

Squad Planner : Vision Finale

Squad Planner n'est pas une application de "gaming social". C'est un outil de coordination et d'engagement réel qui résout un problème concret : transformer une intention vague ("on joue un jour") en un engagement concret ("on joue mardi 21h et tout le monde est là").

Le Problème Réel

Les joueurs ont des amis, Discord et des jeux, mais ne jouent pas ensemble régulièrement. Personne ne tranche une date, tout le monde dit "on verra", et les absences non annoncées détruisent la motivation.

La Solution

Un outil qui crée du commitment réel.
Si Squad Planner ne fait pas mieux que Discord + Google Calendar pour transformer l'intention en action, il est mort.

L'Objectif

Créer une habitude de jeu durable en éliminant les frictions de coordination et en mesurant la fiabilité sociale de chaque membre.

CONCEPT CENTRAL

Le Concept Core de Squad Planner

Squad Planner = Planning + Engagement + Fiabilité sociale. Pas de matching, pas de feed, pas de bullshit social. Seulement l'essentiel pour créer une habitude de jeu.

01

Créer une équipe

Rassembler les joueurs dans une squad dédiée avec des règles claires

02

Proposer des créneaux

Suggérer des dates et heures concrètes pour jouer ensemble

03

Forcer un choix

Obtenir un engagement clair : présent, absent, ou peut-être (pénalisé)

04

Mesurer la fiabilité

Tracker qui respecte ses engagements et qui fait défaut

05

Rappeler automatiquement

Notifications push et Discord à 24h, 1h et 10 minutes avant

06

Créer une habitude

Transformer les sessions ponctuelles en routine de jeu régulière

Pre-MVP : Boucle Complète Fonctionnelle

Objectif : 1 semaine pour une boucle complète pour 1 squad

Écrans Essentiels

- **Accueil** : "Créer une squad" et "Rejoindre une squad"
- **Liste des squads** : Vue d'ensemble de toutes les équipes
- **Création de squad** : Nom, jeu principal, fuseau horaire, règles (durée sessions, jours préférés)
- **Invitation** : Lien de partage, pseudo, connexion Discord optionnelle

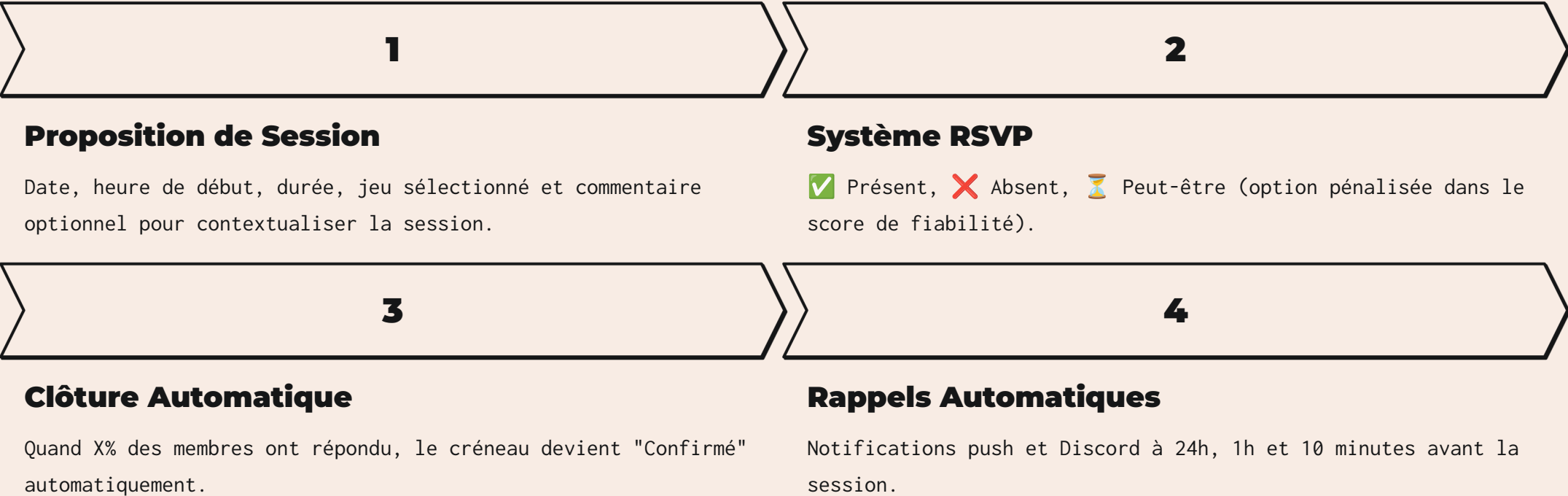
Page Squad (Écran Central)

L'écran le plus important de l'application, où tout se passe :

- Liste des membres actifs
- Affichage de la prochaine session planifiée
- Bouton "Proposer un créneau"
- Bouton "Voter / RSVP"
- Historique complet des sessions passées

PHASE 1

Planning & RSVP : Le MVP Réel



📌 **Pourquoi c'est crucial** : Cette phase transforme l'intention floue en engagement concret. Sans système de rappel et de clôture automatique, les joueurs retombent dans le "on verra" qui tue la motivation.

Engagement & Réputation : L'Arme Sociale

Check-in de Présence

Au moment de la session, chaque joueur doit confirmer sa présence réelle :

- "Je suis là" : Confirmation de présence à l'heure
- "Je suis en retard" : Transparence sur le délai
- "Je ne viens pas" : Annulation de dernière minute (pénalisée)

Score de Fiabilité

Chaque joueur possède un score visible par tous les membres de la squad :

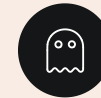
- Pourcentage de présence effective
- Pourcentage de no-shows (absences non annoncées)
- Régularité des participations sur le temps

Système de Badges



Leader Fiable

Présence exemplaire



Fantôme

Absences fréquentes



Pilier de Squad

Régularité parfaite

PHASE 3

Automatisation Discord : L'Arme Fatale

Intégration native avec Discord pour éliminer toute friction

1**Création d'Events**

Le bot Discord crée automatiquement des événements dans le serveur de la squad dès qu'une session est confirmée.

2**Ping Automatique**

Notifications ciblées aux membres concernés avec rappels programmés à intervalles stratégiques.

3**Affichage RSVP**

Le statut de chaque membre (présent, absent, peut-être) est visible directement dans Discord.

4**Lancement Vocal**

Au moment T, le bot lance automatiquement un canal vocal dédié pour la session.

Synchronisation Calendrier

Export automatique vers Google Calendar, Apple Calendar et Outlook pour que les sessions apparaissent dans l'agenda personnel de chaque joueur. Plus d'excuse pour oublier.

Intelligence Prédictive



Suggestions de Créneaux Optimaux

L'algorithme analyse l'historique réel de présence et propose automatiquement les créneaux qui ont le plus de chances de réunir tout le monde. Basé sur les patterns de disponibilité observés, pas sur des déclarations d'intention.



Détection des Membres Toxiques

Identification automatique des no-shows chroniques qui minent la motivation du groupe. Alertes discrètes aux organisateurs pour prendre des décisions éclairées sur la composition de la squad.



Recommandation d'Horaires Efficaces

Machine learning sur les données de présence pour identifier "les horaires qui marchent vraiment" pour chaque squad spécifique. Fini les propositions au hasard.

Monétisation : Premium Squad

Modèle Freemium

La version gratuite couvre tous les besoins essentiels. Le premium débloquent des fonctionnalités avancées pour les squads sérieuses qui veulent optimiser leur coordination.

Stats Avancées

Analyses détaillées des patterns de jeu, graphiques de présence, tendances de fiabilité par membre, comparaisons inter-squads.

Historique Long Terme

Conservation illimitée de l'historique des sessions (vs 30 jours en gratuit). Parfait pour les squads qui jouent ensemble depuis des années.

Export Calendrier Avancé

Synchronisation bidirectionnelle avec tous les calendriers, création automatique de récurrences, gestion des conflits.

Bot Discord Premium

Commandes avancées, personnalisation des messages, intégration avec d'autres bots, statistiques en temps réel dans Discord.

Système de Rôles

Coach, manager, capitaine, recrue : hiérarchie personnalisable avec permissions granulaires pour les squads organisées.

UX : Écran par Écran

1. Home (Écran d'Accueil)

1

CTA principal : "Planifier une session" – L'action la plus importante, toujours accessible.

CTA secondaire : "Voir ma prochaine session" – Accès rapide à l'engagement imminent.

Philosophie : Pas de feed inutile, pas de distraction.
L'utilisateur vient pour une raison précise : organiser ou rejoindre une session.

2

2. Squad View (L'Écran Clé)

Header : Nom de la squad, jeu principal, prochaine session si elle existe.

Bloc "Prochaine session" : Date/Heure, participants confirmés, boutons "Je confirme" et "Je ne viens pas" – décision binaire et claire.

Bloc "Proposer une session" : Mini calendrier, sélecteur d'heure, durée, validation en un clic.

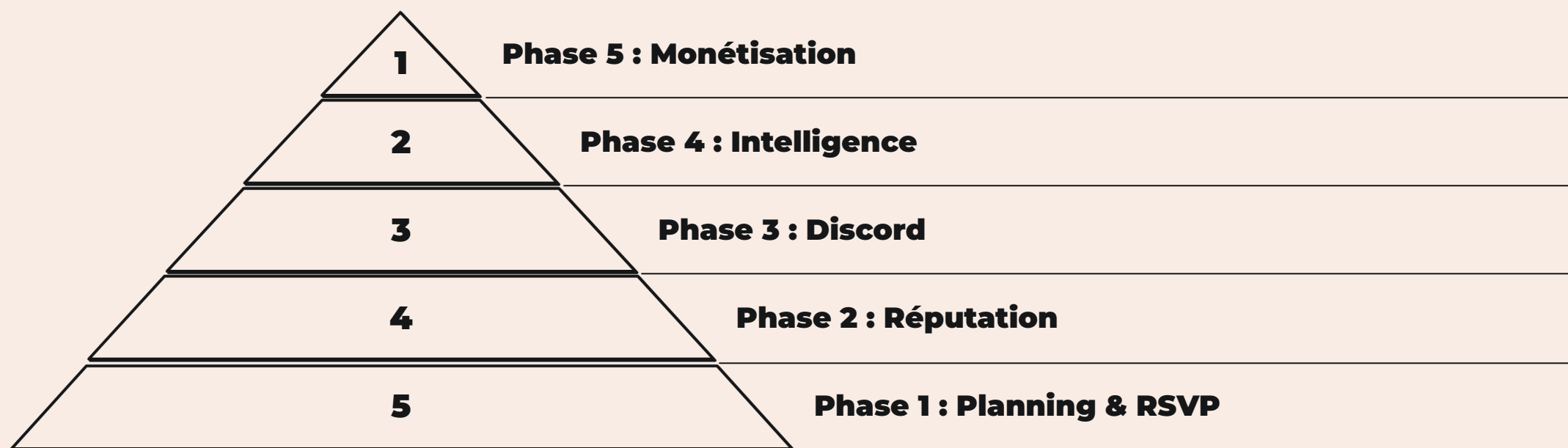
Bloc Membres : Avatar, pseudo, score de fiabilité visible, date de dernière présence.

Historique : Liste chronologique des sessions passées avec présence réelle enregistrée.

📌 **Principe de design** : Chaque écran a un objectif unique et clair. Pas de navigation complexe, pas de fonctionnalités cachées. L'utilisateur doit comprendre instantanément ce qu'il peut faire et pourquoi.

Récapitulatif : La Vision Complète

Squad Planner résout un problème simple mais critique : transformer l'intention de jouer ensemble en réalité concrète. Chaque phase de développement ajoute une couche de fiabilité et d'automatisation pour éliminer les frictions qui empêchent les joueurs de se retrouver régulièrement.



Le Test Ultime

"Si Squad Planner ne fait pas mieux que Discord + Google Calendar pour créer du commitment réel, il est mort."

Chaque fonctionnalité, chaque écran, chaque notification doit servir cet objectif unique : faire en sorte que les joueurs se retrouvent effectivement, régulièrement, et avec plaisir. Pas de bullshit social, pas de gamification artificielle. Juste de la coordination efficace et de la fiabilité mesurable.