Alexis Kellal, Tom Desvignes, Léon Chepfer

**Projet MyChat-ESPORT : Plateforme ESPORT d’échange multi gaming**

**I. Introduction :**

Afin de valider notre deuxième année de bachelor Responsable de Projets Informatiques, nous avons dû réaliser un projet professionnel ayant pour but de valider nos compétences. Ce projet nous a aussi permis d’apprendre à collaborer en équipe et de manière organisée sur un projet important dans un contexte professionnel.

**II. Présentation du projet**

**Contexte :**

Notre choix s’est porté sur la réalisation d’une plateforme d’échange dédiée au monde du gaming. Le marché mondial de l’eSport est en constante croissance alimenté par l’utilisation croissante du mobile dans les pays émergents et la popularité croissante des jeux vidéo. Selon Business Wire, le marché mondial de l’ESPORT devrait atteindre 12 494,3 millions USD d’ici 2030, avec un taux de croissance annuel de 21,9% de 2022 à 2030. Le monde du jeu vidéo est au centre des actualités et est de plus en plus développé notamment depuis l’apparition de plateformes de streaming comme Twitch qui fortement impacté la position de l’ESPORT et des jeux. Le monde du jeu vidéo étant au centre des actualités nous avons décidé de créer une plateforme d’échange dédiée à l’ESPORT qui permettrait aux joueurs de

**III. Etude du marché**

Discord et TeamSpeak sont les deux applications de discussion virtuelle dominantes sur le marché du gaming. Ces deux logiciels téléchargeables gratuitement possèdent tous deux des fonctionnalités permettant de discuter par chat textuel ou chat audio pour les joueurs mais aussi pour les personnes souhaitant communiquer avec d’autres via internet.

**IV. Environnement**

**V. Positionnement**

**VI. Cahier des charges**

**VII. Feedbacks**

**VIII. Evolution du projet**

**IX. Conclusion**