

A. Les besoins pour le développement

Pour la bonne réalisation de ce projet nous aurons la possibilité d'utiliser divers langages. En vue de la création d'un nouveau site tout en respectant les codes de Twitch, nous auront la possibilité d'employer les mêmes langages que la plateforme. Dans un premier temps, il faut faire en sorte que les utilisateurs réguliers de la plateforme ne perdent pas pieds en arrivant sur notre site. Et, au-delà du respect de la charte graphique qui nous est imposé, apporter une certaine harmonie et intégration. Nous ne sommes pas une nouvelle plateforme, mais plutôt une extension, voire une évolution.

Tout d'abord, pour ce qui est de la partie Frontend (l'interface utilisateur) :

Pour ce qui est des langages :

- HTML5
- CSS3
- JavaScript
- Typescript

Les bibliothèques et Framework :

- React
- Bootstrap
- Styled-components

Pour ce qui est du backend et bases de données (pour les communications machine-serveur), il va sans dire que nous aurons le besoin d'utiliser les bases de données de Twitch afin de récupérer les

comptes d'utilisateurs déjà existant pour faciliter leur connexion sur notre plateforme et lors de la création de nouveaux comptes, pour permettre à notre client de récupérer les informations de ses auditeurs :

- Typescript
- Node.js
- GraphQL

Pour la communication entre les équipes nous utiliserons l'application Slack et pour la gestion du projet et la publication des fichiers, GitHub.

B. Les fonctions de notre site :

Après avoir énoncé les divers langages, base de données, bibliothèques que nous allons utiliser, nous pouvons maintenant énoncer les fonctionnalités du site.

Pour faire une présentation des plus détaillées, nous allons procéder à la création d'un compte.

L'utilisateur arrivant sur le site la toute première fois se retrouvera sur une page lui demandant de s'identifier. Lorsque qu'il clique sur le login, il se verra proposé deux options, soit créer un nouveau compte, soit s'inscrire directement avec le compte qu'il possède déjà sur la plateforme Twitch.

Une fois que les informations personnelles du compte sont récupérées ou créées, l'utilisateur se retrouve sur une page où il peut sélectionner les catégories qui lui plaisent le plus au travers de mots clés (types de jeux, équipes e-sportives, contenus divers, ...), suite à ce menu, lui seront proposés des créateurs de contenu correspondant à leurs goûts et ainsi que leur langue en priorité. Organisé par un bouton qui permettra de faire un tri en fonction de la popularité, leur temps d'activité sur 7 jours, etc. ainsi que la possibilité d'inviter des amis à utiliser le site ou simplement à ajouter son compte afin de créer une base de données d'amis. Ceci permettra de finaliser la présence du compte sur notre plateforme.

Maintenant l'utilisateur se trouvera sur son espace à lui, où il lui sera proposé diverses options lui permettant de regarder un Stream dans son propre salon virtuel. C'est là que notre site trouve toute son importance. Avec la data base d'ami qui lui a été demandée, il pourra inviter ses amis à le rejoindre sur un chat vocal ou écrit pour partager un Stream et interagir ensemble. Ce salon sera propre à l'utilisateur et sera donc modifiable avec divers éléments de personnalisation graphique de base offerts par la plateforme ou des éléments obtenables en s'abonnant à leurs streamers favoris.

Pour ce qui est de la partie réseau social, il sera possible dans un onglet « matchmaking » de mettre des annonces afin que les utilisateurs puissent inviter des membres ne faisant pas encore

partie de leur liste d'amis. Afin de favoriser les rencontres en fonction des goûts et pour limiter dans un premier temps ces rencontres afin d'observer les comportements, le fonctionnement du « matchmaking » sera limité, et les rencontres ne pourront se faire qu'entre les utilisateurs souhaitant visionner le même contenu.

Il sera possible de supprimer son compte sur notre plateforme pour des raisons personnelles ou bien par l'équipe de modération qui aura la possibilité, suite à un certain nombre de signalements, de bannir un utilisateur au comportement dérangeant au bon fonctionnement du site et s'il représente une gêne au divertissement des autres utilisateurs.

V. La gestion du projet

A. Echanges avec notre client

Il a été établi, en accord avec notre client, que nous effectuerons une réunion toutes les deux semaines par visio-conférence ou par téléphone avec un responsable de notre projet chez Twitch afin d'évaluer l'avancement, les besoins que nous avons, rassurer notre client sur l'avancée du site.

Et toutes les quatre semaines par visio-conférence uniquement avec un responsable développement de la maison Twitch, notre interlocuteur privilégié sur le projet ainsi qu'un responsable communication afin de tenir compte de l'évolution du projet de façon plus large et discuter autour de la mise en forme, se mettre à jour sur les évolutions que le site Twitch peut rencontrer durant le développement de notre plateforme.

En plus de ces rendez-vous prévus à dates échéantes, il nous est possible de contacter par mail notre responsable chez notre client, et inversement. Des réunions ponctuelles pourront être mise en place si un besoin s'en fait ressentir.

B. Les dates clés du projet :

En la date du 1^{er} octobre 2021, nous effectuerons la réunion de lancement du projet en la présence d'une délégation de représentants de notre client. A compter de cette date, nous nous engagerons à tenir les délais dont nous avons discuté, maintenir le rythme de que nous avons établi dans le Gantt ainsi que celui des réunions convenues avec le client.

Le projet prendra fin le 15 juin 2022 lorsque nous feront la présentation finale du projet à notre client afin de faire une démonstration du produit une fois terminé.

C. Le budget :

Le budget qui nous est alloué pour le développement du site est de 60 000 €. Est compris dans ce tarif, le salaire d'un développeur et l'achat du matériel nécessaire à l'exécution du projet. A savoir, que si, le budget n'est pas entièrement consommé et que nous disposons de temps supplémentaire, nous disposons d'une certaine liberté de développement de fonctionnalités supplémentaires. Permettant ainsi une réévaluation du projet, et de débloquent des fonds pour la recherche et développement de ces ajouts.

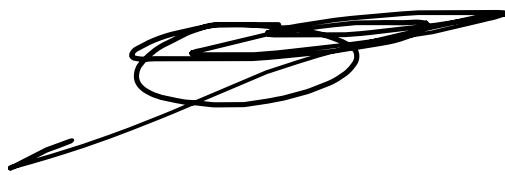
D. Législation

Dans un principe de respect de la vie privée, nous nous mettons en accord avec le client et nous engageons à respecter la RGPD en vigueur.

Voir texte de loi énonçant nos droits et devoirs à respecter en vue de ne pas enfreindre la loi de protection des données.

[> Règlement \(UE\) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016](#)

Dans un second temps, nous acceptons la clause de non concurrence et de confidentialité auprès de notre client Twitch.



Lu et approuvé, 27/09/2021

CHASSAING Quentin

Développeur multi-casquette

De la Q corp.

24, rue Caviale

46100 Figeac

Signature du client :