

Document de Cadrage : Plateforme "Football Scouting Reports"

1. Contexte et Objectifs

Le recrutement moderne ne se contente plus de volumes statistiques abstraits ; il exige une compréhension **spatiale et contextuelle** de la performance. Ce projet vise à développer un tableau de bord interactif permettant de transformer des données événementielles brutes (coordonnées x,y, types d'actions) en analyses tactiques visuelles. L'objectif est de permettre aux recruteurs de visualiser non seulement *combien* d'actions un joueur effectue, mais surtout *où* et *comment* il les réalise sur le terrain.

2. Données et Méthodologie

Contrairement aux tableaux statistiques classiques, ce projet s'appuie sur un jeu de données riche et granulaire ([aggregated.json](#)) contenant la localisation précise de chaque action (passes, tirs, dribbles, interventions défensives) et leurs métriques associées (réussite, progression). Nous appliquons la méthode du **Double Diamant**. La phase de découverte a permis, via l'analyse des maquettes (Heatmaps, Pass Maps), de valider que la valeur ajoutée du produit réside dans la **visualisation géospatiale** (le terrain de football comme repère orthonormé) plutôt que dans la simple comparaison de tableaux.

3. Cibles et Scénarios d'Usage

L'outil s'adresse à trois profils clés :

- **L'Analyste Tactique** : Qui a besoin de voir les zones d'influence (Heatmap) et les circuits de passes préférentiels (Pass Map) pour valider l'adéquation d'un joueur avec le système de jeu.
- **Le Scout Terrain** : Qui souhaite préparer ses observations en identifiant les zones d'activité défensive ou les types de dribbles tentés.
- **Le Directeur Sportif** : Qui cherche une vue synthétique de l'efficacité (Taux de réussite via Donut Charts) avant d'approfondir.

4. Stratégie de Design et Visualisation

L'architecture visuelle s'éloigne des graphiques standards (barres/lignes) pour adopter une approche "**Pitch-Centric**" (centrée sur le terrain), divisée en vues thématiques interactives :

1. **Activité & Dominance** : Utilisation de **Heatmaps** (densité de présence) et de zonage

(pourcentages par tiers de terrain) pour comprendre le rayon d'action du joueur.

2. **Réseau de Passes & Progression** : Représentation vectorielle des passes (flèches) distinguant les passes progressives, latérales et arrière par un code couleur, couplée à un **Donut Chart** pour le taux de réussite global (ex: 87% pour Mbappé).
3. **Actions Offensives & Défensives** : Cartographie par symboles (glyphs) des tirs, dribbles et actions défensives à leurs coordonnées exactes, permettant d'identifier les zones de dangerosité.

5. Faisabilité Technique

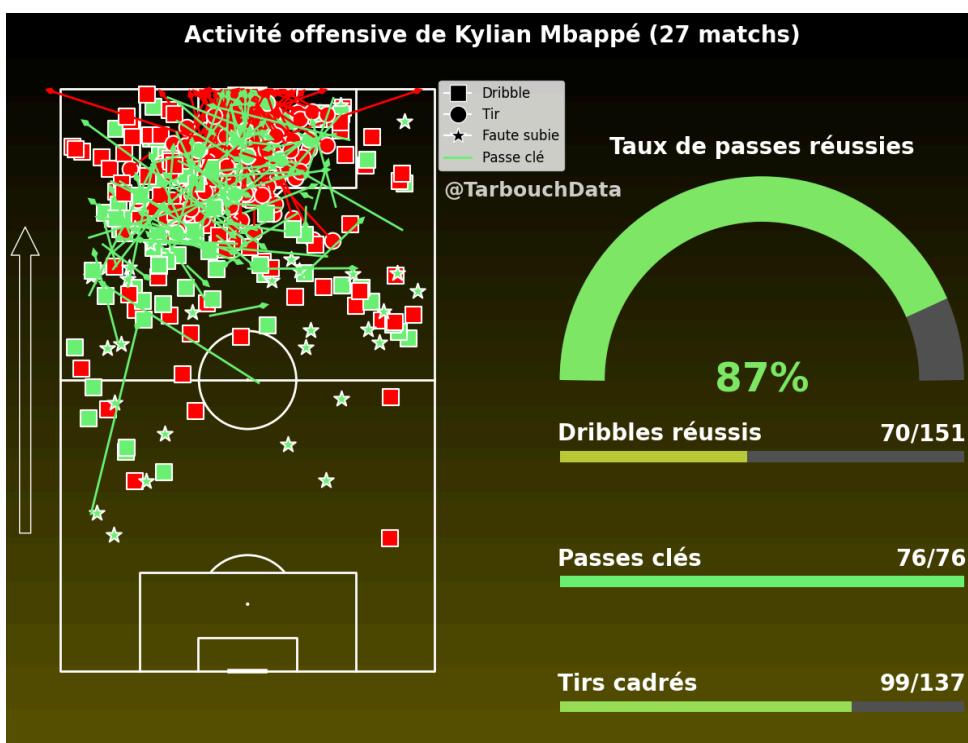
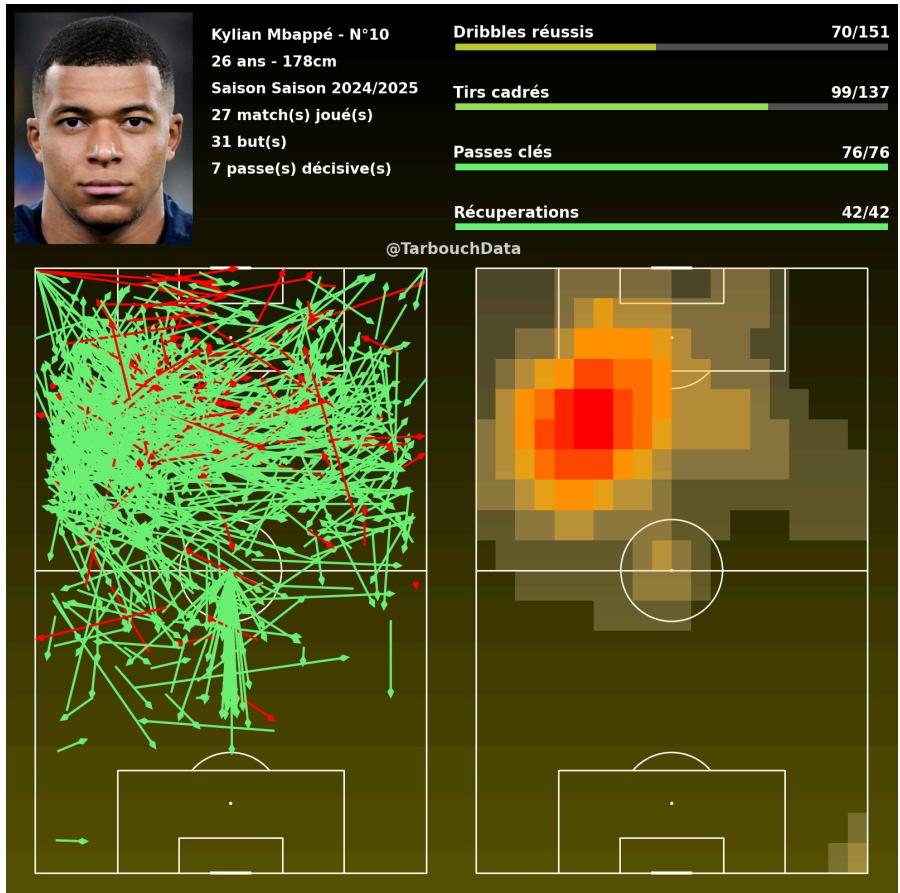
Le développement reposera sur **D3.js (v7)**, indispensable pour :

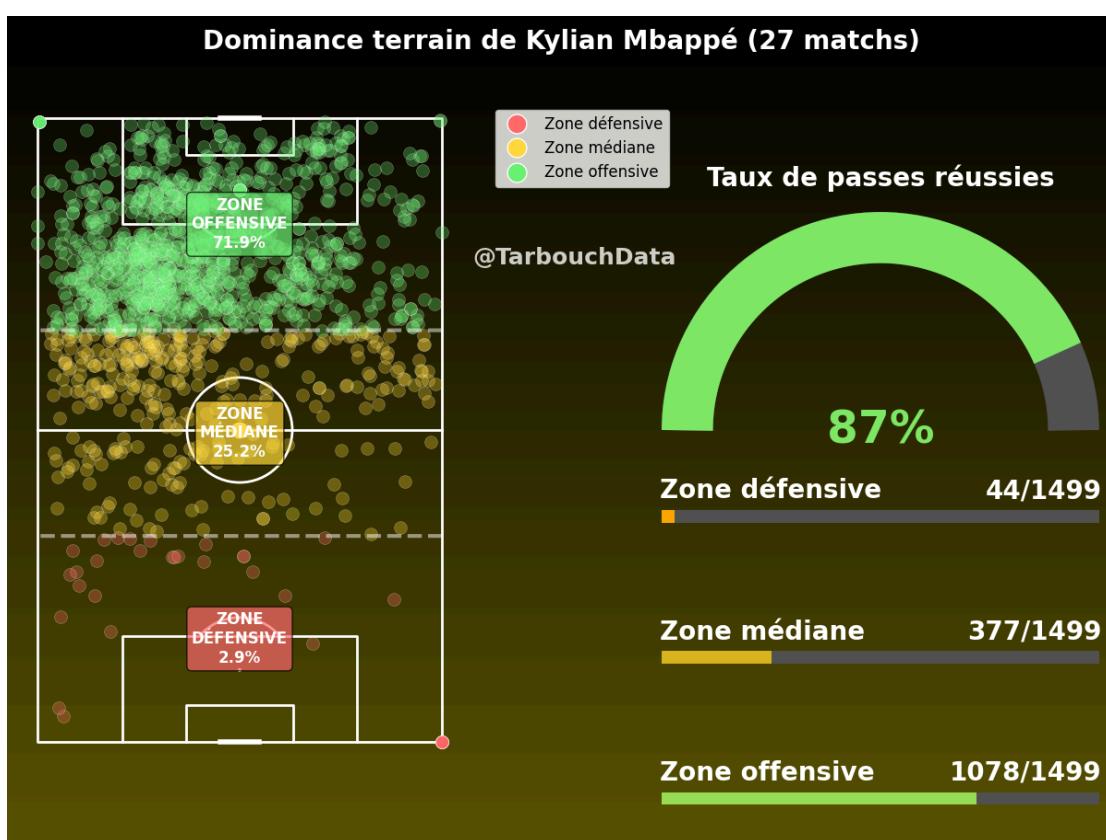
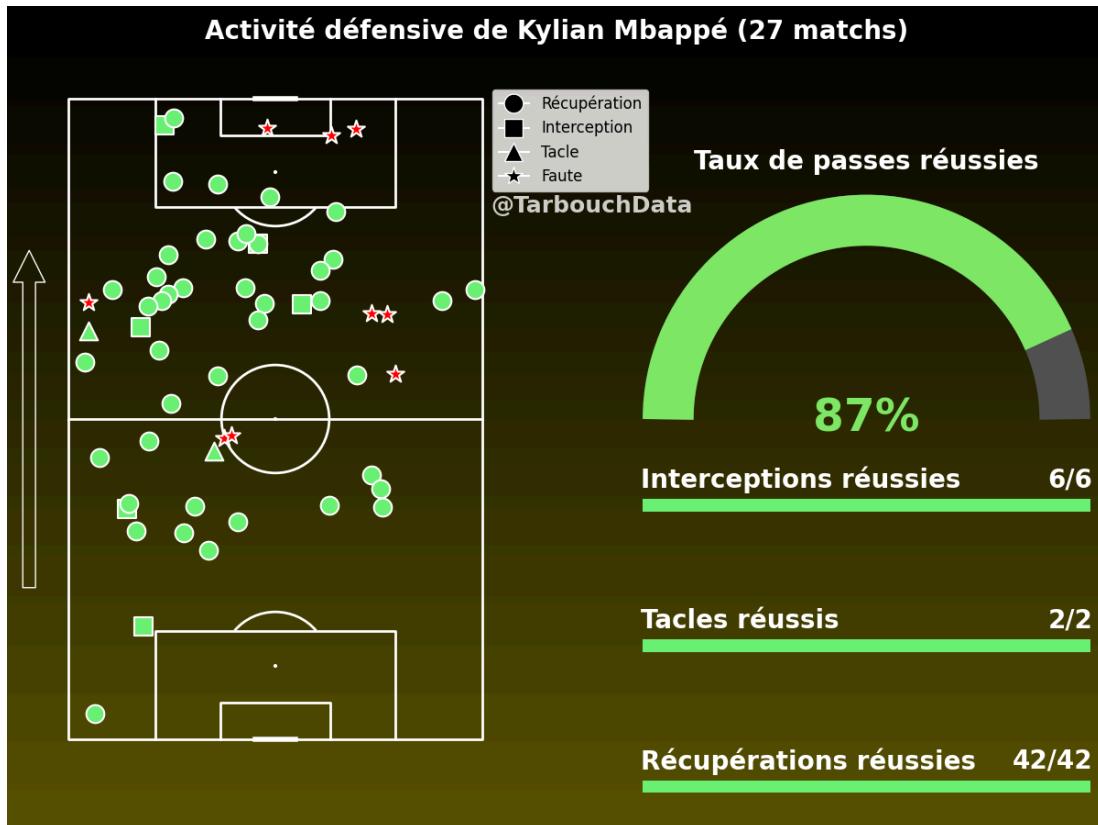
- Dessiner le terrain de football (SVG) et mapper les coordonnées `x, y` du JSON vers les pixels de l'écran.
- Gérer le rendu complexe des flèches de passes et la densité des Heatmaps.
- Assurer l'interactivité (survol des actions pour voir les détails : "Passe clé", "Tir cadré"). La structure HTML/CSS (Bootstrap) assurera la mise en page responsive des panneaux (terrain à gauche, métriques agrégées à droite).

Conclusion

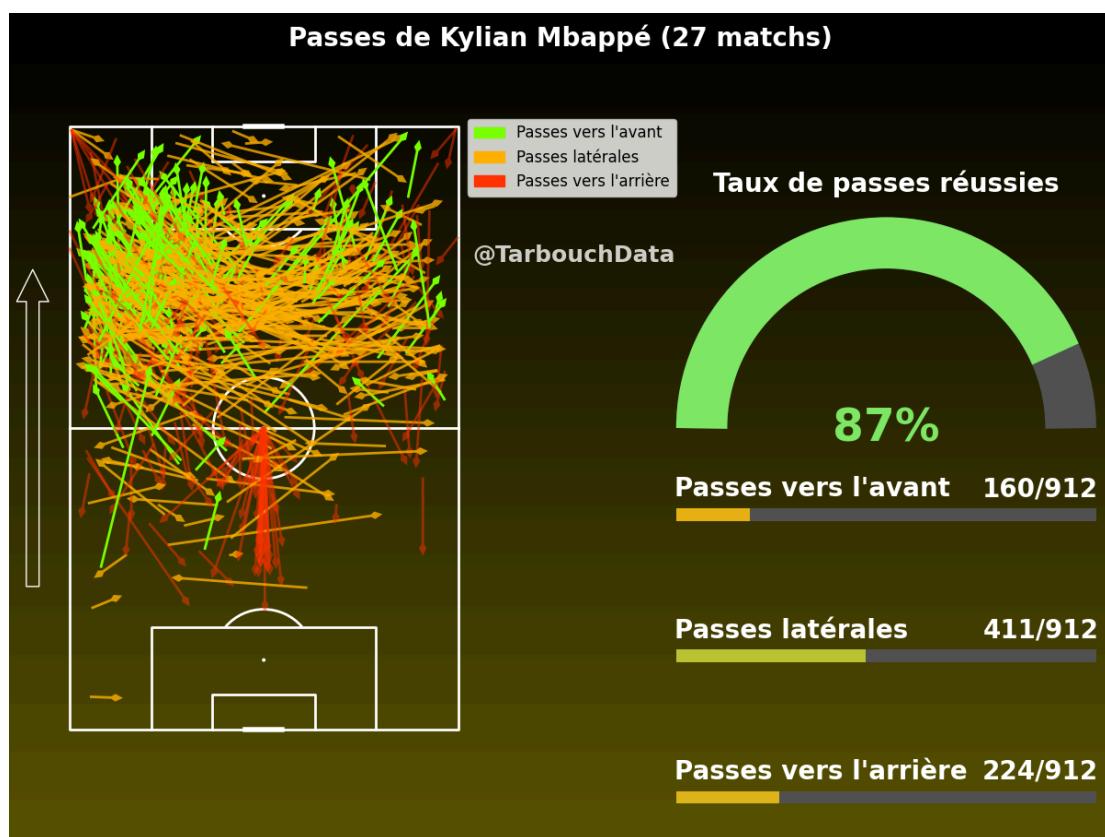
"Football Scouting Reports" dépasse le simple reporting statistique pour offrir une **narration visuelle de la performance**. En exploitant la granularité des données de position (`json`), l'outil permet de révéler l'ADN tactique d'un joueur (comme la tendance de Mbappé à décrocher dans l'axe ou à accélérer sur l'aile gauche), offrant ainsi un outil d'aide à la décision précis et professionnel.

Annexe maquettes





Passes de Kylian Mbappé (27 matchs)



Actions progressives de Kylian Mbappé (27 matchs)

