

Rapport Projet CES'ESPORT

CESI Parcours EXIA, A1

Année 2018/2019

Table des matières :

I- INTRODUCTION.....	3
II- BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET	3
1- Contexte... ..	3
2- Objectifs	4
3- Contraintes	4
III- GESTION DE PROJET	5
1- L'équipe... ..	5
2- Planification du projet	5
a- Diagramme de GANTT	5
b- Diagramme de PERT	6
3- Répartition des tâches.....	8
IV- DEVELOPPEMENT TECHNIQUE.....	9
1- Gestion fictive du projet	9
a - Planification fictive d'aujourd'hui jusqu'à l'évènement	9
b - Planning de l'évènement	11
c - Planification du week-end.....	12
d - Gestion du budget.....	13
2- Matériel.....	18
a- Liste du matériel.....	18
b- Résumé argumentaire du matériel	19
c- Plan physique.....	19
3- Réseau.....	21
a- Topologie.....	21
b- Configuration.....	22
c- Plan logique	23
d- Convention de nommage... ..	24
e- Plan d'adressage.....	25
V- BILAN	26

I. INTRODUCTION

Le projet de notre association CES'ESPORT consiste à organiser un évènement E-sport, une Lan Party, au palais des expositions de Reims les 16 et 17 Mars 2019. L'organisation d'un tel évènement nécessite de mettre en place et d'administrer un réseau mais aussi de gérer l'installation des composants, d'organiser les différents tournois proposés au cours du weekend. Ce projet a pour objectif d'exploiter ce que nous avons appris durant l'UE réseau et de nous introduire à la gestion d'évènement. Nos priorités ont été de produire un réseau fiable et de gérer notre budget.

II. BESOINS ET OBJECTIFS DU PROJET

1. Contexte :

2017 est l'année de l'Esport, un florilège d'évènements a vu le jour, donnant une place très importante aux compétitions de jeux vidéo. En tant que responsables de l'association de gaming CES'ESPORT, nous avons décidé de nous lancer dans l'organisation d'une Lan party qui se positionnera parmi les plus grandes de France accueillant 500 joueurs, 2500 visiteurs sur deux jours et proposant un cash prize de plus de 15000 euros.

La population cible pour ce projet à vocation culturelle et sportive se distingue en deux catégories :

- Les joueurs à qui vous souhaitez proposer une compétition à la fois de haut niveau et de niveau intermédiaire.
- Le grand public de 6 à 65 ans, qui pratique ou s'intéresse aux jeux vidéo.

Nous avons démarché un bon nombre de structures permettant de recevoir notre projet sur un week-end complet. Le parc des expositions de Reims correspond à nos attentes et permettra d'accueillir l'évènement dans de bonnes conditions. Sur deux halls du Parc des expositions de Reims, l'évènement a pour objectif de regrouper un grand nombre d'exposants: des associations, des éditeurs de jeux vidéo, de manga et de BD, des commerçants spécialisés en figurines, produits dérivés, musiques, peluches et accessoires pour déguisement, des illustrateurs, des boutiques autour de la culture asiatique...

Evènement très participatif, l'évènement proposera de nombreuses animations : un concours cosplay, des jeux en libre accès (bornes d'arcade, consoles actuelles type XBOX, PLAYSTATION, WII U, jeux de plateau...), des démonstrations (sabres laser, drones...), des ateliers de maquillages, des jeux concours... Mais également et surtout de nombreux invités, tels que des Youtubeurs et des Guest Stars de web-séries !

2. Objectifs :

Les objectifs de ce projet sont les suivants :

- Organiser un évènement Esport par la réalisation et la mise en œuvre d'un plan de coordination incluant la gestion des locaux, du réseau et du budget
- Assurer une sécurité à tous les niveaux (personnes/matériels/réseaux)

3. Contraintes :

Nos contraintes sont les suivantes :

- Superficie : 3000m²
- Salle disponible 2 jours avant la LAN.
- Le réseau doit être administrable à partir de la régie.

III. GESTION DE PROJET

1. L'équipe :

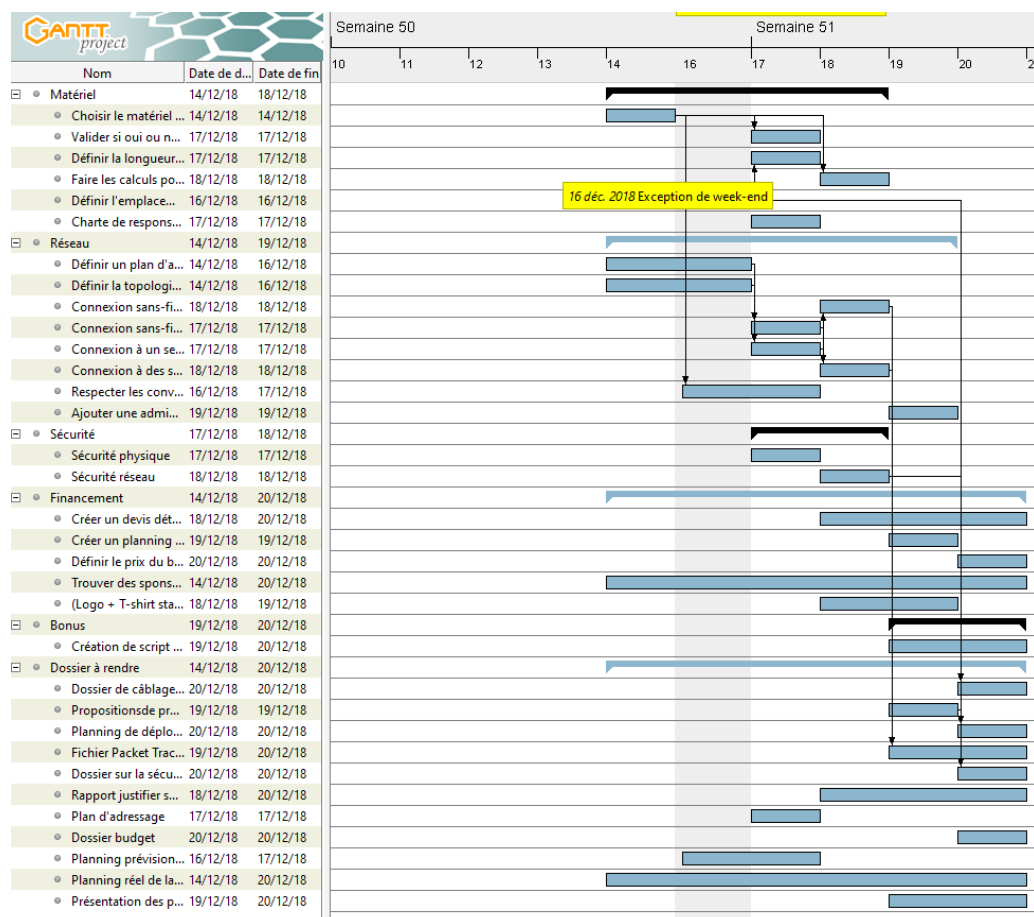
L'équipe du projet est constituée de :

- Benjamin BRIFAULT, Etudiant de première année du parcours EXIA CESI
- Mattias HUROT, Etudiant de première année du parcours EXIA CESI
- Arthur LECRAS, Etudiant de première année du parcours EXIA CESI
- Nathan PORET, Etudiant de première année du parcours EXIA CESI

2. Planification du projet :

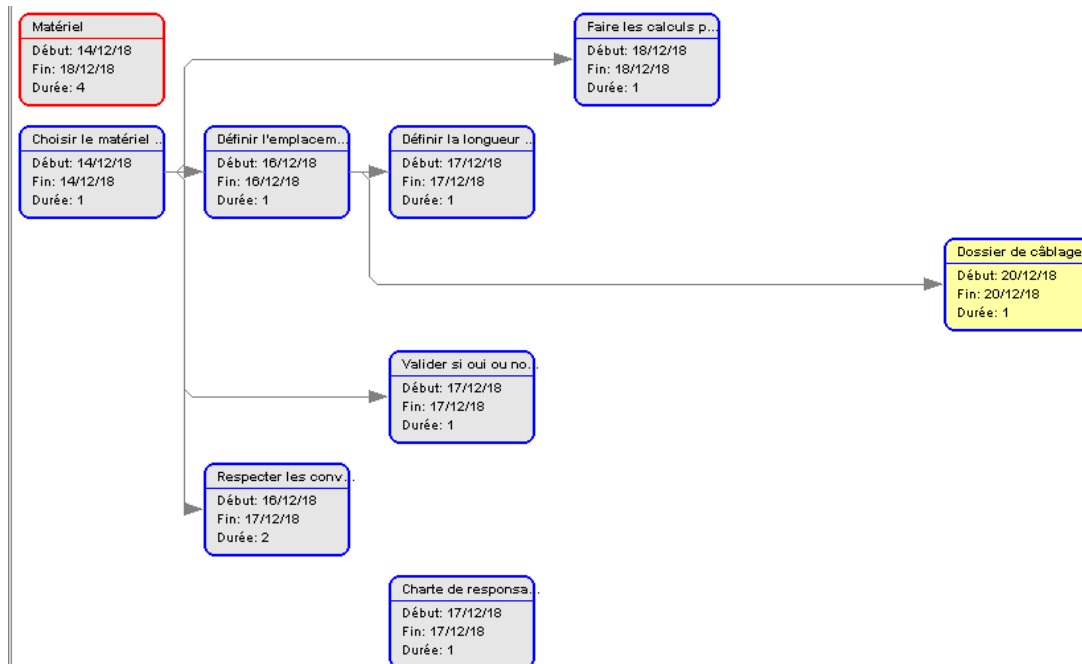
Nous avons défini ce planning au début du projet avec les différentes tâches que nous avons repérées. Au cours de celui-ci nous avons remarqué qu'il n'était pas complet et que certaines tâches duraient plus ou moins de temps que prévu. Ce projet s'est déroulé sur 6 jours, du 14 décembre 2018 au 20 décembre 2018.

a. Diagramme de GANTT :

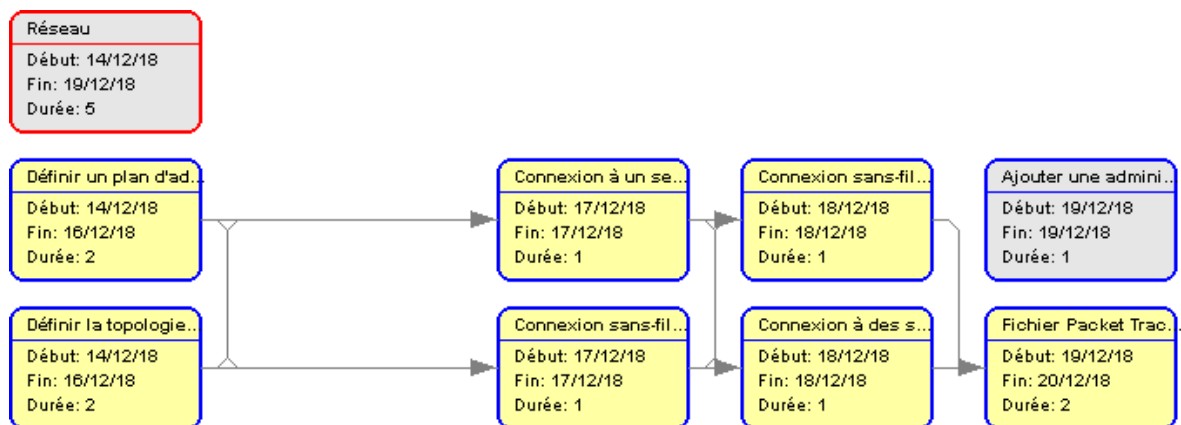


b. Diagramme de PERT :

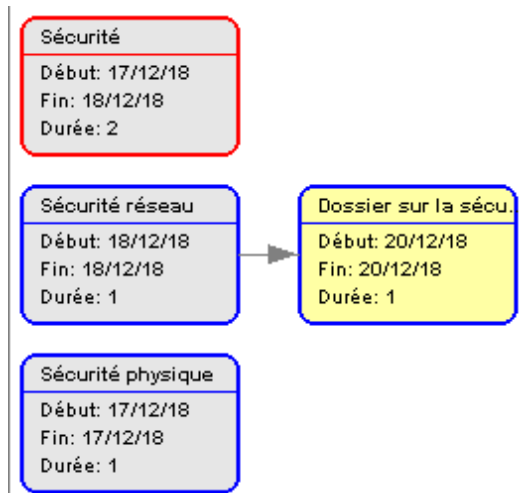
Matériel :



Réseau :



Sécurité :



Financement :



Bonus :



Dossier à rendre :



3. Répartition des tâches :

En lisant le sujet, on a pu remarquer qu'il y avait 3 grands modules :

- Gestion du matériel
- Gestion du budget,
- Gestion du réseau

Cependant étant 4, la répartition des 3 modules a été étalée, ce qui entraîne le fait que certaines personnes soient polyvalentes et travaillent sur plusieurs parties.

Pour ce projet, la répartition des tâches a été faite de la manière suivante :


- Le réseau a été conçu par Arthur LECRAS et Benjamin BRIFAULT.
- La configuration du réseau a été faite par Arthur LECRAS, Benjamin BRIFAULT et Mattias HUROT.
- La gestion du budget a été faite par Nathan PORET et Mattias HUROT.
- Le choix des composants et leur modélisation VISIO dans l'espace physique disponible ont été faite par Arthur LECRAS et Nathan PORET.
- Les planifications ont été pensées par Nathan PORET, Mattias HUROT et Benjamin BRIFAULT.

IV. DEVELOPPEMENT TECHNIQUE

1. Gestion fictive du projet :

a. Planification fictive d'aujourd'hui jusqu'à l'événement :

Légende :

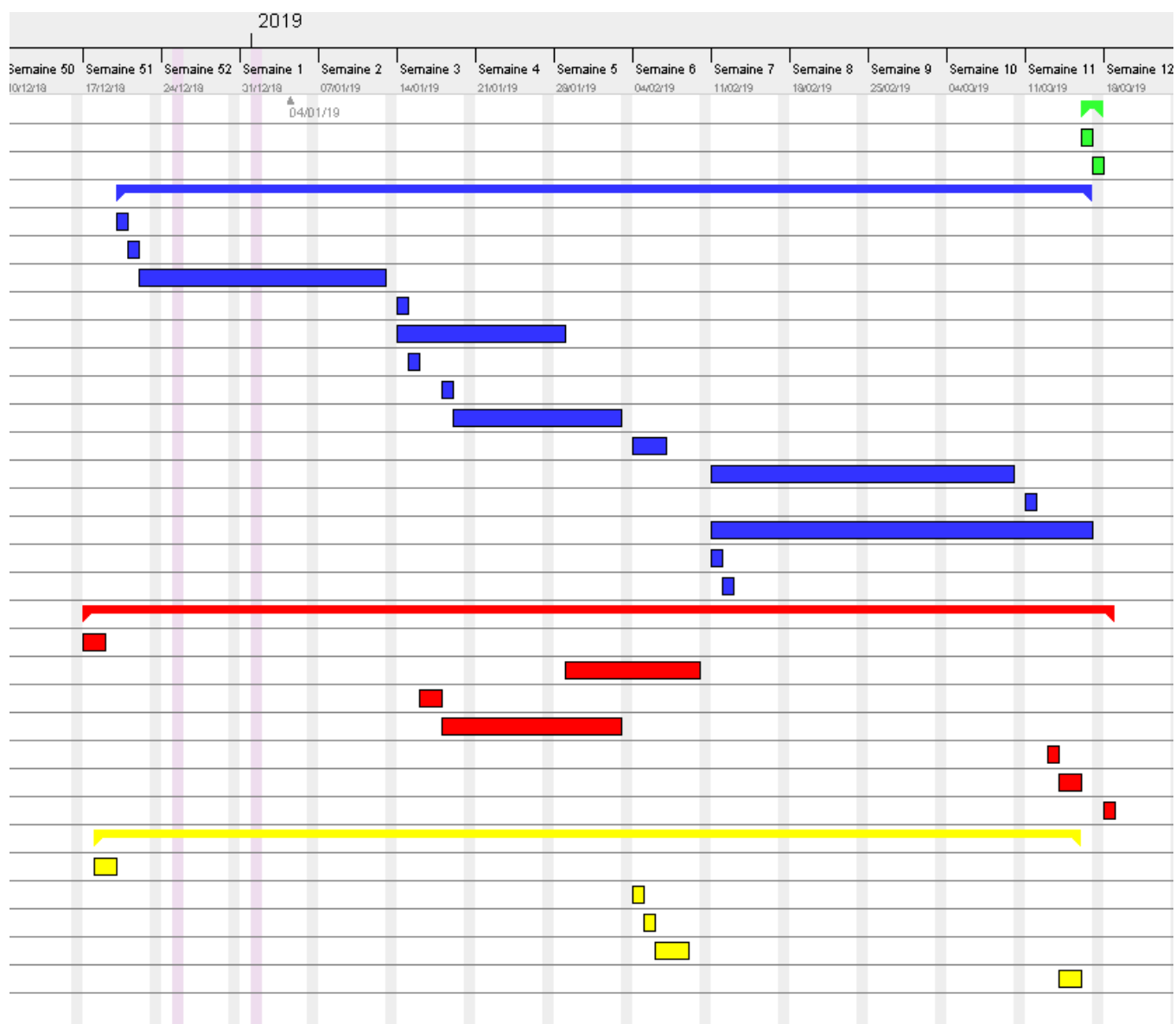
 = Jour j

 = Gestion administrative/ marketing/ comptabilité

 = Gestion du matériel

 = Gestion du réseau et ses configurations

Nom	Date de début	Date de fin
☐ • Jour j	16/03/19	17/03/19
• Tournois LOL Et CS:GO (qualifications)	16/03/19	16/03/19
• Tournois LOL et CS:GO (phases finales)	17/03/19	17/03/19
☐ • Gestion administrative/ marketing/ comptabilité	20/12/18	16/03/19
• Calcul du budget nécessaire	20/12/18	20/12/18
• Envoie des demandes de sponsor	21/12/18	21/12/18
• Attente réponse sponsor	22/12/18	12/01/19
• Recalcul du budget et prix d'entrée	14/01/19	14/01/19
• Reception logo et film publicitaire des sponsors	14/01/19	28/01/19
• Demande dons pour budget manquant	15/01/19	15/01/19
• Envoie des invitations à des Youtubeurs et des Guest Stars de webseries	18/01/19	18/01/19
• Attente réponse des Youtubeurs et des Guest Stars de webseries	19/01/19	02/02/19
• Création de la publicité	04/02/19	06/02/19
• Réception inscription joueurs	11/02/19	09/03/19
• Envoie des coupons spéciaux joueurs	11/03/19	11/03/19
• Propagation de la publicité	11/02/19	16/03/19
• Demande poste de secours (Croix rouge)	11/02/19	11/02/19
• Demande de location tables et chaises	12/02/19	12/02/19
☐ • Gestion du matériel	17/12/18	18/03/19
• Calcul plan physique + matériel	17/12/18	18/12/18
• Création des T-Shirt et des panneaux publicitaires	29/01/19	09/02/19
• Achat du matériel	16/01/19	17/01/19
• Attente reception matériel	18/01/19	02/02/19
• Rassemblement du matériel	13/03/19	13/03/19
• Installation du matériel et des stands	14/03/19	15/03/19
• Rangement du matériel	18/03/19	18/03/19
☐ • Gestion réseau et configurations	18/12/18	15/03/19
• Calcul plan logique et vérification avec plan physique	18/12/18	19/12/18
• Calcul du futur plan d'adressage	04/02/19	04/02/19
• Simulation de l'installation	05/02/19	05/02/19
• Pré-configurer les commutateurs et les routeurs	06/02/19	08/02/19
• vérification configuration du matériel informatique	14/03/19	15/03/19

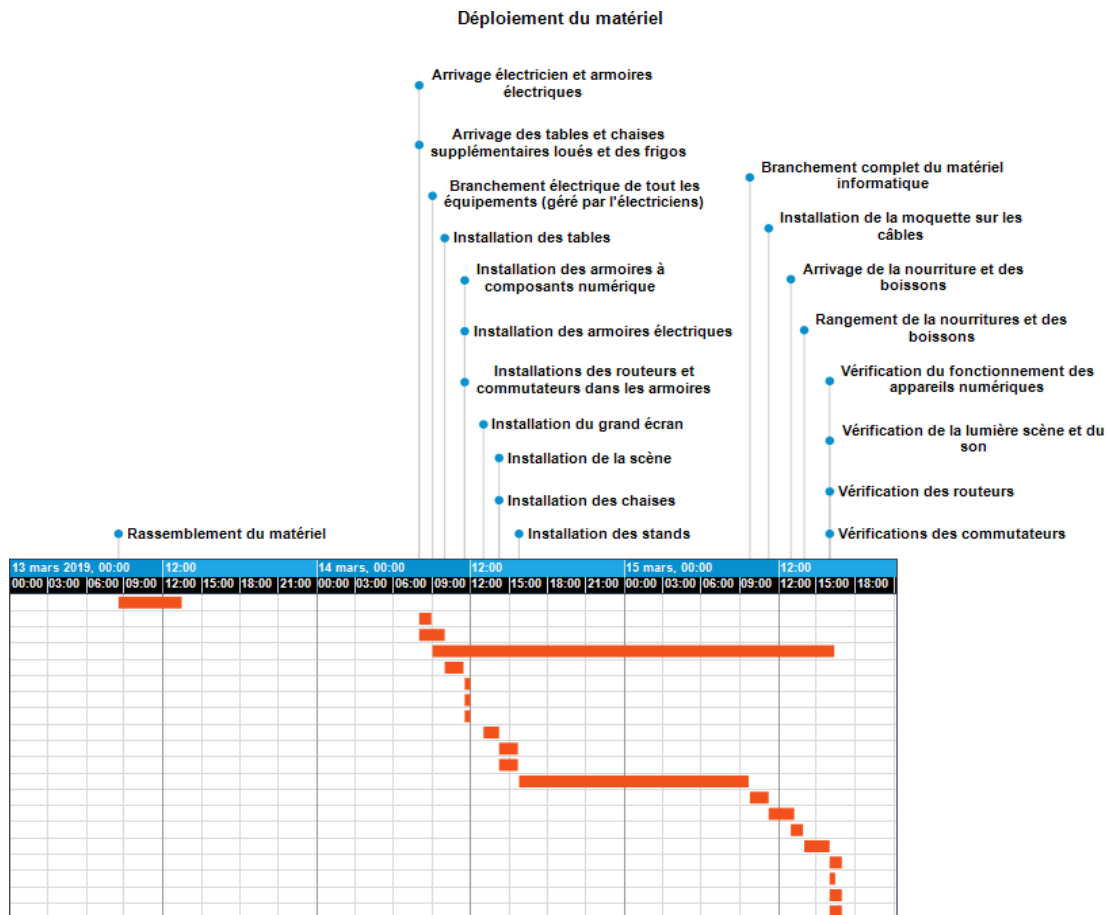


Tâches comprises dans le diagramme de GANTT

Voici une planification fictive des 3 prochains mois, remarquez que la configuration des équipements est prévue bien avant les deux jours de déploiement du matériel. Ce qui expliquera pourquoi on se contentera de vérifier notre équipement et notre configuration à la fin de notre planning de déploiement (document qui suit).

b. Planification de l'événement :

Planning de déploiement en fonction du temps :



Planning de déploiement en fonction des tâches:

Nom de branche	Durée	Début	Fin	Priorité	Progression	Ressources	Travail
Déploiement du matériel	2,25 jours	13/03/2019	15/03/2019	1000	0%	10 personnes	57,65 h
Rassemblement du matériel	4 h	13/03/2019	13/03/2019	500	0%	10 personnes	4 h
Arrivée électricien et armoires électriques	1 h	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	Electricien + 2 personnes	1 h
Branchement électrique de tout les équipements (géré par...	1,8 jours	14/03/2019	15/03/2019	500	0%	Electricien	14,4 h
Arrivée des tables et chaises supplémentaires loués et d...	2 h	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	8 personnes	2 h
Installation des tables	1,5 h	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	10 personnes	1,5 h
Installation des armoires à composants numérique	30 min	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	4 personnes	0,5 h
Installation des armoires électriques	30 min	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	4 personnes	0,5 h
Installations des routeurs et commutateurs dans les armo...	30 min	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	2 personnes	0,5 h
Installation du grand écran	75 min	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	10 personnes	1,25 h
Installation de la scène	1,5 h	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	3 personnes	1,5 h
Installation des chaises	1,5 h	14/03/2019	14/03/2019	500	0%	7 personnes	1,5 h
Installation des stands	3 h	14/03/2019	15/03/2019	500	0%	10 personnes	3 h
Branchement complet du matériel informatique	1,5 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	10 personnes	1,5 h
Installation de la moquette sur les câbles	1 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	10 personnes	1 h
Arrivée de la nourriture et des boissons	1 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	10 personnes	1 h
Rangement de la nourritures et des boissons	2 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	10 personnes	2 h
☐ Vérification du fonctionnement des appareils numériques	0,12 jour	15/03/2019	15/03/2019	500	0%		2,5 h
Vérification de la lumière scène et du son	30 min	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	2 personnes	0,5 h
Vérification des routeurs	1 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	4 personnes	1 h
Vérifications des commutateurs	1 h	15/03/2019	15/03/2019	500	0%	4 personnes	1 h

c. Planification du week-end :

Nous avons fait le choix d'organiser les tournois le samedi à l'exception des phases finales des deux tournois majeurs, League of Legends et Counter Strike : Global Offensive. Le fait de réserver la journée du dimanche pour ces deux finales nous permet de leur donner un format plus long et plus disputé. La journée du dimanche sera donc moins chargée en compétitions mais plus intense.

Emploi du temps des joueurs pour le samedi et le dimanche matin :

Match non retransmis sur l'écran géant			Match retransmis sur l'écran géant											
Samedi	8h	8h30	9h	9h30	10h	10h30	11h	11h30	12h	12h30	13h			
League of Legend	32ème de final (1h)		Pause (15-30min)		16ème de final (1h)		Pause (15-30min)		8ème de final (1h)		Repas (1h)			
CS:GO	16ème de final (1h)		Pause (15-30min)		8ème de final (1h)		Pause (15-30min)		Quart de final (1h)					
	10h	10h10	10h15	10h25	10h30	10h40	10h45	10h55	11h	11h10	11h15			
Rocket League	Match de poules 1 (10min)	Pause (5min)	Match de poules 2 (10min)	Pause (5min)	Match de poules 3 (10min)	Pause (5min)	Match de poules 4 (10min)	Pause (5min)	Match de poules 5 (10min)	Pause (5min)	Match de poules 6 (15min)			
	SAMEDI													
	8h	8h40	9h	9h40	10h	10h40	11h	11h40	13h	13h40	14h			
PUBG	Match 1 (40min)	Pause (20min)	Match 2 (40min)	Pause (15min)	Match 3 (40min)	Pause (15min)	Match 4 (40min)	Repas (1h20)	Match 5 (40min)	Pause (15min)	Final: Match 1 (40min)			
	SAMEDI													
	8h	9h	9h15	10h15	10h30	11h30	13h30	15h	15h15	16h45	17h			
Hearthstone	32ème de final (1h)	Pause (15min)	8ème de final (1h)	Pause (15min)	4ème de final (1h)	Repas (2h)	Demi-final: Match 2 (1h30)	Pause (15min)	Demi-final: Match 3 (1h30)	Pause (15min)	Final (2h30)			
Dimanche	8h	8h30	9h	9h30	10h	10h30	11h	11h30	12h	12h30	13h			
League of Legend	Aucun match								Repas (1h)					
CS:GO	Aucun match				Final (1h30)			Aucun match						
Hearthstone														
Rocket League	Aucun match													
PUBG														

Emploi du temps des joueurs pour le samedi et le dimanche après-midi :

SAMEDI																				
13h30	14h	14h30	15h	15h30	16h	16h30	17h	17h30	18h	18h30	19h	19h30	20h							
Quart de final (1h)		Pause (15-30min)		Demi-final: Match 1 (1h)		Pause (15-30min)		Demi-final: Match 2 (1h)		Aucun match			Fin							
Aucun match								Demi-final: Match 1 (1h)		Pause (15-30min)		Demi-final: Match 2 (1h)								
SAMEDI																				
11h30	13h	13h15	13h20	13h35	13h40	13h55	14h	14h15	14h20	14h35	14h40	14h45	14h50	15h05	15h10	16h10	20h			
Repas (1h30)	Quart de final (15min)	Pause (5min)		Quart de final (15min)	Pause (5min)		Quart de final (15min)	Pause (5min)		Demi-final (15min)	Pause (5min)		Demi-final (15min)	Pause (5min)		Petite final (15min)	Pause (5min)	Final (1h)	Fin	Remise des prix
14h40	15h	15h40	16h	16h40	20h															
Pause (15min)	Final: Match 2 (40min)	Pause (15min)		Final: Match 3 (40min)	Fin		Remise des prix													
19h30	20h																			
Fin	Remise des prix																			
DIMANCHE																				
13h30	14h	14h30	15h	15h30	16h	16h30	17h	17h30	18h	18h30	19h	19h30	20h							
Aucun match						Final (1h30)			Aucun match			Remise des prix	Fin							
Aucun match																				

d. Gestion de budget :

Calcul du nombre d'armoire de 630A nécessaire à l'alimentation :

Consommation en Ampère :

Consommation ordinateur joueurs, administration et stands (549)	: 2.9 * 549	= 1592.1 A
Consommation Routeurs (7)	: 1.5 * 7	= 10.5 A
Consommation Routeur sans fil (1)	: 2.5 * 1	= 2.5 A
Consommation Commutateur (23)	: 2.61 * 23	= 60.03 A
Consommation Serveur (1)	: 2.5 * 1	= 2.5 A
Consommation Relais (5)	: 0.30 * 5	= 1.5 A
Consommation Ventilateur armoire (8)	: 0.13 * 8	= 1.04 A
Consommation Frigo (4)	: 16 * 4	= 64 A
Consommation écran-géant (1)	: 150 * 1	= 150 A
Consommation écrans (3)	: 2.5 * 3	= 7.5 A
Consommation consoles (3)	: 1.5 * 3	= 4.5 A
Consommation enceinte (4)	: 2.5 * 4	= 10 A
 TOTAL	 : 1906.17 A (environ 1906 A)	
 Production une armoire	 : 630 A	
 ARMOIRE NECESSAIRE	 : 1906 / 630 = 3 donc 3 armoires	

Calcul des coûts directs et indirects :

Les coûts directs sont les dépenses liées à ce qui est réellement nécessaire au projet.

Coûts directs								
Poste	Détails	Unité	Quantité	Produit Unité en euros	TOTAL en euros		TOTAL (direct) :	52 156,90 €
Récompense	Prix donné au joueur vainqueur des tournois				15 000,00 €			
Electricité	Armoire électrique avec électricien	2 jours	3	3 216,00 €	9 648,00 €			
Fibre	Accès internet via fibre optique	2 jours	1	3 850,00 €	3 850,00 €			
Staff	Animateur, maintenance (volontaire)	2 jours	10	0,00 €	0,00 €			
Routeurs	CISCO 1841 modular routeur W/2XFE		2	519,33 €	1 038,66 €			
Commutateurs	Commutateur CISCO 24 port catalyst 2960		31	482,36 €	14 953,16 €			
Serveur	HPE ProLiant DL20 Gen9		1	1 090,76 €	1 090,76 €			
Relais	TRENDnet TPE-E100 relais		5	61,37 €	306,85 €			
Routeurs sans fils	CISCO RV134W		2	162,46 €	324,92 €			
Cable 1m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 1m		19	1,07 €	20,33 €			
Cable 5m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 5m		1	2,66 €	2,66 €			
Cable 10m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 10m		42	4,28 €	179,76 €			
Cable 15m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 15m		239	4,67 €	1 116,13 €			
Cable 20m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 20m		1	8,07 €	8,07 €			
Cable 25m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 25m		76	13,18 €	1 001,68 €			
Cable 30m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 30m		100	15,32 €	1 532,00 €			
Cable 40m	Câble RJ45 FTP Catégorie 5e 40m		76	27,42 €	2 083,92 €			

Les coûts indirects sont les dépenses entraînées par les coûts directs.

Coûts indirects								
Poste	Détails	Unité	Quantité	Produit Unité en euros	TOTAL en euros		TOTAL (indirect) :	133 683,55 €
Parc Expo de Reims	Location	2 jours	1	20 952,00 €	20 952,00 €			
Tables	Location		108	8,33 €	899,64 €			
Chaises	Location	2 jours	514	1,63 €	837,82 €			
Frais opération	Installation et déinstallation du matériel	3 jours	1	0,00 €	0,00 €			
Marketing	Affiche de publicité pour événement	1 mois	100	5,00 €	500,00 €			
Marketing	Droit à l'affichage (par la Mairie)	1 mois	1	3 000,00 €	3 000,00 €			
Moquettes	Moquette bouclée spot grise 4m²		27	1,70 €	45,90 €			
Ruban adhésif	Ruban adhésif noir 3,3*5 cm thermimport		2	7,90 €	15,80 €			
Imprévus	En cas de problème majeur	2 jours	1	35 000,00 €	35 000,00 €			
Armoires	Pour stocker les routeurs, commutateurs...		8	111,00 €	888,00 €			
Ventilateurs	Refroidir les armoires		8	29,00 €	232,00 €			
Youtubeurs & Guest Stars	Personnes populaires	2 jours	10	4 000,00 €	40 000,00 €			
Vigiles	Pour la sécurité (vigilipiate)	2 jours	4	500,00 €	2 000,00 €			
Casteurs	Commentateurs des tournois (phases finales)	2 jours	4	3 000,00 €	12 000,00 €			
Frigidaires	Location	2 jours	4	96,00 €	384,00 €			
Salades	Carottes râpées à la biboulette pierre martinie	2 jours	1000	1,19 €	1 190,00 €			
Sandwich	Sandwich poulet rôle salade sodebo	2 jours	1000	1,75 €	1 750,00 €			
Sandwich	sandwich jambon beurre sodebo	2 jours	1000	1,59 €	1 590,00 €			
Boissons : Oasis	En pack de 6 cannettes 33cl	2 jours	167	3,99 €	666,33 €			
Boissons : CocaCola	En pack de 10 cannettes 33cl	2 jours	100	6,75 €	675,00 €			
Eau	En pack de 6 bouteilles 50cl	2 jours	334	1,59 €	531,06 €			
Consoles	Xbox One, PlayStation 4, Switch, Oculus Rift	2 jours	7	350,00 €	2 450,00 €			
Ecran pour consoles	ECRAN SAMSUNG DM 32"	2 jours	7	918,00 €	6 426,00 €			
Activité diverse	Concours Cosplays, jeu concours	2 jours	1	1 400,00 €	1 400,00 €			
Tee-Shirt Staff	Fabrication Tee-Shirt avec logo sponsors	2 jours	10	25,00 €	250,00 €		TOTAL COÛTS :	185 840,45 €

Calcul des recettes :

Recettes								
Poste	Détails	Unité	Quantité	Produit Unité en euros	TOTAL en euros		Recettes :	185 910,20 €
Tee-Shirt Staff	Recette donnée par les logos sponsors	2 jours	10	20,00 €	200,00 €			
Stands	Locations par les sponsors	2 jours	28	4 000,00 €	112 000,00 €			
Prix d'entrée	Spécial joueurs	2 jours	504	2,00 €	1 008,00 €			
Prix d'entrée	Visiteurs	2 jours	2500	5,00 €	12 500,00 €			
Affiches publicitaires	Publicité des sponsors	2 jours	20	100,00 €	2 000,00 €			
Pub sur écran géant	30s sur l'écran avant chaque phases finales	2 jours	30	1 500,00 €	45 000,00 €			
Pub dans les lives	Retransmission live Logo des PUB	2 jours	1	2 000,00 €	2 000,00 €			
Vente boissons sucrés	Coca-Cola et Oasis	2 jours	2002	1,10 €	2 202,20 €			
Vente eau	Eau	2 jours	1500	1,00 €	1 500,00 €			
Ventes Sandwichs	Jambon buerre, Poulet, salade	2 jours	3000	2,50 €	7 500,00 €		Restant :	69,75 €

Sachant que nous faisons partie d'une association à but non lucratif, l'intégralité de l'argent restant sera donnée à l'Association d'aide humanitaire de la Croix-Rouge.

Gestion de la Publicité :

	Samedi matin 8H-12H	Samedi après-midi 13H-20H	Dimanche matin 8H-12h	Dimanche après-midi 13H-20H
CS:GO	pose inter match de 45-60 minutes	1 pose inter match de 15-30 minutes	poses inter match de 15-30 minutes	Pas de retransmission
LOL	Pose midi de 60-75 minutes	2 poses inter match de 15-30 minutes	Pose midi de 60-75 minutes	3 poses inter match de 15-30 minutes
Total poses	2	4	4	3
Total temps de pose	1H45-2H15	1H-2H	45min-1H30	45min-1H30
Total temps de PUB	2H	1H30	1H	1H
Total par jours de PUB	3H30		2H	

Pour amortir les coûts de l'organisation de cet événement, nous avons choisi différentes méthodes et l'un des principaux moyens utilisés est la publicité pour différents sponsors grâce à des t-shirts ou des placements de produits.

T-shirt du staff (recto-verso) :



Affiche publicitaire de l'événement :



Gestion des Sponsors :

Gabarit de demande de participation à l'événement :

Reims, le 15 décembre 2018

Objet : demande de sponsoring

Madame, Monsieur,

Notre association Ces'Esport, à pour but d'organiser un événement Esport, c'est-à-dire des tournois et un grand rassemblement pour des joueurs passionné de jeux-vidéos.

Dans ce cadre, nous avons organisé le rassemblement de près de 500 joueurs ainsi qu'une prévision de 2500 visiteurs sur notre site au parc d'exposition de Reims le week-end du 16 et 17 mars 2019. L'organisation d'un tel événement nécessite l'obtention d'un budget conséquent, c'est pourquoi, nous sommes à la recherche de partenaires sponsors pour mener à bien ce projet. Dans cet esprit votre entreprise pourrait soutenir cet événement associatif et en contrepartie bénéficier de notre notoriété et de l'image positive qu'elle véhicule auprès du grand public.

C'est pourquoi je vous propose aujourd'hui, des stands de 9M² (avec distribution électrique fournis par une trappe au sol dans les bureaux) dans lesquels vous pourrez afficher et vendre vos produits pour 4000 euros. Je vous propose aussi de l'affichage publicitaire pendant 30 secondes sur écran géant pendant les phases de huitième/quart/demie et finale et pendant les pauses inter-matches pour un prix de 1500 euros. Et enfin de l'affichage de votre logo pendant les retransmissions live des matchs et autres supports de communication pour un juste prix de 2000 euros et sur les T-shirt staff pour 20 euros.

Nous restons à votre disposition à cette adresse : cesesport.comptable@gmail.com pour vous présenter plus précisément l'organisation de cet événement associatif. Dans cette attente, je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes salutations distinguées.

Nathan Poret responsable de la comptabilité



Sponsors de l'événement :

Logitech
Cocacola
FDJ
Intel
Discord
Asus
Omen (HP)
SteelSeries
Alienware
Sony
RedBull
Free
Eye blue
NRJ games
Webedia
Betclic
Micromania
SFR
Orange
Cisco
Paul
Pizza Hut
Mc Donald
MSI
Predator (Acer)
Samsung
DELL
Microsoft
Google
Adidas

Youtubeurs invités :

Gotaga
Zerator
EnjoyPhoenix
Julien Josselin
Seb la frite
Mister V
Cyril
Amixem
Alderiate
Joueur Du Grenier

b. Argumentaire du matériel :

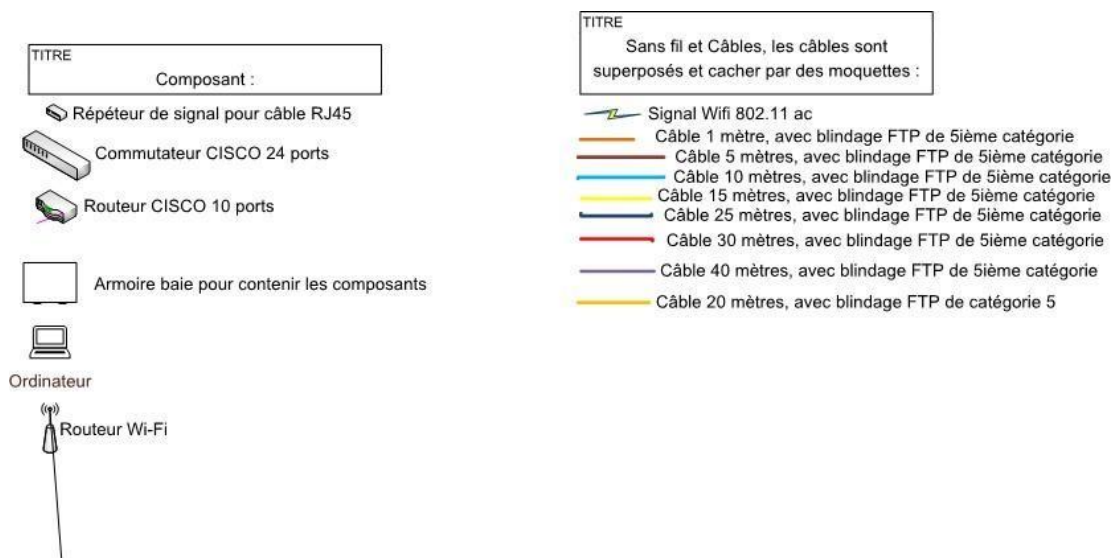
Nous avons choisi le routeur Cisco 1841 modulaire car il est assez complet au niveau de la sécurité, peu chère et possède de bonnes caractéristiques pour créer un réseau LAN. Afin de relier les ordinateurs au réseau, nous avons acheté des commutateurs de la série catalyse de Cisco : WS-C2960-24TT-L. Nous avons choisi des commutateurs 24 ports (au lieu de 48 qui était le matériel disponible) afin d'assurer une qualité de service optimal en cas de panne d'un commutateur. Mais cela nous a contraints à acheter plus de commutateurs. Pour héberger les données, nous avons choisi le serveur 871430-B21 HPE ProLiant DL20 Gen9 ; il est assez puissant pour faire tourner plusieurs parties de jeux vidéo en simultanées grâce à sa bonne mémoire vive et un stockage d'informations optimisé.

Concernant le réseau sans fil, nous avons choisi le routeur wifi Cisco RV134W car celui-ci offre une sécurité VPN et un bon débit en respectant les normes de santé. Pour stocker tout cela, nous utiliserons une armoire et des ventilateurs pour refroidir les différents équipements. Ces équipements seront reliés par des câbles RJ45 FTP, blindés et ayant une bande passante suffisante. Cependant certains équipements (ordinateurs notamment) se trouvent trop loin de la source du réseau et nécessitent un relai donc nous utiliserons le relai TRENDnet TPE-E100, qui est optimal et possède des caractéristiques plus que suffisantes pour l'utilisation qui va en être faite permettant d'allonger notre réseau de 100m.

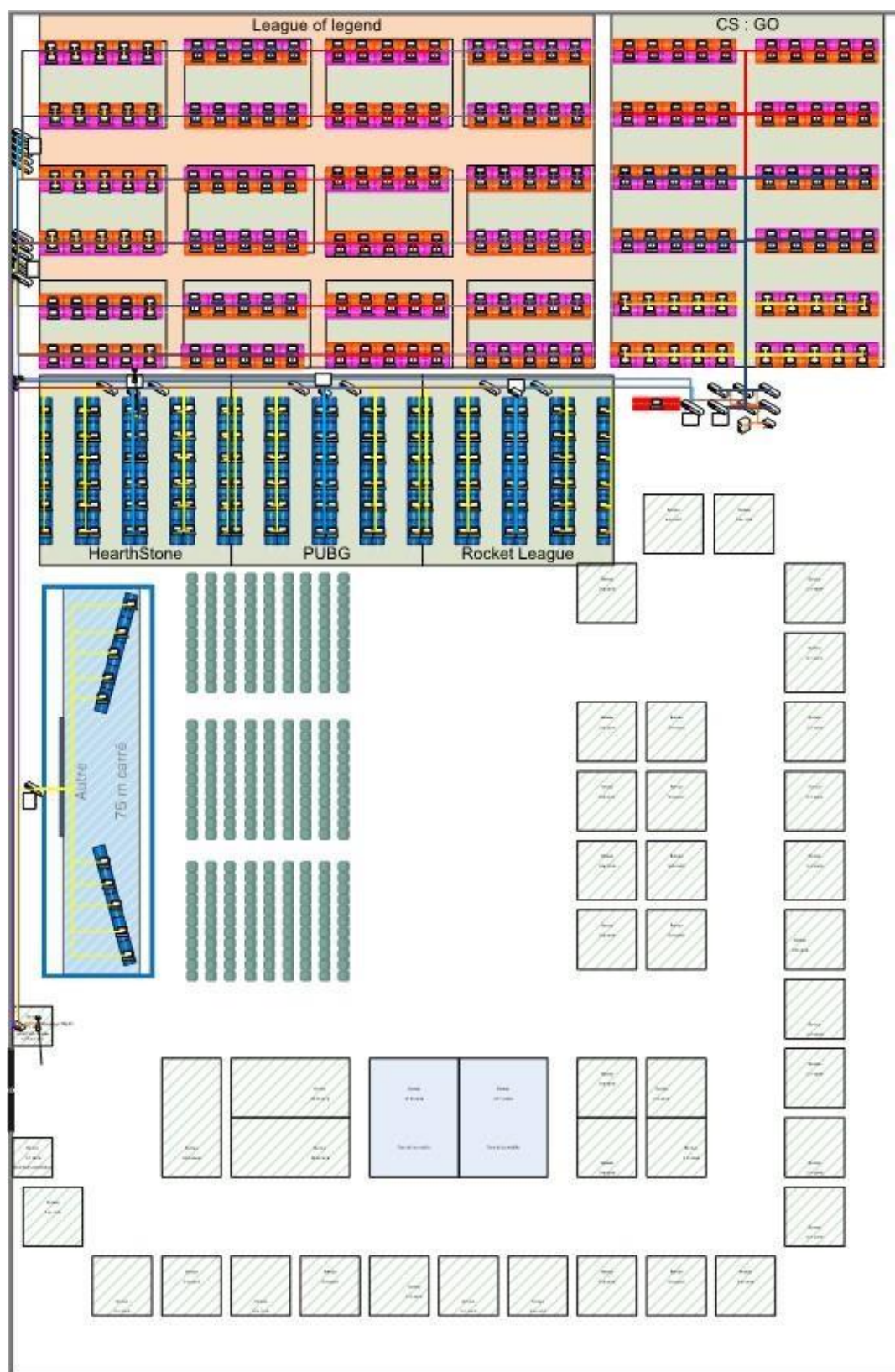
Pour dissimuler les câbles et les protéger du public, nous achèterons de la moquette que nous placerons sur le sol au-dessus des câbles.

c. Plan physique :

Légende :

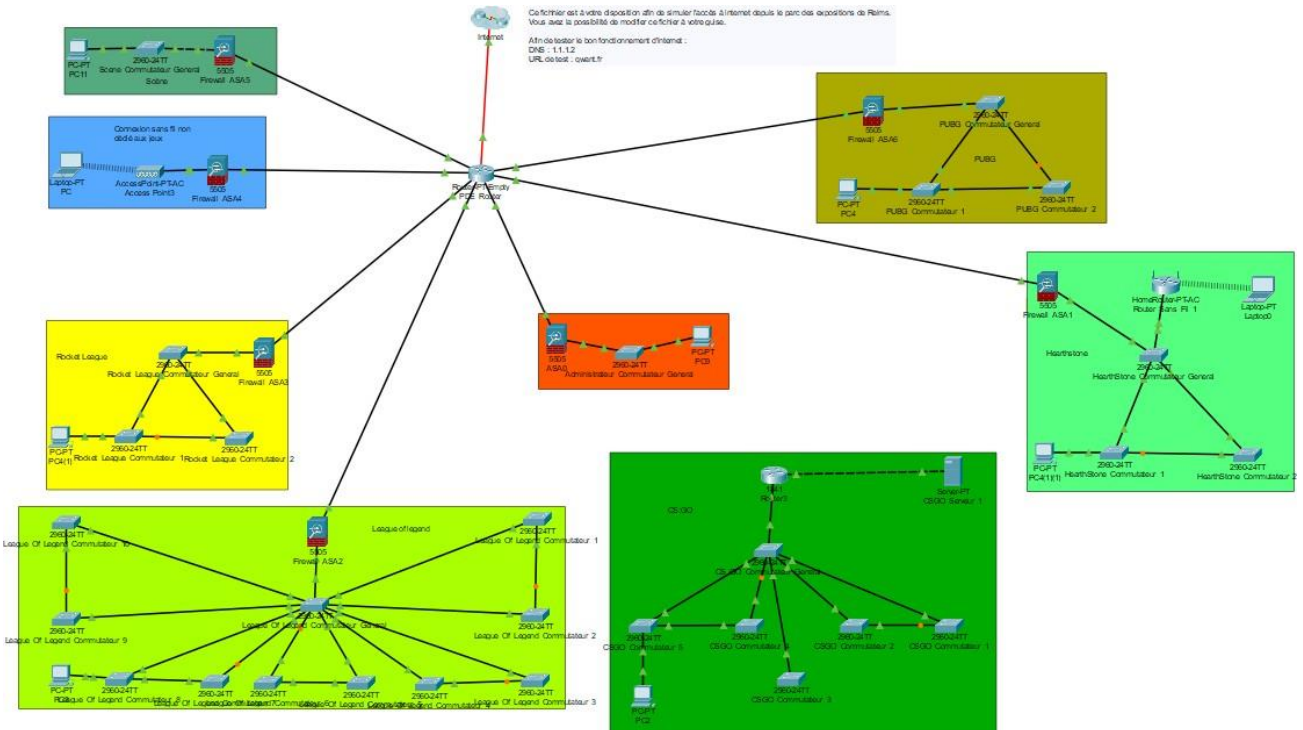


Plan physique du parc des expositions de Reims :



3. Réseau

a. Topologie du réseau :



Légende :



: Internet



: Pc portable



: Point d'accès sans-fil



: Routeur



: Pc fixe



: Serveur



: Firewall



: Switch

b. Configuration :

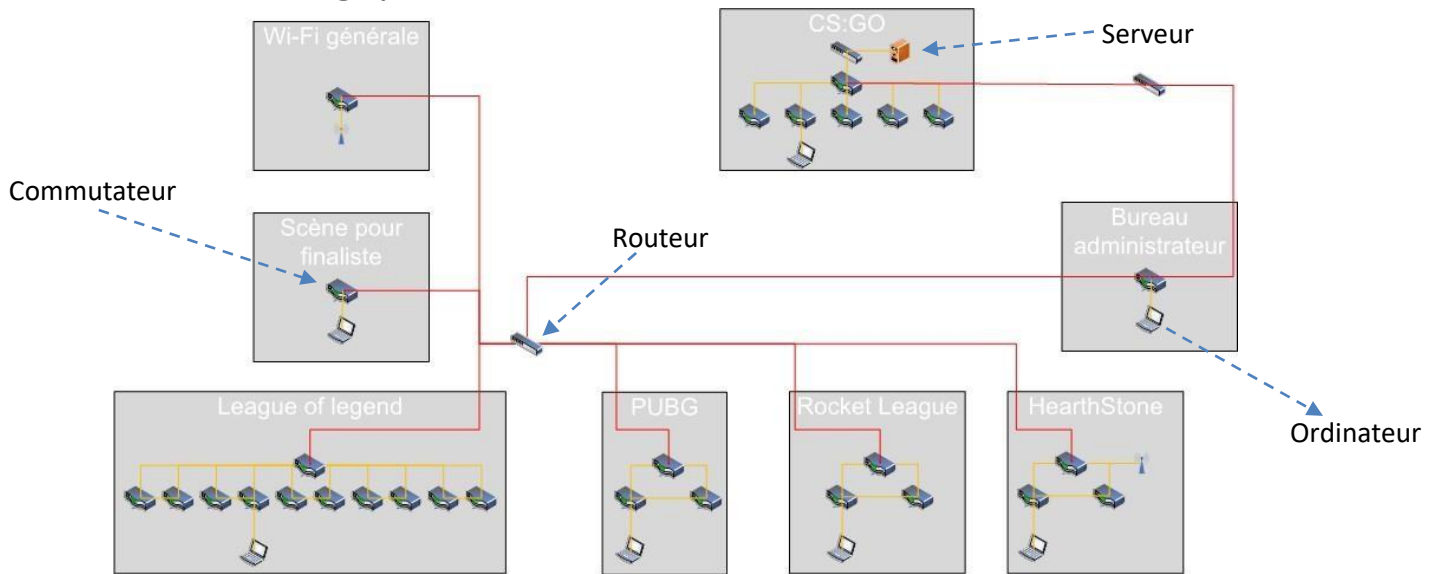
Les commutateurs ont été configurés de la manière suivante :

```
Switch>enable
Switch#configure terminal
Switch#hostname nom_Du_Switch
Switch(config)#line console 0
Switch(config-line)#password exempleMotDePasse1
Switch(config-line)#login
Switch(config-line)#exit
Switch(config)#enable password exempleMotDePasse2
Switch(config)#line vty 0 15
Switch(config-line)#password exempleMotDePasse3
Switch(config-line)#login
Switch(config-line)#exit
Switch(config)#service password-encryption
Switch(config)#banner MOTD #Si vous n'avez pas les droits administrateurs, cet acces vous
est interdit ! Si vous decidez de continuer, vous risquez des poursuites judiciaires.#
Switch(config)#exit
Switch#copy running-config startup-config
Switch#show startup-config (vérification de l'enregistrement réussi de la configuration)
```

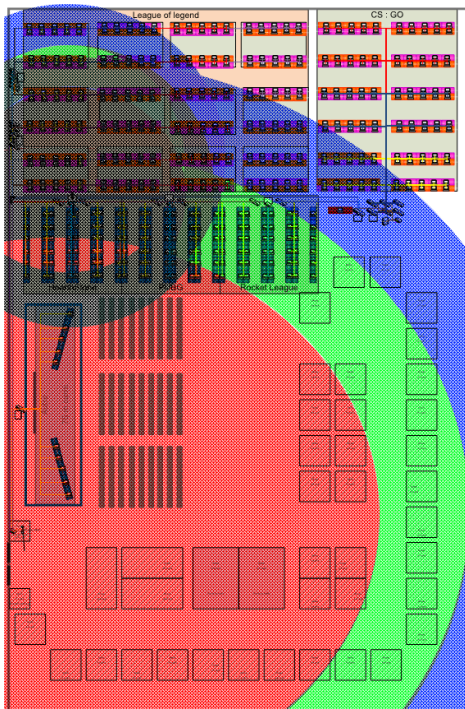
Les routeurs ont été configurés de la manière suivante :

```
Router>enable
Router#configure terminal
Router#hostname nom_Du_Router
Router(config)#line console 0
Router(config-line)#password exempleMotDePasse1
Router(config-line)#login
Router(config-line)#exit
Router(config)#enable password exempleMotDePasse2
Router(config)#line vty 0 15
Router(config-line)#password exempleMotDePasse3
Router(config-line)#login
Router(config-line)#exit
Router(config)#service password-encryption
Router(config)#banner MODT #Si vous n'avez pas les droits administrateurs, cet acces vous
est interdit ! Si vous decidez de continuer, vous risquez des poursuites judiciaires.#
Router(config)#exit
Router#copy running-config startup-config
Router#show startup-config (vérification de l'enregistrement réussi de la configuration)
```


c. Plan logique du réseau :



Heatmap :



Légende :

≈ Débit 8 Mbit/s

≈ Débit 6 Mbit/s

≈ Débit 3 Mbit/s

d. Convention de nommage :

La convention de nommage a été faite de la manière suivante :

« (Réseau du composant) _ (nom du composant) _ (numéro du composant) ».

Noms du sous-réseau « Administrateur » :

Administrateur
Administrateur_Commuteur_General
Administrateur_Router_1

Noms du sous-réseau « Scène » :

Scène
scène_Commuteur_General

Noms du sous-réseau « Parc des expositions » :

Parc des expositions
PDE_Router_1

Noms du sous-réseau « League of Legend » :

League of Legend
League_Of_Legend_Commuteur_1
League_Of_Legend_Commuteur_2
League_Of_Legend_Commuteur_3
League_Of_Legend_Commuteur_4
League_Of_Legend_Commuteur_5
League_Of_Legend_Commuteur_6
League_Of_Legend_Commuteur_7
League_Of_Legend_Commuteur_8
League_Of_Legend_Commuteur_9
League_Of_Legend_Commuteur_10
League_Of_Legend_Commuteur_General

Noms du sous-réseau « CS:GO » :

CS:GO
CS_GO_Commuteur_1
CS_GO_Commuteur_2
CS_GO_Commuteur_3
CS_GO_Commuteur_4
CS_GO_Commuteur_5
CS_GO_Commuteur_General
CS_GO_Router_1

Noms du sous-réseau « PUBG » :

PUBG
PUBG_Commutateur_1
PUBG_Commutateur_2
PUBG_Commutateur_General

Noms du sous-réseau « Rocket League » :

Rocket League
Rocket_League_Commutateur_1
Rocket_League_Commutateur_2
Rocket_League_Commutateur_General

Noms du sous-réseau « Hearthstone » :

Hearthstone
Hearthstone_Commutateur_1
Hearthstone_Commutateur_2
Hearthstone_Commutateur_General

e. Plan d'adressage :

Nom du sous-réseau	Adresse réseau	Masque	CIDR	Première adresse de la plage	Dernière adresse de la plage	Adresse de broadcast	Nombre d'adresses disponibles
LOL	192.168.0.0	255.255.255.0	/24	192.168.0.1	192.168.0.254	192.168.0.255	254
CS&Go	192.168.1.0	255.255.255.0	/24	192.168.1.1	192.168.1.254	192.168.1.255	254
RocketLeague	192.168.2.0	255.255.255.192	/26	192.168.2.1	192.168.2.62	192.168.2.63	62
PUBG	192.168.2.64	255.255.255.192	/26	192.168.2.65	192.168.2.126	192.168.2.127	62
HearthStone	192.168.2.128	255.255.255.192	/26	192.168.2.129	192.168.2.190	192.168.2.191	62
Administrateur	192.168.2.192	255.255.255.248	/29	192.168.2.193	192.168.2.198	192.168.2.199	6
Commentateurs + finalistes	192.168.2.200	255.255.255.240	/28	192.168.2.201	192.168.2.214	192.168.2.215	14
Wifi_Public	10.0.0.1	255.255.240.0	/20	10.0.0.2	10.0.15.255	10.0.16.0	4094

V. BILAN

Durant ce projet, nous avons pu nous plonger dans l'organisation complète d'un événement. Ce projet nous a aussi permis de consolider différentes bases en réseau et en organisation. Nous avons découvert que ce genre d'évènement cache une énorme partie budgétaire et de management.

D'après nos résultats, nous pourrions réaliser ce projet si cela avait été fait en condition réelle.