



*Présentation de l'HEHlan 2019*



**HEH LAN**

Avenue Victor Maistriau 8, 7000 Mons

Contactez nous via :



[contacthehlan.be](mailto:contacthehlan.be)



[facebook.com/hehlan](https://facebook.com/hehlan)

## I. Introduction

### Qu'est-ce qu'une LAN ?

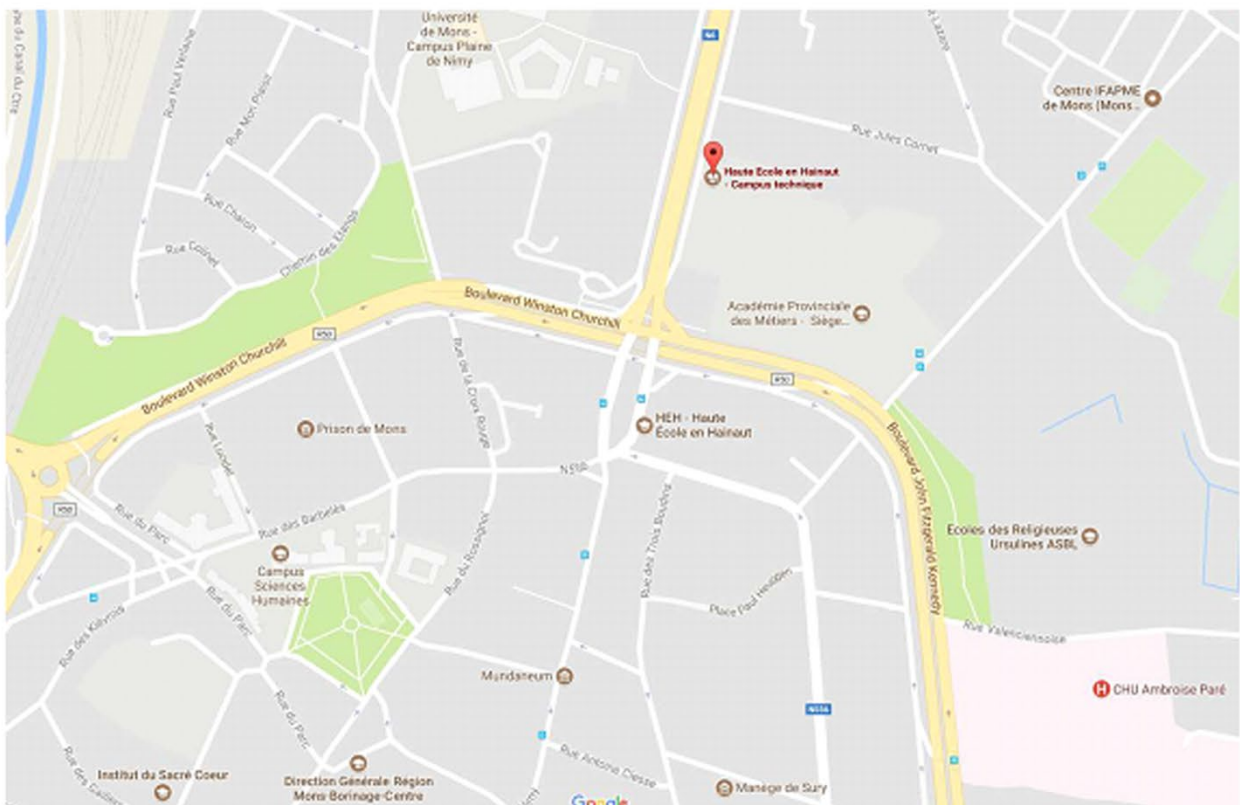
Par définition, LAN est l'acronyme anglais de Local Area Network qui signifie en français réseau informatique local. Celui-ci a ensuite été utilisé afin de désigner un évènement permettant à un ensemble de joueurs de se réunir en un même lieu pour jouer à des jeux vidéos.

Lors de ces LAN's, les joueurs s'affrontent virtuellement à l'occasion de tournois organisés sur différents jeux vidéos. Mais au-delà des tournois, une LAN permet aussi aux joueurs de prendre du plaisir, de partager leur passion et de tisser des liens avec de nouvelles personnes, tout cela bien entendu dans la meilleure ambiance possible. Une LAN est donc une expérience sociale hors du commun alliant bonne ambiance et compétition entre joueurs.

## II. HEHLAN

### A. Lieu

Pour la 8<sup>ème</sup> édition, nous organiserons la HEH Lan 2019, et ce comme les autres années, dans les locaux du Campus technique de la Haute école en Hainaut se situant à l'Avenue Victor Maistriau 8, 7000 Mons.



## B. Planning

L'évènement débutera le vendredi 5 avril 2019 à partir de 18h et se clôturera le dimanche 7 avril 2018 dans les environs de 14h avec la traditionnelle tombola et remise de prix.

### Vendredi 5 avril

- ☐ Accueil des participants
- ☐ Installation des participants et de leurs matériels
- ☐ Début des tournois secondaires

### Samedi 6 avril

- ☐ Début du tournoi principal
- ☐ Suite des divers tournois durant toute la journée
- ☐ Diverses activités auront lieu pour divertir les participants

### Dimanche 7 avril

- ☐ Phase finale des tournois principaux
- ☐ Tombola
- ☐ Remise des prix
- ☐ Clôture de l'évènement

## C. Organisation

- Tournois

Les joueurs pourront participer aux différents tournois ci-dessous, seul ou en équipe, pour lesquels l'organisation proposera d'ailleurs une série de lots pour les 3 premiers de chaque tournoi. Cependant, l'organisation insiste sur le fait qu'en aucun cas les joueurs ne sont obligés de participer à ces tournois. Les joueurs sont les bienvenus pour partager un bon moment et ce, peu importe les jeux auxquels ils souhaitent jouer pendant la LAN.

- ❑ [League of Legends](#) : deux équipes de 5 joueurs choisissent un personnage puis s'affrontent dans une même arène dans le but de détruire la base adverse.
- ❑ [Rocket League](#) : deux équipes de 3 joueurs se livrent un match de football en conduisant une voiture.
- ❑ [Trackmania](#) : tous les joueurs conduisent une voiture et tentent de faire le meilleur temps sur un même circuit.
- ❑ [Hearthstone](#) : deux joueurs s'affrontent dans un duel de cartes fantastiques.

Les tournois de ces 4 jeux seront répartis sur l'entièreté du week-end. Ceci aura pour but d'amener un esprit de compétition mais également et surtout de permettre aux joueurs de pouvoir participer à chaque tournoi. Les finales étant laissées au dimanche matin, juste avant la remise des prix.

- [Activités funs](#)

En plus des tournois, nous mettrons en place des serveurs funs sur des jeux différents de ceux proposés aux tournois.

Ex : Call Of Duty, Modern Warfare, Fortnite, playerunknown's battlegrounds, ...(non définit à ce jour)

Il y aura également des consoles de salon à la disposition des participants afin que ces derniers s'amuse sur des plateformes différentes. (ex : PS4, Wii U, etc.)

Comme nous l'avons déjà mentionné, les participants ne seront pas obligés de ne participer qu'aux tournois proposés, ils pourront se détendre entre amis sur le jeu de leur choix ou même organiser un mini tournoi interne avec des amis et d'autres joueurs de l'évènement.

- [Consommations](#)

Tout au long du weekend, des boissons & snacks seront mis à disposition au sein de l'établissement. En plus de cela, l'organisation proposera aux participants des repas à prix cassés tout au long de l'évènement. Ceci permettra aux participants de manger à leur faim sans devoir quitter les lieux de l'évènement pour se ravitailler.

## D. Public

Le public de cet évènement est en majorité des étudiants entre 18 et 25 ans vivant dans le Hainaut. Bien qu'ils représentent une majorité de nos entrées, nous avons également des professeurs qui viennent s'amuser avec nous ainsi que d'autres personnes non étudiantes voulant simplement passer un moment agréable en jouant à des jeux vidéos.

Année	Participants	Visiteurs
2011	60	+40
2012	100	+50
2013	126	+50
2014	130	+60
2015	100(limite)	+60
2016	100(limite)	+40
2017	100(limite)	+50
2018	100(limite)	+60

Tableau récapitulatif du public attiré par l'évènement lors des éditions précédentes.

Comme vous pouvez le constater dans le tableau, nous avons fixé une limite à 100 participants depuis 2015 afin d'assurer un certain confort pour les joueurs et pour que ceux-ci puissent passer du bon temps dans les meilleures conditions qui soient. En effet, quand le nombre de personnes a dépassé cette limite en 2013 et 2014, l'espace de confort ainsi que l'ambiance générale se sont vus défavorables à l'obtention d'un évènement agréable. C'est la raison pour laquelle nous limitons désormais les entrées à 100 participants.

## E. L'impact dans notre cursus

L'organisation de cet évènement est considérée pour nous, élèves de Master 1 en Ingénierie industrielle option informatique à la Haute Ecole en Hainaut Campus Technique, comme un cours à part entière à savoir : "Planification et organisation d'un projet événementiel".

Dans ce cours, nous serons notés sur différents points :

- ☐ L'investissement personnel de l'étudiant
- ☐ Le travail accompli durant la phase de préparation et pendant l'évènement
- ☐ La qualité des tâches accomplies
- ☐ La prise d'initiative
- ☐ La gestion des problèmes
- ☐ L'esprit d'équipe

Nous devons, de ce fait, donner le meilleur de nous-mêmes afin d'effectuer au mieux chacun de ces points. En effet, en cas d'échec, ce cours n'est pas remédiable en seconde session et peut signifier la non réussite de l'année académique.

## F. Sponsors

- Introduction

Les sponsors sont vitaux à la réalisation de l'évènement. En effet, toutes les sources financières dont nous avons besoin pour les équipements, les lots des tournois, l'électricité, la sono et autres dépenses matérielles viennent essentiellement de ces sponsors. Sans ces derniers et leur aide financière, les éditions précédentes n'auraient pas pu voir le jour.

- Quels avantages ?

Un sponsoring peut promouvoir votre entreprise sur différents supports pendant l'évènement mais également avant celui-ci. De plus, cet investissement est, selon la loi, déductible des impôts pour autant que l'évènement soit considéré comme une activité scolaire d'une Haute École (ce qui est le cas) et qu'au moins 40€ soit investi par l'entreprise. Lien ici : [https://finances.belgium.be/fr/particuliers/avantages\\_fiscaux/dons](https://finances.belgium.be/fr/particuliers/avantages_fiscaux/dons).

### Avant l'évènement

- ☐ Logo de l'entreprise sur l'affiche de l'évènement qui cette dernière sera placée à différents endroits stratégiques dans la ville de Mons et ses alentours.
- ☐ Logo de l'entreprise au sein d'un mail publicitaire envoyé à l'ensemble de la HEH.
- ☐ Logo de l'entreprise sur la page Facebook ainsi que sur le site web de l'évènement, un passage sur ce dernier est obligatoire pour l'inscription.

### Pendant l'évènement

- ☐ Logo de l'entreprise sur les oriflammes publicitaires disposés aux endroits stratégiques.
- ☐ Logo de l'entreprise sur les murs des locaux et sur l'écran géant.
- ☐ Logo de l'entreprise sur les bracelets et les T-shirts distribués à chaque participant.
- ☐ Logo de l'entreprise sur les sets de table placés à chaque emplacement joueurs.

