

HIGH FIVE!

E-SPORT





SOMMAIRE

01 INTRODUCTION

02 VICTORIOUS

03 BACKLOG DU PROJET

04 DIAGRAMME DE CAS D'UTILISATION GÉNÉRAL

05 DIAGRAMME DE DÉPLOIEMENT

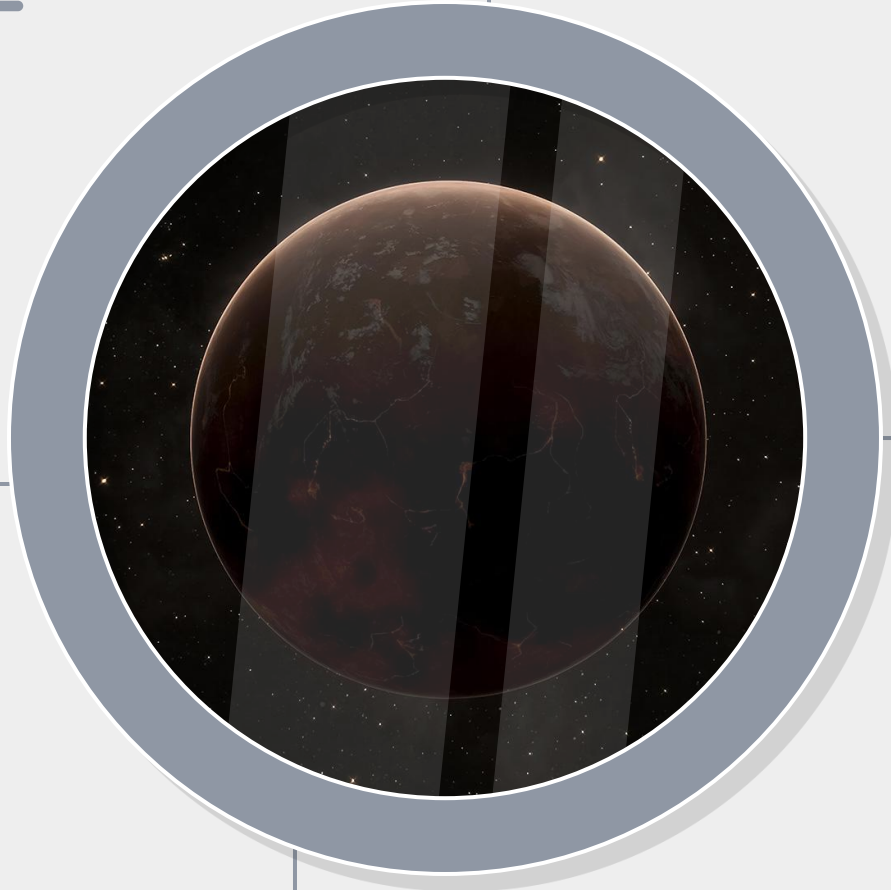
06 CONCLUSION



01 INTRODUCTION

QU'EST CE QUE L'ESPORT

eSport et parfois traduit par sport électronique, désigne la pratique sur Internet ou en LAN party d'un jeu vidéo seul ou en équipe, par le biais d'un ordinateur ou d'une console de jeux vidéo.



HISTORIQUE ET RECORDS DES CASH PRIZES DE L'ESPORTS



1991

Premier tournoi dans le nouveau domaine du eSports Nintendo World Championships pour un cash prize de 10 000\$



2000

ESL plus grande de ligue eSport avec 3 millions de joueurs enregistrés pour compétitionner dans 4 jeux différents à fin de gagner des cash prizes de 200 000\$



2006

Premier gros événement en France: plusieurs dizaines de milliers de spectateurs découvrent les meilleurs joueurs du monde. Cash prize 400 000\$



2011

Premier tournoi de Dota avec un cash prize de 1 000 000\$



2012

Tournoi de League of Legends avec un cash prize de 1 000 000\$



2015

tournoi de Dota avec un cash prize de 18 429 613\$

HISTORIQUE ET RECORDS DES CASH PRIZES DE L'ESPORTS



2016

Tournoi de Dota avec un
cash prize de

20 770 640\$



2019

Tournoi Dota avec un cash
prize de

32 730 000\$



2020

tournoi de Dota avec un
cash prize de

34 333 333\$



02

VICTORIOUS



VICTORIOUS



01

UX/UI

Interface attrayante facile à utiliser afin de garantir une expérience de qualité pour l'utilisateur



02

OPTIMISATION

Optimisation pendant le développement pour avoir une plateforme fluide pendant l'utilisation



03

MINIMISATION DES ÉTAPES

Synchroniser et minimiser les étapes surtout administratives des tournois pour améliorer l'expérience des responsables (admins) des tournois



04

COMMUNICATION AVEC SUPPORT

Faciliter l'interactivité entre l'utilisateur et le support à travers un système de tickets bien étudié et développé





03 BACKLOG PRODUIT