

Support :

le web via le streaming, les jeux en ligne et
les réseaux pour afin sur des écrans

auteurs :**L'équipe de Design**

LOPEZ Alexandre

BUCAK Furkan

HAMDANI Mekki

L'équipe de Programation

FIANT Jean-Pierre

BEVIS-SURPRISE Thomas

L'équipe de communication

HANG Emeric

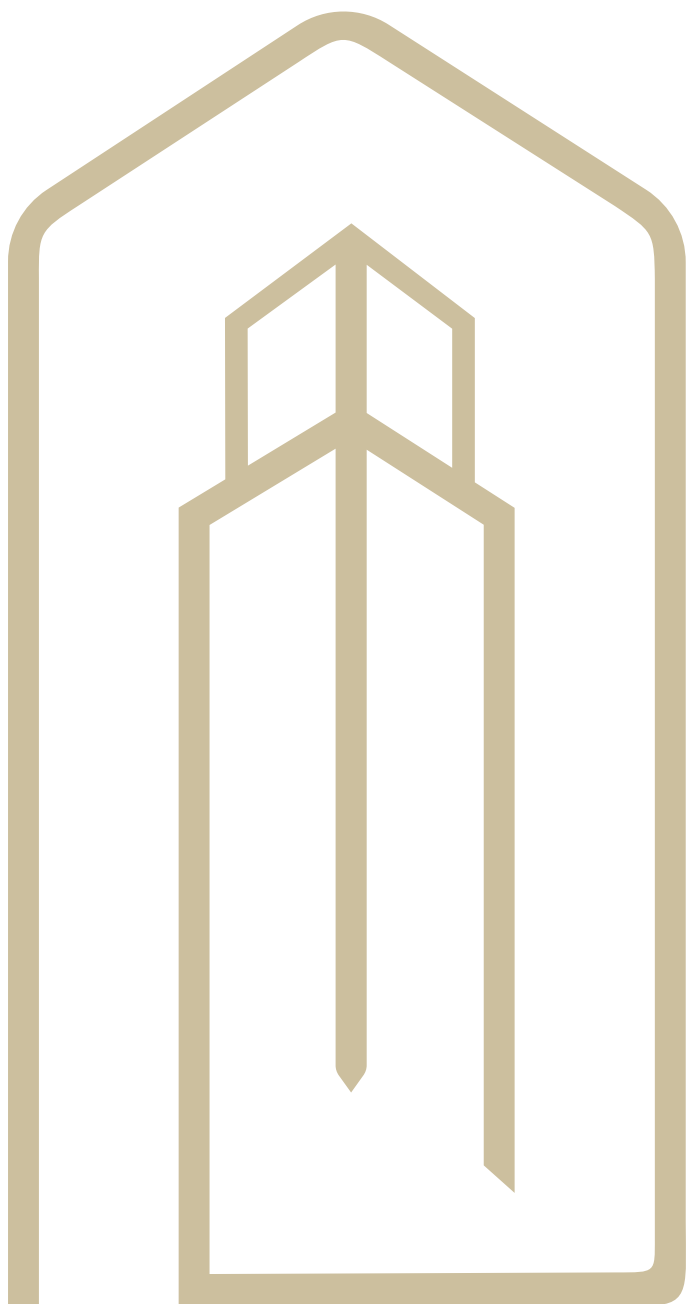
DELAFOSSE Alexandre

Chef de projet

FIANT Jean-Pierre

Tuteur :

...



UniPlay

Sommaire



Présentation de l'agence



Modèle économique



Planning



Inspiration graphique



Analyse concurrentielle



Conclusion



Projet Unichamps



Campagne de communication



Cible



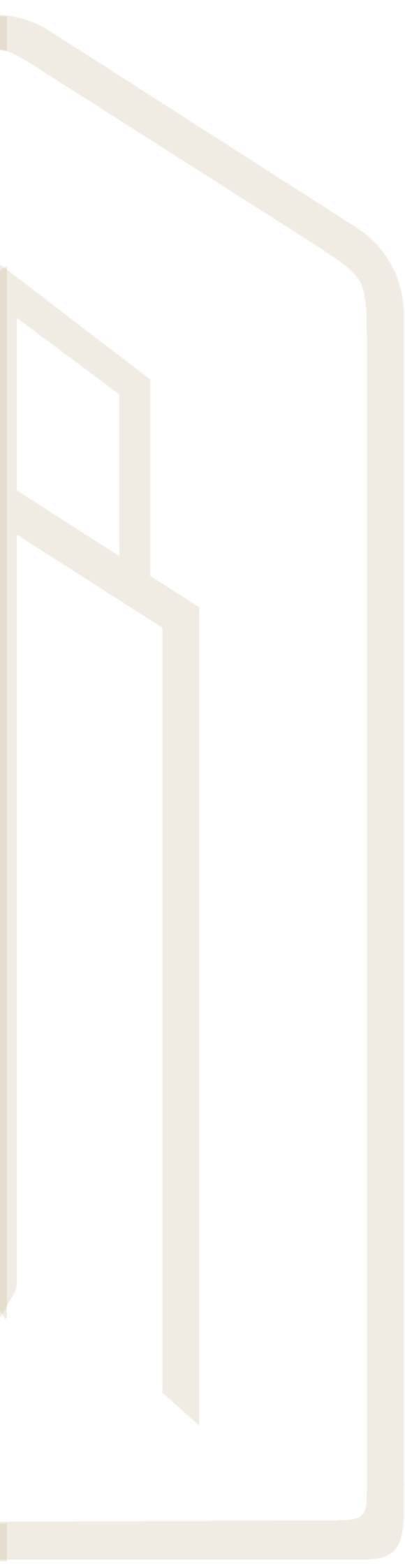
Inspiration



Recherche technique



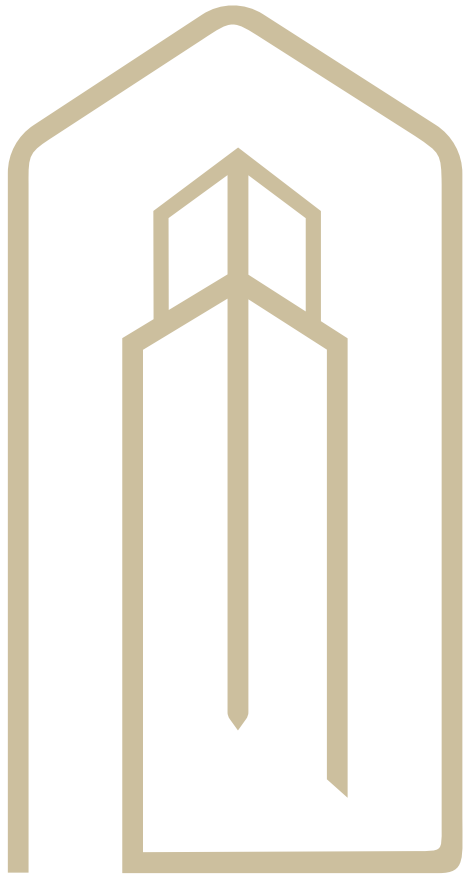
Annexes



Présentation de l'agence

L'histoire d'Uniplay

Notre entreprise est un groupe de fan du jeux vidéos et d'E-Sport¹ qui en 2020 lors d'un tournoi organisé entre amis décide de se professionnaliser et de créer Uniplay. Notre but est simple, nous sommes des amoureux du jeu vidéo et nous souhaitons partager l'ambiance et l'amuse-



UniPlay

ment que l'on retrouve lors de nos parties endiablées entre amis tout en y mêlant un aspect compétitif car nous apprécions aussi l'E-Sport. C'est d'ici que nous est venu l'idée de Unichamps, un tournoi mêlant convivialité et compétitivité. Cela fait donc plusieurs mois que nous travaillons sur le projet Unichamps afin d'offrir à nos joueurs la meilleure expérience de jeu possible ainsi qu'un spectacle grandiose pour nos spectateurs.

Notre Logistique

Uniplay est composé de 7 personnes et notre agence est divisée en trois pôles : Le design ; La programmation ; La communication. Chaque membre ramène sa pierre à l'édifice et est chargé d'une tâche précise, ainsi nous avons une logistique forte et efficace qui nous permet d'être autonome et de ne pas passer par des intermédiaires, nous sommes présents sur tous les secteurs et nous avons ainsi un contrôle total de nos événements.

Nos valeurs

Uniplay est avant tout une agence qui partage la joie et la bonne humeur, à travers l'organisation d'événements tels que des tournois E-Sport. Nous cherchons à partager cette passion que nous avons en commun qu'est le jeu vidéo et à prouver que l'univers du gaming peut rassembler, en effet peu importe votre ethnie, votre idéologie ou votre orientation sexuelle, nous vous accueillons chaleureusement pour partager ce moment de vie avec nous.

Notre Objectif

Suite au premier confinement de 2020 les activités tels que les concerts, les matchs de foot ou bien les tournois E-Sport ont été très affectés par les mesures de sécurité mises en place quasiment aucun événements sociaux culturels n'ont pu avoir lieu et c'est donc pour ça que nous proposons le projet Unichamps, afin de pouvoir partager un moment social ensemble et de vaincre cette déprime qui a pu s'installer chez certains étudiants ou jeunes qui n'ont pas forcément la possibilité de voir des amis ou d'exercer une activité de loisir.

¹ E-sport : à retrouver dans le glossaire

Projet Unichamps

Le but du projet Unichamps est de rassembler 50 joueurs répartis en 10 équipes. Ces équipes affrontent cinq autres équipes durant cinq tours. Chaque tour correspondra à un jeu parmi cette liste: Brawlhalla, Counter Strike: Global Offensive, Paladins, League of Legends et Rocket League.

Selon les jeux, les tours seront composés de différentes manches. Pour League of Legend, Paladins et Counter Strike: Global Offensive il n'y aura qu'une seule manche (un Bo1) tandis que pour Rocket League et Brawlhalla il y aura trois manches (un Bo3). Pour les jeux se déroulant en Bo3, les points seront attribués en fonction des manches gagnées. Les jeux comme League of Legend, Paladin et League of Legend, l'attribution des points sont différents. Pour Counter Strike: Global Offensive, si les équipes atteignent l'*overtime* l'équipe perdante recevra un point tandis que l'équipe gagnante recevra deux points, Pour League of Legend si le match dure plus de 30 minutes, l'équipe perdante prendra un point et l'équipe gagnante en prendra deux et pour Paladin, si le score de l'équipe perdante est supérieur à deux, tout comme League of Legend et Counter Strike: Global Offensive, l'équipe perdante engrangera un point et la gagnante deux points. En récompense les cinq premières équipes recevront des lots grâce à nos sponsors.

Le tournoi aura lieu en ligne, afin de réduire les frais et que le matériel soit à la charge du participant. Nous envisageons de projeter l'événement dans le hall de l'IUT pour un public étudiant si nous en avons la possibilité et selon la période du tournoi.

Le site internet regroupe toutes les informations et l'actualité du tournoi, les diffusions en direct du tournoi ainsi que des

rediffusions. Le classement du tournoi et les règles pourront aussi être consultés depuis le site. Un serveur Discord est mis en place pour le recrutement des équipes, des joueurs. Il permettra de faciliter l'interaction entre les équipes et les organisateurs du tournoi.

Le tournoi aura lieu durant un week-end afin d'obtenir une disponibilité maximale des joueurs mais aussi des spectateurs.

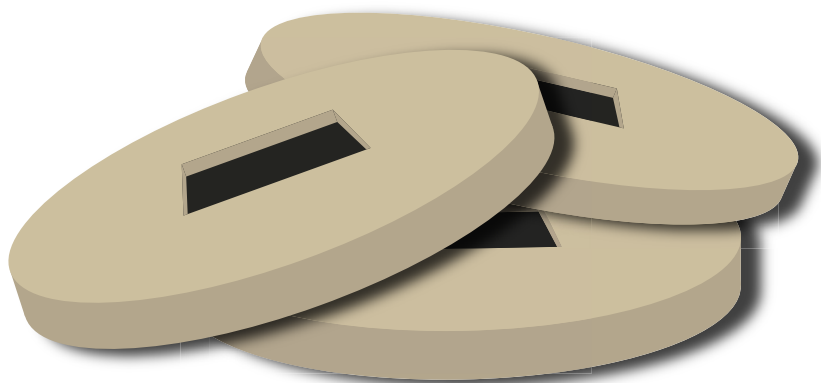
En cas de désistement d'une équipe, les administrateurs du tournoi prendront contact avec une des équipes placées sur une liste d'attente prévue à cet effet pour remplacer l'équipe qui s'est désistée.



La campagne publicitaire se fera majoritairement au sein de l'IUT via une diffusion d'une diapositive sur les écrans ainsi que la pose d'affiches et de banderoles. Elle se fera aussi via les réseaux sociaux tels que Twitter et Instagram.

Modèle économique

Le tournoi étant gratuit et ouvert à tous, nous ne générons aucune recette, par conséquent nous limitons au maximum les charges. Pour les récompenses, les lots seront fournis par nos sponsors. Même si aucun sponsor ne nous fournit de lot, nous envisageons de demander une subvention via l'association MMI Corp à hauteur de 1000€ de lot afin de pouvoir récompenser un maximum les participants, même ceux qui ne seront pas dans le top : nous prévoyons de récompenser particulièrement la 1ère et 2ème équipe avec les plus gros lots possible mais aussi tous les participants avec des petits lots afin de remercier leur participation. Si jamais la demande est refusée, ce qui est normalement impensable puisqu'une subvention spécial projet est distribuée et que notre demande n'est pas pour organiser l'évènement mais pour pousser les gens à s'inscrire pour avoir le meilleur tournoi possible à présenter, nous pouvons ouvrir une cagnotte afin de proposer une récompense monétaire que nous redistribuons entre les équipes ou en cas d'extrême mesure financer à nos frais les lots.



Campagne de communication

Le site web

Le site web de l'évènement sera l'un des principaux outils de communication pour l'agence. En effet l'importance de cet outil est due au fait que la majorité des informations présente dessus seront actualisés en temps réel, mais il regroupera aussi toutes les autres campagnes de communication d'Unichamps.

Le principal avantage du site web sera le planning des matchs, les joueurs ou les spectateurs pourront s'informer sur les horaires des prochains matches à venir mais aussi et surtout des scores et du classement des participants.

Le site web aura aussi une page de retranscription en direct du tournoi, l'évènement sera diffusé sur la plateforme de live streaming « Twitch » mais un onglet sur le site web d'Unichamps permettra également de regarder la compétition.

Toutes les modalités d'inscription seront disponibles sur notre site web ainsi qu'un formulaire pour ceux qui souhaite s'inscrire en tant que participant de l'évènement, pour plus d'informations elles seront disponibles sur la section FAQ de notre site. Grâce à toutes ces fonctionnalités le site web Unichamps devrait être au centre de l'attention et ainsi être considéré comme l'outil principal pour pouvoir suivre les news du tournoi et s'informer au mieux sur comment participer et où nous suivions.

L'Université

À travers une campagne publicitaire dans l'IUT de Bobigny nous cherchons à informer les étudiants de l'existence de ce tournoi et nous leur donnons les informations nécessaires s'ils souhaitent s'inscrire ou

juste regarder, grâce à un QR code disponible sur toutes nos affiches les personnes intéressées auront juste au scanner ce qui les redirigera directement sur notre site web.

Les supports visuels publicitaires se présenteront sous forme de grandes bannières accrocher à la mezzanine dans le grand hall de l'IUT, cet endroit est optimal car il nous permettra d'utiliser moins d'affiches dans les autres parties de l'établissement vues que ce long couloir est constamment utilisé et qu'il constitue l'un des principaux endroits de passage de l'université. D'autres affiches plus petites seront également exposées dans des lieux à moins forte affluence.

Lors de l'évènement les spectateurs auront la possibilité de venir regarder le show sur un écran géant, des stands de nourriture seront également disponibles pour les plus gourmands, nous pensons que mettre en place ce dispositif est totalement en raccord avec nos valeurs et avec notre objectif, car en effet notre but était de faciliter les échanges sociaux post Covid et de partager la joie et la bonne humeur que procure le gaming, quoi de mieux qu'un tournoi amical et de la bonne nourriture pour savourer le moment.

Le Discord

Le discord Uniplay sera tout aussi important que le site web car c'est ici que les joueurs pourront et devront se retrouver lors des phases de jeu, plusieurs salons vocaux leur seront dédiés et les participants seront priés de les utiliser pendant le tournoi afin que le staff puisse entièrement gérer la logiste et ce qui facilitera la tâche pour l'organisation de l'évènement.

Campagne de Communication

Le Discord regroupera aussi quelques informations importantes à l'instar du site web tel que le planning des matchs, le classement ainsi que les informations nécessaires pour l'inscription au tournoi, mais nous communiquerons aussi des informations plus légères telles que du *teasing* ou bien des statistiques provenant des différentes parties jouées lors des différentes phases de cette compétition.

Le serveur Discord sera également un endroit où les spectateurs en ligne pourront échanger avec les participants ou entre eux, ainsi ils pourront encourager directement leur équipe favorite ou bien juste discuter avec les autres dans des salons vocaux mis à leur disposition, nous cherchons absolument à ce que l'événement se déroule sans accroc donc nous mettrons en place des règles à respecter sous peine d'être sanctionné en fonction de la règle transgressée, notre objectif est de garder une ambiance conviviale et nous nous engageons à sanctionner tout comportement pouvant soit dégrader cette image ou bien nuire au bon déroulement du tournoi.

Les réseaux sociaux

Une grosse partie de notre campagne de communication se passera sur les réseaux sociaux, bien que le contenu que l'on pourra y trouver sera bref et moins détaillé que sur le site web ou sur le discord Unichamps, ils nous serviront énormément pour la phase dite de « *teasing* » et de « recrutement » car en effet sur les différentes plateformes nous pourrions retrouver de brèves informations sûres : Qu'est-ce qu'Unichamps ? ; Ou m'inscrire . ; Quelles sont les dates prévues pour le tournoi ? Etc...

Au moins 3 réseaux sociaux sont prévus pour cette opération de communication chacun ayant sa particularité ils nous per-

mettront de pouvoir informer de manière différente sur chacun d'entre eux pour pouvoir nous permettre de viser un public plus large.

Instagram : Des photos de *teasing* seront postées régulièrement sur le compte afin de créer de l'engouement autour du tournoi, elles dévoileront un bref aperçu du projet. Lors du tournoi nous posterons à la place les phases du jour et le soir dans la section « stories » il y aura un récapitulatif de la journée.

Twitter : Nous utiliserons ici des postes textuelles décrivant brièvement comment se déroule le tournoi avec un petit récap-



tulatif du score et des équipes en tête

Facebook : ici ce sera également des postes textuelles que nous utiliserons mais aussi quelques images pour montrer des aperçus de l'ambiance présente pendant le tournoi, qu'elle soit à l'IUT ou bien sur le live twitch.



Planning

Sélection des jeux : l'équipe planche sur le choix des différents jeux sur lesquels les équipes s'affronteront lors du tournoi. Plusieurs critères sont pris en compte afin de sélectionner optimalement les jeux, notamment le nombre de joueurs requis et la durée des parties de jeu.

1ère phase de communication : une première campagne de publicité est organisée afin de mettre au courant le plus de personnes possibles afin d'avoir assez de candidats s'inscrivant au tournoi en tant que participants.

Ouverture inscription : après avoir informé les potentiels participants au tournoi, les inscriptions sont officiellement ouvertes. Tous ceux souhaitant participer au tournoi peuvent s'inscrire pendant une période définie.

2nde phase de communication : une deuxième campagne publicitaire est lancée, cette fois informant encore plus de monde afin d'engranger des spectateurs, car le tournoi sera retransmis en direct sur YouTube et Twitch.

Planification des horaires + jours des matchs : l'équipe choisit le déroulement du tournoi, c'est-à-dire l'ordre de passage des jeux, les journées pendant lesquelles se dérouleront et les créneaux horaires précis pour chaque épreuve.

Déroulement du tournoi : le tournoi se lance, les joueurs s'affrontent, les spectateurs assistent aux confrontations depuis les différentes plateformes de visionnage.



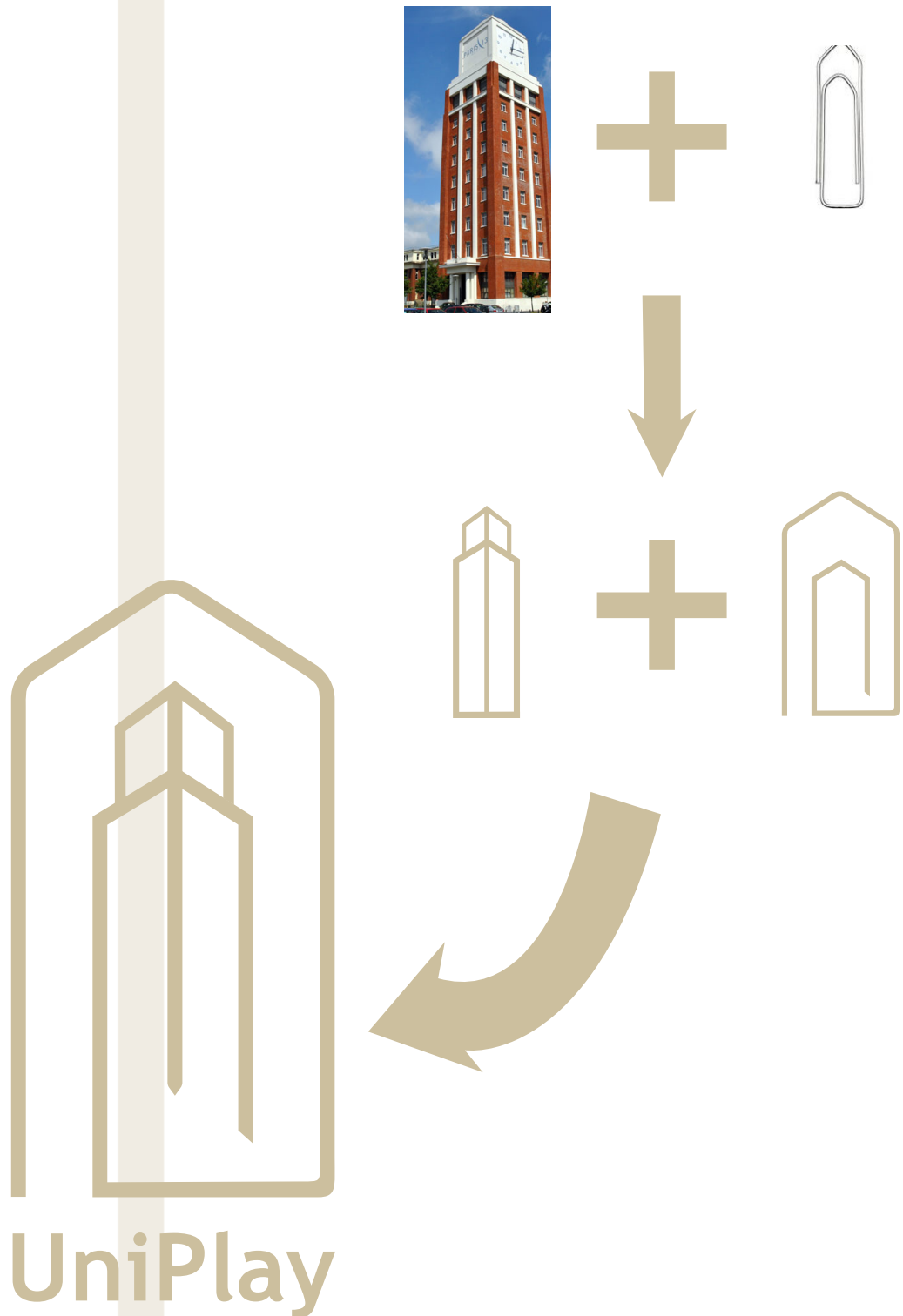
Cible

Unichamps aura deux type de publics, un public spectateur et un public joueur. Au niveau du public le tournoi s'adresse principalement aux étudiants intéressés par les événements de jeu vidéo. Le public secondaire serait les jeunes de 18 à 25 ans étudiants ou non, amateurs de jeux vidéos. Quant aux joueurs nous visons principalement les étudiants de l'université Sorbonne Paris-Nord qui voudrait participer à un événement e-sportif, qu'il soit leur premier ou non. Et plus largement, les jeunes joueurs intéressés par une compétition se déroulant sur plusieurs jeux et d'un niveau varié.



Inspiration graphique

Nous avons trouvé notre inspiration dans l'IUT et plus précisément la tour de l'IUT de Bobigny afin d'avoir un emblème qui rappelle la base de la création de notre agence : une agence créée pour un projet universitaire. Le logo ressemble aussi à un trombone dans sa forme ce qui rappelle ce côté sérieux et studieux que représente l'université. Le style graphique de notre agence, comme beaucoup d'entreprises récentes, est très épuré avec des formes simples et reconnaissables avec une couleur uniforme



Inspiration

En matière d'inspiration, notre plus grande inspiration est probablement la ZLan. Ce tournoi e-sport, créé par le streamer français Zerator, est probablement l'évènement multigaming le plus important en France. Le tournoi s'organise d'une façon similaire à la nôtre, avec l'annonce d'une date, des inscriptions et une préparation des équipes et des groupes, et deux campagnes publicitaires (une avant les inscriptions et une après). Le tournoi se déroule ensuite en plusieurs phases : une phase de poules où toutes les équipes s'affrontent, puis des huitièmes de finales, des quarts, des demis et enfin une grande finale. Toutes les équipes s'affrontent pour le fun mais aussi dans le but d'empocher un potentiel « cash-prize » (une somme d'argent qui augmente selon son placement dans le tournoi). Évidemment, d'autres tournois nous inspirent, comme les tournois officiels de League of Legends (Worlds, MSI) ou de CS:GO. Le tournoi a d'ailleurs engrangé un pic de 250 000 spectateurs sur Twitch lors de sa finale.



Analyse Concurrentielle

ANALYSE CONCURRENTIELLE 1 : LA ZLAN

Pour la concurrence, on pourrait dire que la ZLan est notre principale concurrence. Cependant, bien que Zerator possède beaucoup plus de moyens, notre tournoi fera tout pour offrir une expérience comparable à la ZLan, pour les joueurs comme pour les spectateurs, axée surtout sur le fait de passer un bon moment entre gamers avec une petite récompense à côté quand même. De plus, comme notre sélection de jeux se base surtout sur des jeux populaires et facile d'accès (car gratuit et peu demandant en performances d'ordinateur), le tournoi s'ouvre à beaucoup plus de potentiel participant.

ANALYSE CONCURRENTIELLE 2 : TWITCH RIVALS

Les Twitch Rivals sont un autre concurrent potentiel de UniChamps. Cet événement organisé périodiquement et régulièrement par la plateforme de streaming Twitch permet à une sélection prédéfinie de streamers de s'affronter sur un jeu aussi prédéfini. La plupart des événements Twitch Rivals s'organisent de cette façon : il y a d'abord l'annonce du jeu et des streamers choisis comme capitaines d'équipes ainsi qu'un large panel de streamers qui feront office de joueurs à choisir. Les capitaines composent ensuite leurs équipes pendant une journée spéciale où tous les capitaines se regroupent, puis après la formation des équipes, les affrontements ont lieu, retransmis évidemment sur Twitch par la plupart si ce n'est tous les streamers. Un cash-prize est également de la partie pour les équipes victorieuses, qui varie selon la popularité du jeu et le nombre de participants. Contrairement à UniChamps, les Twitch Rivals sont une compétition fermée, accessible uniquement par invitation, et il n'y a pas de garantie de participer à l'événement si l'on n'est pas sélectionné par l'un des capitaines lors de la phase de composition des équipes. L'événement sert surtout à deux choses : médiatiser le jeu sélectionné pour la compétition, et mettre en avant les streamers qui s'affrontent (surtout ceux qui vont le plus loin), afin de faire monter les vues et les chiffres. En effet, les spectateurs apprécient énormément de voir leurs streamers préférés jouer ensemble, comme le montrent les compteurs de vue des différentes éditions qui dépassent facilement les dizaines de milliers de spectateurs, même pour les plus petits jeux.



Analyse Concurrentielle

ANALYSE CONCURRENTIELLE 3 : LYON E-SPORT

La Lyon E-Sport est un troisième concurrent de UniChamps. Cet événement multigaming se déroule du 2 au 4 juillet, et fait s'affronter plusieurs équipes sur plusieurs jeux des studios Riot Games, avec en parallèle un concours de cosplay. Le tournoi est ouvert à tous, et a une organisation présentant encore une fois des similitudes à la nôtre, avec une première campagne publicitaire annonçant le début des premières inscriptions sur Twitter. Ensuite, la composition des différentes poules est effectuée selon les équipes sélectionnées. Une seconde campagne publicitaire est lancée pour mettre le plus de potentiels spectateurs au courant de l'évènement. Enfin, le tournoi se déroule, les équipes s'affrontent et les spectateurs assistent aux différents matchs dans les différents jeux sur les plateformes de streaming (ici Twitch).

La grande différence avec les autres événements réside ici dans le choix des jeux et les possibilités de participation. D'abord, contrairement aux Twitch Rivals, les différents tournois sont ouverts à tous les joueurs de tous niveaux. Ainsi, vous pouvez participer pour le fun ou bien pour la compétition de haut niveau. Ensuite, là où la ZLan requiert à tous les participants de s'affronter sur tous les jeux imposés par les organisateurs du tournoi, vous avez le choix de concourir dans le tournoi du jeu de votre choix à la Lyon E-Sport. Cela veut donc dire que vous jouerez à votre jeu de prédilection.



Analyse Concurrentielle : Bilan

Nous avons donc fait une analyse concurrentielle détaillée de 3 différents événements de multigaming avec une dimension d'e-sport comparables au projet UniChamps. Les principaux points communs entre tous les projets résident surtout au niveau de la préparation des événements : les organisateurs lancent des campagnes publicitaires assez tôt sur les réseaux sociaux, avec ouverture des inscriptions à leurs tournois, puis pendant que les inscriptions se complètent, ils se laissent du temps pour plancher sur les dates de déroulement des tournois, les horaires de passage de chaque jeu, et les compositions des poules, pour savoir qui affrontera qui. Le sponsoring sera assez similaire aussi : les développeurs de jeu, les fournisseurs de matériel multimédia et les marques qui visent les consommateurs plutôt jeunes sont les trois principaux types de sponsors qui apporteront leur aide financière aux événements de ce genre.

Là où UniChamps fera la différence, ce sera dans deux aspects. UniChamps s'assurera d'abord d'être ouvert à tous, afin qu'il y ait le plus de candidats possibles pour participer aux tournois, contrairement aux Twitch Rivals. Ensuite, alors que la ZLan fait s'affronter ses joueurs sur des jeux potentiellement demandants en performances, UniChamps a une sélection de jeux gratuits et optimisés pour que même les ordinateurs les moins performants puissent quand même faire tourner les jeux correctement, ce qui pousse encore plus l'idée que UniChamps est ouvert à tous.



Recherche Technique

Du côté de la programmation, nous réaliserons un site web en PHP5, la structure sera en HTML5 et CSS3. Ce site aura pour but de tenir le public au courant de l'avancement du projet, il contiendra donc l'actualité mais également le classement. Pour faciliter le suivi du tournoi, le site proposera un onglet pour suivre le tournoi en direct, proposant plusieurs points de vue sur 2 plateformes différentes, Youtube et Twitch. Ces deux plateformes seront intégrées via leurs API qui seront gérées via Javascript. La structure sera évidemment en HTML5 CSS3.

On utilise différents librairies tel que Bootstrap pour le système de grid ou certaines fonctionnalités qui simplifient le développement du site en le rendant Responsive. Nous avons réalisé le Front du site il nous reste encore à réaliser un tableau des scores, une page d'actu et un côté admin pour pouvoir mettre à jour les deux catégories citées précédemment.





Conclusion

Avec les moyens à notre disposition, nous avons vu que nous pouvions organiser un événement convivial, in conventionnel et participatif pour les étudiants de notre université. Son innovation par la sélection de jeux populaires, gratuits et variés garantira leur installation sur toutes les machines des participants.

L'infrastructure du campus nous permettra enfin de diffuser rapidement les informations clés à propos de notre projet telles que sa nature et les moyens d'y accéder.

En parallèle, nous communiquerons les dates clés, lancerons les inscriptions et la promotion de notre activité sur les réseaux sociaux pour être visible à notre cible secondaire qui est extérieure à l'université.

Sa portée atteindra notre public ciblé et nous pourrons compter sur sa présence, l'accès étant ouvert ainsi que gratuit, sur place ou en ligne, le jour J.

La nécessité de ce projet vient de la pensée pour les étudiants qui ont besoin de se vider l'esprit maintenant plus que jamais à cause des complications socio-psychologiques qu'a apporté la crise sanitaire qui sévit maintenant depuis 1 an et demi. Nous voulons leur permettre de passer un bon moment à part avec leurs camarades et de se reconnecter par l'esprit d'équipe. Le tout avec une récompense gratifiante à la clé.

Notre inspiration et l'union de nos membres est née à l'université de Bobigny et c'est à ce même endroit symbolique pour nous qu'aura lieu notre premier événement d'une importance capitale.

Annexe : Glossaire

Atrium : Cour intérieure, il s'agit de la pièce centrale d'un bâtiment.

API : Une API est un ensemble de définitions et de protocoles qui facilite la création et l'intégration de logiciels d'applications.

API est un acronyme anglais qui signifie « Application Programming Interface », que l'on traduit par interface de programmation d'application.

BO : "Best of" est un anglicisme qui désigne une compilation, ici une compilation de manches remportées.

Bootstrap : Bootstrap est un framework open source de développement web orienté interface graphique. Ce framework utilisant les langages HTML, CSS et JavaScript fournit aux développeurs des outils pour créer un site facilement.

Cash-prize : Une récompense prenant la forme d'une somme d'argent, ici partagée parmi les membres d'une équipe.

CS:GO : Counter-Strike: Global Offensive (abrégé CS:GO) est un jeu de tir à la première personne multijoueur en ligne basé sur le jeu d'équipe.

eSports : L'e-sport, aussi orthographié e-sport ou eSport (pour electronic sports, orthographié esports) et parfois traduit par sport électronique désigne l'ensemble des pratiques permettant à des joueurs de confronter leur niveau par l'intermédiaire d'un support électronique, et essentiellement le jeu vidéo, et ce quel que soit le type de jeu ou la plateforme (ordinateur, console).

Front(-end) : Les termes « front-end » (frontal) servent à définir les interfaces des programmes et les services par rapport à l'utilisateur. Les utilisateurs interagissent directement avec une application frontale sans toucher aux ressources requises.

Influenceur/euse : Personne qui influence l'opinion, la consommation par son audience sur les réseaux sociaux.

Library (informatique) : Une bibliothèque logicielle est une collection de routines, qui peuvent être déjà compilées et prêtes à être utilisées par des programmes. Il s'agit d'un anglicisme (library).

Annexe : Glossaire

Multigaming : Clan composé d'un ou plusieurs équipes et évoluant dans plusieurs jeux en ligne. La majorité des multigaming sont accompagnées de managers qui gèrent l'évolution du clan.

Serveur Discord : Cette plateforme permet de créer des «serveurs» au sein desquels les utilisateurs peuvent ajouter différents salons et catégories de conversation. Ils peuvent ensuite discuter sur le chat, à l'écrit comme à l'oral, et s'appeler en vidéo.

Site "Responsive" : Un site responsive est un site qui est conçu et développé de façon à pouvoir s'adapter à toutes les résolutions d'écran. C'est donc un seul et même site qui peut être consulté sur ordinateur, sur smartphone ou sur tablette.

Streaming : Anglicisme pour une technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias, qui évite le téléchargement des données et permet la diffusion en direct (ou en léger différé).

Streamer/euse : Le Streamer est un individu retransmettant en direct ses « parties de jeux vidéo ». En d'autres termes, il diffuse en live les sessions de jeux auxquels il joue, auprès de téléspectateurs, et ce au travers de médias / plateformes. (exemple: ZeratoR).

Système de grid : Une grille informatique (en anglais, grid) est une infrastructure virtuelle constituée d'un ensemble de ressources informatiques potentiellement partagées, distribuées, hétérogènes, délocalisées et autonomes.

Twitch : Twitch est un service de diffusion de vidéos en direct. Comme sur YouTube, n'importe qui peut créer sa chaîne. L'animateur de la chaîne voit les messages et peut y réagir.

Worlds/MSI : Le MSI (Mid-Season Invitational) est un tournoi officiel annuel organisé par les éditeurs du jeu League of Legends. Il s'agit du deuxième plus important tournoi international derrière le championnat du monde abrégé Worlds.

ZLan : Compétition annuelle d'e-sport durant plusieurs jours et diffusée sur Twitch organisée par l'équipe de ZeratoR.

Annexe : QR CODE SITE



