

VERSITY

PRESENTATION GENERALE

Qui sommes-nous ?

Versity est né de la collaboration d'étudiants en CMI SIC de première année. Aujourd'hui Varsity est un projet associatif porté par l'association informatique >ECHO de l'Université de Cergy-Pontoise.

Qu'est-ce que Varsity ?

Versity est une LAN. C'est une réunion de joueurs de tous horizons, dans un même lieu, qui jouent ensemble et partagent en tête à tête leur passion plutôt que derrière un écran. L'objectif de ce projet est de créer, relier et réunir une communauté de joueurs issus de l'Université de Cergy mais aussi des écoles environnantes. La version 1.0 s'est déroulée en juin 2014, l'occasion pour nous de travailler en **coopération avec le département informatique**. Ce dernier nous a fourni un serveur et du matériel.

Versity rempile alors, cinq mois plus tard, en Octobre 2014 en rassemblant plus de 40 étudiants. Des tournois, un buffet, de la musique, une équipe encadrante motivée, tous ces ingrédients qui ont fait de cet événement une réussite.

Puis, le vendredi 17 Avril 2015, nous avons accueilli 80 joueurs lors de la troisième édition de la Lan Varsity. Cet événement a été un franc succès avec une organisation bien meilleurs que les premières versions. Nous avons fait appel à un caméraman et une photographe amateur pour immortaliser cette édition. Des prix était là pour récompenser les gagnants de différents tournois et bien d'autres nouveautés était présentent.

Enfin le 22 Octobre 2015, plus d'une centaine de joueurs ont répondu à notre appel pour une version toujours plus amélioré de la Lan Varsity avec en prime, une diffusion en directe des parties en ligne et dans plusieurs salles de l'université ! Les retours ont été toujours aussi positifs.

OBJECTIFS ...

De Varsity :

Les LAN Varsity, de plus en plus grandes et nombreuses, ont pour vocation à devenir régulières et imposantes. Ce rêve que nous nous fixons nous le réalisons petit à petit, LAN après LAN, afin de peaufiner notre organisation et nos idées. Nous nous donnons au maximum à chaque fois pour parvenir à de meilleurs résultats et espérons voir un jour cet événement accueillir plusieurs centaines de personnes. Le chemin est encore long mais d'autres étudiants motivés se joignent à nous comme par exemple l'association Life Up avec qui nous sommes en contact pour organiser, à l'avenir, des éditions Varsity ensemble.

ACTIVITES PROPOSEES

Nature :

Les activités proposées lors de l'événement seront de deux natures :

- Des tournois opposants des teams de joueurs.
- Des activités inédites et fun proposées par le staff pour pimenter la soirée.
- Une rediffusion des parties avec un commentaire des finales pour être au cœur de l'action.

En plus de cela un buffet, inclus dans le prix de la participation, sera proposé en permanence durant l'événement. Ce buffet sera géré par un traiteur externe.

Description :

Plusieurs tournois sur PC et console, permettront d'opposer les joueurs, en équipe ou non de manière organisé. Ces tournois seront animés par les membres du staff et les vainqueurs pourront gagner divers récompenses en fonction des jeux.

Bien sûr un étudiant qui s'inscrit à la LAN n'est pas forcé de participer à un tournoi. Pour ces joueurs Versity prévoit une **salle spéciale** qui leur est réservée et qui sera animée par un membre du staff afin de proposer du contenu fun et exotique. Ces activités, du domaine du jeu, consisteront à détourner les usages ou les règles en faisant participer un maximum d'étudiants en même temps.

Nous voulons ainsi créer des liens entre des joueurs et joueuses qui ne se connaissent pas en les mettant face à des situations qui nécessitent du travail d'équipe. D'après nos tests sur la seconde VersityLan nous avons remarqué que ces activités amélioreraient l'ambiance générale et brisait la glace entre les étudiants qui ne se connaissent pas.

MISE EN OEUVRE ET BESOINS MATERIELS

Accueil et gardiennage :

La VersityLan #5 accueillera deux fois plus personnes de plus que la #4. En conséquence nous voulons utiliser le Restaurant Universitaire de St Martin. Là-bas nous profitons d'un meilleur espace, mieux agencé et nous pourrions accueillir sereinement les équipes de joueurs pour les tournois sans avoir à courir dans toute l'Université.

Nous avons voulu aussi agrandir le temps de la LAN en proposant un évènement du Vendredi Soir au Samedi Midi afin de proposer des évènements de qualités et sur la durée.

Gift Prize :

Comme pour les anciennes éditions de Versity, nous voulons mettre en place de **récompenses pour les vainqueurs des tournois**. Elles sont tout **SAUF DE NATURE PECUNIAIRE**, ces cadeaux apportent une nouvelle dimension à Versity. Au-delà de l'influence médiatique de ce procédé nous voulons le mettre en place pour deux raisons. La première est de donner une connotation plus "pro" à l'événement et attirer de potentielles nouvelles équipes aux tournois. La seconde est d'initier la Lan à l'apparition de sponsors, connus pour abreuver les événements

gaming de récompenses. En installant un gift prize nous attirerons plus de participants et donc potentiellement plus de sponsors. Le sponsoring de Varsity n'est qu'hypothétique à l'heure actuelle, mais c'est à cela que nous voulons un jour aboutir. Les prix seront donc :

- Pour le tournoi de League of Legend, une carte prépayée du jeu (prix traditionnel de ce genre de tournoi) pour chaque membre de l'équipe (5 membres). **Ces cartes sont fournies par l'éditeur du jeu.**

- Pour le tournoi de Super Smash Bros Brawl :

- . 3 «Amiibo» (acheté à la fnac) pour chaque place du podium.

_____ **3.00 * 14.99 = 44.97 €** _____

- Pour le tournoi d'Overwatch :

- . 11 coffres de jeux offerts pour chaque membre de l'équipe gagnante (6 membres)

_____ **6.00 * 9.99 = 59.94 €** _____

- Pour le tournoi Counter-Strike : Global Offensive :

- . 5 clés de jeux offerts pour chaque membre de l'équipe gagnante (5 membres)

_____ **5.00 * 10 = 50.00 €** _____

Communication :

Notre plan comm' est établi sur trois piliers :

- Un site internet Varsity.

- Les pages facebook d'>Echo et des partenaires.

- Des flyers et affiches de qualité distribués/disposés sur de campus même de l'Université de Cergy-Pontoise, deux à trois semaines avant l'événement.

Le Site Internet Varsity est pensé, conçu et géré par l'équipe Varsity et est fonctionnel depuis la seconde édition et permet de regrouper les informations essentielles sur la Lan. C'est au travers de ce site que les participants peuvent s'inscrire à l'événement ainsi qu'aux tournois. Il entre alors les informations nécessaires sur leur niveau de jeux, leur matériel et les licences de jeux qu'ils possèdent grâce à un questionnaire automatique en Ligne. Nous récupérons les données afin de préparer au mieux l'accueil des étudiants. **La page facebook Varsity** est d'abord utilisé pour créer un événement facebook viral afin de toucher un maximum d'étudiants connectés. Après la Lan nous publions les photos de l'événement et invitons les participants à liker le groupe afin de leur donner régulièrement des informations sur la prochaine édition. Les flyers (A5 mini) seront commandés au nombre de 1000 et les affiches A3 (50) sur le site "rapid flyers".

_____ **1000 flyers = 48 € (HT) & 200 affiches = 224 € (HT) - TOTAL (TTC) = 336.0€** _____

(le devis est en annexe).

Organisation et règles internes :

Prix d'entrée de la Lan :

Le prix de participation est fixé à **5.00 €**. Si nous atteignons les 225 participants nous tablons donc sur **1125.00 €** de revenus générés par les entrées.

Au moment de l'inscription les participants seront avertis, **au travers d'une charte**, des règles de comportement et de respect en vigueur lors d'un événement Varsity.

Cette charte renforce avec quelques règles spécifiques la charte de comportement de l'Université de Cergy-Pontoise que tout étudiant a lu et signé. Le soir de la Lan le

staff de l'accueil fera signer cette charte à tous les arrivants. Un étudiant qui ne signe pas cette charte ou ne paye pas sa place se voit interdit l'entrée dans l'événement.

6 Dans chacune des quatre salles de jeux sera posté en permanence un membre de staff qui d'un côté vérifiera que la charte est respectée par les participants et de l'autre animera la soirée. Les divers chefs de salles seront en communication via un chat global. Un autre membre de staff coordonnera en permanence les chefs de salles afin de les prévenir d'un changement d'équipe, ou la fin d'un match etc... Le match-up du tournoi sera déterminé grâce au site LanHub que l'équipe Versity utilise Depuis récemment. Le Buffet quant à lui sera géré par un ou plusieurs membres de staff tout au long de la soirée. Au total nous avons au minimum besoin de **10 bénévoles** pour encadrer l'événement, et déjà plus de sept étudiants se sont portés volontaires.

Matériel :

Chaque participant doit apporter son propre ordinateur, portable ou fixe. Il est recommandé lors de l'inscription de rapporter un câble Ethernet d'au moins 5 mètres. Par ailleurs la composante informatique de L'UFR nous met à disposition, et ce depuis la première édition, un serveur spécialement apprêté et paramétré pour la VersityLan. Les routeurs, enfin, appartiennent au département informatique et nous restons vigilants pour conserver le matériel intact. L'utilisation du matériel informatique de l'Université est sous l'utilisation et le contrôle total du staff compétent en matière de réseau local.