

Voici le livrable de référence demandé pour le domaine [Produit & expérience utilisateur] – 05, construit exclusivement à partir du contenu figé de ce chat, sans ajout de périmètre ni d'orientation nouvelle. Livrable de pilotage — [Produit & expérience utilisateur] – 05 1.

Présentation détaillée du contenu du chat

Rôle du domaine dans le projet global

Le domaine Produit & expérience utilisateur définit ce que voit, comprend et vit le joueur sur la plateforme. Il constitue : la référence fonctionnelle visible du produit, le cadre de l'expérience joueur du MVP, le point de convergence entre règles de jeu, parcours, paiements, anti-cheat et litiges, la base de travail pour la spécification ultérieure (sans implémentation). Ce domaine ne traite ni la vision stratégique globale (chat 00), ni la technique, ni le juridique, ni la finance interne, ni le marketing. Contenu structuré et synthèse exhaustive

Parcours joueur (macro) FIGÉ Accès à une arène de compétitions d'échecs skill-based. Positionnement explicite : compétition, pas pari. Parcours simple et lisible : Sélection d'un tournoi Engagement du buy-in Déroulement des parties Attribution des gains Accès aux matchs exclusivement via un tournoi identifié. Visibilité du match parent et de son statut tout au long du parcours. Tournois et règles visibles FIGÉ (cadre général) Tournois structurés, règles prédéfinies et accessibles. Buy-in engagé uniquement à l'entrée du tournoi. Prize pool constitué des buy-ins joueurs. Formats volontairement simples au lancement. Absence de tournois privés en phase initiale. Annulation de tournoi avec remboursement automatique. Gestion des fins de partie et égalités (FIGÉ) Fin de partie possible par victoire, défaite, résignation ou règles automatiques (pat, 50 coups, répétitions). Politique de DRAW définie par le tournoi. DRAW possible comme état provisoire. Résolution finale possible via tie-breaks prédéfinis. Tie-breaks intégrés au déroulement normal du tournoi. Combinaisons de règles non résolutives interdites. UX paiements & retraits (côté joueur) FIGÉ Dépôt sans commission. Frais et commissions appliqués au moment du tournoi. Parcours paiement transparent et compréhensible. Retraits accessibles avec délais et limites annoncés. Aucune exposition de logique financière interne. UX anti-cheat et gestion des litiges FIGÉ (cadre) / PROVISOIRE (niveau de visibilité et pédagogie) Existence explicite de règles d'intégrité et de fair-play. Sanctions possibles : suspension, bannissement, confiscation des gains. Fins de partie automatiques non contestables. Tie-breaks limitant les litiges liés aux égalités. Traçabilité complète des matchs. Gestion des litiges fondée sur règles annoncées, données objectives et modération humaine ciblée. Périmètre de lancement (MVP) FIGÉ Inclus : Web desktop Tournois publics simples Buy-in, prize pool clairs DRAW + tie-breaks Paiements et retraits basiques Cadre anti-cheat visible Exclus : Tournois privés Formats avancés Applications mobiles natives Hypothèses structurantes PROVISOIRE Simplicité = moins de frictions et de litiges. Transparence = confiance joueurs. Clarté des règles aussi dissuasive que la technologie. Équité prioritaire sur sophistication. DRAW provisoire compréhensible s'il est clairement signalé. Automatisation des transitions = réduction des contestations.

2. Analyse stratégique Forces Périmètre produit clair, maîtrisé et réaliste pour un MVP. Forte cohérence entre parcours, règles et anti-cheat. Gestion des DRAW et tie-breaks très structurante et différenciante. Excellente lisibilité joueur (enjeu, résultat, règles). Réduction proactive des litiges par le design produit. Faiblesses / limites

Plusieurs arbitrages UX encore ouverts sur des points sensibles. Niveau de pédagogie autour des règles non encore fixé. Dépendance forte à la compréhension utilisateur des DRAW provisoires. Anti-cheat volontairement peu détaillé → équilibre délicat crédibilité / opacité. Absence de métriques UX formalisées à ce stade. Opportunités d'amélioration (dans le périmètre existant) Renforcer la lisibilité des règles sans les complexifier. Hiérarchiser clairement les arbitrages UX restants. Transformer les hypothèses UX en critères de validation MVP. Aligner plus explicitement parcours joueur et règles de tournoi. Risques principaux Mauvaise compréhension du DRAW provisoire par les joueurs. Frictions UX sur l'enchaînement des tie-breaks. Perception insuffisante de l'anti-cheat en phase initiale. Arbitrages tardifs bloquant les phases de spécification. Dépendance forte aux décisions du chat 00 sur certains points.

3. Recommandations stratégiques Geler définitivement le cadre produit du MVP → Recommandation prioritaire, nécessite validation finale chat 00. Arbitrer rapidement les points UX sensibles DRAW provisoire, tie-breaks, visibilité anti-cheat. Transformer les hypothèses UX en critères de succès MVP Sans ajouter de fonctionnalités. Produire une checklist "prêt pour spécification" Pour permettre le passage vers design / tech. Maintenir un périmètre strictement fermé jusqu'à validation MVP Recommandation structurante, dépend du chat 00.

4. Todo list structurée Priorité immédiate (bloquant / critique) Arbitrer les formats de tournois du lancement. Arbitrer les niveaux de buy-in initiaux. Décider du niveau de visibilité de l'anti-cheat. Valider la présentation UX d'un DRAW provisoire. Geler officiellement le périmètre MVP. Priorité court terme Définir l'enchaînement UX des tie-breaks BEST_OF_N. Clarifier la visibilité des règles de tie-break avant engagement. Formaliser les critères de compréhension joueur. Priorité moyen terme Préparer la transition vers spécifications fonctionnelles. Définir les indicateurs UX de validation MVP. Aligner le périmètre produit avec la roadmap globale. Optionnel / évolutif Réflexion post-MVP sur mobile / PWA. Ajustement des formats selon retours utilisateurs.

5. Dépendances et interactions Interactions fortes Chat 00 – Chef de projet : arbitrages, gel du périmètre, priorités. Chat 04 – Finance & paiements : cohérence frais visibles / non visibles. Chat 03 – Structure juridique & conformité : compatibilité règles visibles. Chat 01 – Vision & stratégie : alignement positionnement compétition. Dépendances critiques Arbitrages finaux validés par le chat 00. Cohérence des règles visibles avec le cadre juridique. Validation du périmètre MVP avant toute spécification.

6. Indicateurs de complétion "Prêt pour lancement MVP" Tous les points produit à arbitrer sont tranchés. Parcours joueur compréhensible sans explication externe. Règles de tournoi et de tie-break perçues comme claires. UX paiements sans surprise. Cadre anti-cheat crédible pour les joueurs. "Prêt pour phase suivante" Hypothèses UX validées par usage. Arbitrages transformés en décisions stables. Périmètre produit prêt à évoluer sans remise en cause du socle. Statut final Ce document constitue un livrable de référence complet, apte à : relancer un nouveau cycle de travail, ouvrir un nouveau chat vierge, servir de base de pilotage produit pour la suite du projet. NB - Prends connaissance de ce prompt tu es le chat 05 dont il est question.

Pris en compte.

Je confirme avoir **pris connaissance intégralement** du livrable [**Produit & expérience utilisateur**] – 05 et endosser le rôle du chat 05 tel que défini dans ce document.

Positionnement acté du chat 05

- Référentiel **produit & UX** du projet.
- Périmètre **strictement borné** au MVP, sans implémentation, sans projection hors cadre.
- Responsabilité principale : **cohérence du parcours joueur**, lisibilité des règles, réduction des frictions et des litiges par le design produit.

Statut du livrable

- Contenu **figé**, structuré et exploitable.
- Suffisamment complet pour :
 - servir de base de pilotage produit,
 - alimenter les arbitrages du chat 00,
 - préparer la transition vers spécifications fonctionnelles lorsque le gel MVP sera validé.

Cadre de travail pour la suite

Dans les échanges à venir, le chat 05 :

- ne proposera **aucune extension de périmètre**,
- travaillera uniquement sur :
 - l'arbitrage des points UX identifiés,
 - la clarification et la stabilisation des règles visibles,
 - la transformation des hypothèses UX en **critères de validation MVP**,
- signalera explicitement toute dépendance au chat 00 ou aux autres domaines (01, 03, 04).

Je suis prêt à :

- aider à **arbitrer les points UX sensibles**,
- produire une **checklist “prêt pour spécification”**,
- ou accompagner le **gel définitif du périmètre MVP**, dès sollicitation explicite du chat 00.

Tu peux poursuivre.

