



Sportizer V.1.0

Document : Développeur Web - UX/UI Designer

Table des matières

1. Clause de confidentialité : 3
2. Structure de la solution : 4
 - a) Présentation technique : 4
 - b) Régie publicitaire : 4
3. Qu'utilise-t-on aujourd'hui lors d'une rencontre sportive ? . 5
4. Parcours utilisateur Sportizer : 7
 - a) Authentification.. 7
 - b) L'accueil de la solution Sportizer. 7
 - 1) Si on appuie sur régie publicitaire : 7
 - 2) Si on appuie sur statistiques : 7
 - 3) Si on appuie sur lancer un match, on arrive sur la page de sélection des sports : 8
 - c) Préparatif de la rencontre sportive : 8
 - d) Lancement de l'écran de marque : 9
 - 1) Front-end.. 9
 - 2) Back-end.. 10
5. La base de données statistiques. 12

1. Clause de confidentialité :

En prenant connaissance des éléments présents dans ce document, les parties s'engagent à conserver le secret sur l'ensemble des informations confidentielles transmises entre elles.

Le lecteur s'engage à ne pas communiquer lesdites informations à des personnes extérieures des membres de Sportizer.

Enfin, la Partie Bénéficiaire s'engage à prendre toutes les dispositions pour que ses employés et sous- traitants traitent lesdites informations conformément aux dispositions de confidentialité et d'utilisation du présent accord.

Les informations obtenues par la Partie Bénéficiaire ne pourront être utilisées que pour l'exécution de l'objet du présent accord, visé au préambule. Toute autre utilisation sera soumise à l'autorisation préalable et écrite de la Partie Emettrice.

Le présent accord prend effet le 15/08/2021 et demeure en vigueur jusqu'au 15/08/2024.

Ceci exposé, il est convenu et arrêté ce qui précède.



2. Structure de la solution :

a) Présentation technique :

La solution Sportizer fonctionne avec une 2 webapps, reliées entre elle en wifi-local entre l'écran de marque (accroché au mur) et le contrôleur (via une tablette).

La première web-app est "l'interface de contrôle", elle sera affichée sur la tablette, afin de contrôler à distance la seconde web-app dite "écran de marque", qui sera diffusée pour toutes les personnes présentes lors de la rencontre sportive.

Le but est de relier les deux terminaux via un wifi local afin de ne pas perturber les rencontres sportives en cas de problème de connexion. Le but majeur est d'offrir la meilleure expérience possible aux utilisateurs et aux spectateurs, présents lors du match. Sportizer vise à améliorer l'expérience de tous les acteurs présents lors des matchs, et à simplifier l'utilisation du tableau des scores pour tous, même des néophytes de la table de marque ou de la technologie.

De plus, afin d'obtenir de façon continue la mise à jour de l'écran de marque, une API permettra de mettre à jour en temps réel les informations de l'écran (chronomètre, points, fautes...) sans besoin de rafraîchissement de la page internet. Cette méthode a pour but de relier en continu le transfert de données entre la tablette et l'écran de marque.

Les publicités seront elles téléchargées par le réseau wifi ou une clé réseau 4G/5G par la tablette, en fonction des infrastructures réseaux à disposition dans le gymnase/terrains extérieurs.

Avant de lancer un match, un menu sera présent pour s'authentifier, choisir le sport, gérer les paramètres de la rencontre sportive, etc...

b) Régie publicitaire :

Lors du match, nous souhaitons que lorsqu'un arrêt de jeu survienne (comme un temps-mort, une fin de période, la mi-temps ou l'avant-match), la régie publicitaire se lance automatiquement, sans demander de manipulation supplémentaire par l'utilisateur, afin d'éviter les oublis, et de surcharger les actions. Les arrêts de jeu peuvent être différents en fonction des sports, mais sont souvent généralisés. Le but est de ne proposer que des publicités de 30 secondes afin de faciliter la régie publicitaire à 2 publicités par minute. De ce fait, les publicités ne seront pas coupées en cours de diffusion à la fin de l'arrêt de jeu.

Par exemple, au basket, les temps-morts sont systématiquement d'une minute. Donc il est possible de passer 2 extraits de 30 secondes, le changement de période est de 2 minutes (4 publicités), et la mi-temps dure 15 minutes (30 publicités). Sur un match de basket classique, en partant du principe que 5 temps-mort sont pris au total, nous pouvons diffuser 48 spots publicitaires. De plus, nous pouvons même en rajouter lors de l'avant-match.

De notre côté, nous souhaitons un accès administrateur à une plateforme en ligne afin de pouvoir ajouter et supprimer des vidéos publicitaires en fonction des abonnements des commerçants, et que les tablettes téléchargent uniquement les vidéos des commerçants avec des abonnements.

3. Qu'utilise-t-on aujourd'hui lors d'une rencontre sportive ?

Lors des rencontres sportives, deux personnes sont généralement à la table de marque.

La première personne utilise le logiciel de sa fédération pour officialiser la rencontre, et produire une feuille de match numérique. Tandis que la seconde personne gère le tableau des scores présent dans l'infrastructure sportive afin d'afficher auprès de tous les informations concernant le match. La solution Sportizer vient à moderniser, et à simplifier les manipulations de cette seconde personne.

Aujourd'hui, les utilisateurs utilisent le pupitre ci-dessous, qui date de nombreuses années et demeure vétuste. Il est basique, et permet de programmer plusieurs sports, tels que le basketball, le volleyball, le football et le badminton.



Nous souhaitons remplacer ce pupitre par une tablette, avec un stylet, pour faciliter les manipulations, obtenir un matériel plus agréable d'utilisation et amener le côté intuitif, qu'on ne retrouve pas sur les pupitres présents aujourd'hui.

Chaque nouvel utilisateur de ce pupitre a besoin d'explication d'une tierce personne afin de comprendre son fonctionnement, et de prendre en main l'objet.

Le but de Sportizer avec la tablette et les web apps, est qu'un utilisateur qui n'a jamais utilisé la tablette, s'y retrouve facilement, afin de choisir son sport, gérer les paramètres du match, lancer le match, et utilise la solution lors de la rencontre sportive sans aide au préalable.

Actions à affecter sur les pupitres vétustes :

La première manipulation est d'allumer l'objet, de choisir son sport et de choisir les paramètres de la rencontre uniquement via les boutons de 0 à 9 (photo ci-dessous).



Pour l'avoir pris en main plusieurs fois, ce ne sont évidemment pas des manipulations pratiques et intuitives.

Une fois les règles choisies, l'utilisateur n'a plus qu'à appuyer sur les 1, 2 ou 3 de chaque côté afin d'attribuer des points à l'équipe à domicile (à gauche), ou l'équipe visiteur (à droite).

Il peut aussi arrêter/lancer le chronomètre, faire sonner la sirène, ajouter des fautes, et lancer un temps-mort.

Les actions sont simples, mais le pupitre n'est pas du tout intuitif, et surtout pas récent.

Le but de Sportizer est de permettre une expérience utilisateur simple grâce à une tablette, une interface simple, et des actions intuitives. Une personne qui utilise la tablette devrait se laisser guider et trouver seule les actions à effectuer pour tel événement. C'est pour cela que le rôle de l'UX/UI est déterminant pour permettre une utilisation simple et intuitive à l'utilisateur présent à la table de marque.

Avec Sportizer, nous mettons en avant la base de données statistiques, avec les points par équipe et les points par joueurs. L'utilisateur devra préalablement remplir les numéros et les joueurs de chaque équipe avant le match, puis lors de la rencontre, appuyer sur le joueur qui a marqué, et sélectionner la valeur à attribuer (par ex : au basketball 1, 2 ou 3 points).

4. Parcours utilisateur Sportizer :

Afin de se rendre compte du parcours d'un utilisateur, nous avons détaillés étapes par étapes les différents écrans que rencontrera la personne à la table de marque, qui utilisera Sportizer.

a) Authentification

L'utilisateur lance la web app Sportizer, et tombe directement sur une page d'accueil d'authentification afin que les mairies et les associations sportives puissent s'authentifier. La page demandera un identifiant ainsi qu'un mot de passe.

b) L'accueil de la solution Sportizer

Création d'une page d'accueil de connexion (Simple et efficace avec le logo Sportizer) avec :

- Lancer un match
- Régie publicitaire
- Statistiques des matchs

LANCER UN MATCH	REGIE PUBLICITAIRE	STATISTIQUES
--------------------	-----------------------	--------------

1) Si on appuie sur régie publicitaire :

Cette fonctionnalité permet de lancer la régie publicitaire des commerçants locaux en continu, pour des événements ne nécessitant pas de tableau de score. Par exemple, l'athlétisme ou lors des entraînements des différents sports.

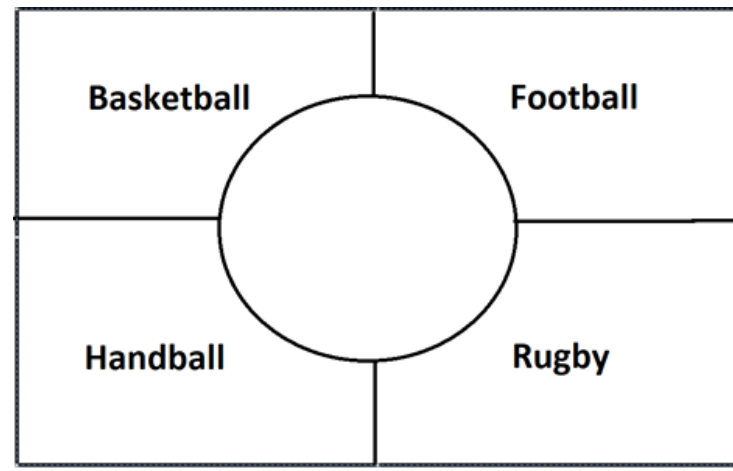
2) Si on appuie sur statistiques :

Cet écran permet au club de consulter les résultats et statistiques des précédentes rencontres sportives en fonction des clubs. Par exemple, les précédentes rencontres, les points marqués par joueur, par équipe, le différentiel (+/-), etc...

Les statistiques seront collectées au fur et à mesure des rencontres sportives, cette page devra être liée à une base de données.

3) Si on appuie sur lancer un match, on arrive sur la page de sélection des sports :

Création du design des menus pour la sélection du sport souhaité (basketball, handball, football, rugby)



Ici, on passe la souris sur un des sports, un ballon en fonction du sport sélectionné (de basket, de foot etc..) apparaîtra dans le cercle du milieu.

Voir si la V.1 comprend 4 sports (basket, hand, football et rugby).

c) Préparatif de la rencontre sportive :

La création du design d'une page pour les paramètres de la **préparation** de match, du sport désigné avec :

- Le nom des équipes,
- Insertion des logos,
- Nombre de périodes,
- Durée des périodes, de l'avant-match, des arrêts de jeu et des prolongations, nombre de fautes maximum par joueur/équipe.
- Remplir les noms et numéros des joueurs,

L'idée est de proposer à l'utilisateur de choisir la catégorie de la rencontre sportive (U9-U11-U13-U15-U17-Senior) afin de préremplir la majorité des paramètres. Les durées de périodes peuvent varier en fonction de la catégorie. Par exemple, au basket, les U15 jouent 4 périodes de 8 minutes alors que les seniors 4 périodes de 10 minutes. Le but des prééglages permet de faciliter l'expérience de l'utilisateur en faisant le moins d'action d'avant-match, et de proposer des paramètres adaptés en fonction de la catégorie qui joue.

d) Présentation visuelles et techniques de l'écran de marque et de l'écran de la tablette:

1) L'écran de marque

La création du design de l'écran de marque avec :

- Le score,
- Le chronomètre,
- Les 2 équipes,
- Les joueurs présents sur le terrain (numéro et nom)
- Les points (par joueur et par équipe)
- Les fautes,
- La période de jeu,

MEUDON vs RAMBOUILLET										
			PTS				PTS			
5	BERTRAND	16	08:12	14	BAUDEVIN	4				
8	MARTIN-FLOCCO	20		9	ROCHE	6				
10	AIT MOHAMMED	19		21	SAW	7				
11	EBERLIN	11		11	SIGISMEAU	15				
18	MONTREDON	24		18	GARGAM	19				
83			4		76					
2 FOULS 4										

Visuel du tableau de marque sur l'écran digital

Notes techniques :

Classer l'ordre des joueurs de haut en bas en fonction de leur numéro de maillot, de façon croissante.

Possibilité d'insérer les logos des clubs à chaque extrémité des noms de club, et logo de la mairie.

Possibilité d'insérer un bandeau de score du match en bas de l'écran lors des publicités, afin de rappeler les éléments essentiels.



2) Le contrôleur de l'écran via la tablette

Nous souhaitons que l'écran de scoring soit contrôlé à distance, par une tablette. L'utilisateur présent à la table de marque utilisera le logiciel Sportizer afin de mettre les informations du match en temps réel.

La page du contrôleur d'écran comporte les possibilités de :

- Mettre en marche/arrêt le chronomètre lorsque l'on clique sur l'encadré du temps,
- Ajouter des points/fautes pour chaque équipe : clic sur le nom du joueur qui a réalisé l'action, ligne du joueur colorée, et remplacement de sa ligne par "+1", "+2", "+3" ou "faute", afin que l'utilisateur choisisse combien attribuer de points s'il a marqué un panier, ou lui attribue une faute. Après avoir fait un choix, ajout de point ou d'une faute, et retour classique de la ligne du joueur (photo ci-dessous),
- L'encadré "temps-mort 1:00", lance automatiquement de la régie publicitaire pendant 1 minute (2 pubs), puis retourne au mode tableau de score à la fin du temps imparti,
- Faire sonner la sirène avec l'encadré "buzzer",
- L'encadré "joueur sur le terrain" permet à l'utilisateur d'effectuer les changements afin de ne présenter que les 5 joueurs présents sur le terrain par équipe. Une fois le clic sur cet encadré, une fenêtre s'ouvre pour proposer de faire rentrer les joueurs remplaçants, et de faire sortir ceux sur le terrain. (5 joueurs max autorisé)
- Le bouton "correction" permet d'ajouter/enlever du temps, d'enlever des fautes, et d'enlever des points.

Options		MEUDON vs RAMBOUILLET		Sortie	
Aide		08:12			
5. BERTRAND	16	<div>Correction</div> <div>Buzzer</div> <div>Temps-mort 1:00</div>	14	BAUDEVIN	4.
8. MARTIN-FLOCCO	19		27	ROCHE	6.
10. AIT MOHAMMED	22		10	SAW	7.
11. EBERLIN	13		9	SIGISMEAU	15.
18. MONTREDON	25		18	GARGAM	19.
Joueurs sur le terrain		4		Joueurs sur le terrain	
83		2 FOULS 4		76	

Visuel de l'écran de la tablette

Options		MEUDON vs RAMBOUILLET		Sortie		
Aide		08:12				
+1	+2	+3	FAUTE	<div>Correction</div> <div>Buzzer</div> <div>Temps-mort 1:00</div>		
8. MARTIN-FLOCCO	19				14	BAUDEVIN 4.
10. AIT MOHAMMED	22				27	ROCHE 6.
11. EBERLIN	13				10	SAW 7.
18. MONTREDON	25				9	SIGISMEAU 15.
				18	GARGAM 19.	
Joueurs sur le terrain		4		Joueurs sur le terrain		
83		2 FOULS 4		76		

Après un clic sur la ligne du joueur choisi

Après un clic sur le 1er joueur, on peut voir ci-dessus le changement de la ligne du 1er joueur sur lequel on a appuyé qui se transforme. La ligne est éclairée et se transforme en 4 cases pour laisser le choix à l'utilisateur. Si l'utilisateur ne fait aucun de ces choix et clique en dehors d'un des 4 encadrés, la ligne du joueur sélectionné revient à la normale.

5. La base de données statistiques

Nous souhaitons obtenir une base de données afin de pouvoir quantifier, additionner et faire des moyennes collectivement (équipes) et individuellement (joueurs). Les statistiques ci-dessous sont souhaitées, mais pas toutes primordiales. En termes de développement, le choix se fera par utilité, priorisation et en fonction du temps nécessaire pour faire apparaître des tableaux de statistiques.

Les clubs et les mairies auront accès aux statistiques de leurs rencontres, afin de pouvoir les visualiser si besoin.

Exemple de statistiques souhaitées pour le basketball (optionnel) :

- Equipes :
 - Résultats et scores des matchs précédents, [02.11.21 - Victoire - Meudon 91-87 Rambouillet](#)
 - Moyenne de différentiel de points (positif/négatif) sur les matchs précédents, [Meudon gagne en moyenne de 6 points.](#)
 - Score à la fin de chaque période, [Fin de la 2ème période : Meudon 46 - 42 Rambouillet](#)

- Différentiel de points à la fin de chaque période : *Fin de la 2ème période : Meudon +4 points*
 - Moyenne de différentiel du score à la fin de chaque période sur les matchs précédents, *En moyenne, à la fin de la 3ème période : Meudon est à +8 points*
 - Calcul des scores par période, Meudon *a remporté la 3ème période de 1 point*
 - Moyenne de calcul des scores par période, *En moyenne, Meudon a perdu la 1ère période de 2 points,*
 - Moyenne des points marqués sur les matchs précédents, *En moyenne, Meudon marque 86 points par match.*
 - Moyenne des points encaissés sur les matchs précédents, *En moyenne, Meudon encaisse 82 points par match.*
 - Addition du total de fautes commises par équipe lors du match, *Meudon a commis 16 fautes lors du match.*
 - Moyenne du total de fautes commises par l'équipe lors de matchs précédents. *En moyenne, Meudon commet 15 fautes par match.*
 - Addition du nombre de paniers à 3 points marqués par l'équipe, *Meudon a inscrit 6 paniers à 3 points contre Rambouillet le 02.11.21.*
 - Moyenne du nombre de paniers à 3 points marqués par l'équipe, *En moyenne, Meudon inscrit 5,4 paniers à 3 points par match.*
 - Addition du nombre de paniers à 3 points encaissés, *Contre Rambouillet, Meudon le 02.11.21 a encaissé 3 paniers à 3 points.*
 - Moyenne du nombre de paniers à 3 points encaissés, *En moyenne, Meudon encaisse 4 paniers à 3 points par match.*
- Joueur :
 - Nombre de points inscrit lors des précédents matchs, *Contre Rambouillet le 02.11.21, BERTRAND a marqué 24 points.*
 - Moyenne de points inscrit lors des matchs précédents, *En moyenne, BERTRAND marque 19,3 points par match.*
 - Moyenne du nombre de fautes lors des matchs précédents, *En moyenne, BERTRAND commet 3 fautes par match.*
 - Addition du nombre de paniers à 3 points marqués par le joueur, *BERTRAND a marqué 6 tirs à 3 points depuis le début de saison.*

- Moyenne du nombre de tirs à 3 points marqués par match, *En moyenne, BERTRAND marque 0,9 tir à 3 points par match :*