

# RAPPORT D'ACTIVITÉ

PÔLE CRÉATION NUMÉRIQUE  
PÔLE DÉVELOPPEMENT WEB  
PÔLE COMMUNICATION

# SOMMAIRE

## 01 Introduction

Résumé du projet, présentation du projet, description de l'organisation générale et de la structure des équipes, calendrier des étapes clés et un plan de communication, résumé général et bilan du projet en anglais.

## 02 Pôle création numérique

Tous les travaux réalisés par les étudiants du groupe de création numérique et de ses sous-groupes.

## 03 Pôle développement web

Tous les travaux réalisés par les étudiants du groupe de développement web et du groupe arcade.

## 04 Pôle communication

Tous les travaux réalisés par les étudiants du groupe de communication.

01

# INTRODUCTION



# Résumé du projet

La demande principale était d'organiser un tournoi e-sport. Ce tournoi devant être organisé et supervisé par les étudiants MMI en deuxième année. Pour organiser cet évènement nous avions différentes contraintes données par nos commanditaires. Cette LAN devait donc se dérouler au sein de l'Université de Toulon, les joueurs devaient être impérativement des étudiants MMI, anciens MMI ou enseignants MMI.

L'objectif de ce projet était de réunir tous les étudiants MMI 2 au sein d'un même projet afin de développer le travail en équipe ainsi qu'inviter les MMI 1 à assister à la finalité du travail fourni. Finalement cela a permis de faire naître la vie étudiante MMI grâce à un projet universitaire mettant en application toutes nos connaissances.

# Présentation du projet

Nous avons décidé d'organiser une LAN comportant plusieurs jeux vidéos sur une journée entière. Après de nombreuses délibérations, nous nous sommes posés sur la journée du jeudi 15 décembre 2022, date à laquelle peu d'étudiants MMI avaient cours, et nous avons réussi à déplacer les quelques cours qui avaient lieu.

Pour faire connaître notre événement aux étudiants, nous avons décidé de créer un compte sur le réseau social Instagram, qui est très populaire et où la plupart des étudiants ont un compte. Nous avons aussi envoyé plusieurs mails pour promouvoir la LAN.

Les inscriptions se sont ouvertes le 16 novembre 2022, soit un mois avant l'événement. Les étudiants du parcours communication sont allés voir les MMI 1 à plusieurs reprises pour promouvoir l'événement, notamment en leur donnant un QR code à flasher qui menait vers le compte Instagram ou vers le lien d'inscription. Au final, 42 personnes se sont inscrites, ce qui faisait 14 équipes de 3 personnes chacune.

Les qualifications ont eu lieu le matin avec des jeux populaires et faciles à jouer tels que City Guesser, ce qui a permis au plus grand nombre de participer. La demi-finale ainsi que la finale ont eu lieu l'après-midi dans l'amphithéâtre FA110 et les spectateurs étaient autorisés. 3 trophées ont été donnés aux 3 premières équipes, qui ont aussi eu des récompenses selon leur classement : la 3ème équipe a eu des bons pour un repas chez GoodFood, la 2ème équipe a obtenu des places pour le match du RCT le 23 janvier 2023 et la 1ère équipe a eu 3 bons d'achats d'une valeur de 100 € chacun à dépenser dans le magasin de leur choix.

# Organisation générale et des équipes

Organiser la LAN a été un véritable défi. Trouver une date et une salle disponible dans l'université n'a pas été chose facile, et nous avons dû négocier avec les différents secrétariats, notamment les Masters, pour réajuster les emplois du temps. Nous avons également dû faire quelques ajustements aux jeux prévus au fil du temps.

Pour préparer l'événement, nous avons mobilisé les équipes pour qu'elles choisissent leur rôle au sein de la LAN. Chaque membre de l'équipe a su trouver sa place, et les référents ont comblé les trous avec ceux qui hésitaient encore.

Le jour de l'événement, les équipes actives se sont rendues à l'université à 7h15, car nous avions commencé à installer les choses la veille. Nous avons préparé les tables avec des bouteilles d'eau et de Red Bull, et affiché les noms des équipes.

Le tournoi a débuté selon le planning prévu à 9h30, et tout au long de la journée, chaque équipe a fait son travail. Les équipes chargées de la communication ont informé les participants des événements de la LAN, les audiovisuels ont pris en charge les photos et la régie pour Twitch, et les graphistes sont venus apporter leur soutien à chaque pôle actif.

Nous avons également informé la sécurité de la tenue de cet important événement, en prenant en compte l'arrivée des journalistes et les couloirs de sécurité, entre autres choses.

## Calendrier des échéances et plan de

**com'**

Au début du projet, nous n'avions pas prévu de mettre en place un GANTT ou un calendrier des échéances pour suivre l'avancement du projet. Cependant, une fois que nous avons eu une date et des horaires précis pour l'événement, les professeurs nous ont aidé à mettre en place une organisation solide pour mener à bien le projet.

Un calendrier a été mis en place sur un document commun, afin que chacun puisse choisir une tâche en fonction de son secteur d'activité. Cela nous a permis de mieux coordonner nos efforts et de veiller à ce que tout soit prêt pour le jour J.

Pour le plan de communication, il était disponible depuis le début du projet. Nous avions planifié des publications sur les réseaux sociaux et chacun pouvait mettre ses idées. Le plan de communication comprenait une description adéquate de l'événement et le réseau social associé pour chaque publication. Grâce à cette organisation, nous avons réussi à diffuser l'information de manière efficace et à atteindre notre public cible.

Lien vers le calendrier :

[https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nAVRWNj9XkOXSZb7fedhL\\_SS6wzLmwNsE9\\_8UqO33nl/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nAVRWNj9XkOXSZb7fedhL_SS6wzLmwNsE9_8UqO33nl/edit?usp=sharing)

	DATE (JOUR/MOIS/ANNÉE)	HEURE	TYPE DE	SUJET	TEXTES (sont dédiés soit à l'ensemble de l'événement soit à une partie de l'événement)	Lien
<b>HISTORIQUE</b>						
<b>INSTAGRAM</b>	Mardi 1er novembre 2022 Mercredi 2 novembre 2022 Jeudi 3 novembre 2022 Vendredi 4 novembre 2022 Samedi 5 novembre 2022 Dimanche 6 novembre 2022 Lundi 7 novembre 2022	18h00 18h00 18h00 18h00 18h00 18h00 18h00	POST POST POST POST POST POST POST	Anniversaire	Salut à tous ! (double clique sur la case)	P.D.L. (pas de lien)
<b>VISITEURS</b>						
<b>MAIL</b>						
<b>DISCUSSION</b>	Mardi 1er novembre 2022	18h00	-	Anniversaire	Heute steht der mond! (double clique sur la case)	P.D.L. (pas de lien)
<b>STATISTIQUES</b>						
<b>INSTAGRAM</b>	Mardi 8 novembre 2022 Mercredi 9 novembre 2022 jeudi 10 novembre 2022 Vendredi 11 novembre 2022 Samedi 12 novembre 2022 Dimanche 13 novembre 2022	18h00 18h00 18h00 18h00 et 18h00 20h00	POST POST POST POST POST	JEU N°1 : Overwatch 2 JEU N°1 : Rocket League JEU N°2 : KartRider: Kart Rush JEN MYSTÈRE : Carnaval (M'aspirant et Fortnite remplacé par CityGamer) Partie spéciale de tous les jeux	CHAMPIONNAT 1 (double clique sur la case) HOCKEY LEGEND (double clique sur la case) SWITCH SPORT Le système joue... ? (double clique sur la case) C'EST OFFICIEL ! (double clique sur la case)	P.D.L. (pas de lien) P.D.L. (pas de lien) P.D.L. (pas de lien) P.D.L. (pas de lien)

CREA / Graphisme	Tâches	Nom Prénom	Date début	Date fin	Commentaires
	Faire visual affiche principale	Marienne / Lenny	20/11/2022		- gérer la date en premier et en dessous les salles - je pense que souligner les raffles date = salles et il faudra peut-être donner une version initiale avant une bonne idée - Cela devrait être fait dans un document séparé mais je ne sais pas plus valable si vous me le voyez pas ce que je veux dire dites moi je vous explique mieux - ça permettra de réduire l'espacement du nom devant le logo et de faire une meilleure disposition
	Faire visual affiche par jeu	Théo M / Loïc / Fénel / Amélie	27/11/2022		Faire une affiche pour chaque jeu (à faire pour tous les jeux) et mettre à jour régulièrement : nom du jeu, personnalité du jeu, mode de jeu (1v1, 3v3, etc.)
	Faire visual des flyers	Thomas M / Mauryne / Sélima	20/11/2022		Ajouter les info du recto pour être en accord avec l'affiche
	Faire des visuels jeu pour le site	Ayano / Vincent / Nathan	24/11/2022		Format 800x600 avec aspect ratio - Format a4g <a href="https://docs.google.com/attachments/download/1O31599807599914104311746149676354/Image.jpg">https://docs.google.com/attachments/download/1O31599807599914104311746149676354/Image.jpg</a>
	Power point	Bilal	18/12/2022		Faire une maquette du power point pour la soutenance
	Faire les soûnes pour le stream	Bilal	14/12/2022		Modifier la couleur, modifier couleur des éléments autour du perso en haut à gauche
	Mettre à jour le site (tour avec les deux)				
	Poser toutes les interfaces en 1366px ou 1420px de large		20/11/2022		Mme DELANNOY peut ajouter sur ce point si besoin histoire de prendre trop de temps
	Positionner grille unique sur toutes les pages		20/11/2022		Mme DELANNOY peut ajouter sur ce point si besoin histoire de prendre trop de temps
	Réeliser homepage		22/11/2022		
	Créer page intermédiaire équipe		22/11/2022		Créer une page de listing de toutes les équipes (exemples par exemple la formule liste des joueurs sous que j'avais envoyé)
	Reprendre page équipe		23/11/2022		Revoir la page équipe sur le contenu que j'avais envoyé
	Logos partenaires en vectoriel-monochromes		25/11/2022		Tous inclus dans un carrousel au même format - Export SVG
	Intégrer footer à toutes les pages		23/11/2022		Intégrer footer présent dans ma proposition en rajoutant au dessus une ligne avec les logos partenaires en monochrome
	Revoir page en live		23/11/2022		Twitch + résultats

## Conclusion générale

Si nous devons faire un bilan de l'événement, nous pouvons d'abord souligner la participation de 48 joueurs, qui ont répondu présents pour participer à l'événement. Cela dépasse nos attentes initiales et montre l'enthousiasme des étudiants pour ce genre d'événement.

Nous avons également réussi à décrocher plusieurs sponsors pour l'événement, ce qui nous a permis de proposer de beaux lots aux gagnants. Cela a été une difficulté supplémentaire à surmonter, mais grâce à notre détermination et à notre capacité à nous adapter, nous avons réussi à réunir les fonds nécessaires pour offrir de beaux prix aux participants.

Malgré toutes ces réussites, nous avons dû faire face à de nombreuses difficultés pour organiser l'événement. Il a fallu coordonner les efforts de nombreuses équipes et veiller à ce que tout soit prêt pour le jour J. Cela a demandé beaucoup de temps et d'énergie, mais grâce à la combativité des étudiants et des professeurs, nous avons finalement réussi à tout mettre en place.

En fin de compte, nous pouvons dire que l'événement a été une réussite grâce à la participation active de tous les étudiants et à notre capacité à surmonter les difficultés rencontrées. Nous sommes fiers de ce que nous avons accompli et nous espérons pouvoir organiser de nouveaux événements de ce type dans le futur.

# Bilan du projet en anglais

We organized this project in collaboration with the whole class of 2nd year students. The objective of this project was to put into practice the knowledge acquired in the fields of communication, graphic design and audiovisuals, as well as web development.

In order to carry out this project, we had to organize all these teams in an efficient way and coordinate their efforts to achieve our goal. We had to be creative and resourceful in finding sponsors and implementing a communication plan without a budget.

The aim of this project was to bring together the current and past classes in a competitive event. We therefore organized a series of challenges and games to entertain and involve the students in the event. It was an opportunity for students to come together and bond, while putting into practice the skills they had learned during their studies.

In the end, this project was a success because of the commitment of the entire class of 2nd year students and our ability to work together to achieve our goal. We learned a lot and we are proud of what we achieved.



02

# PÔLE CRÉATION NUMÉRIQUE



# Création de logo et charte graphique

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour commencer ce projet, il était essentiel de créer un logo pour représenter notre événement et tout ce qu'il englobe. J'ai donc de créer un logo et une charte graphique pour l'évènement de la MMI LAN. Le logo est un symbole visuel qui représente l'évènement de manière cohérente. La charte graphique, quant à elle, définit les règles à suivre pour utiliser ce logo et les autres éléments de design de l'événement encore une fois de manière cohérente mais aussi professionnelle. J'ai proposé mon logo qui a été approuvé à la majorité par la promotion MMI2. Par la suite nous avons choisi la couleur jaune pour représenter la joie, la gaieté et la fête, car la MMI LAN est avant tout un événement de partage et de convivialité. Le jaune symbolise également les relations sociales et le lien entre les personnes. Sur le logo, on retrouve également une souris de gamer, un élément qui représente parfaitement cet événement de jeu vidéo et qui est en cohérence avec la formation MMI. En utilisant ce logo et en suivant la charte graphique, nous avons créé une identité visuelle forte et cohérente pour notre événement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer le logo de l'évènement de la MMI LAN, j'ai utilisé le logiciel **Illustrator**. Le logo est composé de la police Arial Black que j'ai modifié sur les lettres M et N pour lui donner un aspect plus original. J'ai également créé plusieurs déclinaisons du logo afin de pouvoir en présenter plusieurs versions et trouver celle qui conviendrait le mieux aux différents supports. Pour la création de la charte graphique, j'ai utilisé le logiciel **InDesign** afin de définir les règles à suivre pour utiliser ce logo et les autres éléments de design.

## Problème(s) et solution(s)

---

J'ai rencontré des problèmes au cours de la création du logo. J'ai dû faire plusieurs retouches et recommencer plusieurs fois pour que le logo convienne à toute la promotion. Cela a été difficile, mais j'ai persévééré et j'ai continué à travailler sur le logo jusqu'à ce qu'il convienne à la majorité des personnes. Grâce à cet effort, j'ai réussi à créer un logo unique et personnalisé qui représente l'évènement de la MMI LAN de manière adéquate.

**MMI<sup>LAN</sup>**

**MMI<sup>LAN</sup>**

**MMI<sup>LAN</sup>**

**MMI<sup>LAN</sup>**



Autres logos proposés

**MMI  
LAN**

**MMI  
LAN**

**MMI LAN**

**MMI LAN**

**MMI<sup>LAN</sup>**

# Lien vers la charte graphique :

[https://drive.google.com/file/d/1JxeORmrWA222Sq62YO61QBFkvp17WusS/view?  
usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1JxeORmrWA222Sq62YO61QBFkvp17WusS/view?usp=share_link)



## Règles d'usages :

### Tailles

L'espace de respiration du logo délimite une zone dans laquelle aucun élément (typographique ou graphique) ne peut apparaître, sauf lorsque le format le permet pas. Nous préconisons de respecter cet espace de respiration, notamment dans les documents d'édition.

Pour délimiter la zone de respiration du logo nous utilisons la souris gamer de logo.

Cette règle de construction s'applique à toutes les déclinaisons du logo.

Taille maximum :  
Il n'y a pas de taille maximum

Taille minimum :  
Impression : 6 cm largeur  
Web : 113px largeur

## Règles d'usages :

### Les fonds

Dans le cas d'une utilisation sur un fond, 4 options possibles :

- FOND JAUNE / NOIR : le logo s'adapte avec sa version mi-reserve.
- FOND BLANC : le logo reste tel quel.
- FOND UNIS : le logo reste tel quel.
- FOND COMPLEXE : le logo s'adapte pour être lisible.

Dans le cas des interdits, 2 options possibles :

- FOND COMPLEXE AVEC COULEURS SIMILAIRES À CELLES DU LOGO : le logo n'est pas lisible.
- FOND UNIS AVEC COULEURS SIMILAIRES À CELLE DU LOGO : le logo n'est pas lisible.



# Création d'un gabarit pour les réunions

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour maintenir l'avancement du projet et rester organisé, il a été nécessaire de créer un document qui puisse être modifié lors des différentes réunions et qui puisse être facilement compris par les personnes absentes de ces réunions. J'ai donc créé un gabarit de compte-rendu de réunion qui soit le plus efficace possible et qui soit en cohérence avec la charte graphique de la MMI LAN. Ce document a été conçu de manière à être clair et facilement compréhensible, afin que tous les membres de toutes les équipes puissent suivre l'avancement du projet et être informés des décisions prises lors des réunions. De cette manière, nous pouvons travailler de manière efficace et coordonnée pour atteindre nos objectifs de manière efficace. Nous avons également utilisé ce document pour planifier les tâches à venir et pour veiller à ce qu'on sache ce qu'il y a à faire. En utilisant ce gabarit de compte-rendu de réunion de manière efficace, nous avons réussi à maintenir l'avancement du projet et à travailler de manière organisée et coordonnée.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer ce gabarit de compte-rendu de réunion, j'ai utilisé **Canva** car il était important pour moi que ce gabarit puisse être modifié par tous les membres des équipes en utilisant le site Canva, qui est un outil de partage de fichiers collaboratif facile à utiliser. Cela a permis à chacun de pouvoir apporter des modifications et de participer à l'élaboration de ce document de manière efficace. De plus, Canva offre de nombreux outils facile à utiliser pour les non graphiste, qui m'ont permis de créer un gabarit esthétique et professionnel, en adéquation avec la charte graphique de la MMI LAN. Grâce à l'utilisation de Canva, j'ai réussi à créer un gabarit de compte-rendu de réunion facilement modifiable et collaboratif.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour la création de ce gabarit de compte-rendu de réunion, je n'ai pas rencontré de problèmes particuliers. J'ai utilisé Canva, un outil de design en ligne facile à utiliser, et j'ai suivi la charte graphique de la MMI LAN pour m'assurer que le gabarit soit cohérent avec l'identité visuelle de l'événement. Grâce à ces éléments, j'ai réussi à créer un gabarit fonctionnel sans rencontrer de difficultés majeures.

MOTIF/TYPE: MISE AU POINT / ORGA. EVENEMENT  
LIEU: CO503  
DURÉE: 1H00

# COMpte RENDU DE RÉUNION

## PERSONNES PRÉSENTES :

THÉO CARQUE  
JOLAN D'ARTAGNAN  
KEYSSAN FERRITO  
MATHIS LAMBERT  
ALEXAN  
ARTHUR  
JULIE RI  
JADE RO  
MAILYS  
ENZO VE



# COMPTE RENDU DE REUNION

DU 28/10/2022



COMMANDITAIRE : MME TORCHE

## Sujets abordés :

Lors de la réunion de ce jour, nous avons exposé les différentes idées des alternants vu en cours avec la professeure. La possibilité de faire la LAN le 5 janvier 2023 avec les phases de poules en distanciel et la phase finale en présentiel. Cela avait pour but de faciliter l'organisation de tous.

En corrélation avec le projet, les référents initiaux ont présenté un projet qui fixait une date (jeudi 15 décembre 2022), la plage horaire et les salles (FA 110, CO 315). La présentation portait également sur le matchmaking et les modalités pour chaque jeu de l'événement. Plusieurs propositions ont été données comme raccourcir certaines parties ou augmenter le nombre de joueurs contre lors de la finale.

Après s'être penché sur ce sujet, nous avons discuté de la planification de la journée. Nous avons pris en compte les temps de pauses et les activités et nous pensons qu'il est préférable de faire un planning en cas de retards.

Nous avons effectué un vote sur cette formule qui doit être confirmé ci-dessous.

Pour finir, nous avons parlé de la création des pôles pour la borne d'arcade. Beaucoup de boulot et beaucoup de travaux sympas sont proposés, les initiateurs du projet ont proposé que les étudiants qui le souhaitent s'investissent dans le projet de la création et l'installation des bornes d'arcade (dans le pôle DEV, CREA et COM.)

## APPROBATION DU VOTE :

La formule proposée est la suivante :

- Date et lieu : jeudi 15 décembre 2022 dans les salles CO315 et amphi 110.
- Jeux : FallGuys, TrackMania, RocketLeague, Overwatch2, RollerChampions, Fortnite et Nintendo Switch Sports
- Matchmaking : vu sur le diapo.

De par ma signature, je valide la formule proposée et je m'engage à ne pas la contester et à ne pas la modifier.

Théo CARQUE Jolan D'ARTAGNAN Keyssan FERRITO Mathis LAMBERT Alexandre MAUGY Arthur MONDON Julie RIGAL Jade ROSSINI Mailys TORCHE Enzo VENUTO



COMMANDITAIRE : MME TORCHE



# Création d'une affiche de jeu

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour promouvoir notre événement et inciter les personnes en lien avec la formation MMI à venir, il a été nécessaire de créer des affiches en plus de l'affiche principale. Nous avons donc décidé de créer des affiches spécifiques pour chaque jeu proposé, afin de présenter chaque jeu de manière attractive et de donner envie aux gens de participer. Mon rôle dans ce projet a été de créer l'affiche pour le jeu City Guesser. J'ai ajouté le nom du jeu et une planète en 3D que j'ai modifiée selon les besoins de l'affiche, ainsi que le logo du jeu et l'ai placé de manière à ce qu'il soit coordonné avec la planète 3D. J'ai également inclus les informations sur l'événement en lui-même, comme le logo de la MMI LAN, des éléments graphiques, et les sponsors de l'événement. Grâce à mon travail et à celui de mes collègues, nous avons réussi à créer des affiches attrayantes et professionnelles qui ont suscité l'intérêt du public et ont contribué à la réussite de l'événement

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser mon affiche, j'ai utilisé le logiciel **Illustrator** qui est l'un des plus performants avec Indesign pour la création de documents graphiques de qualité. Grâce à ses outils puissants et à sa grande variété de fonctionnalités, j'ai pu créer une affiche attractive et professionnelle, tout en respectant les règles de la charte graphique de la MMI LAN. Grâce à son interface intuitive et à ses outils performants, Illustrator m'a permis de créer rapidement une affiche de qualité qui respecte les règles de la charte graphique, mais aussi les règles qui ont été établies pour que les affiches des jeux soient cohérentes.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pendant la réalisation de mon affiche, j'ai rencontré un problème avec la planète 3D que j'ai dû modifier à plusieurs reprises. Elle ne me convenait pas complètement et je voulais m'assurer qu'elle soit parfaitement adaptée à l'affiche. J'ai donc travaillé dessus jusqu'à ce qu'elle me convienne pleinement et que je sois satisfait du résultat final.

JEU DE LA  
**MMILAN**



# CITY GUESSER

15 DÉCEMBRE 2022  
CO315 - FA110

9 VAINQUEURS  
RÉCOMPENSES

@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)



# Modification des affiches

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour maintenir une cohérence visuelle sans faille dans la promotion de l'événement, il était important pour nous de veiller à ce que les affiches des différents jeux proposés soient visuellement uniformes. Cela signifiait qu'il fallait s'assurer que les informations principales soient toujours situées au même endroit sur chaque affiche, afin que le public puisse facilement les repérer et les lire. De même, nous avons veillé à ce que la structure des affiches soit la même, afin de créer un sentiment de continuité et de professionnalisme. Pour atteindre cet objectif, nous avons décidé de modifier certaines éléments des affiches réalisées par des camarades du pôle graphisme. Grâce à ces modifications, nous avons réussi à garantir une uniformité visuelle et à rendre les affiches facilement identifiables et lisibles pour le public. Cela a contribué à promouvoir l'événement de manière cohérente et professionnelle.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour apporter les modifications nécessaires aux affiches des différents jeux proposés, j'ai dû utiliser les logiciels **Photoshop** et **Illustrator** en fonction de celui utilisé par l'auteur de chaque affiche. En effet, comme chaque membre du pôle graphisme n'a pas forcément utilisé le même logiciel pour réaliser ses affiches, il a fallu que je maîtrise ces deux outils afin de pouvoir travailler sur des fichiers créés dans des logiciels différents. Grâce à cette polyvalence, j'ai pu apporter les modifications nécessaires et garantir une cohérence visuelle sur l'ensemble des affiches, quel que soit le logiciel utilisé par chaque auteur.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour la modification des affiches de l'événement, j'ai rencontré plusieurs problèmes. Tout d'abord, certaines affiches n'avaient pas été réalisées avec les logiciels Photoshop ou Illustrator, ce qui m'a obligé à recommencer entièrement ces fichiers en utilisant les idées et les éléments graphiques proposés par les auteurs originaux. Cela a été très fastidieux et a demandé beaucoup de temps et de patience. J'ai également eu du mal à travailler sur certaines affiches car les techniques utilisées étaient différentes de celles que j'utilisais habituellement. Cependant, j'ai réussi à m'adapter et à apprendre de nouvelles techniques pour pouvoir fournir le meilleur résultat possible.



# Création de posts pour les réseaux sociaux

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Il est important d'avoir de beaux visuels pour les réseaux sociaux afin de susciter l'intérêt des followers et de mettre en valeur l'événement. C'est pourquoi nous avons collaboré à plusieurs reprises avec le pôle communication pour leur fournir des visuels qui correspondent à leurs attentes. Personnellement, j'ai réalisé 3 posts pour les réseaux sociaux afin d'annoncer différents jeux de la MMI LAN. Sur ces posts, on retrouve des éléments visuels qui correspondent aux jeux en question, ainsi que des bruits sonores pour donner une ambiance immersive. Bien évidemment, ces posts respectent la charte graphique établie pour la MMI LAN afin de garantir une cohérence visuelle partout, y compris sur notre présence en ligne. Grâce à ces posts, nous avons pu attirer l'attention des followers sur les jeux proposés et susciter leur intérêt pour l'événement. Les jeux sont Trackmania, Fortnite et Overwatch2.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer ces posts vidéo pour les réseaux sociaux, j'ai utilisé le logiciel de montage **Premier Pro**. C'est un outil puissant qui permet de créer des vidéos de qualité professionnelle, mais il peut être quelque peu complexe à maîtriser pour ceux qui n'ont pas l'habitude de l'utiliser. Heureusement, j'ai pris le temps de m'entraîner et de me familiariser avec les différentes fonctionnalités de Premier Pro, ce qui m'a permis de réaliser ces posts de manière efficace et de les rendre conformes à la charte graphique de la MMI LAN. Grâce à cet outil et à mon travail acharné, j'ai réussi à créer des vidéos de qualité pour les réseaux sociaux qui ont contribué à promouvoir l'événement de manière professionnelle et cohérente.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour la création de ces posts vidéo pour les réseaux sociaux, j'ai dû faire face à un certain degré de difficulté lié à la prise en main du logiciel de montage. Cela a été un défi pour moi, car je n'avais pas l'habitude de faire ce type de contenu. Cependant, j'ai pu prendre le temps de m'exercer et de me familiariser avec Premier Pro.



### LES REGLES TRACKMANIA

Mode de jeu: 1vs1

Le score de l'équipe correspond au cumul des points de chaque membre de l'équipe

Manette et clavier/souris autorisés

**MMILAN**



### LES REGLES FORTNITE

Mode de jeu: 3vs3 sans construction

Le score de l'équipe correspond au cumul des points de chaque membre de l'équipe

Manette et clavier/souris autorisés

**MMILAN**



### LES REGLES OVERWATCH 2

Mode de jeu: 3vs3 (BO5)

La première équipe à 3 points gagne la manche.

Manette et clavier/souris autorisés

**MMILAN**

# Création coupons gagnants

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour pouvoir récompenser les 3 équipes gagnantes de la MMI LAN nous avions 3 lots de prévus. Le premier lot était 300€ à partager entre les 3 participants, le deuxième lot était 3 places pour un match du RCT, et le 3eme lot était 3 plats chez GoodFood. Nous avions prévus au préalable les coupons pour le 3ème lot. Toutefois, lors de l'événement, nous nous sommes rendu compte que nous n'avions rien de physique à offrir pour les deux autres lots. J'ai donc été chargé de réaliser rapidement les visuels des coupons correspondants. Sur ces visuels on retrouve donc le logo de la MMI LAN ainsi que le logo de la l'entreprise partenaire, ou d'un point d'interrogation pour le premier lot car nous ne savions pas l'enseigne dans laquelle les gagnants souhaitaient dépenser les 100€. De l'autre coté on retrouve encore le logo MMI LAN mais cette fois ci accompagné d'un élément en rapport avec le lot. Il y a également du texte expliquant le lot et des éléments graphiques. Ces coupons respectent la charte graphique établie auparavant par mes soins.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer ces coupons, j'ai utilisé Canva car cet outil est simple et rapide à utiliser. J'ai eu seulement 15 minutes pour réaliser et imprimer ces coupons, aussi ai-je choisi de m'appuyer sur un logiciel qui me permettrait de créer rapidement des visuels de qualité. J'ai également utilisé Canva pour retravailler le coupon du troisième lot, réalisé auparavant par Mauryne MARTY. Grâce à ses nombreux modèles et outils de personnalisation, j'ai pu adapter le coupon à notre charte graphique et le rendre conforme à nos attentes.

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai pas rencontré de réels problèmes lors de la réalisation de ces coupons, mais le temps très limité dont j'ai disposé a été un véritable défi à relever.

**MMILAN**

Billet pour le match  
RCT - PAU

**28/01/2023**



**2ème place**



**MMILAN**

**1er place**

**MMILAN**

Carte cadeau de  
100€

dans le magasin de votre choix\*

\*dans une liste définie



**?**

**MMILAN**

# Création du gabarit pour le rapport d'activité

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Afin de finaliser notre projet de manière organisée et professionnelle, nous avons décidé de créer un document centralisé qui puisse être modifié par tous les participants de la LAN. Nous avons également tenu compte de l'importance de rendre ce document facilement compréhensible par les enseignants, qui seront en mesure de suivre l'avancement du projet et d'évaluer notre travail. Pour ce faire, j'ai conçu un gabarit de rapport d'activité qui soit efficace et en conformité avec la charte graphique de la MMI LAN. Ce gabarit nous permet de présenter de manière claire et structurée les tâches accomplies par chaque équipe et les décisions prises tout au long du projet. Nous avons veillé à ce que ce document soit facilement compréhensible par tous les membres des équipes, afin que chacun puisse contribuer et montrer son travail de manière cohérente et professionnelle. En utilisant ce gabarit de rapport d'activité, nous sommes en mesure de tenir les enseignants informés de l'avancement de notre projet et de leur présenter notre travail de manière claire et concise. Nous espérons que ce document sera un outil précieux pour tous les participants de la LAN et pour les enseignants qui suivront notre progrès.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer ce gabarit de rapport d'activité, j'ai utilisé **Canva** car il était important pour moi que ce gabarit puisse être modifié par tous les membres des équipes en utilisant le site Canva, qui est un outil de partage de fichiers collaboratif facile à utiliser. Cela a permis à chacun de pouvoir apporter des modifications et de participer à l'élaboration de ce document de manière efficace. De plus, Canva offre de nombreux outils facile à utiliser pour les non graphiste, qui m'ont permis de créer un gabarit esthétique et professionnel, en adéquation avec la charte graphique de la MMI LAN. Grâce à l'utilisation de Canva, j'ai réussi à créer un gabarit du rapport d'activité de réunion facilement modifiable et collaboratif.

## Problème(s) et solution(s)

---

La création du gabarit s'est déroulée sans problèmes particuliers, grâce aux consignes claires de la commanditaire. Cependant, j'ai rencontré des difficultés lors de la gestion des documents Canva. Certains participants ont eu du mal à les remplir à temps, ce qui m'a obligé à leur rappeler régulièrement. De plus, j'ai dû consacrer du temps à la modification de la mise en page de certains travaux. Malgré ces contraintes, j'ai réussi à finaliser le gabarit dans les délais impartis.

## Création de Lorem ipsum

Prénom NOM

### Contexte

- Présenter l'ensemble du travail réalisé/rendu (illustrations et/ou renvois)
- Mentionner régulièrement des justifications à vos choix (artistiques, dév, d'orga, etc.)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor.

### Logiciel(s) utilisé(s)

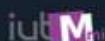
- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor.

### Problème(s) et solution(s)

- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor.



COMMANDITAIRE : MME

## AIDE A LIRE AVANT DE COMMENCER

### ATTENTES PAR LIVRET DE PÔLE

- Inspirez-vous de véritables rapports d'activités dans chacune de vos spécialités
- Il doit présenter un calendrier des réalisations propre au pôle (→ visuel)
- Il doit présenter l'ensemble des travaux réalisés/rendus (illustrations et/ou renvois)
- Ne pas oublier de mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)
- Il doit mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci
- Il doit mentionner régulièrement des justifications à vos choix (artistiques, dév, d'orga, etc.)

Conseil : soyez rigoureux dans vos exposés/argumentaires (exemple : ces jeux ont été choisi. Ok mais → Pourquoi ? Comment ? → Jeux gratuits, etc. Sondage réalisé auprès des étudiants avec X réponses auprès de la promotion X et Y, etc. à telle date en amont l'organisation, etc.)

### METTRE VOTRE TRAVAIL JUSTE APRES VOTRE PAGE (SANS ÇA VOUS N'AUREZ PAS JUSTIFICATION DE VOTRE TRAVAIL)

**1 TRAVAIL = 1 PAGE  
(3 TRAVAUX REALISE DONC 3 PAGES À FAIRE)**

**COPIER LA PAGE VÉROUILLÉE, NE PAS LA MODIFIER  
DIRECTEMENT (PAGE 3)**

**REEMPLACER "LOGICIEL(S) UTILISÉ(S)" PAR  
"MATERIEL(S) UTILISÉ(S)" SI VOUS N'AVEZ PAS  
UTILISÉ DE LOGICIEL.**

# Création de visuels pour le jour J

Keyssan FERRITO

## Contexte

---

Pour assurer la bonne organisation de l'événement et permettre à tous les participants de s'y retrouver facilement, j'ai préparé une série de visuels. Certaines d'entre elles indiquent la direction des salles où se déroulent les compétitions de jeux vidéo, afin que les joueurs puissent se rendre rapidement sur les lieux de leurs matchs. J'ai également conçu des affiches pour les tables de jeu, qui permettent aux participants de savoir où ils doivent s'installer. Enfin, j'ai réalisé des affiches pour signaler l'emplacement des stands qui seront disponibles pendant les pauses et qui proposeront des boissons, de la nourriture, des goodies et d'autres activités. Tous ces visuels respectent la charte graphique de la MMI LAN.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ces différents visuels de manière professionnelle et cohérente, j'ai dû faire appel à mes compétences en utilisation de plusieurs logiciels de design. J'ai notamment eu recours à Photoshop et Illustrator, en fonction de l'outil le plus adapté à chaque tâche. Illustrator m'a par exemple permis de mettre en page de manière précise et esthétique chaque affiche, tandis que Photoshop m'a fourni les outils nécessaires pour apporter des modifications fines et personnalisées à certains éléments. Grâce à cette polyvalence, j'ai pu garantir une cohérence visuelle sur l'ensemble des affiches, quel que soit le logiciel utilisé. Cela a contribué à donner une image professionnelle et harmonieuse de l'événement.

## Problème(s) et solution(s)

---

Dans l'ensemble, la création de ces visuels s'est bien déroulée et je n'ai pas rencontré de problèmes particuliers. Cependant, il a fallu du temps et de la patience pour réaliser un grand nombre d'affiches, chacune comportant des éléments différents. Cela a été fastidieux à cause de la quantité de visuel, mais j'ai pris le temps de bien réfléchir à chaque étape et de veiller à la qualité du résultat final. Le résultat en valait la peine car ces affiches ont été utiles pour assurer une bonne organisation de l'événement et pour permettre aux participants de s'orienter facilement.

# MMILAN



# FA110

Prêt à défendre ta place ?

@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)

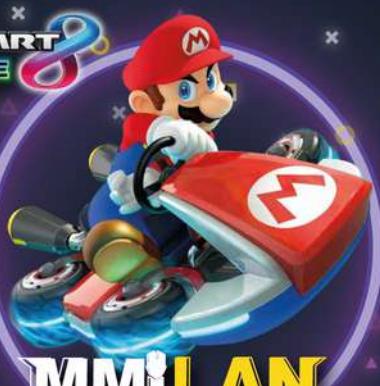


Team  
**WE LOVE MMILAN**



# MMILAN

MARIOKART DELUXE 8



# MMILAN



# CO315

Tournoi de la

# MMILAN



@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)

# Création de musiques

Hugo FELENTZER

## Contexte

---

Ayant été intégré pour cette SAE au sein du pôle "Audiovisuel", je me suis principalement investi sur le travail du son, que j'affectionne particulièrement. J'ai ainsi composé plusieurs musiques afin de pouvoir offrir des accompagnement sonore pour les réalisations audiovisuelles de communication de la MMi LAN.

Afin de faciliter le travail de mes camarades du groupe audiovisuel, j'ai mis en ligne mes musiques sur un Drive afin qu'ils puissent piocher dedans pour réaliser les montages vidéos, lorsqu'ils avaient besoin de musique :

[https://drive.google.com/drive/folders/18L\\_MYByoPgyPVCAHn9r0rtPK\\_aPLWlkF?  
usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/18L_MYByoPgyPVCAHn9r0rtPK_aPLWlkF?usp=sharing)

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour cela, j'ai utilisé les logiciels et plugins suivants :

- FL Studio
- Plugins : Omnisphere, ElectraX, Nexus, Kontakt

## Problème(s) et solution(s)

---

Une des principales difficultés rencontrée à été le manque d'information concernant les attentes de mes camarades. En effet, j'ai composé des musiques dans des ambiances différentes car je ne pouvais pas savoir à l'avance de quel type d'ambiance sonore avait besoin le groupe se chargant des montages vidéos !

J'ai ainsi classifié les musiques selon diverses catégories afin de pouvoir trouver ce qui correspond le mieux facilement et rapidement (exemple : musique joyeuse/Musique Epique...)

# Régie son

Hugo FELENTZER

## Contexte

---

Concernant la diffusion en direct du live sur twitch, j'ai pu prendre place au sein de la régie pour gérer le son. Ce fût une première pour moi et l'occasion de découvrir le monde de la régie.

J'ai ainsi pu gérer le flux sonore des casteurs et le mixage audio lors de la diffusion en direct en utilisant une table de mixage. De plus, j'ai pu être chargé de faire le transit entre la régie et les casteurs afin de leurs donner les directives en direct. Avec un micro, je leur donnait en direct les instructions et ce qu'il se passait en régie.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

concernant ma partie, voici le matériel que j'ai pu utiliser :

- Table de mixage
- Micro pour communiquer avec les casteurs
- Cables jack reliant les micros des casteurs à la table de mixage

## Problème(s) et solution(s)

---

Un exemple de problème que j'ai pu rencontrer à été le manque de prévision concernant le matériel. En effet, nous avions pas prévu de base que les casteurs puissent être entendu sur les enceintes de la salle.

Sur demande du groupe "communication", j'ai pu brancher un adaptateur jack ainsi qu'une rallonge afin de pouvoir connecter la sortie son sur les enceintes de l'amphithéâtre pour que tout le monde dans la salle puisse entendre les casteurs.

# Régie son et stream

Flavie FRANCKEL-DUMONT

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe audiovisuel, et plus précisément en régie pour l'évènement.

Tout au long de la journée, je me suis occupée de la gestion du stream en direct sur Twitch : cela impliquait la vérification de toutes les entrées vidéo et son, la modification des paramètres son sur le logiciel, l'apparition et organisation des différentes scènes par jeux et moments, tout en suivant les directions des référents.

En dehors du stream, j'ai également aidé à la mise en place de tout le matériel son avec Hugo Felentzer et l'installation de tous les cablages pour relier les différents flux (HDMI, retours casters,...).

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Table de mixage
- Casque jack pour le retour du stream
- Cables USB, jack, HDMI pour relier les sources
- OBS Studio (stream)
- PC Dell (personnel)

## Problème(s) et solution(s)

---

Un des plus gros problèmes pour mes tâches lors de l'évènement a été le manque de communication : je n'étais souvent pas au courant de ce qu'il se passait dans l'évènement, ce que je devais transmettre aux casters, et comment se passait certains jeux afin de gérer les transitions et pauses au mieux. Une liste claire en amont pour le stream et les casters aurait été d'une grande aide, mais j'ai pu avoir quelques informations en temps réel sur la deuxième partie de l'évènement, après en avoir parler avec la référente audiovisuelle, Jade.

# Création de stickers

Flavie FRANCKEL-DUMONT

## Contexte

---

Afin de mettre à profit mes connaissances en illustration, j'ai pris l'initiative de créer des autocollants personnalisés pour l'évènement de la MMI LAN.

Ces stickers sont entièrement dessinés par moi-même, inspirés de personnages de certains jeux joués à la MMI LAN, à savoir : Tracer de Overwatch, un personnage de Fall Guys, et le personnage représentant l'activité du volley sur Switch Sport.

Grâce à Mme Torche, nous avons pu les imprimer en grand nombre d'exemplaire afin de les distribuer lors de l'évènement, en libre service.

## Matériel(s) et Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir réaliser ces stickers, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Tablette graphique
- Clip Studio Paint
- InDesign
- Feuille autocollantes

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour ces stickers, c'était le côté physique qui a momentanément posé problème : il était impossible de trouver des feuilles autocollantes dans les magasins aux alentours, et après plusieurs recherches nous avons pu en commander sur Internet. Ensuite, il fallait tout imprimer, en beaucoup d'exemplaire : pour éviter de dépenser beaucoup d'encre chez soi, Mme Torche nous a proposé d'utiliser l'imprimante en salle des professeurs, ce qui nous a fait économiser du temps et de l'argent.



# Vidéo et matériels

Thomas DANVERS

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe audiovisuel en participant à la réalisation de la video en tant que figurant et de la vidéo de présentation des équipes.

Pour la vidéo de présentation des équipes je me suis occupé de la réservation et de l'installations du matériel et de la salle avant l'arriver des équipes.

Pendant le passage des équipes je m'occupais des lumières de la salle et j'ai assisté le cadreur sur les plans en plaçant les joueurs et réglages

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Salle telomédia et lumières
- lumières sur pieds
- filtres de couleurs pour les lumières
- **lumière** vidéo **LED multicolore**

## Problème(s) et solution(s)

---

Peu de temps de préparation pour la vidéo de présentations des équipes, oubli de matériels et trop de personnes présentes pour le travail à faire.

# Régie

Thomas DANVERS

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe audiovisuel en participant la préparation du stream en tant que membre de la regie et casteur.

Plusieurs fois avant l'évènement nous avons fait des réunions et des essaies pour le matériel et la gestion du live qui consistait à se préparer au jour J en faisant une liste du matériel nécessaire et se rendre compte des problèmes rencontrés pour trouver des solutions.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Mon ordinateur
- Casque d'écoute
- Micro pour communiquer avec les casteurs

## Problème(s) et solution(s)

---

Beaucoup de problèmes pour la gestion du matériel et peu de communication entre la régie et les membres du staff (communication)

# Cast et matchmaking

Flavie FRANCKEL-DUMONT

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe audiovisuel en participant la préparation du stream en tant que membre de la regie et casteur.

J'avais pour rôle de me placer en tant que casteur pour faire les tests, mais aussi en tant que spectateur dans les différents jeux pour que quelqu'un d'autre créer les scènes du live et pour savoir comment gérer le live.

La veille de l'évènement j'ai fait l'installation du matériel en FA110 pour ensuite finaliser l'installation le jour J, ensuite j'ai été casteur pour 3 jeux Rocket League, Overwatch et City guessr et spec 2 jeux : Fall Guys et Roller champion

Pour la gestion du matchmaking j'ai créé les parties pour rocket league, overwatch et Roller champion avec les joueurs.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Mon ordinateur
- Casque d'écoute
- Micro pour communiquer avec les casteurs

## Problème(s) et solution(s)

---

Pas d'essai sur les différents jeux pour connaître le format peu de communication avec le staff pour la gestion des jeux et le format précis.

En tant que casteurs aucune information nous étais transmise nous étions parfois les derniers au courant alors que nous devions faire l'animation du live.

# Vidéo

TALINEAU Luka

## Contexte

---

Pour la vidéo de présentation des équipes j'ai aidé à l'installations du matériel et de la salle avant l'arriver des équipes.

J'ai aussi pu proposer les plan qui ont été utilisé pour le rendu finale.

Pendant le passage des équipes je m'occupais des lumières de la salle et j'ai assisté le cadreur sur les plans en plaçant les joueurs.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Salle telomédia et lumières
- lumières sur pieds
- filtres de couleurs pour les lumières
- **lumière** vidéo **LED multicolore**

## Problème(s) et solution(s)

---

Peu de temps de préparation pour la vidéo de présentations des équipes, oubli de matériels et trop de personnes présentes pour le travail à faire.

# Installation régie son et vidéo

TALINEAU Luka

## Contexte

---

J'ai pu aidé a l'installation de la régie. j'ai été présent au différent test de matériels afin de s'assurer que tout fonctionne le jour de la LAN. On a pu notamment gérer et mettre en place les différent overlay du Stream et nous avons tester les micro-casques des casteurs pour s'assurer que le cast sera bien diffusé.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Nous avons utilisé tout le matériel nécessaire pour le Stream :

- Ordinateur
- Casque d'écoute
- Micro pour communiquer avec les casteurs
- Table de mixage
- Casque jack pour le retour du stream
- Cables USB, jack, HDMI pour relier les sources
- OBS Studio (stream)
- PC Dell (personnel)
- 4 caméras
- des stabilisateurs DJI Ronin
- une grue, des trépieds
- des casques micro XLR
- des ATEM pour gérer les flux vidéo

## Problème(s) et solution(s)

---

Le plus grand problème lors des installations étais le manque de temps. nous avons eu des difficultés pour tout tester car l'installation de tout les équipement prenait trop de temps. certains problèmes on même du être réglés pendant la LAN

# Cast

TALINEAU Luka

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe audiovisuel en participant la préparation du stream en tant que membre de la regie et casteur.

J'avais pour rôle de me placer en tant que casteur pour faire les tests, mais aussi en tant que spectateur dans les différents jeux pour que quelqu'un d'autre créer les scènes du live et pour savoir comment gérer le live.

La veille de l'évènement j'ai fait l'installation du matériel en FA110 pour ensuite finaliser l'installation le jour J, ensuite j'ai été casteur pour 3 jeux Fall Guys City Guesser et Roller Champions et spec 2 jeux : Overwatch et Rocket League

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- Ordinateur pour le Mode Spectateur
- Casque d'écoute
- Micro pour communiquer avec les casteurs

## Problème(s) et solution(s)

---

Pas d'essai sur les différents jeux pour connaître le format peu de communication avec le staff pour la gestion des jeux et le format précis.

En tant que casteurs aucune information nous étais transmise nous étions parfois les derniers au courant alors que nous devions faire l'animation du live.

# Vidéo

BOGNER MARC

## Contexte

---

Pour la MMILAN, j'ai été chargé de créer des vidéos rappelant les règles des différents jeux présents lors de la compétition ainsi qu'une vidéo regroupant la présentation de chaque équipe.

Ce travail était donc un travail dans l'audiovisuel qui fut très enrichissant et m'a permis de m'améliorer en montage.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour pouvoir faire tout ça, j'ai pu utiliser comme matériels et logiciel :

- After Effects
- Premiere Pro
- Photoshop
- Rush vidéos Telo Media

## Problème(s) et solution(s)

---

Le temps disponible pour monter les vidéos était très court, moi et les 2 autres personnes avec qui j'ai travaillé, avons donc du finir le tout assez rapidement.  
Les délais on quand même était respecté.

**COMMENT  
FONCTIONNE**

**LE TOURNOI ?**



<https://www.instagram.com/p/ClBGbnZAh05/?hl=fr>

**AU TOTAL :**

**15**  
**EQUIPES**

N

<https://www.instagram.com/p/CmJYZwZAvKt/?hl=fr>

# Création de l'affiche principale

Marianne Adams

## Contexte

---

Je me suis chargée de l'affiche principale de la MMILAN.

J'ai d'abord cherché de l'inspiration sur Pinterest pour avoir une idée d'où j'allais et avoir l'avis du groupe de créa pour commencer à travailler dessus. Une fois mis d'accord sur les idées principales, j'ai réalisé un croquis de l'affiche. J'ai ainsi pu commencer à la concrétiser sur Illustrator en reprenant les couleurs, les typos et les éléments graphiques établis dans la charte graphique. J'ai ensuite ajouté en fond des éléments graphiques représentant des boutons de manettes de jeu pour rester dans le thème tout en comblant, le tout en effet néon. Pour continuer, j'ai pris des images des jeux présents lors de la mmilan, je les ai détournés puis rajouté à l'affiche. Enfin, j'ai ajouté la date, le lieu etc... Durant tout le processus de réalisation de l'affiche, j'ai fait des checks up avec l'équipe pour que tout le monde puisse donner son avis. J'ai donc établit des changements de temps en temps et surtout vers la fin avec les retours de la professeure.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour la réalisation de cette affiche j'ai utilisé :

- Une feuille et un crayon pour le croquis
- Illustrator pour la conception de l'affiche
- "Remove Bg" et photoshop pour les png
- Pinterest pour l'inspiration et certaines images

## Problème(s) et solution(s)

---

Dans le processus, les jeux de le Lan ont été changés comme Transmania a été enlevé et fornite a été changé à City Guesser. J'ai pris cela en compte et changé ce qu'il fallait.

A l'impression, les png sont sortis de mauvaise qualité, la solution aurait été de les changer mais nous n'avions plus le temps, les affiches devaient être affichées.



# MMI LAN

15 DÉCEMBRE 2022  
CO315 - FA110

9 VAINQUEURS  
RÉCOMPENSES

RENDEZ-VOUS À 8h30!

@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)



# Création de la template du power point

Marianne Adams

## Contexte

---

Je me suis occupée de la template pour le power point de la soutenance, en reutilisant principalement les éléments graphiques que j'ai utilisé sur l'affiche.  
j'ai mis les transitions et les emplacements des textes et titres pour qu'il ne reste plus qu'à dupliquer et remplir.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

J'ai donc utilisé Power point et les éléments que j'avais sur illustrator



# Création d'un Flyer pour l'évènement

**Mauryne MARTY**

## Contexte

---

J'ai réalisé la première version des flyers pour présenter l'évènement de la MMI LAN.

Pour les réaliser j'ai d'abord attendu qu'une première version de l'affiche de Marianne ADAMS soit réalisée. Il était important de réaliser un flyer similaire à l'affiche pour rester dans un thème uniforme. Après avoir obtenu un premier jet de l'affiche, je me suis donc lancée dans la réalisation du flyer. J'ai repris, comme l'affiche, les éléments de la charte graphique de la MMI LAN (typographie, couleurs...). J'ai assemblé les éléments dans un cercle en essayant de mettre en avant les personnages de chaque jeu. Pour trouver une disposition adéquate j'ai cherché des idées d'affiches de jeux vidéo sur Pinterest. Concernant le choix pour la place des éléments, sur le côté recto ils sont similaires à ceux de l'affiche. Pour le verso, j'ai essayé de mettre en avant certains éléments pour ne pas manquer les informations importantes. J'ai également décidé d'utiliser des QR code pour faciliter le lien vers les réseaux sociaux.

J'ai montré régulièrement l'avancée du flyer pour obtenir des conseils et avis de la part de l'équipe création numérique. Ainsi je pouvais m'améliorer grâce à des avis extérieurs. Ma version de Flyer fut celle retenue.

## Logiciels utilisés

---

Concernant les logiciels utilisés :

- Illustrator (pour la réalisation du flyer dans sa généralité)
- Photoshop (pour modifier certains éléments - notamment les couleurs)
- QR code Monkey (pour réaliser les QR code selon les couleurs choisies)
- Pinterest (pour l'inspiration)

## Problèmes et solutions

---

Tout d'abord, après avoir livré la dernière version des flyers, on m'a mentionné des éléments non adéquats avec l'affiche. J'ai donc dû modifier quelques éléments.

De plus, j'avais des difficultés à retranscrire correctement certains éléments de l'affiche réalisée par Marianne (exemple : le fond avec les éléments des boutons de la manette).

Pour y pailler j'ai pu obtenir le fichier Illustrator de Marianne. Cela m'a beaucoup aidé.

Enfin, j'avais peu de temps pour réaliser ces flyers, j'ai donc dû prioriser mes tâches et bien m'organiser.



← recto

verso



Inscrivez-vous dès maintenant sur notre site



Notre site Web :  
<https://mmilan.fr/>

You êtes invités à la  
LAN MMI 2022

Venez vous affronter par équipe de 3.

Autour de 6 jeux (Fall Guys, City Guess, Over Watch 2, Rocket League, Switch sports et un jeu mystère).

Une équipe vainqueur.

Venez avec vos outils personnels  
(PC, casque, audio, souris.)

Notre compte instagram :  
@mmi\_lan2022



# Création coupon gagnants 3ème place

**Mauryne MARTY**

## Contexte

---

J'ai réalisé les coupons gagnants pour les joueurs terminant en troisième position.

Concernant ces coupons, je les ai réalisé pour le partenariat avec good food. Je devais donc proposer via ce coupon, un pokeball gratuit chez eux.

J'ai essayé de sortir de la charte graphique de la MMI LAN pour proposer un coupon qui rappelle l'artisanal et l'univers de la restauration de good food. Je me suis inspirée de coupons trouvés sur Internet pour disposer les éléments. J'y ai mis un pokeball libre de droit pour rappeler le thème du restaurant.

J'ai utilisé une typographie manuscrite pour rappeler l'effet artisanal. Le fond est semblable à un tableau à craie pour rappeler les pancartes devant les restaurants. Enfin, on retrouve le logo et les éléments graphiques de la MMI LAN pour montrer d'où vient le coupon et rester dans la charte graphique de la MMI LAN.

## Logiciels utilisés

---

Concernant les logiciels utilisés :

- Canva (pour la réalisation du coupon dans sa globalité)
- Pexels (pour les photos libres de droit)

## Problèmes et solutions

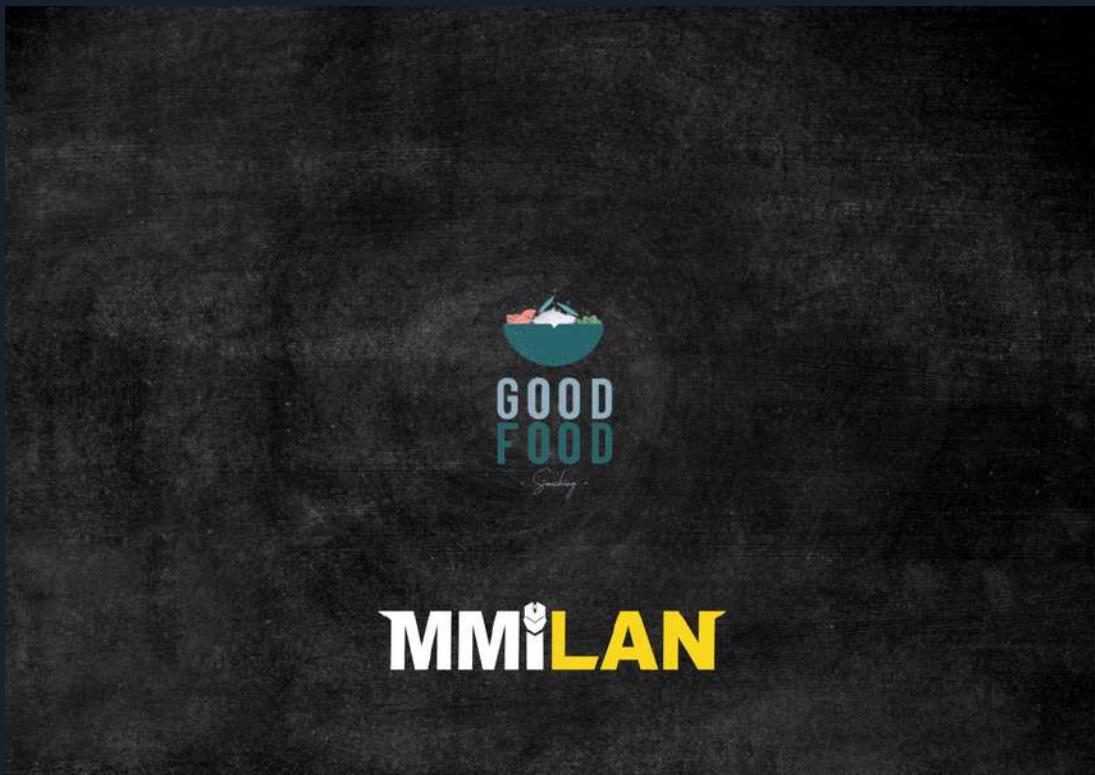
---

On m'a informé de la réalisation de ce coupon deux jours avant l'événement. Je n'avais donc que très peu de temps et il fallait réaliser un design de qualité. J'ai commencé mon travail sur Illustrator mais je perdais beaucoup de temps. Je me suis donc mise sur Canva pour gagner du temps.

recto



verso



# Cadreur le jour de la MMI LAN

**Mauryne MARTY**

## Contexte

Étant dans le pôle infographie, notre travail était plutôt conséquent avant le jour de l'évènement. Cependant, je souhaitais aider et participer à la LAN pour apprendre de nouvelles choses. J'ai appris que l'équipe audiovisuelle manquait de cadreur, alors j'ai proposé mon aide.

On m'a donc donné la fonction de cadreur pour le jour de la LAN et cela m'a permis d'avoir plusieurs tâches. J'ai participé à la préparation de l'amphithéâtre, la veille de l'évènement, notamment pour le montage de la grue.

Le jour J de l'évènement, j'ai été cadreuse à la grue et pour les interviews. Nous tournions à deux avec Aaron DIAZ. À la grue, je me suis donc occupée de placer correctement la grue et de bouger la rotation de la caméra selon les indications de Samy DAHBI (qui gérait la régie). Pour les interviews, nous les avons réalisé durant les temps de pause au niveau du stand photographies.

## Matériels utilisés

Concernant le matériel utilisé :

- grue
- Canon 80D
- Iphone (pour régler la rotation de la caméra)
- Trépied



## Problèmes et solutions

J'ai appris très tard (2 jours avant l'évènement) que j'allais occuper le poste de cadreur. Je ne possédais aucune connaissance sur cela on a donc dû me faire un brief la veille pour que je sache quoi faire le jour J.

Pour les interviews, nous n'avions pas de trépied, donc le cadrage n'est pas stable. Enfin, concernant la grue, nous étions que deux, c'était une tâche fatigante car nous n'avions aucune pause. Être à trois ou quatre aurait été plus confortable.

# Proposition de logo

**Mauryne MARTY**

## Contexte

---

Réaliser un logo pour la MMI LAN a été une des premières tâches à réaliser pour l'équipe création numérique. Au volontariat, nous pouvions proposer des logos pour faire ensuite un sondage et en sélectionner un. J'ai donc décidé d'y participer et je me suis lancée dans la réalisation d'un logo.

Ma première version de logo reprend un élément des jeux vidéos : une manette. Il me semblait important de retrouver le thème de l'évènement dans ce logo. J'ai également sélectionné les couleurs violettes et noirs car elles me semblaient correspondre aux couleurs de la formation MMI à Toulon. Concernant la typographie, elle restait simple et épaisse pour être bien visible. Je ne voulais pas ajouter trop d'informations donc je suis restée sur une typographie simple. Une fois ce logo proposé, il a été retenu. J'ai donc pu proposer une deuxième version de mon logo améliorée pour un dernier vote.

Dans cette nouvelle proposition on retrouve les mêmes éléments graphiques de la première version avec quelques changements. Tout d'abord j'ai récupéré les couleurs sélectionnées aux votes. Concernant la typographie, j'ai décidé de la mixer avec un autre logo sélectionné. Elle correspondait bien au thème "jeux vidéo".

## Logiciels utilisés

---

Concernant les logiciels utilisés :

- Illustrator
- Google font

## Problèmes et solutions

---

J'ai eu du mal à sélectionner la typographie pour la première version de mon logo. Je suis donc allée chercher des inspirations sur google font et Pinterest. J'ai fait plusieurs tests et trouvé une typographie qui me convenait.

## Première proposition (logo retenu)



## Deuxième proposition



# Création de Flyers

Séléna CHARMOILLAUX

## Contexte

---

Tout d'abord, la demande était de réaliser des flyers pour accentuer la communication autour de l'évènement. Le format flyer est, dans le cas de la MMI LAN, plutôt stratégique car il se distribue facilement.

Avant de créer le flyer j'ai réfléchi au meilleur format et suite à mes recherches c'est le format A3 qui est préconisé.

Ensuite, pour les visuels je me suis inspirée de l'affiche principale afin de rester en cohérence avec l'identité visuelle, j'ai repris les couleurs, les typographies et les éléments graphiques établis dans la charte graphique.

J'ai choisi des personnages/éléments des 6 jeux présent à la LAN mais différents de ceux de l'affiche pour ne pas être dans du copier-coller. Puis je les ai détournés et disposés de manière semblable à l'affiche principale.

De plus, j'ai rajouté les informations essentielles au recto. Au verso figure le lien du site internet sur lequel les participants peuvent s'inscrire ainsi que le qr code de la page Instagram.

Enfin, j'ai choisi de placer les sponsors au verso du flyer pour l'esthétique et en bas sur une bande blanche pour une visibilité optimale.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Qr Code Generator



## Problème(s) et solution(s)

---

Je ne savais pas comment faire l'effet néon pour le cercle au milieu, je me suis aidée avec des tutos Youtube. J'ai aussi eu du mal à savoir comment positionner les personnages au mieux dans le cercle, j'ai donc demandé l'avis de mes camarades.

Pour finir, au moment où j'ai réalisé le flyer, tout les sponsors n'était pas encore annoncés j'ai donc mis à jour mon travail au fur et à mesure mais ce n'est pas un vrai problème !

# MMILAN



**15 Décembre 2022**

**CO 315 - FA 110**

**À 8h30**

**9 vainqueurs  
récompensés**

**Rejoignez la MMI LAN  
et tentez de remporter  
la coupe !**

Inscrivez - vous directement  
sur le site pour jouer

**<https://www.mmilan.fr/>**

Rejoignez - nous  
sur instagram pour  
avoir toutes les infos



# Création de l'affiche pour le jeu Overwatch 2

Théo Mouchiroud

## Contexte

---

Je me suis chargé de l'affiche du jeu Overwatch 2.

En premier lieu, j'ai trouvé mon inspiration sur Dribble et Twitter, après ça le plus compliqué était de trouver les ressources, c'est à dire les personnages qui allaient me servir de visuels dans l'affiche. Il fallait faire attention, à leur qualité, à leur taille, leur positionnement, leur inclinaison... Mais après les avoir finalement trouvé j'ai dû les détourer un par un sur photoshop et les intégrer directement sur l'affiche avec quelques retouches sur illustrator. Finalement, j'ai suivi le modèle de l'affiche principale de Marianne Adams pour rester dans une unicité et c'est comme ça que j'ai fini l'affiche.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour cette affiche j'ai utilisé Photoshop, Illustrator et Figma pour la réalisation de l'affiche et Discord pour communiquer avec le reste de l'équipe. Selon moi Discord est le meilleur outil pour communiquer en groupe (chat vocal, dépôt de fichiers, partage d'écran....).

## Problème(s) et solution(s)

---

La difficulté principale était de rester en accord avec l'affiche de Marianne, ne pas sortir du style de celle-ci. Mais il m'a suffit de bien communiquer tout au long de la construction de l'affiche. Pour les difficultés techniques, il n'y en a pas vraiment eu et s'il y en a eu j'ai vite trouvé des solutions sur internet.

JEU DE LA  
**MMILAN**



**OVERWATCH 2**

**15 DÉCEMBRE 2022  
CO315 - FA110**

**9 VAINQUEURS  
RÉCOMPENSÉS**

@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)





# SPONSORS EN SVG N&B

Théo Mouchiroud

## Contexte

---

Les logos étaient demandés en noir et blanc pour le footer du site, la tâche était dans le excel et j'ai répondu à l'appel pour la réaliser. Je suis allé chercher les logos des sponsors sur le drive et je les ai mis sur Illustrator puis convertis.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Uniquement Ilustrator pour passer de jpeg / png aux SVG.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème rencontré pour cette tâche.

# SVG N&B



# Propositions page programme

Loan PORQUIER

## Contexte

---

Dans cette tâche je devais réaliser en binôme avec Jade Rossini la page programme du site web de l'évènement. Nous avons donc essayé de les créer en accord avec la charte graphique et la maquette filaire. Nous avons été les premiers à travailler sur la maquette il a donc été difficile de commencer car aucune mise en scène des éléments graphiques n'avait été faite avant nous. Cette proposition graphique n'a pas été retenue.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Illustrator
- Figma

Illustrator m'a permis d'avoir des éléments graphiques vectorisés qui sont d'une meilleure qualité. Figma est un logiciel collaboratif où nous avons pu travailler tous ensemble sur la même maquette graphique et voir et échanger nos avis sur les pages des uns et des autres.

## Problème(s) et solution(s)

---

Nous avons eu beaucoup de mal à créer quelque chose de pertinent au niveau graphique, il a été très compliqué de retenir des propositions de page web, et cela parce que nous étions les premiers à travailler dessus et nous avons du nous adapter à la charte.

Pour résoudre cela nous avons redoublé d'efforts pour travailler en équipe et consulter l'avis de chacun.

# 1



## MMILLAN XX/XX/XXXX à XX:XX

Loreum ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit ut aliquam, purus sit amet luctus venenatis, lectus magna fringilla urna, porttitor rhoncus dolor purus non

01  
02  
03

## 02 JEUX ATTENDUS



?



## 03 OU SOMMES-NOUS ?

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXX XXXX



# 2

Accueil Programme Médias Équipe Connexion Connexion

Accueil Programme Médias Équipe Connexion Connexion



## MMILLAN XX/XX/XXXX à XX:XX

Loreum ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit ut aliquam, purus sit amet luctus venenatis, lectus magna fringilla urna, porttitor rhoncus dolor purus non

01  
02  
03

## 02 JEUX ATTENDUS



03  
OU SOMMES-NOUS ?

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
XXXXX XXXX

Nous contacter

Youtube  
Instagram

Accueil Actualité Média Équipe

# Affiche Fall guys

Loan PORQUIER

## Contexte

---

Pour l'évènement tous les jeux devaient avoir une affiche qui leur étaient dédiés, j'ai donc réalisé celle de Fall guys. Marianne ayant déjà terminé l'affiche principale, on avait reçu comme consigne de faire quelque chose dans le même thème.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Illustrator
- Photoshop

Grâce à photoshop j'ai pu faire les détournages des personnages avec bonne qualité  
Illustrator est le logiciel ou j'ai assemblé tous mes éléments graphiques

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour la conception de cette affiche, je n'ai pas rencontré de problème particulier.  
Manque d'information sur les objectifs de l'affiche ( sponsors, le déroulement précis du jeu) . Pour cela je me suis donc adressé aux référents qui ont pu m'assister.

# FALL GUYS

-ULTIMATE KNOCKOUT-



# MILAN

JOUEZ AVEC VOTRE EQUIPE  
GAGNEZ LE PLUS DE MINI-JEU

15 DECEMBRE 2022

AMPHI  
SALLE CO 315



# Affiche jeu mystère

Loan PORQUIER

## Contexte

---

Pour l'évènement tous les jeux devaient avoir une affiche qui leur étaient dédiés, j'ai aussi réalisé celle du jeu mystère. Je reste toujours dans le même thème propre à l'évènement qui permet de donner une harmonie et de la cohérence à tout le projet.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Illustrator
- Photoshop

Grâce à photoshop j'ai pu faire les détournages des personnages avec bonne qualité  
Illustrator est le logiciel ou j'ai assemblé tous mes éléments graphiques.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour la conception de cette affiche, je n'ai pas rencontré de problème particulier.



# MILAN

DECOUVREZ ENFIN LE  
JEU MYSTERE

15 DECEMBRE 2022

SALLE ???? 

# SHOOTING PHOTO

Ines DA FONSECA

## Contexte

---

Le 8 décembre 2022, j'ai eu à faire un shooting photo pour la MMI LAN. Cette tâche consistait à prendre tous les participants en photo. Il y a donc eu des photos individuelles ainsi que des photos de groupes. Cela nous permettait de varier le contenu pour présenter les personnes individuellement ainsi que leur groupe. Ce shooting photo a eu lieu à Télomédia dans la salle fond vert car comme ça, le contenu à l'arrière des participants a pu être facilement changé..

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour le shooting photo, j'ai été amenée à utiliser des appareils photos empruntés au service technique de l'université, qui sont des Canon 80D, ainsi que des trépieds. Le shooting photo s'est déroulé à Télomédia, sur fond vert. Et pour finir sur le matériel, nous avons laissé et utilisé la lumière des projecteurs déjà présente dans la salle fond vert, afin d'avoir un bon éclairage lors du shooting.

## Problème(s) et solution(s)

---

Il y a eu 2 problèmes notamment lors du shooting. Le 1er problème a été que les alternants qui participaient à la LAN (4 équipes) n'ont pas pu venir ce jour-là car ils étaient en entreprise. Nous avons donc du nous organiser pour réaliser un autre shooting photo pour eux, qui a eu lieu quelques jours plus tard (le lundi 12 décembre à 13h00). Et le 2ème petit problème a été que l'un des participants n'est pas venu le jour du shooting et nous avons dû faire sans lui.



# CAPTATION IMAGE

Ines DA FONSECA

## Contexte

---

La captation image consistait à prendre en photo les moments qui se sont déroulés lors de l'évènement.

Il y a donc eu le stand photo ainsi que les photos tout au long du tournoi où on se déplaçait pour prendre tout le monde en photo (participants, staff, spectateurs...). Ceci a duré toute la journée.

J'ai donc varier les prises de photo. On retrouve des gros plans ainsi que des plans d'ensemble en général . J'ai également essayer de varier mon contenu, c'est à dire que j'ai changé de prise de vue, d'angle...

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour le tournoi de la LAN, j'ai été amenée à utiliser un appareil photo de l'université, le même que lors du shooting, un Canon 80D avec différents objectifs. J'ai également utilisé un appareil photo Sony personnel d'un de mes camarades lors de l'évènement.

Nous avons également mis en place le matériel pour la stand photo soit un drap noir en guise de fond, avec deux sorte de trépieds et une barre pour accrocher le drap.

## Problème(s) et solution(s)

---

Nous avions prévu de faire un stand photo à Télomédia sur fond vert le matin de la LAN, car cela permettait de faire des photos souvenirs pour les participants et les spectateurs. Mais malheureusement, nous n'avons eu qu'accès à la salle fond noir ce que nous savions pas. Nous avons donc décidé de ne pas faire ce stand, mais de toujours maintenir l'autre stand photo à l'étage (CO 315 le matin et FA110 l'après-midi). Egalement, nous n'avions que 3 appareils photos (dont 1 de l'université) pour 5 personnes. Nous avons donc du nous relayer les différents appareils.



# RETOUCHES PHOTOS

Ines DA FONSECA

## Contexte

---

Une des autres missions pour moi a été de retoucher les photos prises lors de la LAN. En effet, lorsque j'ai pris les photos le jour J elles n'étaient pas parfaite. Retoucher les photos m'a donc permis de mieux les recadrer, de les rogner ainsi que de donner plus de couleurs et plus d'éclats.

Une fois ces photos retouchées, elles pourront ensuite être mises sur les réseaux sociaux, et on a aussi pu créer un album souvenir pour toutes les personnes étant venues à la MMI LAN, que ce soient les participants ou bien même les spectateurs, ainsi que les professeurs.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour les retouches photos, j'ai utilisé un logiciel de la suite adobe, Lightroom. Ce logiciel m'a permis de pouvoir modifier les photos pour leur donner un meilleur style et plus de couleur (baisser les hautes lumière, les contrastes...)

Et ensuite, j'ai également utilisé Flickr qui est un site qui permet de partager les photos gratuitement, comme ça chaque personne pourra avoir accès facilement et gratuitement aux albums photos de la LAN.

## Problème(s) et solution(s)

---

Sur mon ordinateur lors du transfert des images, j'ai remarqué que je n'avais pas suffisamment d'espace mémoire (en Giga) pour pouvoir les importer. J'ai donc dû acheter un disque dur afin d'avoir toutes les photos pour pouvoir les traiter. Également, le logiciel Lightroom sur mon ordinateur était extrêmement lent et ramait pour traiter les photos. Comme solution, j'ai dû exporter les photos groupes par groupe au fur et à mesure de ma progression pour éviter de faire planter le logiciel.

## LIGHTROOM

Bibliothèque | Développement | Cartes | Livres | Diaporama | ☰



The Lightroom interface displays a comparison between the original photograph (Avant) and the edited version (Après). The right panel shows the development settings applied to the image, including exposure, contrast, highlights, shadows, whites, blacks, texture, clarity, and color correction. The histogram at the top right indicates the current camera settings: ISO 2000, 44 mm, f/32, and 1/125 s.

Avant      Après

Histogramme

ISO 2000    44 mm    f / 32    1/125 s

Photo d'origine

Tonalité      Auto

Exposition      0,00

Contraste      + 6

Hautes lumières      - 65

Ombres      + 60

Blancs      + 8

Noirs      + 23

Présence

Texture      0

Clarté      0

Correction du voile      + 10

Vibrance      + 10

Saturation      + 5

Précédent      Réinitialiser



# Captation des équipes

Aaron DIAZ

## Contexte

---

Premièrement on a du prendre en vidéo les équipes afin de toutes les présenter pour les équipes sur les réseaux sociaux de la Lan. On a filmé les équipes en deux temps, premièrement la majorité des équipes ont été filmé le jeudi 08/12/22 et le reste des équipes manquantes ont été filmées le 12/12/22. On a donc du indiquer aux équipes où se placer et quoi faire (pose, mouvements)

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Afin de réaliser ce shooting, nous avons utilisé la salle fond noir de Télomédia mais aussi des Leds du service technique et de certains élèves afin de pouvoir éclairer les équipes à leurs images mais aussi avec leurs identité visuelles pendant le shooting vidéo. Nous avons aussi, utilisé un iPhone 11, un stabilisateur et des trépieds avec des sources éclairages posées dessus afin d'avoir une certaine chaleur sur les vidéo qui ont été empruntés au service technique de l'université.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les problèmes principaux furent les batteries pour le téléphone et les Leds, grâce à certains trous de planning on a pu recharger notre matériel donc finalement c'était pas si problématique que ça en avait l'air mais c'était une course contre la montre. Et quelques groupes ont annulés leurs inscription quelques minutes avant leurs venues mais ça nous a finalement été bénéfique car nous avons pu maintenir en charge certains appareils.



# Cadreur de l'évenement

Aaron DIAZ

## Contexte

Lors de la diffusion en ligne certains plans a la grue ont du être exécuté afin d'avoir une prise de vu de l'ensemble de l'amphithéâtre ou même une vu "aérienne" des joueurs et des casteur. Pour les plans a la grue j'ai été accompagné de Mauryne MARTY où l'un devait s'occuper des mouvements de la grue tandis qu'un autre s'occupait de la rotation de la caméra , et cela à tour de rôle. J ai aussi interviewé certains joueurs après leur performances accompagné de Hugo CARON qui lui s occupait de les interviewer.

## Matériel(s) utilisé(s)

Concernant le matériel utilisé :

- grue
- Canon 80D
- Iphone (pour régler la rotation de la caméra)
- Trépied



## Problème(s) et solution(s)

Pour la journée on a eu très peu de problème voir aucun le seul incoveniant était qu'on ne savait pas trop comment le matériel fonctionnait, on a donc du apprendre sur le tas mais on s'en est très bien sortit au final.



# Shooting Photo

Amélia OUROS

## Contexte

---

Tout d'abord, nous avons réalisé un shooting photo pour la MMI LAN. Celui-ci s'est déroulé le 8 décembre à partir de 14h00 dans la salle fond vert de Télomédia afin de pouvoir afficher plus facilement ce que l'on souhaitait en arrière-plan par la suite. Le but du shooting était de prendre en photo les différents participants pour les présenter sur Instagram ainsi que sur le site de la MMI LAN. Des photos individuelles mais aussi de groupes ont donc été prises afin d'avoir une variété de photos.

Pour réaliser ce shooting, nous avons fait plusieurs réunions avec le pôle photo pour que lorsque nous arrivons sur les lieux le jour-j, tout soit mis en place dans les temps et que chacun sache quoi faire.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Afin de réaliser ce shooting, nous avons utilisé la salle fond vert de Télomédia ainsi que les lumières déjà présentes dans la salle afin d'avoir un bon éclairage lors du shooting. De plus, des appareils photos, des Canon 80D et des trépieds ont été empruntés au service technique de l'université.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le premier problème rencontré a été que tous les participants n'ont pas pu être présents le 8 décembre, en effet, les alternants étaient en entreprise, nous avons donc dû réaliser un shooting similaire le 12 décembre à 13h00 afin de prendre en photo les équipes manquantes. De plus, lors du second shooting, un participant était absent à l'appel, le shooting a donc été réalisé sans lui.



# Captation image

Amélia OUROS

## Contexte

---

Le but de cette captation d'image était de prendre des photos tout au long de l'événement le 15 décembre de 8h00 à 18h30 environ, soit la journée entière.

Un stand photo avait été mis en place, sinon plusieurs personnes tournaient dans les salles avec les appareils photos afin d'avoir des photos des joueurs, du staff ainsi que des spectateurs à des moments propices. Chacun d'entre nous a pu faire des photos soient au stand soit en tournant dans les salles.

Cela a permis de pouvoir prendre différents styles de photos selon chacun mais aussi d'avoir de nombreux points de vues différents, angles différents...

## Matériel(s) utilisé(s)

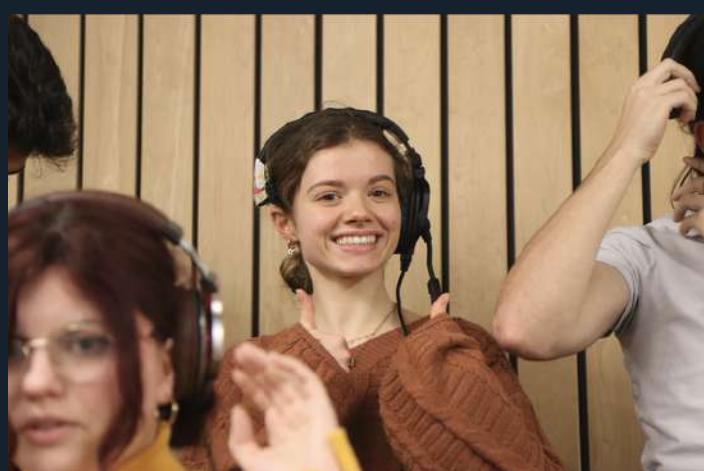
---

Pour réaliser cette captation d'image, j'ai utilisé du matériel prêté par le service technique de l'université ainsi que du matériel apporté par certains élèves. L'appareil photo que j'ai emprunté est un Canon 80D. De plus, afin de réaliser le stand photo, nous avons utilisé un drap noir ainsi que les barres de maintien pour le fond, un trépied pour l'appareil photo ainsi que deux trépieds lumières afin d'apporter un certain style aux photos du stand.

## Problème(s) et solution(s)

---

Normalement, il était prévu qu'un stand photo soit mis en place sur les fonds verts de Télomédia le jour-j afin que les participants et les spectateurs aient des photos souvenirs en plus de celles faites durant la journée. Cependant, le matin même, nous n'avons pas eu accès à la salle fond vert mais fond noir ce que nous ne savions pas. C'est pourquoi, nous avons pris la décision de faire seulement le stand photo présent en CO 315 le matin et devant la FA110 l'après-midi. De plus, nous avons eu accès à seulement trois appareils photos pour cinq personnes, en sachant qu'un seul était de l'université, les autres étaient des appareils personnels. Nous avons donc relayé les appareils photos au cours de la journée.



# Retouches photos

Amélia OUROS

## Contexte

---

Après l'évènement, nous avons réalisé un tri afin de garder seulement les photos les plus intéressantes et nous nous sommes répartis les photos afin de les retoucher. J'ai pris en charge les retouches d'environ 75 photos, j'ai pu leur donner le style que je voulais en rajoutant de la lumière et de la couleur.

Les photos retouchées ont été mises sur un album en ligne afin que les personnes présentes lors de la MMI LAN puissent récupérer leur photos souvenirs. De plus, ces photos pourront être utilisées pour la communication post événement des réseaux sociaux.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Afin de réaliser mes différentes retouches photos, j'ai utilisé le logiciel Adobe Lightroom. Grâce à ce logiciel j'ai pu modifier la température, la teinte, l'exposition, le contraste, les hautes lumières, les ombres, les blancs, les noirs, la texture, la clarté ainsi que la saturation.

J'ai ensuite utilisé le site Flickr, qui permet de faire des albums photos en ligne et donc permet aux participants et aux personnes présentes lors de l'évènement de pourvoir récupérer les photos qu'ils souhaitent gratuitement.

## Problème(s) et solution(s)

---

J'avais rarement utilisé le logiciel avant de réaliser les retouches photos de la LAN, j'ai alors pris le temps de tester plusieurs paramètres, de recommencer certaines retouches afin de prendre en main le logiciel et jusqu'à ce que les retouches me placent.



Avant      Après

Histogramme

ISO 1600    45 mm    f / 2.8    1/125 s

Photo d'origine

Présence

Texture +14

Clarté 0

Correction du voile 0

Vibrance 0

Saturation +6

Courbe des tonalités

This block shows a side-by-side comparison of two photographs of four people in a room with wooden paneling. The 'Avant' photo on the left is darker and less vibrant. The 'Après' photo on the right is brighter and more saturated. To the right of the images is a camera settings panel showing ISO 1600, 45mm lens, f/2.8 aperture, and 1/125s shutter speed. Below that is a histogram and a detailed color calibration interface with sliders for presence, texture, clarity, noise reduction, vibrance, and saturation.



Avant      Après

Histogramme

ISO 500    55 mm    f / 2.8    1/80 s

Photo d'origine

Réglages de base

Traitements Couleur Noir/blanc

Profil Adobe Couleur : Personnal

Température 4342

Teinte 433

This block shows a side-by-side comparison of two photographs of a woman sitting at a desk, smiling and holding a game controller. The 'Avant' photo on the left is darker and less sharp. The 'Après' photo on the right is brighter and more vibrant. To the right of the images is a camera settings panel showing ISO 500, 55mm lens, f/2.8 aperture, and 1/80s shutter speed. Below that is a histogram and a detailed color calibration interface with sliders for temperature and tint.

# Création de l'affiche Switch Sport

Ferréol CLERC

## Contexte

---

J'ai réalisé l'affiche du jeu Switch Sport.

Pour ce faire, j'ai puisé mon inspiration du design général sur YouTube. Une fois l'idée générale en tête, j'ai commencé à chercher les images à placer sur l'affiche. Le défi était d'en trouver de bonnes qualité. Ensuite, j'ai simplement rajouté le texte en suivant les indications de la charte graphique (typographie, couleurs, ...). La partie que j'apprécie le plus est les petits éclairs blancs en fond, qui rajoutent un côté combatif à l'affiche.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser cette affiche, j'ai utilisé YouTube pour m'inspirer, Illustrator pour la composer, remove.bg pour détourer les images et discord pour communiquer avec l'équipe.

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai pas eu plus de problèmes que ça dans la réalisation de l'affiche. Je l'ai posté régulièrement sur le serveur discord de la SAE pour avoir un avis de l'équipe, de manière à ce qu'elle convienne au maximum de personnes.

# JEU DE LA **MMILAN**



NINTENDO SWITCH™  
**Sports**

15 DÉCEMBRE 2022  
CO 315 - FA 110

9 VAINQUEURS  
RÉCOMPENSES



@mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)

# Création de visuel du site

Ayano ALIANE

## Contexte

---

Afin de rendre le site plus graphique, nous avons réalisé en trinôme, des visuels pour chaque jeux.

Après répartition, les visuels du jeu Fall guys et du jeu mystère m'ont été attribué.

J'ai donc repris les couleurs et les éléments de la charte graphique pour rester dans le thème du tournoi.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ces visuels, j'ai utilisé le logiciel Photoshop pour faire la mise en page et l'agencement des éléments.

J'ai aussi utilisé Illustrator pour créer le motif en arrière plan de l'affiche Fall guys, et l'outil Remove.bg pour détourer les éléments et les transformer en png.

## Problème(s) et solution(s)

---

Bonne communication avec les membres du groupe dès le début, ce qui nous a permis de se répartir les rôles et de trouver une cohérence parmi nos visuels de manière efficace.



# Pages inscription et équipe

Ayano ALIANE

## Contexte

---

Afin que les développeurs puissent intégrer le site sur Wordpress, Nous avons d'abord proposé une maquette graphique.

Tout en reprenant les couleurs et éléments graphiques du tournoi, nous avons réparti les pages.

Je me suis chargée des pages d'inscription des équipes et du listing équipes.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Ces pages ont été entièrement réalisées sur le logiciel collaboratif Figma.

J'ai quelques fois eu besoin de l'outil Remove.bg pour convertir les images en png.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème rencontré.

Les équipes

## LES ANTALGEEKS

- 01** FAPOU | Matthieu Biville (discord : MatthieuBiville#1289)
- 02** SKREEBE | Maureen Denolf (discord : ArganRedz#0504)
- 03** KARPT | Firmin Crêach (discord : Karpt#6439)



World Union

[découvrir la team](#)

Les Cracks

[découvrir la team](#)

Comment ça mon reuf ?

[découvrir la team](#)

L'Ekip

[découvrir la team](#)

Les Egirils

[découvrir la team](#)

La Trinité des Noobs

[découvrir la team](#)

QLW

[découvrir la team](#)

FC Nikos

[découvrir la team](#)

**COMPOSEZ VOTRE EQUIPE ET IL FAUDRAIT UNE TEXTE PLUS LONG !**

[Créer une équipe](#)

## INSCRIPTION D'EQUIPE



Nom de l'équipe

Description de l'équipe

### Accueil

Joueur 1

+ Joueur 1

Nom joueur 1

Nom équipe joueur 1

Joueur 2

+ Joueur 2

Nom joueur 2

Nom équipe joueur 2

[Valider](#)

### Nous contacter

[YouTube](#)[Instagram](#)

Accueil

Actualité

Media

Equipe



# Page d'accueil version mobile

Théo CARQUE

## Contexte

---

Dans le but de développer le site web de la MMI Lan, l'équipe création à numérique à réalisé en amont une maquette filaire, puis graphique.

Chaque personne avait une page attribuée.

Pour ma part, je me suis occupé de la version mobile de la page d'accueil, de la maquette graphique?

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

La maquette a été réalisée sur Figma.

## Problème(s) et solution(s)

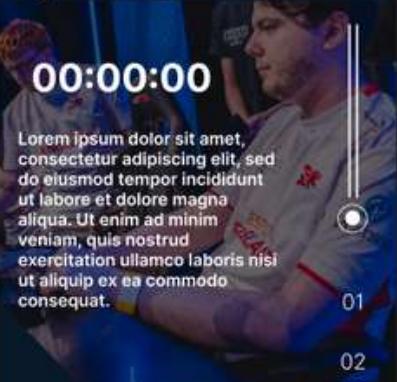
---

Pour cette page de la maquette, il a été compliqué de réaliser une version "petite" de la page d'accueil format desktop, en gardant les idées de mise en page et de design, tout en gardant une bonne lisibilité et une facilité d'utilisation.

J'ai donc du adapter moi même les designs ainsi que les éléments graphiques afin de rendre quelque chose de cohérent.

# MMILAN

00:00:00



01  
02  
03

Voir plus

Sponsor

Sponsor

Sponsor

Sponsor

INFORMATIONS SUR L'EVENEMENT



Se connecter

S'inscrire

**MMILAN**

**COMMENT S'INSCRIRE ?**

**JEUX DE NOTRE LAN**

**OVERWATCH 2**

Nous contacter

Youtube Instagram

Accueil Actualité Média Équipe

**COMMENT S'INSCRIRE ?**



**JEUX DE NOTRE LAN**

**OVERWATCH 2**



Voir plus

**OVERWATCH 2**



Voir plus

**OVERWATCH 2**



Voir plus

**LES EQUIPES INSCRITES:**



Nom équipe

Voir plus

Nous contacter

Youtube Instagram

Accueil Actualité Média Équipe

# Post Instagram

Théo CARQUE

## Contexte

---

Dans le but de communiquer sur instagram, nous avions un certain nombre de posts prévu sur l'annonce des jeux vidéo de la lan. Dans tous ceux là, j'ai réalisé celui de Fortnite (qui n'a malheureusement pas été retenu par l'équipe "Communication"), de Rocket League et de Switch Sports.

J'ai également réalisé le "triple post" présentant le sponsor "Ekinsport" (qui n'a pas non plus été retenu par l'équipe "Communication").

Pour finir, j'ai réalisé le post de teasing du Jeu Mystère

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour les posts animés, j'ai utilisé After Effect. Pour les autres, j'ai utilisé Illustrator.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour les post des jeux, les problèmes majeurs ont été le choix des éléments à affiché, ainsi l'alignement des texte, afin de rester cohérent avec les posts précédents.

J'ai pu régler ceci après des discussions avec l'équipe "Communication" ainsi que certaines modifications faites sur le texte.

Pour le post Ekinsport, le problème majeur a été l'intégration du logo de l'entreprise, de couleur bleu, sur un fond qui lui même était foncé. Pour palié à ça, j'ai fais le choix de rajouter un fond blanc derrière le logo Ekinsport, afin d'augmenter la lisibilité de celui-ci sans modifié l'aspect du logo.

Pour le post de teasing, j'ai rencontré plusieurs problèmes. Premièrement, le choix et l'affichage des personnages en arrière plan qui a été assez dur à intégrer. J'ai donc décidé de baisser l'opacité de ceux-ci afin d'avoir un rendu cohérent. Ensuite, il y a l'intégration du violet dans la charte, tout en restant dans une certaine continuité. J'ai tout d'abord pensé à intégrer un violet en fond, mais celui-ci faisait trop changer l'identité visuelle. J'ai finalement décidé d'intégrer le violet avec les points d'interrogations, qui représentent le jeu mystère, et qui lui même est porteur de l'arrivée de la couleur dans l'identité.





# Proposition logo

Théo CARQUE

## Contexte

---

Dans le but de trouver un logo pour la MMI Lan, j'ai donc réalisé une proposition de logo, qui n'a pas été retenu.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

J'ai utilisé Illustrator

## Problème(s) et solution(s)

---

Pour ce logo, le problème principal été de trouver quelque chose d'original, de dynamique, et qui sorte de la monotonie de l'identité visuelle MMI Toulon.

**MMJ  
LAN**

# Page maquette filaire

Hugo CARON

## Contexte

---

Pour réaliser le site internet de La LAN, l'équipe créa-num a réalisé une maquette filaire. J'ai donc participé à l'élaboration de certaines pages, notamment des propositions pour la page équipe, ainsi que la mise en forme mobile de la page d'accueil. Et des modifications sur d'autres pages.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ces propositions et ces pages j'ai utilisé le logiciel Figma.

## Problème(s) et solution(s)

---

le Figma ayant été mis en commun nous avons tous pu travailer dessus mais, malheureusement parfois certaines personnes changeaient le design de certaines pages. Ce qui a pu engendrer des pertes de travail/propositions.

## Nombre de participants seuls : XX



00:00:00

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.

[Voir plus](#)



## INFORMATIONS SUR L'ÉVÉNEMENT

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.



[Se connecter](#) [Je m'inscris](#)

*Informations Légales*

*Réseaux sociaux*



*Contact*

*Nom*

*Prénom\**

*Email\**

*Objet*

*Message\**

*Envoyer*

# Vidéo présentation des jeux

Hugo CARON

## Contexte

---

Dans le but d'alimenter le compte Instagram de l'évènement. Le groupe audiovisuel devait réaliser des petites vidéos de présentations. J'ai donc réalisé plusieurs versions pour le motion design de la vidéo de présentation des jeux. (celle-ci n'ont malheureusement pas étaient gardées dans le rendu final).

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ces motions designs, j'ai utilisé les logiciels After effect et Premier Pro de la suite Adobe.

## Problème(s) et solution(s)

---

Mes compétences en After effect étant en plein développement, j'ai perdu pas mal de temps pour réaliser ces motions designs et ces derniers manquaient de quelques petits ajustements. Je suis donc partie en faire/refaire sur Premier Pro que je maîtrise mieux même si le logiciels n'est pas réellement fait pour ça. Ils n'ont donc pas étaient gardés dans le rendu final.

The image shows a complex video editing project in progress. The main timeline at the top displays a sequence of frames with the text "MOTIVÉS ?" in a stylized font. Below the timeline, the project browser lists several nested sequences: "Séquence imbriquée 05", "Séquence imbriquée 06", "Séquence imbriquée 17", "Séquence imbriquée 20", and "Séquence imbriquée 21". Each sequence contains numerous clips, mostly labeled "Séq." and "Vidéos". A preview window on the right shows a black background with the text "ALORS, VOUS ÊTES MOTIVÉS ?" in large, colorful, slanted letters. The bottom section of the interface is a detailed properties panel for a selected effect, specifically a "Fast Action Neon Title Overlay". It shows parameters like "Global Position" (X: 960.0, Y: 540.0), "Global Rotation" (-12.0°), and "Shake Amount" (2). Other sections include "Trajectory" (Position: 960.0, 540.0; Scale: 300.0; Length: 1000.0), "Rotation" (0.0), "Point d'ancrage" (960.0, 540.0), "Filtre anti-aliasing" (0.00), and "Dissolve" (Mode de fusion: Normal). The overall project name is "Alors, vous Êtes motivés !".

# Vidéo Règle de la LAN

Hugo CARON

## Contexte

---

Dans le but d'alimenter le compte Instagram de l'évènement. Le groupe audiovisuel devait réaliser des petites vidéos de présentations. Avec mes collègues Marc Bogner et Alexandre Kramer, nous avons réalisés ensemble la vidéo de présentation des règles de la LAN.

## Logiciel(s) utilisé(s)

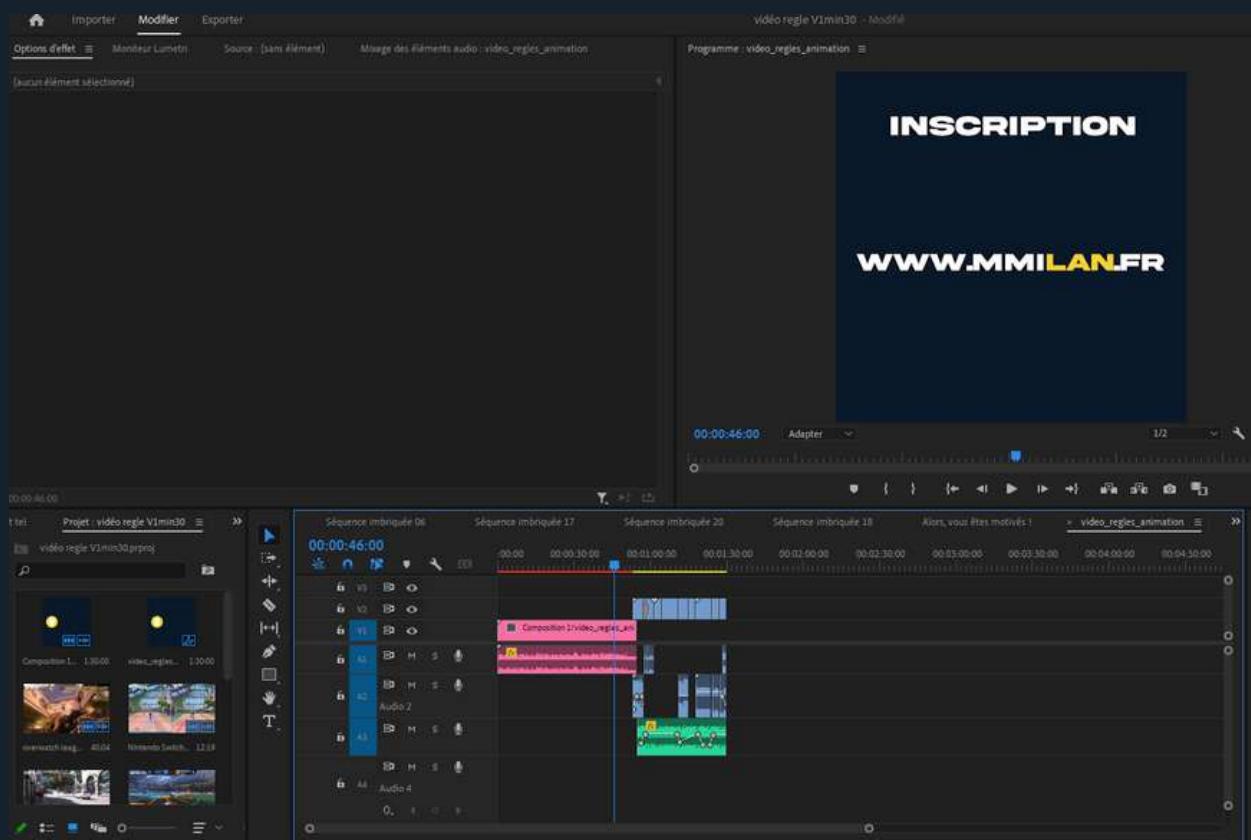
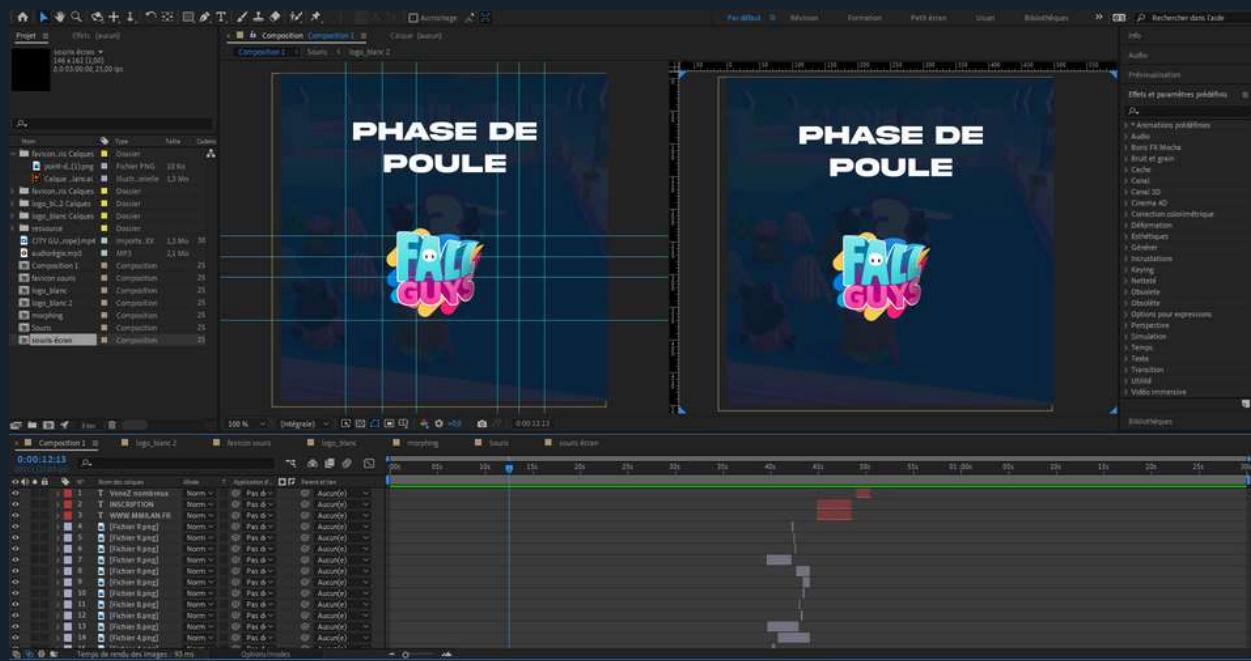
---

Pour réaliser cette vidéo nous avons utilisé les logiciels After effect et Premier Pro de la suite Adobe. ainsi que google Drive pour le partage et la mise en commun des fichiers.

## Problème(s) et solution(s)

---

Changement de formats de la vidéo quelques jours avant le rendu (publication sur le compte Instagram). Nous avons donc du réadapter en vitesse toute la vidéo. Nous avons mis les bouchées double et avons rendu à temps et dans le bon format.



# Test avant événement (régie-cast)

Hugo CARON

## Contexte

---

L'événement étant streamer sur Twitch et devant donc être filmer et commenter (par des casteurs). Le groupe audiovisuel et notamment le petit groupe régie/casteurs c'est réuni Pour faire 2 tests d'équipement et d'installations pour préparer au mieux l'évènement le jour J. J'ai donc participé à ces tests aussi bien dans la mise en place que dans l'installation et les autres tests son pour les casteurs.

## Matériel(s) utilisé(s)

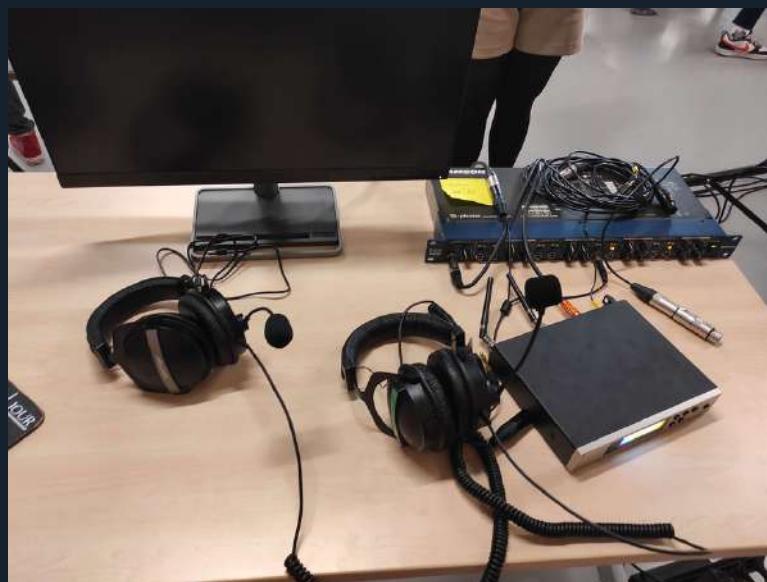
---

Nous avons utilisé une quantité "folle" de matériels : 4 caméras, des stabilisateurs DJI Ronin, une grue, des trépieds, des casques micro XLR, des tables de mixages, des ATEM pour gérer les flux vidéo, etc.

## Problème(s) et solution(s)

---

Beaucoup de problèmes ont eu lieux lors de ces tests allant du simple problèmes de branchement ou du câble aux changements de matériels. Mais notre équipe très réactive et investies a fait tous les changements et préparatifs nécessaire pour éviter tous problèmes le jour de l'évènement.



# Casteurs/interviewer pendant l'événement

Hugo CARON

## Contexte

---

Pendant l'événement et pour le live Twitch des casteurs dont j'ai fait partie ont commentés les différents jeux de la LAN tout au long de la journée. Mais il fallait aussi quelqu'un pour réaliser les interviews des joueurs après les Matchs (games) qu'ils venaient de jouer pour prendre leurs réactions et attentes sur la suite de la compétition. J'ai donc fait l'interviewer entre les différents jeux et pendant les pauses de la compétition.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

J'ai utilisé un micro HF main avec bonnette et j'étais accompagné d'un cadreur utilisant un canon 80D pour me filmer.

## Problème(s) et solution(s)

---

Pas de réelles problèmes sur ces tâches et leurs accomplissements.



# Shooting photo

Emilien BORG

## Contexte

---

Nous avons du réaliser, l'équipe photo et moi, un shooting individuelle des participant mais aussi de chaque équipe présente durant l'événement. Le shooting a eu lieu le 8 décembre 2022 entre 14h et 17h. Chaque équipe devait se présenter et être pris en photo individuellement mais aussi en équipe. puis, ils étaient amenés vers l'équipe de vidéaste qui, eux, s'occupent de faire une présentation de l'équipe pour les réseaux sociaux. L'équipe de photographe était donc commanditer pour réaliser des photos pour les réseaux-sociaux et les différents montages qui ont et seraient réalisé.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ce shooting nous avons utilisé la salle fond vert à Télomédia, des trépieds et les appareils Canon EOS 80D. Nous avons placé les appareils sur des trépieds ( 2 en tout) pour effectuer le shooting individuel mais aussi en équipes puis nous avions un troisième appareils photo qui était lui en main libre et était là pour réaliser un making off. Du gaffeur était disposé devant les appareils photo pour permettre aux joueurs de savoir où se placer.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le premier problème rencontré fut de faire passer les joueurs dans un ordre précis pour maximiser le temps et éviter de perdre trop de temps. Le roulement devait se faire rapidement. C'est pour ça que nous avons opté pour le faire de faire les photos individuelles avant les photos de groupes. Puis le deuxième problème était que tout le monde ne pouvait pas être là le 8 décembre alors nous avons trouvé une date alternative pour palier au problèmes et avoir les photos de tous les joueurs et toutes les équipes.



# Captation photo

Emilien BORG

## Contexte

---

Durant l'événement nous avons donc fait la captation photo pour immortaliser ce moment. Nous étions 5 à prendre des photos tout le long de cet événement. Nous avions mis en place 2 choses très distingué : La première était le fait de se balader dans l'événement et prendre des photos des meilleurs moments et la deuxième était un stand mobile pour pouvoir se faire prendre en photo dans un fond noir.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Nous avons utilisé des appareils photos canon EOS 80D et j'ai moi-même utilisé mon appareil photo personnel, un Sony A65. Mais nous avons aussi utilisé des lumières LED pour faire les effets sur les photos du stand, puis un drap noir tendu pour le stand mobile que nous avons posé en CO315 puis en amphi FA 110 pour la demi et la finale.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le problème majeur rencontré était de trouver un emplacement pour le stand mobile. Nous en avons discuté avec le staff qui nous ont proposé d'aller placer le stand au fond de la CO315. Puis le problème était de tendre le drap noir pour éviter le plus de plis possible dessus. Nous avons donc trouvé le moyen en accrochant avec du gaffer derrière et des petites pinces.



# Retouche photo

Emilien BORG

## Contexte

---

Après l'évènement nous avons du trier les photos pour faire une sélection et ensuite faire des retouches photos. Les retouches photos nous ont servie à embellir, masquer des détails dérangeant ou ajouter un effet à la photo. J'ai donc fait la retouche des photos que j'ai faites avec mon propre appareil photo.

## Logiciel(s) utilisé(s)

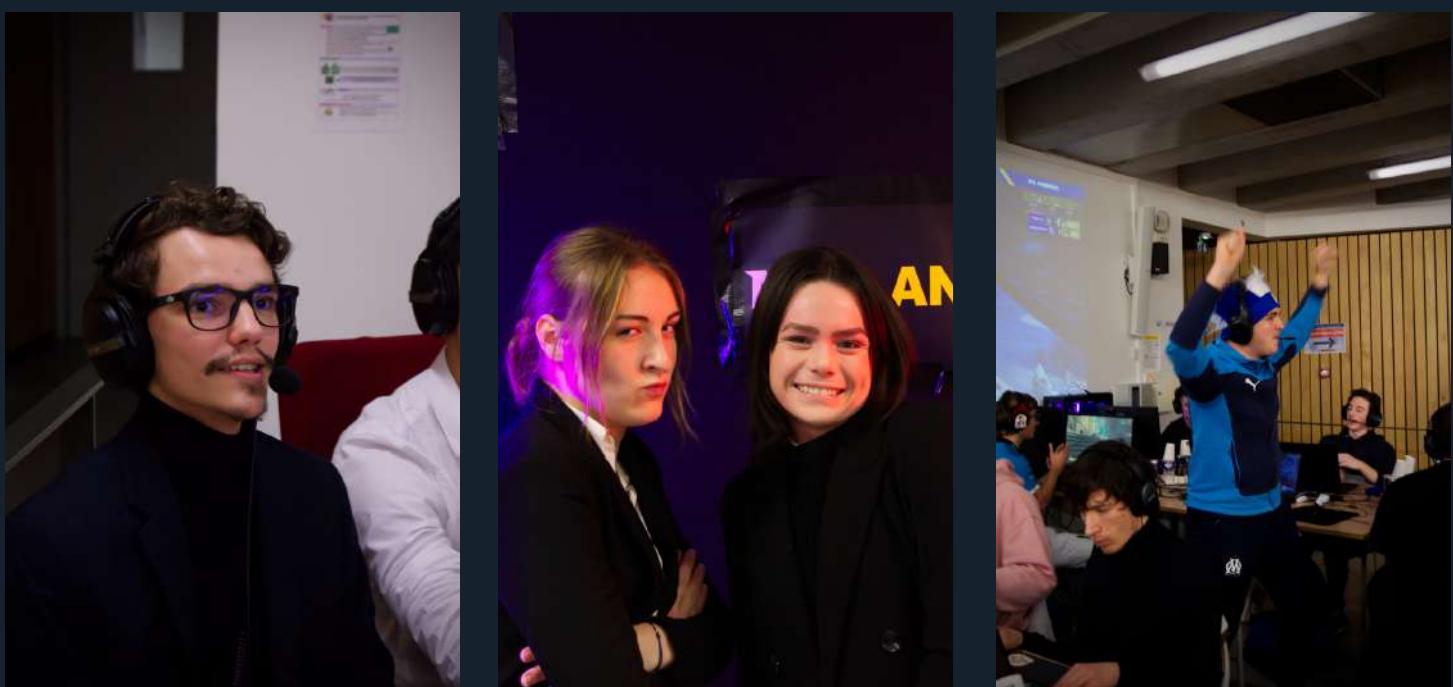
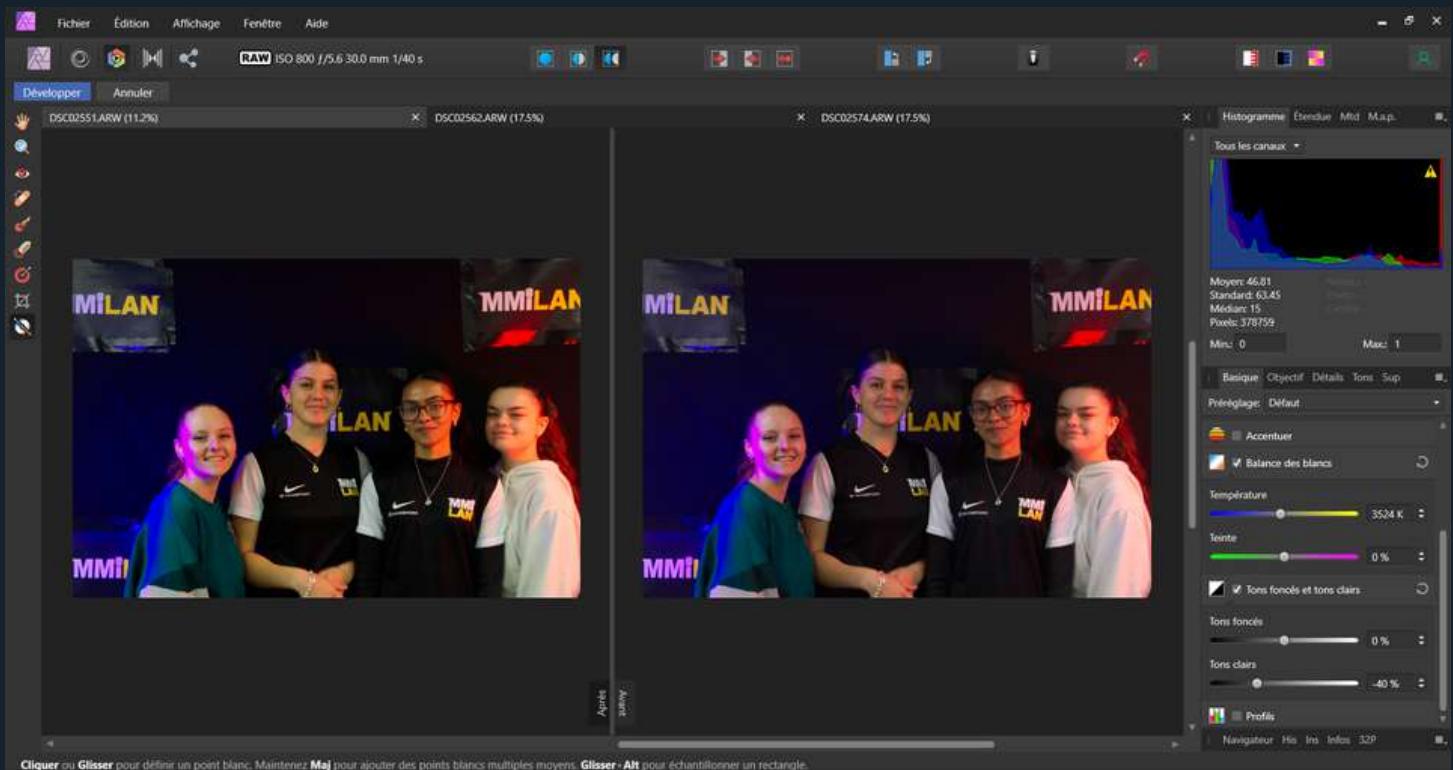
---

Pour cela j'ai utilisé le logiciel Affinity Photo. Ce logiciel est le même que photoshop et Lightroom. Donc j'ai modifié l'exposition, le contraste, le bruit, la luminosité etc. Le logiciel Affinity photo à les mêmes caractéristiques que Lightroom pour modifier de la photo RAW et les mêmes caractéristiques que PhotoShop pour faire des montages photos.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le problèmes majeur rencontré à était le fait de faire correspondre les couleurs et trouvé le bon jeu de lumière, chaleur ou exposition pour pouvoir avoir l'effet voulu. La solution trouvé a été de modifier ces paramètres pour faire correspondre au attentes voulu.



# Proposition de logo

Delmas

## Contexte

---

- Afin de trouver un logo pour la LAN, j'ai fais une proposition de logo. J'ai également proposé une palette de couleurs.
- Pour le logo j'ai décidé de reprendre les mots "MMI" et "LAN" au dessus d'un nuage pour rappeler le logo du BDE.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

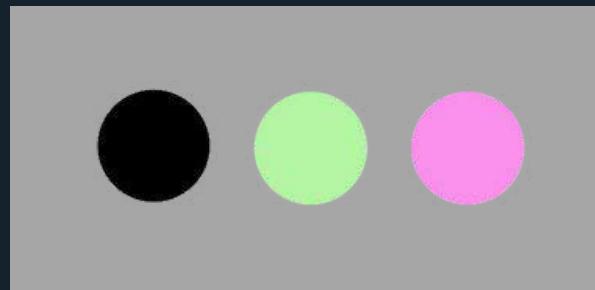
- J'ai utilisé le logiciel Canva

## Problème(s) et solution(s)

---

- Je n'ai pas rencontré de problèmes pour réaliser ce logo.

## Ma proposition



# Création de la maquette filaire

DELMAS

## Contexte

---

- J'ai réalisé plusieurs pages de la maquette filaire qui ont servi à la conception de la maquette graphique grâce à laquelle le site a pu être créé. J'ai créé les pages participant seul en format mobile et ordinateur, la page inscription solitaire en mobile, la page programme en mobile et la page inscription mobile.
- J'ai également apporté des modifications à des pages déjà existantes. J'ai modifié les pages présentation des équipes version mobile, inscription d'équipe au format ordinateur et les pages contact et connexion en version mobile.
- J'ai également créé une page avec Eva Sequeira, la page présentation des équipes en format ordinateur.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- J'ai utilisé le logiciel figma pour réaliser les pages de la maquette filaire.

J'ai trouvé de l'inspiration pour les pages de la maquette filaire sur le site dribble qui met en avant le travail d'agence et de designer web .

## Problème(s) et solution(s)

---

- Je n'étais normalement pas dans l'équipe qui s'occupait de la maquette filaire mais suite au retard que le groupe avait pris j'ai décidé de les aider.
- Comme nous avions tous des idées très différentes, il a fallu harmoniser la maquette à la fin. C'est pourquoi j'ai modifié quelques pages existantes.

## Les équipes



Nom équipe ⓘ



Nom équipe ⓘ



Nom équipe ⓘ

[Créer une équipe](#)

## Les participants seuls

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.*

[S'inscrire](#)



Nom prénom ⓘ



Nom prénom ⓘ



Nom prénom ⓘ

Logo

## Les équipes

Nom équipe ○

**Créer une équipe**

## Les participants seuls

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

**S'inscrire**

Nom Prénom

**Nous contacter**

- [Youtube](#)
- [Instagram](#)

[Accueil](#) [Actualité](#) [Média](#) [Equipe](#)

Page Inscription de l'équipe

Accueil Actualités Média Equipe Connexion

### INSCRIPTION D'EQUIPE

Nom de l'équipe  
Description de l'équipe

Joueur 1  
Nom :  
ID joueur 1  
ID Discord joueur 1

Joueur 2  
Nom :  
ID joueur 2  
ID Discord joueur 2

Joueur 3  
Nom :  
ID joueur 3  
ID Discord joueur 3

**Valider**

**Nous contacter**

- [Youtube](#)
- [Instagram](#)

[Accueil](#) [Actualité](#) [Média](#) [Equipe](#)

Inscription mobile

Logo

**Nous contacter**

- Nom
- Prénom
- Mail
- Objet
- Message

**Valider**

Inscription mobile

Logo

**Connexion**

- Mail
- Mot de passe

**Valider**

**Nous contacter**

- [Youtube](#)
- [Instagram](#)

[Accueil](#) [Actualité](#) [Média](#) [Equipe](#)

# Photographie des élèves fabriquant la borne

Anouk DELMAS

## Contexte

Pour que le compte ait un côté humain j'ai pris en photo les élèves qui s'occupait de la borne pour que ça soit posté sur les réseaux. J'ai donc envoyé la photo au groupe des com pour qu'ils s'en chargent.

## Matériel utilisé

J'ai utilisé mon téléphone pour faire les photos.

## Problème(s) et solution(s)

Je n'ai rencontré aucunes difficultés



# Création d'une couverture pour un Reel Instagram

Anouk DELMAS

## Contexte

- Suite à la création d'un réel Instagram qui n'allait pas bien avec le feed du compte j'ai été chargé de créer la couverture du réel pour qu'il s'intègre mieux au compte de la MMI LAN.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- J'ai utilisé Canva pour réaliser la couverture du réel.

## Problème(s) et solution(s)

- Je n'ai rencontré aucunes difficultés



# Création de posts Instagram

Anouk DELMAS

## Contexte

Je me suis occupée de créer plusieurs posts Instagram pour alimenter le compte de la MMI LAN. J'ai créé le premier et dernier post du compte, un post parmi ceux pour annoncer les jeux et j'ai également créé celui qui annonçait le jeu mystère.

## Logiciel(s) utilisé(s)

J'ai utilisé pour ces posts les logiciels, Illustrator, Canva et Figma

## Problème(s) et solution(s)

- Deux posts ont été entièrement modifiés avant d'être postés par les élèves en charge de la communication. Je ne présenterais donc pas ces posts.



# Création de posts Instagram

Anouk DELMAS et Eva SEQUEIRA

## Contexte

Nous nous sommes occupées de créer plusieurs posts Instagram pour alimenter le compte de la MMI LAN. Nous avons créé ces pages ensemble pendant nos cours en relation avec la MMILAN. Nous avons créé ensemble le post qui récapitulait les sponsors et le post J-20.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Nous avons utilisé pour ces posts les logiciels Canva et Figma

## Problème(s) et solution(s)

Aucun problèmes n'ont été rencontrés



# Création de posts Instagram

Eva SEQUEIRA

## Contexte

Je me suis occupée de créer plusieurs posts Instagram pour alimenter le compte de la MMI LAN. J'ai créé un post pour annoncer la fin des inscriptions, un pour annoncer le sponsor "podium", ainsi qu'un post "vous êtes prêt" pour la MMI LAN.

## Logiciel(s) utilisé(s)

J'ai utilisé pour ces posts les logiciels, Illustrator, Canva et Figma





# Proposition de logo

Eva SEQUEIRA

## Contexte

Afin de trouver un logo pour la LAN, j'ai fais une proposition de logo. J'ai également proposé une palette de couleurs qui s'associées au logo.

Pour le logo j'ai décider de reprendre les mots "MMI" et "LAN" ainsi que les symbole des boutons de la PlayStation.

## Logiciel(s) utilisé(s)

J'ai utilisé le logiciel Illustrator .

## Problème(s) et solution(s)

Je n'ai pas rencontrer de problème pour réaliser ce logo, même si il n'a pas été choisi pour le vote final.

## Ma proposition



# Création de la maquette filaire

Rayhen Touila

## Contexte

---

Afin de pouvoir réaliser un site cohérent que ce soit d'un aspect UI (User interface) ou UX (User Experience), l'équipe de création numérique a eu à créer une maquette filaire afin de concevoir les premières ébauches du site.

Se faisait j'ai eu à réalisé certaines pages de cette maquette, j'ai donc développer la page participant ainsi que la page participant faisant parti d'une équipe.

La maquette est une étape clé dans la réalisation d'un site web étant donnée que c'est de cette maquette que tous le site va découlé, la bonne réalisation de cette maquette correspondant au code du design et du web, elle se doit de les respectés sans dénaturer l'image que nous voulez dégagé avec notre site.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour se faire j'ai utilisé figma, étant un super outil de création graphique et de web design, il permet en plus de ça de créer des travaux collaboratif ce qui nous a permis de travaillé tous ensemble sur le même document et d'utiliser les mêmes codes afin de garder une certaine cohérence.

De plus je me suis servi de site d'inspiration comme Behance, Pinterest, ou Dribbble.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le principale problème ici été de réussir à assembler beaucoup d'information sur une même page tout en respectant l'idée générale du site et de garder une certaine cohérence avec toutes les autres pages. Malgré ça la maquette filaire reste une ébauche de la maquette graphique est servie à mettre en ordre les éléments, se concentrer sur ce point nous a permis de réaliser l'essentiel et d'organiser correctement l'information.

Accueil      Programme      Médias      Équipe      Connexion

## Participants seuls

photo

Nom  
Prénom

ID Discord  
Mail

Photo placeholder with a large 'X' over it.

Nous contacter

Youtube      Instagram

Accueil      Actualité      Média      Équipe

Accueil      Programme      Médias      Équipe      Connexion

## PRÉNOM NOM

photo

Logo placeholder.

nom équipe

membre 1

membre 2

membre 3

Informations Légales

Réseaux sociaux

Suivez-nous

Facebook      YouTube

Message\*

Envoyer

Politique de confidentialité  
Gestion cookies

# Création de la maquette graphique

Rayhen Touila

## Contexte

---

- Après la maquette filaire je suis ensuite passé sur la maquette graphique afin de continuer le travail que je venais de réalisé. La contrainte ici été tout de même légèrement différente, cette fois il fallait réussir à faire ressortir la charte graphique définit en amont tout en respectant la maquette filaire et rester dans les codes de L'UI/UX.
- J'ai donc pour cela proposer ma vision de ce qui répondrait aux mieux à ces différents critères tout en essayant de rendre cette maquette agréable pour les futurs utilisateurs.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour se faire j'ai utilisé figma, étant un super outil de création graphique et de web design, il permet en plus de ça de créer des travaux collaboratif ce qui nous a permis de travaillé tous ensemble sur le même document et d'utiliser les mêmes codes afin de garder une certaine cohérence.
- De plus je me suis servi de site d'inspiration comme Behance, Pinterest, ou Dribbble.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Le problème été de respecter la maquette filaire tout en respectant les codes du web design, pour ce faire il a fallu chercher de l'inspiration sur ce qui se faisait déjà afin de pouvoir adapter notre contenu et faire en sorte de le rendre le plus conforme aux règles du web design.

**PARTICIPANTS SEULS****NOM: BERNARD****PRENOM: ENZO****ID DISCORD: XYTROX#2132****MAIL: ENZOBERNARD@GMAIL.COM****DESCRIPTION:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem viverra elementum ut auctor donec molestie. Cras commodo ac, odio nibh enim elit pretium hac. Duis accumsan lectus praesent at nec dignissim erat etiam.

**PARTICIPANTS SEULS****NOM: BERNARD****PRENOM: ENZO****ID DISCORD: XYTROX#2132****MAIL: ENZOBERNARD@GMAIL.COM****DESCRIPTION:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem viverra elementum ut auctor donec molestie. Cras commodo ac, odio nibh enim elit pretium hac. Duis accumsan lectus praesent at nec dignissim erat etiam.

**PRENOM / NOM****NOM: BERNARD****PRENOM: ENZO****ID DISCORD: XYTROX#2132****MAIL: ENZOBERNARD@GMAIL.COM****DESCRIPTION:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem viverra elementum ut auctor donec molestie. Cras commodo ac, odio nibh enim elit pretium hac. Duis accumsan lectus praesent at nec dignissim erat etiam.

**EQUIPE****NOM EQUIPE**

Joueur 1

Joueur 1

Joueur 1

Joueur 1

**Nous contacter****Nous contacter****PRENOM / NOM****NOM: BERNARD****PRENOM: ENZO****ID DISCORD: XYTROX#2132****MAIL: ENZOBERNARD@GMAIL.COM****DESCRIPTION:**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Lorem viverra elementum ut auctor donec molestie. Cras commodo ac, odio nibh enim elit pretium hac. Duis accumsan lectus praesent at nec dignissim erat etiam.

**EQUIPE****NOM EQUIPE**

Joueur 1

Joueur 1

Joueur 1

Joueur 1

# Mise à jour de la page d'accueil

Rayhen Touila

## Contexte

---

- Après plusieurs concertation avec l'équipe de graphisme et les enseignant la maquette de la page d'accueil ne convenait pas à ce que tout le monde imaginé ou encore qu'elle n'était pas assez dynamique voir obsolète. Pour pallier à ça j'ai été chargé de travailler sur une nouvelle page d'accueil qui devait être intégrer par la suite

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour se faire j'ai utilisé figma, étant un super outil de création graphique et de web design, il permet en plus de ça de créer des travaux collaboratif ce qui nous a permis de travaillé tous ensemble sur le même document et d'utiliser les mêmes codes afin de garder une certaine cohérence.
- De plus je me suis servi de site d'inspiration comme Behance, Pinterest, ou Dribbble.

## Problème(s) et solution(s)

---

- La principale problématique été de rendre la page d'accueil plus dynamique et immersive et plus dynamique, tout en gardant les informations nécessaires définies lors de la maquette filaire. Pour ce faire je me suis inspiré de page d'accueil dynamique déjà existante et ai retravaillé la page d'accueil actuel afin de la rendre plus agréable et innovant pour l'utilisateur.

The image shows a collage of video game characters from different titles. On the left, a character from 'Rocket League' is shown in a dynamic pose. Next to it is a character from 'Fall Guys' wearing a blue and white outfit. In the center, a female character from 'Fortnite' is depicted in mid-air, holding a weapon. To the right, another character from 'Rocket League' is shown. Below the collage, there is a yellow button with the text 'Voir plus'.

A screenshot of the Esportex website's team section. It features three thumbnail images of young men wearing headsets and playing video games. Below each thumbnail is the text "Equipe 1", "Equipe 2", and "Equipe 3". To the left of the first thumbnail is a left arrow icon, and to the right of the third is a right arrow icon. Below the thumbnails is a yellow-outlined button with the text "Voir toutes les équipes".

# Création de contenu RS

**Rayhen Touila**

## Contexte

---

- À l'approche de l'événement du contenu sur les réseaux sociaux à été créée afin de mettre en lumière la LAN ainsi que d'annoncer plusieurs choses en rapport avec celle ci, comme les sponsors, les jeux qui seront joué, des posts sur l'avancement du projet ainsi que des redirection vers le site afin de pouvoir s'inscrire.
- Faisant partie du pole réseaux sociaux j'ai eu comme mission de créer certains de ces posts à l'approche de l'événement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

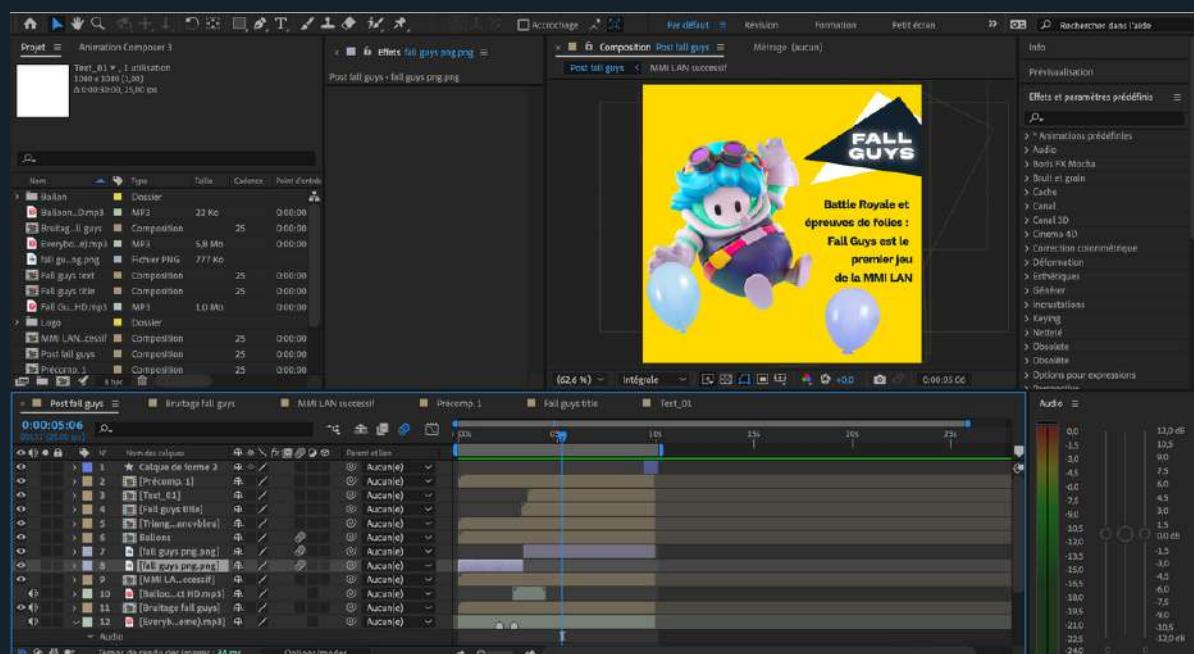
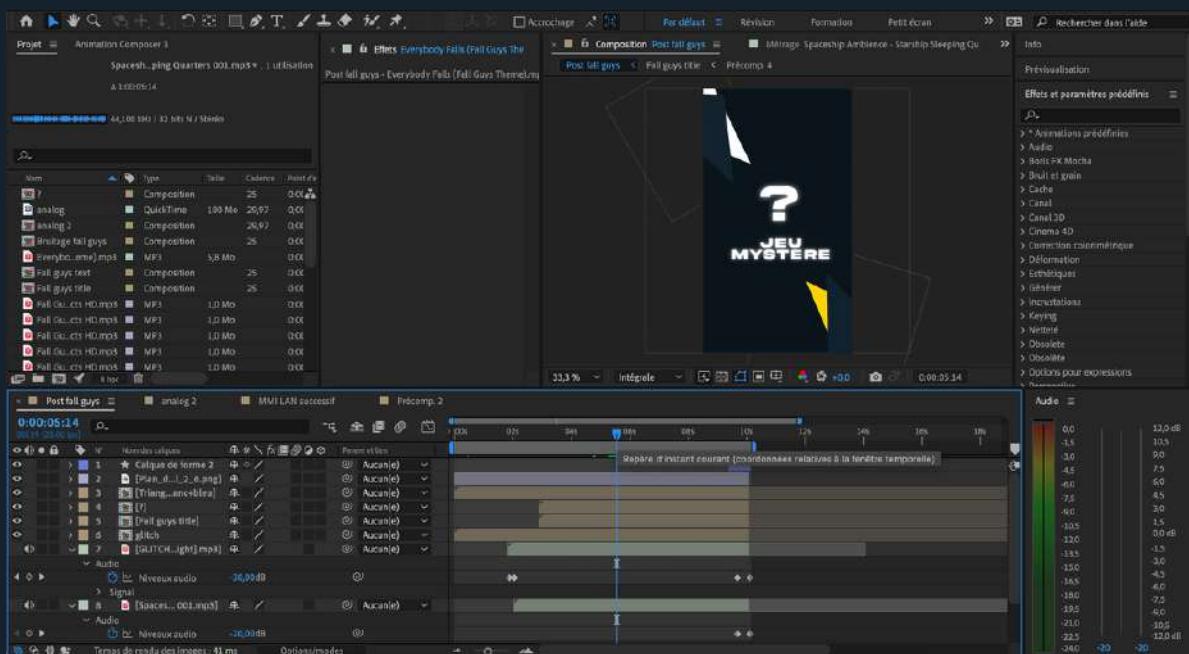
---

- Pour se faire j'ai utilisé figma, étant un super outil de création graphique et de web design.
- After effect afin de créer du contenu animé en motion design afin d'apporter du dynamisme
- De plus je me suis servi de site d'inspiration comme Behance, Pinterest, ou Dribbble.

## Problème(s) et solution(s)

---

- La contrainte ici était de faire en sorte que ce post soit vu et apprécié des élèves, pour ce faire un groupe c'est chargé de la communication hors-media pendant que je me suis occupé de créer des posts agréable et dynamic à regarder et ce donc pour ça que j'ai décidé de créer les premiers posts en motion design grâce à After Effect.



**Image provenant du logiciel lors de la création de ces posts**

**\*Vous pouvez les retrouverz sur le lien ci-dessous**

[https://drive.google.com/drive/folders/1xbFq2SS\\_KBLgdET2iNPwGuA1yr0P8rP4](https://drive.google.com/drive/folders/1xbFq2SS_KBLgdET2iNPwGuA1yr0P8rP4)

# Design de la page contact

Vincent DAUPHIN

## Contexte

---

L'une de mes premières missions était de m'occuper, en binôme, du design de deux pages de la maquette graphique du site de la MMILAN. Chacun de nous deux s'est donc chargé du design de la page qu'il souhaitait. J'ai choisi de travailler sur la page contact du site. L'important dans ce travail était de s'adapter aux conditions données par le pôle développement web tout en respectant la charte graphique définie auparavant. C'est pourquoi, je me suis limité à l'utilisation des couleurs jaune (#F9D71E) et bleu noir (#15222E) et des visuels précréés par d'autres graphistes. Pour finir, il était nécessaire de respecter les délais imposés. C'est pour cela que le travail était fait en une fois et directement soumis à la vérification du référent puis modifié si besoin.

## Logiciel utilisé

---

Pour réaliser la maquette graphique du site, les graphistes se sont mis d'accord pour utiliser le logiciel figma. Le partage en direct de son travail et la simplicité d'utilisation sont deux des avantages qui nous ont tourné vers ce choix.

## Problème et solution

---

J'ai rencontré un problème notable lors de mon design. Pendant le mode lecture, il y avait un problème de taille d'écran. En effet, et bien que le rendu était propre sur mon écran, il pouvait être différent sur d'autres. Cependant, une solution a vite été trouvée, celle d'activer une option appelée "fit width" dans le logiciel figma pour adapter son écran et proposer la même taille de référence à tous les utilisateurs pour travailler.

**NOUS CONTACTER**

- 
- 
- 

**NOUS CONTACTER**

- 
- 
- 
-

# Création de visuels de site (Overwatch 2 et Cityguessr)

Vincent DAUPHIN

## Contexte

Toujours pour le site de la MMILAN, j'ai été chargé de créer deux visuels pour deux jeux de la Lan. La demande voulait des visuels harmonieux, aux couleurs de la MMILAN avec une touche de violet pour illustrer les licences de Overwatch 2 et de Cityguessr. À l'instar de la page contact, les visuels devaient répondre à plusieurs conditions : le bon format/taille de l'image et l'accord/harmonie avec les visuels des autres graphistes.

C'est pourquoi j'ai opté, pour le visuel de Overwatch 2, pour un placement de deux personnages rivaux marquant la dualité et la compétition. Quant à Cityguessr, j'ai été séduit par l'idée d'un globe terrestre avec des monuments connus internationalement pour marquer le thème du jeu.

## Logiciel utilisé

Mon choix de logiciel s'est naturellement porté vers Photoshop de la suite Adobe. Rapidement assimilable, export rapide d'images optimisées en png, modification possible, accès vers le matriciel, voilà de nombreuses raisons expliquant mon choix.

## Problème et solution

J'ai rencontré peu de problèmes lors de ce travail. Je pense surtout au mal que j'ai eu à trouver les bonnes consignes de travail, notamment sur le format des images mais aussi des éléments graphiques à utiliser. Cependant, ce problème a vite été réglé quand je suis allé me référencer directement au référent commanditaire de mon travail.



OVERWATCH





# Création vidéo pour le compte Instagram

Alexandre Kraemer

## Contexte

---

Mon rôle a été principalement de réaliser des vidéos en amont du tournoi pour annoncer le fonctionnement de le LAN et de présenter les équipes participantes. Ces réalisations étaient destinées aux réseaux sociaux de la MMILAN. Pour réaliser ces vidéos, j'ai travaillé en étroite collaboration avec **Marc Bogner**. Chaque étape de réalisations était traitée ensemble : écriture du texte, enregistrement des voix, montage son et vidéo, motion design. Nous avions une vision plus ou moins similaire des vidéos à réaliser. Elles se devaient d'être dynamique et suffisamment enjoué pour susciter de l'engouement et de la bonne humeur autour de l'évènement. Pour avancer chacun notre tour sur le montage ou les animations nous avons utilisé Google Drive afin de se transférer les fichiers et d'avoir constamment accès à nos travaux pour travailler en collaboration.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ses différentes vidéos, nous avons principalement utilisé Premier pro et After Effect pour le montage et les animations. Concernant l'enregistrement et la retouche des voix nous avons utilisé Audacity.

## Problème(s) et solution(s)

---

La vidéo de présentation du tournoi nous a été demandé très rapidement. Certaines informations que nous devions insérer dans cette vidéo n'étaient pas encore clairement définies. Nous avons dû interpréter par nous-mêmes certaines informations. Aussi notre style graphique, animations et notre ton ont été source de critique. Nous avons dû apporter des modifications afin de conforter nos camarades qui estimaient que notre réalisation ne rentrait pas tout à fait dans la norme attendue. (Nous étions précurseurs et ne disposions d'aucun modèle sur le quelle nous appuyer). La vidéo a donc subit des modifications afin qu'elle puisse être conforme et publiée sur le compte Instagram de la MMILAN.

**COMMENT  
FONCTIONNE  
LE TOURNOI ?**

**AU TOTAL :**

**15  
EQUIPES**

# Maquette filaire

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Au commencement du projet, nous avions comme travail de faire la charte graphique, une maquette filaire et une maquette graphique pour le futur site de la LAN. Tout le groupe CREA a été divisé en 3 groupes pour avancer ces trois rendus en même temps. Nous avions un délai extrêmement court et nous avons essayé de rechercher l'efficacité. Pour ce travail, je me suis retrouvée dans le groupe de la maquette graphique, cependant je me suis permise aussi de me pencher sur la maquette filaire, qui avait pris du retard. Je vais m'attarder sur la maquette filaire pour cette partie.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour ce premier rendu, nous avons utilisé le logiciel FIGMA, qui nous a permis de tous pouvoir travailler sur un même plan de travail en même temps. Cela nous a aussi permis de voir l'avancée des autres pages en temps réel.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Le délai étant assez court et que certaines personnes n'étaient pas au courant du travail à faire, la maquette filaire à pris pas mal de retard. Certaines personnes ont du travailler à la dernière minute pour la finir et lancer au plus vite la maquette graphique.

## Programme

The mobile application interface displays the "Programme" section. At the top, there are tabs for Accueil, Programme, Médias, Espace, and Connexion. Below the tabs, the word "Programme" is highlighted in blue. The main content area features three large, rounded rectangular cards numbered 01, 02, and 03 from top to bottom.

- Card 01:** Titled "MMI LAN" and "15/12/2022 à XX:XX". It contains a short text about the event's history and its cancellation due to COVID-19.
- Card 02:** Titled "JEUX ATTENDUS". It shows five placeholder icons, each with a large 'X' through it, indicating no games are listed.
- Card 03:** Titled "Où sommes-nous ?". It contains two lines of placeholder text: "XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX" and "XXXXX XXXX".

At the bottom of the screen, there is a footer bar with links for "Nous contacter", "YouTube", "Facebook", and "Twitter". The footer also includes the navigation tabs: Accueil, Programme, Médias, Espace, and Connexion.

The mobile application interface displays the "NOUS CONTACTER" (Contact Us) section. At the top, there are tabs for Accueil, Programme, Médias, Espace, and Connexion. Below the tabs, the word "Connexion" is highlighted in blue. The main content area features a large placeholder icon with a large 'X' through it, indicating no contact information is listed.

A "Valider" (Validate) button is located at the bottom right of the contact form area.

# Maquette graphique

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Après avoir travailler sur la maquette filaire, nous nous avons démarré la maquette graphique. Pour ce rendus là, nous avons fait des binômes qui se sont attribués une page. Je me suis personnellement mis avec Loan sur la page que j'ai pu faire lors de la maquette filaire, c'est-à-dire la page "programme".

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour ce premier rendu, nous avons utilisé le logiciel FIGMA, qui nous a permis de tous pouvoir travailler sur un même plan de travail en même temps. Cela nous a aussi permis de voir l'avancée des autres pages en temps réel.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Nous étions les premiers à commencer la maquette graphique, nous avions donc du mal à mettre nos idées sur la maquette. Nous avions aussi une contrainte d'éléments graphique que nous devions mettre, ce qui nous a mis quelques bâtons dans les roues. Nous nous sommes retrouvés avec beaucoup d'idées différentes pour une même page.

## Programme V4 Jade



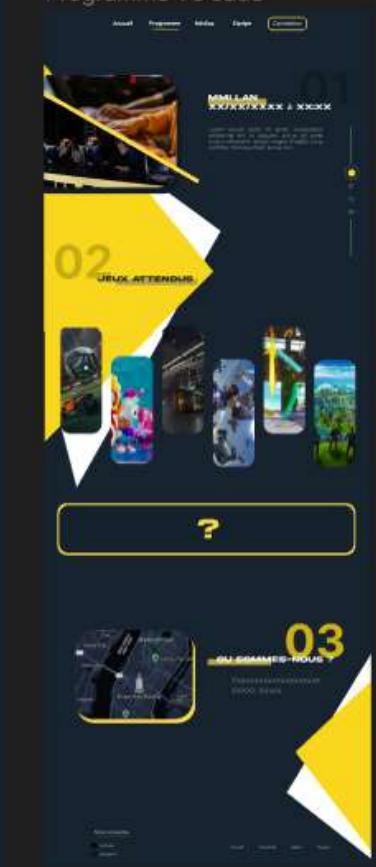
## Programme V3 Jade



## Programme V2 Jade



## Programme V5 Jade



## Programme V6 Jade



# Logos

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Pour la charte graphique, nous avions demander à ce que le plus de monde propose logo pour que tout le monde puisse participer. Pour ma part, j'ai proposé un logo dans les derniers jours et retravaillé un logo fait par Mauryne Marty.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour les logos, j'ai utilisé le logiciel Illustrator. C'est le logiciel que je trouve le plus adapté pour faire ce travail, de plus j'ai déjà mes habitudes sur ce logiciel.

## Problème(s) et solution(s)

---

- J'ai eu pas mal de problèmes d'inspirations au début et je tournais pas mal en rond. J'avais beaucoup apprécié le logo de Mauryne mais je n'aimais pas les polices. Je suis donc partit de ce changement de police pour créer un logo totalement différent.



- Logo de Mauryne



- Ma proposition

**MMI ▶ LAN**

# Animation du logo + début et fin

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Après les 3 rendus effectués, nous avons encore divisé le groupe en plusieurs pôle. Nous avions le pôle photo, audiovisuel, graphisme et réseaux sociaux. J'étais "responsable" du pôle photo et du pôle audiovisuel. Le groupe travaillait beaucoup avec le groupe COM. Les principaux rendus étaient pour les différents posts Instagram. Le premier travail sur lequel j'ai travaillé a été l'animation du logo pour une vidéo présentation des jeux. J'ai aussi fait une introduction et une fin pour la vidéo.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour ce travail, j'ai utilisé le logiciel After Effect. Le logiciel était le plus adapté pour essayer de faire les différentes idées que chacun m'a proposé.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Nous n'arrivions pas à nous mettre d'accord sur le travail que je faisais, ce qui nous a fait perdre du temps pour le rendu de la vidéo. Nous avons du faire la fin et l'introduction au dernier moment car le travail ne plaisait pas à tout le monde. Finalement, nous n'avons pas utilisé l'animation du logo pour cette vidéo, ni l'introduction et la fin, mais nous avions trouvé une solution avec le travail de Dorian.

# Cadrage teaser vidéo

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Toujours pour les posts Instagram, nous avions reçu la demande de faire une vidéo pour teaser l'événement. Après avoir eu le storyboard d'Eliot, j'ai passé l'après-midi à filmer des plans de faux joueurs, sur un jeu que nous avons prévu à la LAN pour la vidéo.

## Matériel utilisé

---

- Nous avons utilisé un Iphone 12 pour filmer.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Nous étions d'abord partit pour filmer avec un appareil photo et un stabilisateur, mais nous n'avons jamais réussi à les assembler correctement, même avec différentes vidéos que nous avons pu regarder. Après nous sommes partit chercher un stabilisateur pour téléphone, mais il n'avait plus de batterie, nous avons donc perdu du temps en le chargeant. Finalement nous avons du filmer sans stabilisateur à cause de manque de temps.

# Compte rendu + régie évènement

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Lors de l'événement, nous avions prévu faire un live pour pouvoir partager notre travail. Nous avons donc constituer une petite équipe d'une dizaine de personne. Nous nous sommes réparti nos rôles. Lors des deux après-midi d'essais, je m'occupais de cadrer la grue. Lors du live, étant staff, j'ai du me déplacer un peu partout pour que tout se passe pour le mieux, j'ai donc passé le relais à Aaron et Mauryne. Après les essais, je me suis occupés des différents comptes-rendus de réunion afin de partager aux autres pôles le travail que nous avons effectués

## Matériel et logiciel utilisés

---

- Pour le cadrage, nous avons utilisé une grue et un stabilisateur.
- Pour les comptes rendu de réunion, j'ai utilisé le logiciel Canva. Les modèles étant sur ce logiciel, il était plus facile des les utiliser ainsi que de rajouter les différents vidéos que nous avons pu prendre.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Je n'ai pas pu assurer mon poste de cadreuse, comme je l'avais été pendant les tests, durant tout la durée du live, cependant nous avions demander à d'autre personne de pouvoir venir s'entraîner à l'utilisation de la grue pour me remplacer.
- [https://www.canva.com/design/DAFUW0zuwhE/-O7LL-9ctWO09ZM87ClGEg/view?  
utm\\_content=DAFUW0zuwhE&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFUW0zuwhE/-O7LL-9ctWO09ZM87ClGEg/view?utm_content=DAFUW0zuwhE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- [https://www.canva.com/design/DAFTippxo8k/oUVfo\\_KpASEqrumbHDrlld\\_g/view?  
utm\\_content=DAFTippxo8k&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFTippxo8k/oUVfo_KpASEqrumbHDrlld_g/view?utm_content=DAFTippxo8k&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- [https://www.canva.com/design/DAFURgQjllA/8\\_f1lqz99AxYUJbA4YnFtw/view?  
utm\\_content=DAFURgQjllA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFURgQjllA/8_f1lqz99AxYUJbA4YnFtw/view?utm_content=DAFURgQjllA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
- [https://www.canva.com/design/DAFPrDzhkXc/e5IBBOUDGn4DfYGvRJwGvA/edit?  
utm\\_content=DAFPrDzhkXc&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFPrDzhkXc/e5IBBOUDGn4DfYGvRJwGvA/edit?utm_content=DAFPrDzhkXc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



# Captation des équipes + photos

Jade ROSSINI

## Contexte

---

- Pour pouvoir communiquer les différentes équipes, nous avons préparer une après-midi captation de photo et de vidéos sur fond vert et sur fond noir. Nous étions donc deux groupes, le groupe photo et le groupe audiovisuel. Sur ce travail là, je me suis concentré dans la captation de vidéos en tant qu'assistant lumière. J'ai aussi pu lors des pauses, prendre différentes photos des personnes qui ont travaillé lors de cette après-midi.

## Matériel et logiciel utilisés

---

- Pour la lumière, nous avons utilisé des lumières qui pouvaient changer de couleurs appartenant à l'université.
- Pour les photos, j'ai utilisé un Canon 80D.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Plusieurs groupes n'étaient pas présent lors de ce jour. Nous avons donc du reprogrammé une captation entre midi et deux le lundi suivant.



# Captation Photo Événement

## Contexte

---

Afin d'immortaliser cet événement, il fallait réaliser une captation photographique. Nous étions 5 à réaliser cette tâche, certain s'occuper de photographier dans un "studio mobile", un endroit où les participants pouvaient venir poser avec un fond noir et des lumières de couleur. D'autres s'occupent de se déplacer dans l'événement afin d'être au plus proche des joueurs. De mon côté, je m'étais surtout chargé de la captation dans l'événement. Le but de cette captation est de communiquer en post-événement sur les réseaux sociaux, notamment avec des publications récap et de partager l'album photo de l'événement pour que les participants puissent profiter de leurs photos.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Canon EOS R7 (appareil personnel) équipé d'un objectif Sigma 18-35mm f1.8 (objectif personnel).

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai rencontré aucun problème.



# Retouches Photo Événement

Adrien VIDAL

## Contexte

---

Suite à la captation photo de l'événement, il fallait trier puis retoucher les photos prises. Pour cela, toutes les photos que j'ai sélectionnées ont été importé sur le logiciel Adobe Lightroom. J'ai effectué une retouche sur la lumière et la couleur de certaines photos, ensuite, j'ai copié les paramètres sur les photos étant dans les mêmes décors afin de gagner du temps dans la production. Ensuite, je passe en revu toutes les photos pour voir s'il n'y a pas de soucis au niveau de la lumière. Pour avoir un meilleur rendu, j'ai décidé de faire une sélection des meilleures photos pour effectuer une retouche plus avancée sur ces dernières afin que les photos les plus jolis possèdent un meilleur rendu pour les réseaux sociaux. J'ai donc appliqué des masques sur certaines zones de l'image afin de faire une retouche précise des éléments que je voulais modifier.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

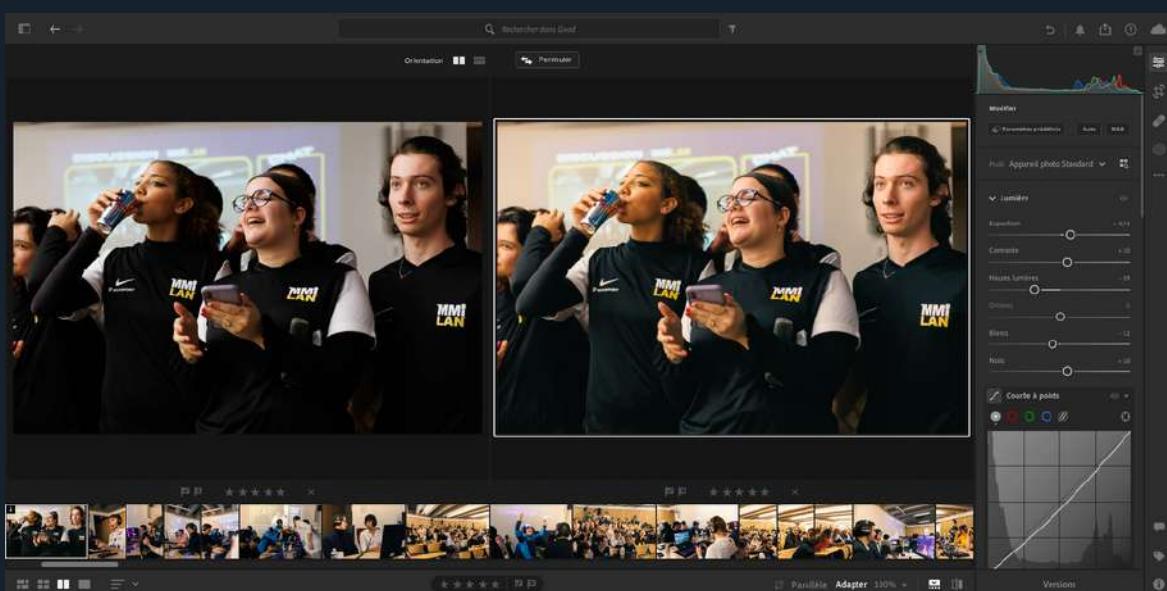
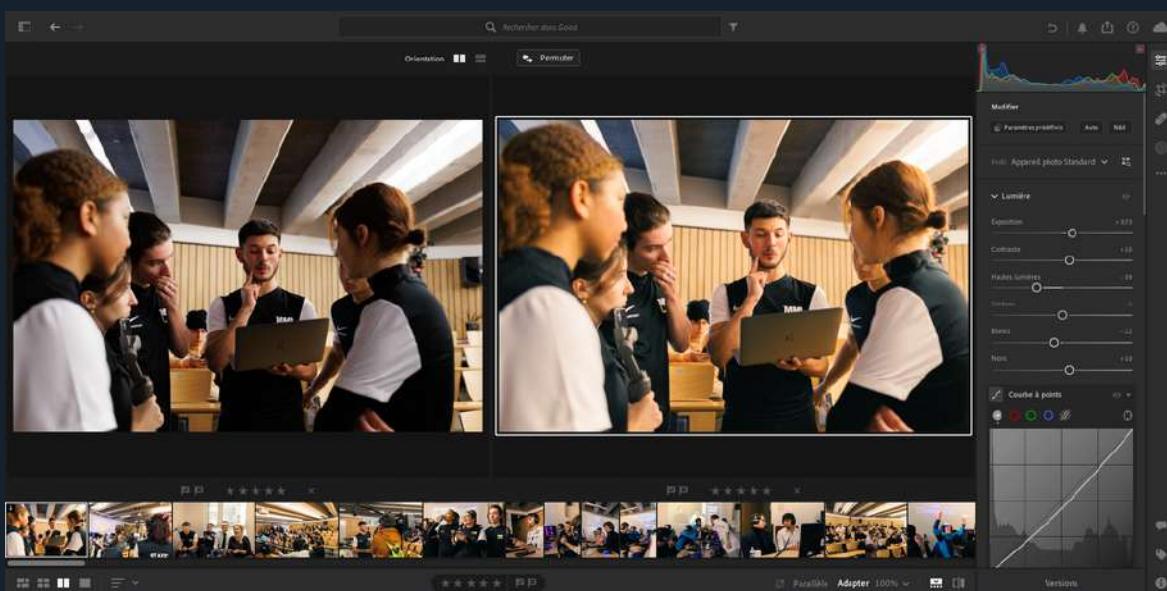
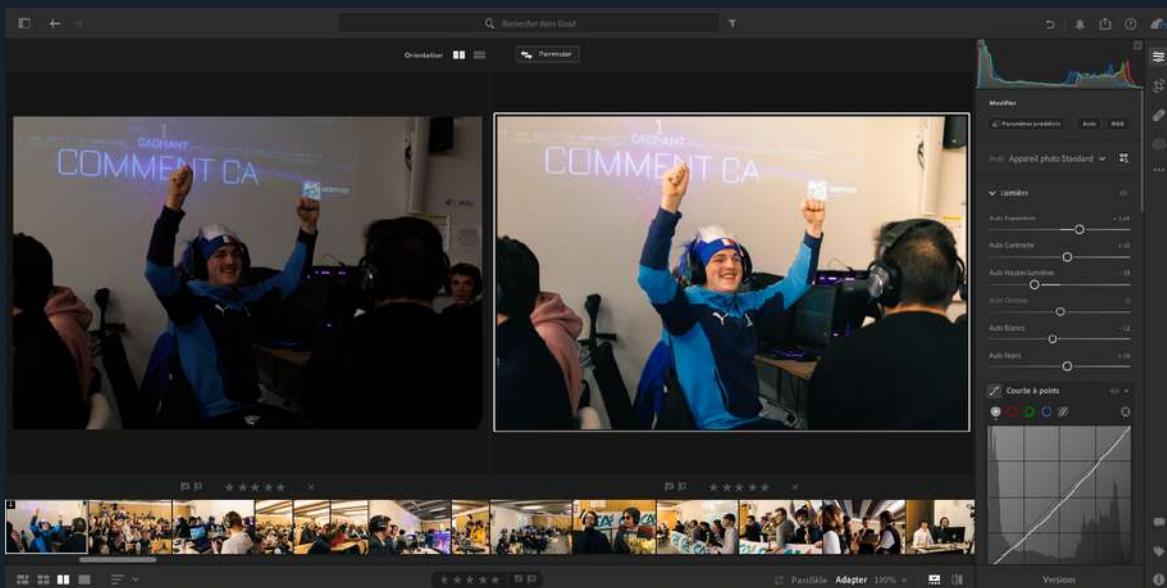
Adobe Lightroom

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai rencontré aucun problème.

# Adrien VIDAL



# Captation Vidéo Événement

Adrien VIDAL

## Contexte

---

Afin de créer un after-movie de l'événement, je me suis occupé de la captation vidéo pendant l'événement. Les plans sont composés de la plupart du temps de travelling autour des joueurs pour être au cœur de la LAN. Ces vidéos seront montées pour sortir une vidéo de quelques minutes récapitulant pouvant être publié sur les réseaux sociaux.

## Materiel(s) utilisé(s)

---

Canon EOS R7 (appareil personnel) équipé d'un objectif Sigma 18-35mm f1.8 (objectif personnel).

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai rencontré aucun problème.

# Captation Photo Staff

Adrien VIDAL

## Contexte

---

Le 08/12 nous avons réuni les participants à télomédia afin de les prendre en photo sur fond vert et faire des petites vidéo d'eux. Je me suis occupé ainsi que d'autres photographes de prendre en photo le staff pendant leur travail afin qu'ils puissent récupérer de photo de eux effectuant leur travail.

## Materiel(s) utilisé(s)

---

Canon EOS R7 (appareil personnel) équipé d'un objectif Sigma 18-35mm f1.8 (objectif personnel).

## Problème(s) et solution(s)

---

Je n'ai rencontré aucun problème.





# Proposition de Logo

Adrien VIDAL

## Contexte

La LAN avait besoin d'un logo, pour cela, tout le monde pouvait proposer un logo, j'ai donc réalisé un logo sur Illustrator. Il avait été retenu et sélectionné dans le dernier vote et a fini en 3<sup>e</sup> position dans le vote.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Adobe illustrator et je me suis inspiré grâce à Behance

## Problème(s) et solution(s)

J'ai mis du temps à trouver l'idée du logo, pour remédier à ça je me suis renseigné sur les tendances et les logos d'autres LAN.



# Teaser de la présentation des équipes

Samy DAHBI

## Contexte

---

- Après la demande du pôle stratégie de communication, je me suis intégré dans une équipe audiovisuelle en tant que cadreur pour la réalisation de plusieurs plans vidéo afin de réaliser un teaser video au format Reels.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour cela, j'ai utilisé un iphone 12 pour le cadrage de la vidéo. Le fait d'avoir choisi un iphone 12 comme caméra est tout simplement lié au choix du format imposé de ce teaser qui était le format Réels. J'ai aussi utilisé un stabilisateur DJI Osmo pour la stabilisation de la vidéo car, les plans qui étaient attendus seront mieux interpréter avec un stabilisateur vidéo.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Le seul problème rencontré lors du tournage était la gestion de la batterie de l'iphone 12 car le tournage a durée plus de trois heures.
- La seule solution était de laisser charger l'iphone pendant que le pôle photographie s'occuper de prendre en photos les joueurs en attendant de recharger les batteries.



Vidéo à retrouver en cliquant sur instagram



# Régisseur pour la MMI LAN

**Samy DAHBI**

## Contexte

---

- Après plusieurs répétitions avec mon groupe du pôle audiovisuel et après l'installation finale du matériel audiovisuel la veille de l'évènement, je me suis occupé de la partie régie vidéo lors de cette évènement qui c'est déroulé le 15 décembre 2022 notamment en tant que réalisateur pour le live Twitch de la MMI LAN. La communication entre notre groupe audiovisuel, je pense notamment aux casters, régisseurs sons, régisseurs vidéos, cadreurs et au référents / référentes a été très important à mon sens car, sans cette communication entre nous, le travail d'équipe n'aurait pas été entrevue.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour le live Twitch de la MMI LAN, les logiciels et matériels que j'ai dû utiliser sont :
  - Plusieurs caméras dont la Sony FS5
  - L'ATEM Software Control, pour la configuration du mélangeur vidéo
  - Un Blackmagic ATEM Mini Extreme, pour gérer le flux vidéo de chaque caméra
  - Un Écran pour gérer les caméras grâce aux fonctionnalités proposés par L'ATEM dont le Multiview, le Preview et le Program
  - Plusieurs câbles HDMI et plusieurs émetteurs-récepteurs pour recevoir le flux vidéo de chaque caméra dans le mélangeur vidéo.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Les problèmes rencontrés lors de la MMI LAN sont des problèmes liés à la gestion de la batterie des émetteurs-récepteurs, quelques fois des problèmes de flux vidéo qui saccadée sur les émetteurs-récepteurs, quelques petit problèmes techniques lors des reprises du live avec le flux vidéo finale du mélangeur qui resté bloqué et qui ne réagissé plus vers le logiciel OBS Studio.
- Mais nous avons réussi à trouver toutes les solutions liés à ces problèmes où nous avons réussi à les réglés grâce à l'entraide et au travail d'équipe que tout le groupe audiovisuel à apporté lorsque ces problèmes y sont présentés.



# Proposition Maquette Filaire

Axel Violino

## Contexte

---

Les missions ont été réparties par groupe pour la création de la LAN. J'ai été chargé, avec d'autres personnes, de la maquette filaire.

Mon groupe était composé de : **Thomas Bessi, Chloé Trojnar, Dorian RASTELLO, Tristan PIERRE.**

Avec mon groupe, nous avons travaillé sur le Userflow de la page d'accueil (avec certaines personnes du pôle dev) et proposé plusieurs idées pour la page "Média" de notre projet. Nous avons travaillé ensemble pour imaginer des contenus et une mise en page attrayants et pertinents.

Cependant, suite à notre réalisation, il y a eu quelques modifications apportées à la maquette/site internet.

## Logiciel(s) utilisé(s)

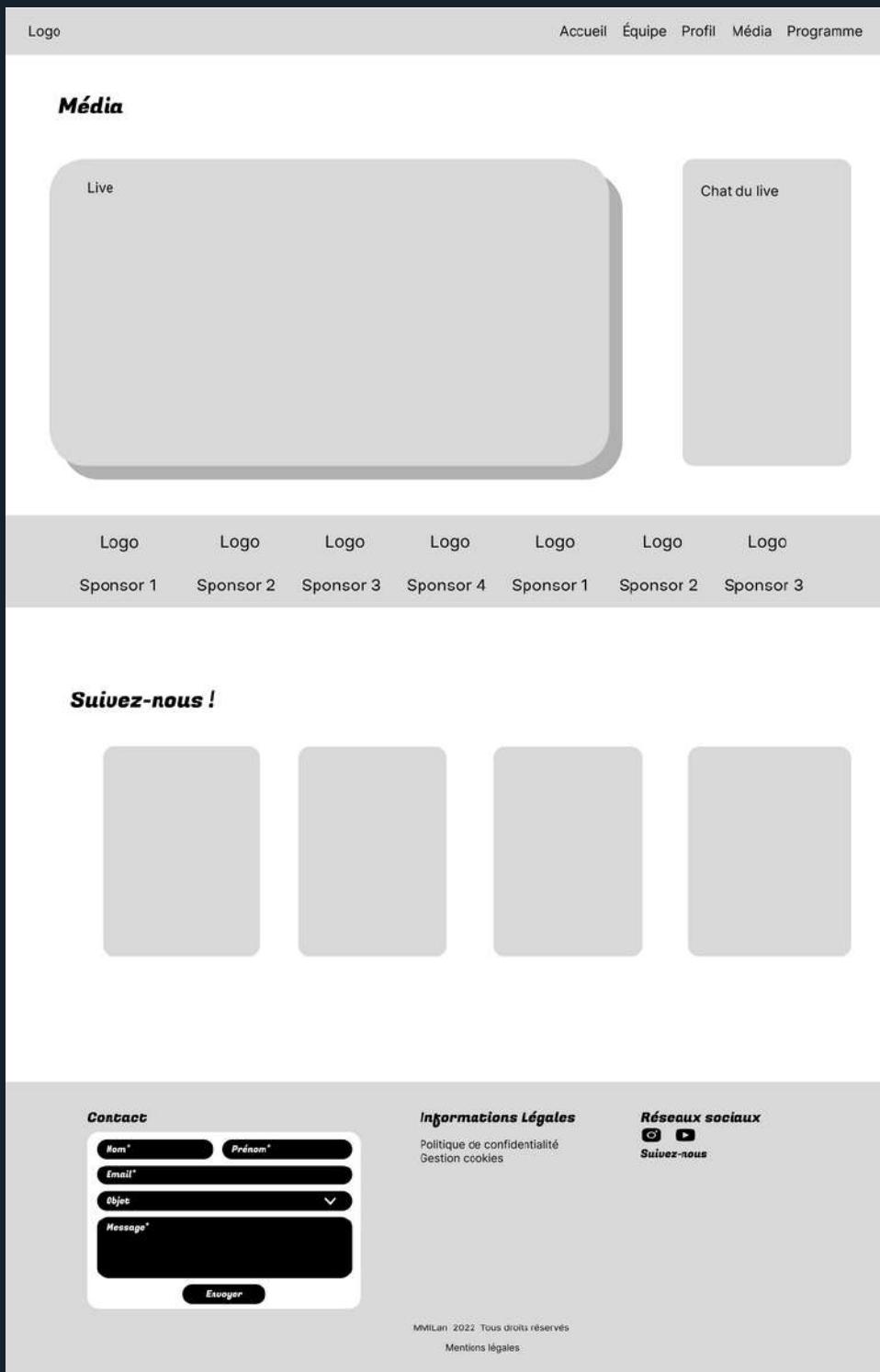
---

La maquette filaire a été entièrement réalisée avec Figma.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucune difficulté réelle n'a été rencontrée.



Logo

Accueil Équipe Profil Média Programme

## Média

Live

Chat du live

Logo Logo Logo Logo Logo Logo Logo

Sponsor 1 Sponsor 2 Sponsor 3 Sponsor 4 Sponsor 1 Sponsor 2 Sponsor 3

### Suivez-nous !

Logo Logo Logo Logo

### Contact

Nom\* Prénom\*  
Email\*  
Objet  
Message\*

Envoyer

### Informations Légales

Politique de confidentialité  
Gestion cookies

### Réseaux sociaux

Suivez-nous

MMILan 2022. Tous droits réservés  
Mentions légales



Logo

## Média

Chat du live

### Nos sponsors !

Logo Logo Logo Logo

### Suivez-nous !

Logo

### Informations Légales

Politique de confidentialité  
Gestion cookies

### Réseaux sociaux

Logo

### Contact

Nom\* Prénom\*  
Email\*  
Objet  
Message\*

Envoyer

MMILan 2022. Tous droits réservés  
Mentions légales

# Création de la borne d'arcade

Thomas BESSI

## Contexte

---

Lors du projet de la création de la borne d'arcade, nous avons dû réfléchir avec Anthony pour faire un bon système d'aération. Il ne fallait pas que la borne chauffe trop. Nous avons choisi de placer 2 trous, un en bas et le second en haut. De plus hors l'aération il fallait trouver un moyen d'allumer la borne de dehors. J'ai donc retiré un bouton de démarrage qui a été placé à l'arrière de la borne et directement branché au système d'alimentation de la borne. Dès que quelqu'un appuie la borne s'allume.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Aucun

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun.

# Création Réseau Social de la Borne

Axel Violino

## Contexte

---

Avec l'arrivée de la borne d'arcade pour l'événement MMI LAN, nous avons décidé de créer un compte Instagram spécialement pour elle. Nous avons considéré que le projet du pôle arcade était important et que créer ce compte était donc essentiel. L'objectif était de teaser cette borne, de suivre sa construction et de présenter le résultat.

- Réalisation de publications, éléments graphique et réels instagram

De plus, ce compte nous servira tout au long de l'année pour organiser et communiquer sur des événements liés à la borne.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Photoshop
- Lightroom
- Illustrator
- Pinterest

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucune difficulté réelle n'a été rencontrée.

arcade.mmi

Suivi(e) Contacter + ...

2 publications 55 followers 51 suivi(e)s

Borne d'arcade MMI  
La borne d'arcade de MMI 🌟 💚 💕  
Elle revient en force !  
Préparé par des MMI pour des MMI 🌟 💚 💕  
JEUDI 15 DÉCEMBRE 2022 🔥  
BY TEAM ARCADE



# Création design de la Borne

Hugo Lathoumetie

## Contexte

J'ai principalement contribué à l'aspect graphique de la mise en place d'un espace de détente pour encadrer la mmi lan, le but étant de proposer un graphique esthétique et cohérent pour la borne arcade. Les bornes arcade ont souvent des design qui font références à des jeux vidéos ou des films, et après avoir réalisé plusieurs graphiques pour la borne, le design que j'ai finalement réalisé pour cette borne arcade est un design qui fait référence au film Kill Bill qui est un film qui parle aux jeunes, ce qui peut créer de l'intérêt pour les étudiants vis à vis de la borne. tout en restant cohérent avec le jaune de Kill Bill qui rappel très bien le jaune de la MMILAN. L'objectif était de créer un design esthétique et pertinent.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Photoshop
- Pinterest

## Problème(s) et solution(s)

Le design que j'ai choisi de réaliser pour la borne arcade ne respectait pas assez l'identité la MMI LAN. Nous avons alors pris en compte mon design et décidé de faire un graphique qui rentrait bien plus dans l'esprit de la MMI LAN.



# Réalisation vidéo

Dorian Rastello

## Contexte

Dans le cadre de la communication sur les réseaux sociaux de la Lan, je me suis porté volontaire pour réaliser une animation ouvrant et fermant une vidéo au format vertical pour instagram.

J'ai aussi pu avoir comme mission, le fait de tourner des rushs vidéos pour l'équipe borne d'arcade.



## Matériel(s) et Logiciel(s) utilisé(s)

Au niveau du matériel/logiciel que j'ai pu utiliser, il y a dans un premier temps Adobe After Effect, qui m'a servi à faire toute l'animation et y rajouter une musique.

Pour les prises de vues de la borne d'arcade, j'ai utilisé mon matériel personnel, à savoir mon boîtier photo/vidéo, un Sony A7IV ainsi qu'un DJI Ronin S3. J'ai pu filmer en format LOG pour pouvoir avoir un rendu neutre et jouer avec en post production. Cette vidéo n'est pas encore terminée, mais elle a pour but final de revenir sur les différentes étapes de construction d'une borne d'arcade. Je réaliserais ma vidéo sur Adobe Première Pro.

## Problème(s) et solution(s)

Je n'ai pas rencontré de difficultés particulières pour le tournage de la borne d'arcade, mis à part peut-être le froid, qui fait parti des risques d'un tournage en extérieur.

Néanmoins, pour la réalisation de l'animation, je n'avais pas à ce moment là, les codes couleurs de la charte graphique MMI LAN en ma possession, ça ne m'a pas été reproché, mais je pense que pour un prochain projet dans ce style, je ferais attention à ce détail.

# Cadrage lors de la MMI LAN

Dorian Rastello

## Contexte

Mon rôle principal lors de cette journée, était celui de cadreur. Mon but était d'être sur le front tout en étant constamment en mouvement. Le matériel à ma disposition m'a permis d'être libre de mes mouvements. Un système de communication m'a permis de rester en lien tout le long de cette journée avec mon régisseur vidéo, Samy avec qui j'ai pu discuter et mettre en place les différents plans disponibles dans le live. De part mon expérience professionnelle et ma passion de la technologie, j'ai pu être le référent matériel et aider toute l'équipe de la régie vidéo.

## Matériel(s) utilisé(s)

Pour cette captation, j'ai pu utiliser mon matériel personnel au niveau de la caméra et du stabilisateur, à savoir mon Sony A7IV ainsi qu'un Dji Ronin S3. Le moyen de communication qui m'a offert un lien permanent avec mon régisseur, est un système d'intercommunication de la Marque Hollyland. La vidéo, quant à elle, était transmise via un émetteur de la même marque directement à la régie en flux continu.



## Problème(s) et solution(s)

Je ne pense pas avoir eu de problèmes particuliers de ce côté là. A la rigueur, je peux dire que porter 4Kg à bout de bras toute une journée n'est pas de tout repos, mais ce sont les risques de ce métier.

Je pense de plus en plus investir dans un Steadycam qui pourrait me permettre de mieux répartir le poids sur mon corps pour que ça ne soit plus à mes bras de fournir cet effort.

# Réalisation photo

Dorian Rastello

## Contexte

---

Lors de certaines pauses durant l'évènement (entre les différents jeux), j'ai voulu me prêter au jeu de faire des photos. L'idée principale était de réaliser des photographies dans un format spécial qui me permettait d'avoir une précision de retouche au niveau des couleurs très importantes pour ainsi donner un look différent de ce que j'ai l'habitude de faire et de ce que l'on voit généralement.

## Matériel(s) et Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser ces photos, j'ai utilisé mon matériel personnel, à savoir mon boîtier photo/vidéo, un Sony A7IV couplé au 24-70 2.8 de chez Sigma. J'ai aussi toujours pris l'habitude de prendre mes clichés en format RAW qui me permet d'avoir une très grande possibilité de retouche et une meilleure gestion des lumières.

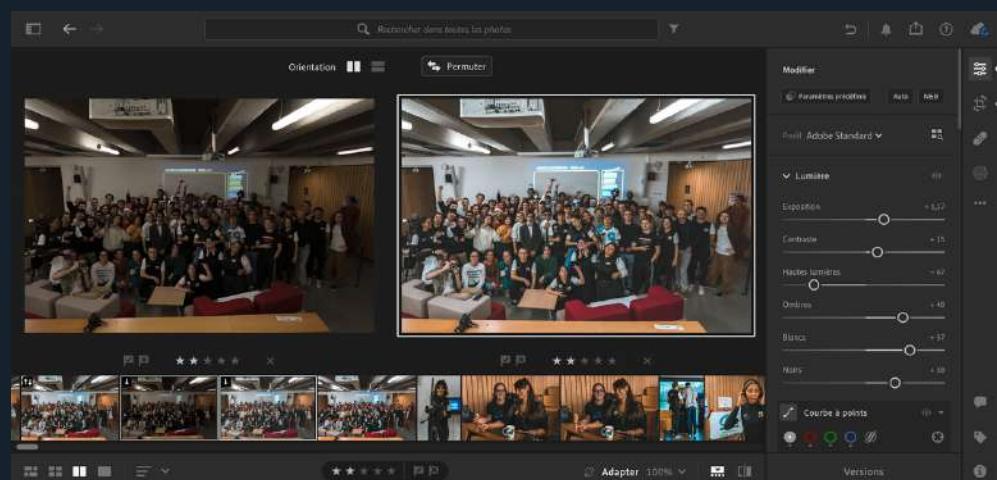
Pour les retouches, je me suis appuyé sur le logiciel Adobe Lightroom.

## Problème(s) et solution(s)

---

De part mon activité principale de cadreur ce jour là, je n'ai pas tiré beaucoup de clichés. L'idée n'étant pas de réaliser un tas de photos, j'ai pris mon temps afin de trouvais les cadrages qui m'inspiraient le plus. De plus, les pauses étant assez courtes, je me suis retrouvé avec un nombre de prises de vues plutôt faibles.

# Les retouches



# Le rendu



# Création d'une affiche et logo

Lenny Mendy

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe **graphisme**.

J'étais chargé de réaliser une affiche pour la promotion d'un des jeux présent durant la MMI LAN, j'ai donc décidé de réaliser une affiche sur le célèbre jeu "Fall Guys". Au tout début j'avais réalisé une affiche avec un style totalement différent du style actuel de l'affiche. J'ai par la suite en refaire une plus dans le style de ce qui avait déjà été fait (apporter des modifications). Pour réaliser cette affiche j'ai opter pour un format A4 (idéal pour les affiches) sur lequel j'y ai mis le fond qui avait déjà été réalisé, j'y ai par la suite intégré le logo du jeu entouré des petits personnages du jeu. J'ai placé en haut de l'affiche le logo de la MMI LAN et en bas les sponsors. En dessous du logo "Fall Guys" j'ai décidé de placer les informations importantes comme le lieu et le jour où se déroulera la LAN.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- GIMP

## Problème(s) et solution(s)

---

- J'ai eu du mal à savoir comment disposer chaque éléments sur l'affiche, à choisir quel logo utiliser et quels personnages choisir
- Sinon pas de problème rencontré durant la réalisation de l'affiche puisque j'ai plutôt apporter des modifications avec des éléments graphiques qui avaient déjà été réalisés

**MMI  
LAN**

# FALL GUYS

-ULTIMATE KNOCKOUT-



9 Vainqueurs

15 Décembre 2022  
CO315 - FA110

mmi\_lan2022

[www.mmilan.fr](http://www.mmilan.fr)



**MMI  
LAN**

# Proposition page équipe

Lenny Mendy

## Contexte

---

- Maquette graphique de la page "équipe" pour le site internet de la MMI LAN (version mobile)

Pour le site internet on a trouver important de présenter les différentes équipe qui participeront à l'événement. On a donc réalisés une page "équipe" qui présente dans un carrousel les équipes avec leur nom ainsi que l'identité individuelle de chaque participant. Il est également possible directement via cette page de s'inscrire.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Figma

## Problème(s) et solution(s)

---

- Manque d'inspiration pour réaliser cette maquette
- Carrousel compliquer a trouver

# LAN

## LES EQUIPES

Nom équipe ⓘ

Créer une équipe

## LES PARTICIPANTS SEULS

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Nom Prénom

S'inscrire

Nous contacter

[Youtube](#)

[Instagram](#)

Accueil Actualité Média Équipe

Logo

## Les équipes

photo

Nom équipe ⓘ

Créer une équipe

## Les participants seuls

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat.

Nom Prénom

S'inscrire

Nous contacter

[Youtube](#)

[Instagram](#)

Accueil Actualité Média Équipe

# Création des overlays du stream

Bilal PARVEIZ

## Contexte

---

- J'ai été chargé de faire l'habillage du Stream diffusé sur la plateforme Twitch. Cet habillage est constitué de plusieurs scènes qui différenciaient selon le jeu en cours. Au total j'ai réalisé pas moins de 7 scènes différentes, pour les casters, pendant la pause, et une pour chaque jeu.
- Cet habillage a permis directement de donner un aspect plus professionnel du Stream. En effet sur Twitch, le public est bien plus a même de cliquer sur un live bien décorer comparé à un autre vide d'overlays.
- 

## Matériel utilisé

---

- Adobe Photoshop (pour les visuels)
- OBS Studio (logiciel qui diffuse le stream)

## Problème(s) et solution(s)

---

- Il était impossible sur le stream d'afficher plusieurs caméras en même temps -> J'étais donc limité à afficher seulement une caméra par scène.
- L'interface d'un jeu est propre à celui ci, presque aucun ne se ressemble -> J'ai réalisé donc une scène spécifique à chaque jeu.



**Scène Discussion :**  
Permet aux casters de débriefer et de discuter avec les spectateurs (grâce au chat en direct intégré sur la scène à droite)



**Scène Fall Guys :** Le jeu étant un battle royale (le dernier qui survit gagne) avec tous les participants jouant en même temps. La scène est constituée seulement de la caméra des casters, car il n'était pas possible d'avoir une cam pour chaque joueur.



Scène Fall Guys : Même configuration que la scène Fall Guys.



Scène Switch Sports : Vu la place que prenait le jeu, j'ai décidé de ne pas mettre d'habillage autour mais seulement mettre une caméra en bas de l'écran (car seul endroit sans informations importantes) et le nom des équipes au-dessus pour guider les spectateurs.



Scène Pause : pour ne pas laisser les spectateurs sur un écran noir, j'ai décidé de faire une belle scène de pause histoire de les faire patienter et ne pas les laisser dans l'ignorance.

J'y ai implanté des images des jeux présents le jour de la LAN.

Pour captiver l'attention du spectateur, j'ai trouvé que ça serait une bonne idée de faire animer cette scène. C'est là que Mathéo Régine intervient.

# Animations du Stream : "Pause Screen"

Matheo REGINE

## Contexte

---

- Pour cette SAE, j'ai été en charge de créer les animations du stream. Elles avaient pour but de lier les différentes scènes lors de la diffusion du live sur la plateforme Twitch. Elles devaient aussi être simples, sobres et professionnelles tout en respectant la charte graphique de la LAN en elle-même.
- J'ai dû créer 2 animations différentes. La première, est une transition permettant de lier deux scènes différentes.
- La seconde, était tout simplement une animation servant de "pause screen", projetée lors de la fin des différentes manches.
- Pour cette animation, j'ai réalisé quelque chose de simple faisant référence aux jeux présents à la LAN et respectant l'univers de chacun. (Personnages de Fall guys qui tombent, volant de switch sport qui se fait taper par le personnage Mii etc..).

## Logiciels utilisés

---

- Adobe AFTER EFFECT
- Adobe Premiere PRO

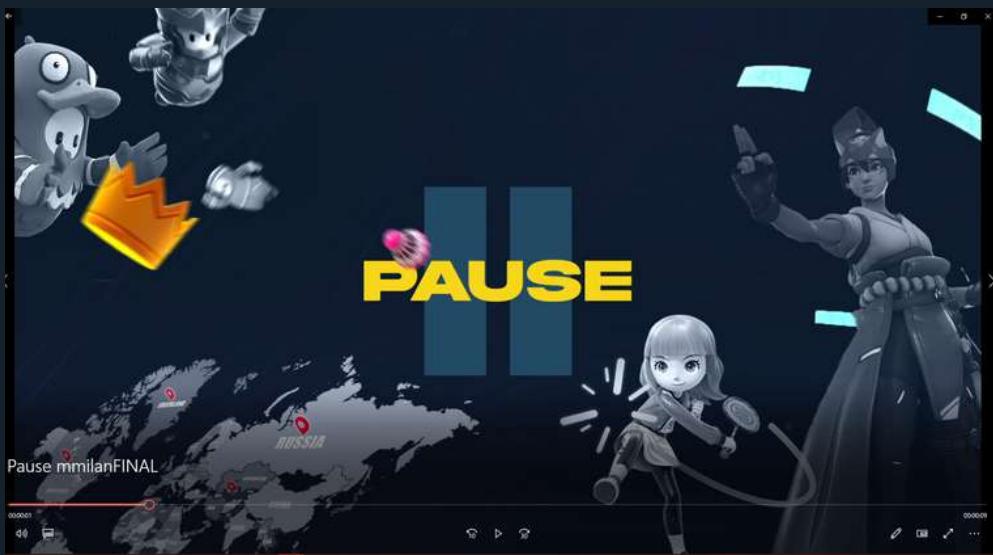
## Problèmes et solutions

---

- Lors de la mise en place de l'animation de pause sur le logiciel de stream, nous nous sommes rendu compte que la boucle était bien trop rapide et que nous n'avions pas le temps de regarder ce qui était affiché à l'écran.
- J'ai corrigé cela en rajoutant 10 secondes afin que les personnes puissent voir l'animation.



Screen du logiciel pour l'animation de pause



Screen de la vidéo finale

Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/108eN-fuxEc>

# Animations du Stream : "Transition"

Matheo REGINE

## Contexte

---

- Pour cette SAE, j'ai été en charge de créer les animations du stream. Elles avaient pour but de lier les différentes scènes lors de la diffusion du live sur la plateforme Twitch. Elles devaient aussi être simples, sobres et professionnelles tout en respectant la charte graphique de la LAN en elle-même.
- J'ai dû créer 2 animations différentes. La première, est une transition permettant de lier deux scènes différentes.
- La seconde, était tout simplement une animation servant de "pause screen", projetée lors de la fin des différentes manches.
- Pour ce travail, j'ai réalisé une animation simple servant de transition. C'est ce qu'on appelle dans le milieu du streaming un "Stinger". Une petite transition liant juste deux scènes.

## Logiciels utilisés

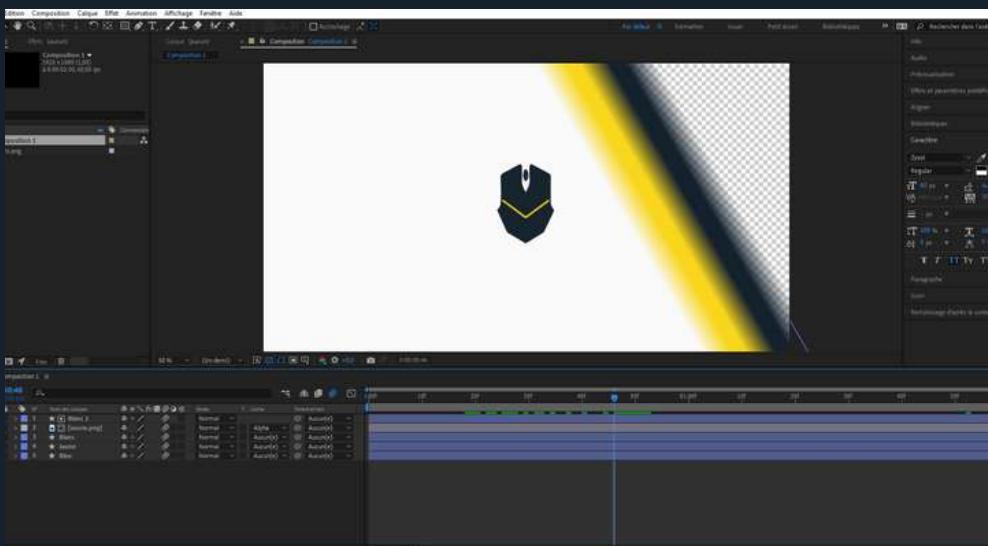
---

- Adobe AFTER EFFECT
- Adobe Premiere PRO

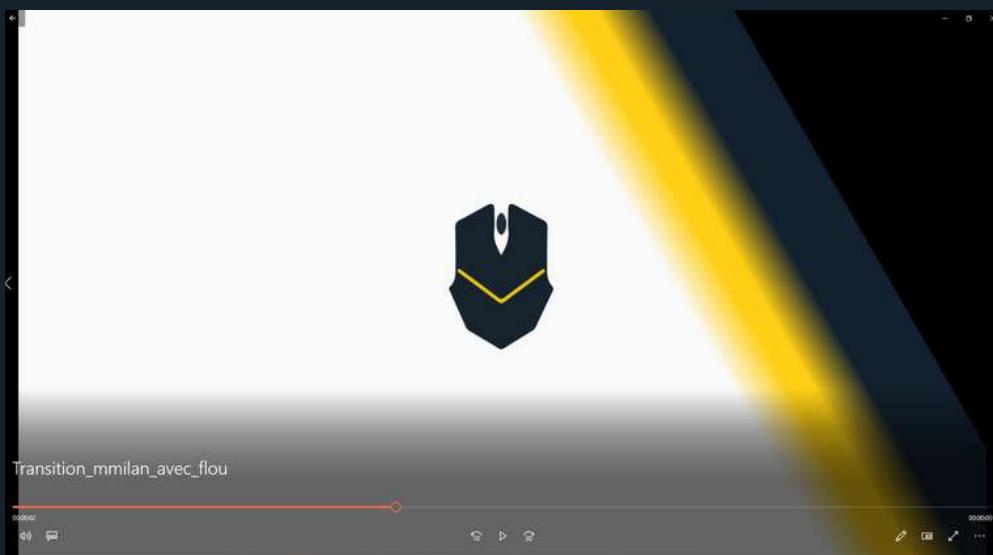
## Problèmes et solutions

---

- Lors de la mise en place de l'animation de pause sur le logiciel de stream, nous nous sommes rendu compte que le logiciel de streaming avait besoin d'un format de vidéo particulier afin de pouvoir être correctement mis en place.
- J'ai donc exporté la vidéo au format WEBM, format permettant cette fameuse transition entre les deux scènes.



Screen du logiciel pour l'animation de transition



Screen de la vidéo finale

Lien vers la vidéo : <https://youtu.be/P7xkCmioX1E>

# Proposition d'un Logo

Matheo REGINE

## Contexte

---

- Pour cette SAE, Nous pouvions tous proposer un logo qui allait, par la suite, être voté via un formulaire.
- Je suis donc parti faire des recherches de couleurs ainsi que d'inspirations sur différents sites de design tel que :
  - Behance
  - Pinterest
  - Dribbble
- Mon logo a été validé par beaucoup de personnes. Cependant il ne correspondait pas du tout à l'univers du gaming. C'est pour cette raison que nous avons décidé de ne pas le mettre dans le vote final.

## Logiciels utilisés

---

- Adobe Illustrator
- Procreate

## Problème et solution

---

- Je n'ai rencontré aucun problème

*Memo*  
• L A N •

*Memo*  
• L A N •

# Cadrage des Backstages

Matheo REGINE

## Contexte

---

- Le jour de LAN, j'ai été chargé de cadrer tout l'évènement afin de mettre en lumière "ce que l'on ne voit pas". J'ai essayé de capturer au maximum, tout ce qui pouvait s'apparenter à des choses drôles afin de rappeler cette ambiance si spéciale, présente le jour de la LAN

## Matériel utilisé

---

- Appareil photo de l'université
- Objectif de l'université

## Problème(s) et solution(s)

---

- Lorsque je suis arrivé pour récupérer le matériel, je n'avais pas de micro pour une meilleure captation sonore. Pour palier à ce problème, j'ai utilisé le son de l'appareil photo.
- Au niveau de la stabilisation, je pensais avoir un stabilisateur mais il s'est avéré que ce n'était pas le cas car ils étaient déjà tous pris par les personnes s'occupant du stream. Pour palier à ce problème, je me suis donc servi d'une technique connue en vidéo qui s'appelle le "shadow walking". Cette technique consiste à se déplacer de manière à ce que les mouvements de nos pas ne ressentent pas à la caméra.

# Création des posts insta arcade

Kharlène DELPY

## Contexte

---

Une bonne d'acade a été créée et rendu disponible pour la MMI LAN. De ce fait, nous avons créé un compte Instagram. J'ai créer des posts type à poster sur le compte. Ils comportent exclusivement les textes et la mise en page. Par la suite, un autre choix de design a été sélectionné. Les textes devaient mettre en lien les étudiants MMI et la construction de la borne.

- un post présentation du compte
- un post sur les jeux à choisir

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour créer la mise en page j'ai utilisé les logiciels :

- Canva
- InDesign

## Problème(s) et solution(s)

---

Le seul problème rencontré était l'emplacement du visuel de la borne. La solution a été de le placer sur un côté pour le post de présentation.

## La borne d'arcade des MMI



Sur ce compte vous pourrez :

- Voir les étapes de fabrications
- Participez à différents sondages (ex: choix des jeux)
- Aux dernières informations

A partir du 15 décembre durant la MMILAN puis au deuxième étage bâtiment FA

## C'est à vous !

Quel jeux aimeriez-vous jouer sur la borne ?

Les jeux doivent respecter 3 critères :

- Pouvoir jouer à plusieurs
- Être 100% gratuit
- Avoir un système de point
  - (ex: scribble.io)

Commentez vos propositions sous ce post

# Design Borne d'Arcade

Theodore Allard

## L'objectif

À fin de rendre la borne d'arcade plus attractif et dans le thème de la MMILAN, notre but était d'ajouter des stickers et de la peinture aux couleurs de la charte graphique, ainsi que de rappeler un thème futuriste et du jeu vidéo.

## Moyens utilisé(s)

Pour créer les design et les pochoirs et les références des motifs de la borne.

- Photoshop
- Illustrator

Pour décorer la borne.

- Peinture au rouleau et aux pinceaux fins
- Pochoirs appliqués pour faciliter la peinture des formes



# Design Borne d'Arcade

Denis Vindevogel

## L'objectif

L'équipe chargé de la conception du design de la borne à proposer plusieurs design qui pourrait correspondre à l'identité de la MMI LAN.

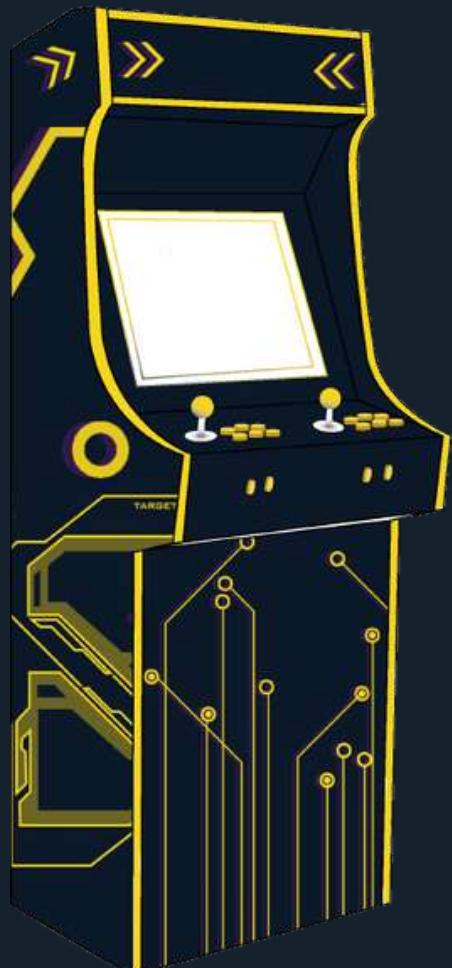
## Moyens utilisé(s)

Pour créer les design et les pochoirs et les références des motifs de la borne.

- Photoshop

Pour décorer la borne.

- Peinture au rouleau et aux pinceaux fins
- Pochoirs appliqués pour faciliter la peinture des formes
- ruban plastique pour les bords de la borne
- Kit de joystick et bouton aux couleurs de la LAN



# Montage de l'After Movie

Matteo Cavalier

## Contexte

---

J'ai réalisé un montage vidéo de l'After Movie de la LAN grâce aux rushes que j'ai pu récupérer à la fin de l'évènement et il y a plusieurs tâches qui peuvent être ardues dans le processus de montage vidéo :

- **Sélectionner** et couper les séquences vidéo : cela peut être chronophage car il faut regarder chaque séquence et décider de ce qui doit être inclus ou non dans le montage final.
- **Synchroniser** les séquences audio et vidéo : cela peut être difficile lorsque les séquences audio et vidéo ne sont pas synchronisées correctement, car cela peut affecter la qualité finale de la vidéo.
- **Ajouter** des effets visuels et des transitions : il peut être difficile de trouver les bons effets et transitions pour la vidéo et de les ajuster de manière à ce qu'ils soient esthétiquement agréables et cohérents avec le reste de la vidéo.
- **Exporter** la vidéo finale : il est important de s'assurer que la vidéo finale est en bonne qualité et est au format correct pour sa diffusion ou sa distribution, ce qui peut parfois être difficile.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

La base du montage vidéo :

- Adobe Première Pro

Et quelques modules graphiques créés :

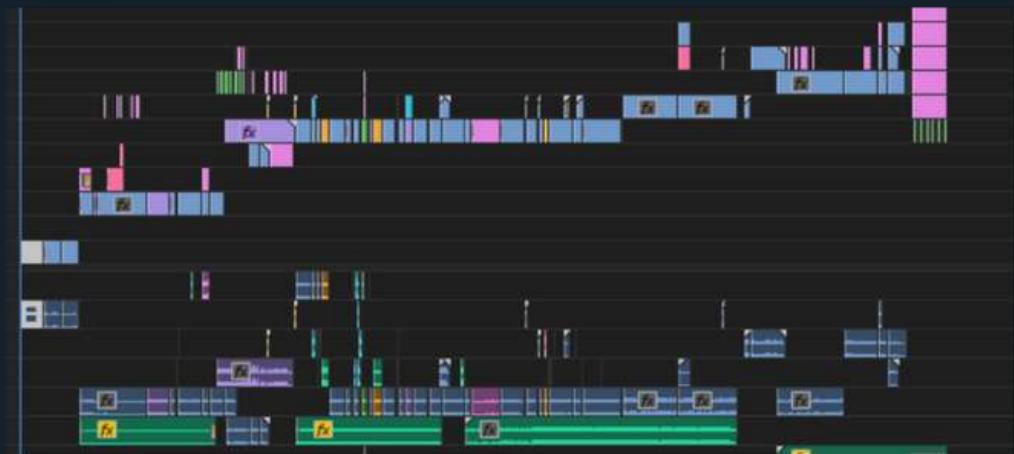
- Adobe Photoshop

## Problème(s) et solution(s)

---

- Aucun réel problème trouvé !
  - (Sauf les éléments de vidéos que je pouvais ajouter, je devais aller les chercher directement sur internet)

## Screen de Timeline video



## Motion graphique utilisé dans la vidéo



# Maquette Graphique - Page équipe

Matteo Cavalier

## Contexte

---

Dans mon trio (Vincent Dauphin, Lenny Mendy et moi-même), nous avons réalisé la page des équipes afin de représenter tous les participants du tournoi, avec leur noms d'équipe, etc.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Figma

## Problème(s) et solution(s)

---

- Manque d'inspiration pour réaliser cette maquette
- Carrousel compliqué à trouver

# Exemple - Page Equipes

# LAN

## LES EQUIPES

Nom équipe ⓘ

**Créer une équipe**

## LES PARTICIPANTS SEULS

Nom Prénom

**S'inscrire**

Nous contacter

[Youtube](#) [Accueil](#) [Actualité](#) [Média](#) [Equipe](#)

[Instagram](#)

# Logo

## Les équipes

Prénom NOM  
ID équipe

photo

Nom équipe ⓘ

**Créer une équipe**

## Les participants seuls

Prénom NOM  
ID équipe

photo

Nom Prénom

**S'inscrire**

Nous contacter

[Youtube](#) [Accueil](#) [Actualité](#) [Média](#) [Equipe](#)

[Instagram](#)

# Travail sur la maquette du site

Eliot PIRYT

## Contexte

---

- Création de la page programme sur la maquette filaire
- Correction de la page média sur la maquette graphique

La première mission pour tous les membres de création numérique était de mettre en place une maquette de site le plus rapidement possible afin de donner un maximum de temps pour les développeurs web.

Ainsi j'ai travaillé sur la maquette filaire de la page "Programme" qui met en avant ce qu'on allait retrouver pendant l'évènement.

Puis j'ai retravaillé la page média après demande.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

Maquette effectué sur figma après consensus du groupe.

## Problème(s) et solution(s)

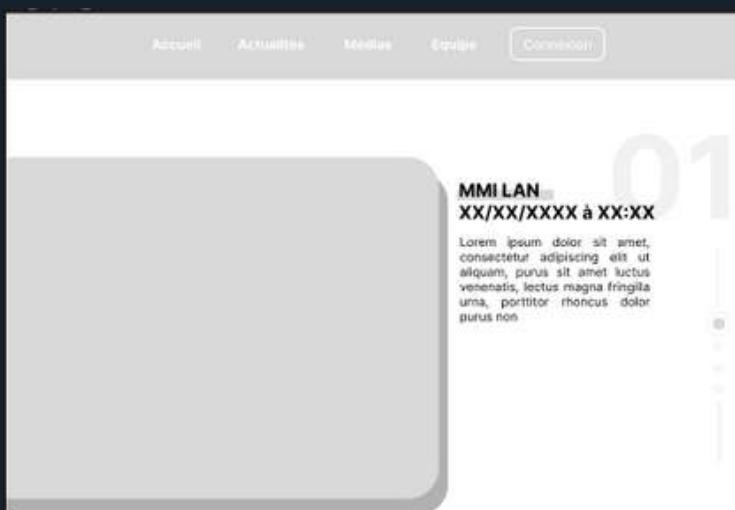
---

- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

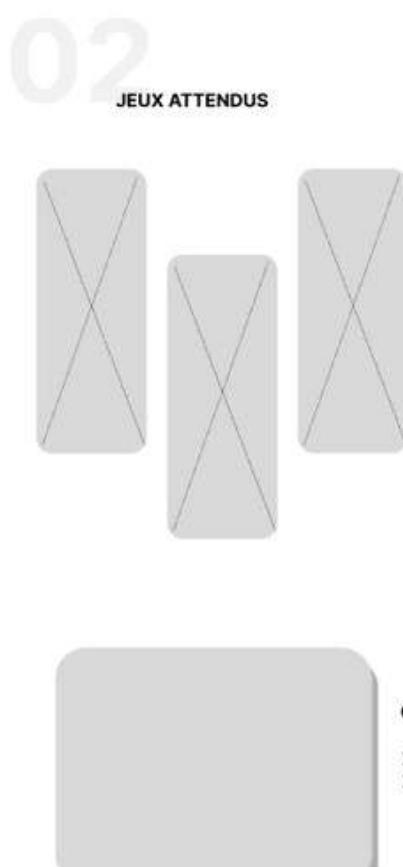
Manque de références, ce genre de site sont peu communs et différents de ce qui a été demandé.

Mais la demande était assez claire et précise pour chaque page donc assez simple à réaliser.

Demande de correction expresse peu de temps avant la mise en ligne -> Répartition des nouvelles tâches.



- Maquette filaire page programme



# Gestion Stream

Eliot PIRYT

## Contexte

---

- Supervision de la création des visuels
- Mise en place du stream

La LAN étant retransmise en direct il fallait créer des visuels pour habiller le stream aux couleurs de l'évènement et paramétrer le logiciel de stream pour tout faire fonctionner.  
J'ai proposé pour les personnes dans le pôle graphisme une planche qui permet de s'inspirer pour créer de bonnes scènes, j'ai ensuite assisté la personne en charge de la création de l'habillage pour le diriger vers des scènes pertinentes pour une LAN car j'ai déjà beaucoup d'expérience dans des LAN Esport.  
J'ai ensuite paramétré le logiciel de stream (Open Broadcaster Software).

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

Création de l'habillage : Photoshop, illustrator, after effect

Mise en place stream : Site Twitch et Open broadcaster Software (OBS)

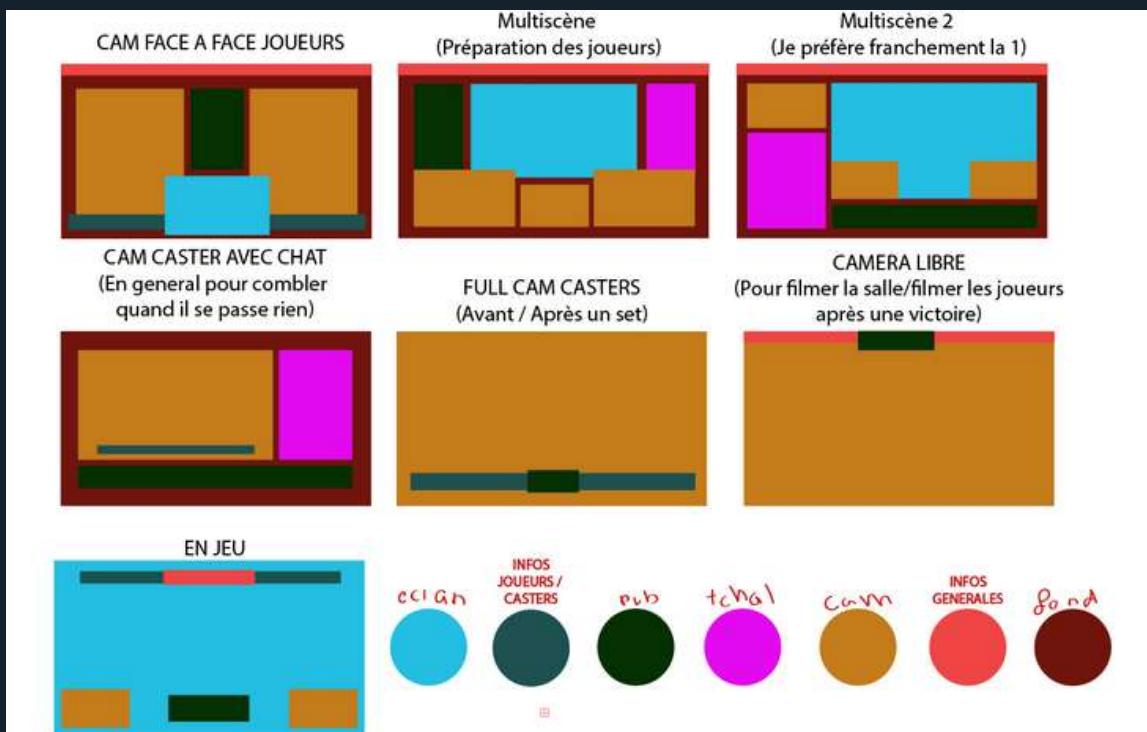
## Problème(s) et solution(s)

---

- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

Savoir à comment faire l'habillage alors qu'on ne connaît pas à 100% le futur matériel, disposition etc...

Tout mettre en place avec du retard, il y a eu différents bugs de sources vidéos, garder un équilibre de son entre toutes les sources + régie qui communique.



- Planche de maquettes de scènes de stream (Illustrator)

- Le stream sur Open Broadcaster Software



# Storyboard Trailer

Eliot PIRYT

## Contexte

---

- Imaginer & dessiner
- Faire la "maquette"

Tout évènement a besoin d'un trailer vidéo pour donner envie aux gens de venir.  
Ce trailer devait donner toutes les informations importantes pour participer ou assister.  
J'ai donc réalisé une maquette vidéo afin de me faire le mieux comprendre possible par  
celui qui allait réaliser le trailer ensuite.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)  
> Ma tête, du papier, et de nombreux visionnage de trailer sur Youtube.  
> Adobe Première pro

## Problème(s) et solution(s)

---

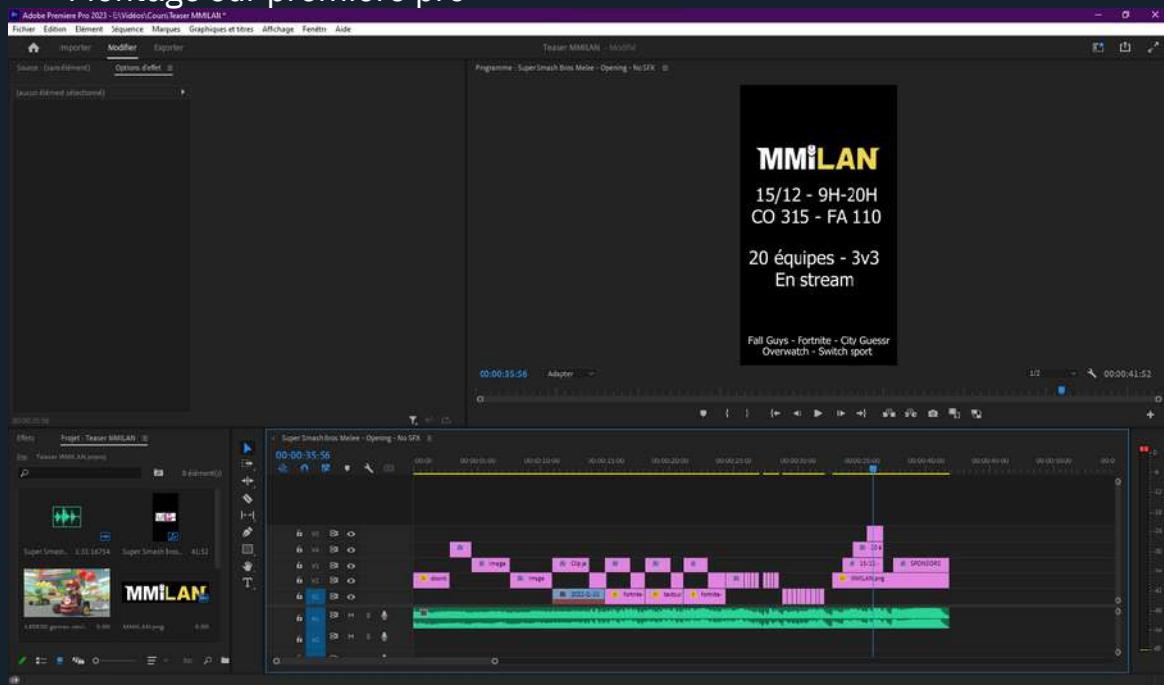
- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

M'adapter à un format téléphone, j'ai l'habitude du format 16:9.  
Expliquer le plus clairement ma maquette au futur monteur.



- Une des références de trailer pour m'inspirer  
Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=BwtACvFYzbM>

- Montage sur première pro



# Régie

Eliot PIRYT

## Contexte

---

- Choix matériels & installation
- Gestion des sources vidéos et son avec tout les matériels

Le tournoi étant retransmis en direct sur Twitch et sur dans l'amphi il fallait une régie solide pour tout diffuser dans une bonne qualité.

On a dû se mettre d'accord sur le matériel à utiliser et ensuite l'emprunter au service technique.

On a ensuite fait 2 tests de régie en notant à chaque fois ce qu'on peut améliorer et corriger puis installé la régie pour le jour J.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

PC avec OBS qui récupère toutes les sources :

- > Vidéo & son de l'ordinateur spectateur
- > Son des commentateurs avec la carte contrôleur "Zoom L8"
- > Vidéo des caméras envoyé par une carte "Blackmagic Design Atem mini pro"

(Il y avait encore beaucoup de matériel en régie mais je me suis pas occupé de ses autres matériels)

## Problème(s) et solution(s)

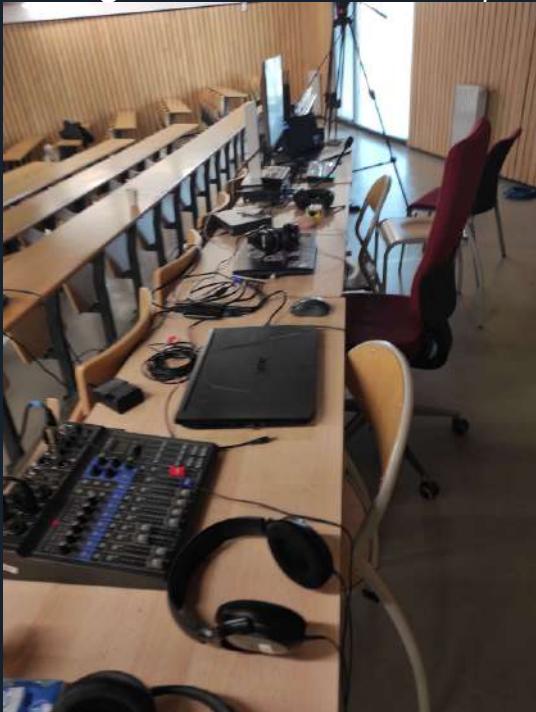
---

- > Nombreux problèmes liés à la disposition de la salle -> Optimisation de la place & câbles long utilisés
- > Problèmes liés au changement de salle -> Impossible de déplacer la régie entre 12h & 14h
- > Retour son -> Utilisation carte diffuseur de son & monitoring dans une autre sortie audio
- > Récupérer les images du spectateur -> Utilisation d'une carte capture externe "Elgato HD60S" directement sur le pc (Fournit par mes soins)
- > Retour images vidéo-projecteur -> Utilisation rallonge et adaptateur SDI/HDMI
- > Décalage son/image avec les caméras -> Décalage artificiel sur le stream



- Premier test dans une petite salle

- *Régie lors du 2e test (identique au jour J)*



- Commentateurs lors du 2e test



# Commentateur

Eliot PIRYT

## Contexte

---

Pour faire aimer l'évènement à tous les spectateurs il est obligatoire d'avoir des commentateurs/animateurs pour animer le stream et la salle.

Ils ont donc pour rôle de faire monter la "température" lorsqu'il le faut et expliquer ce qui se passe aux gens qui ne connaissent pas forcément les jeux vidéos.

Les commentateurs avaient un écran avec la diffusion en direct du stream et étaient placés proches de la "scène" pour attirer l'attention sur eux.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

Behringer HLC 660M (Fournis par mes soins) relié à la carte contrôleur "Zoom L8" en régie pour le micro et une carte diffuseur de son pour le retour son.

Les commentateurs sont devant un écran qui affiche le retour direct du logiciel de stream (OBS)

Il faut être bien habillé pour faire pro et avoir un bon éclairage pour les caméras

## Problème(s) et solution(s)

---

- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

Loin de la régie -> Utilisation rallonge SDI/HDMI pour l'écran, rallonge XLR pour les micros, carte diffuseur de son pour le casque et micro sans-fils pour communiquer avec la régie.  
Certains jeux ennuyant à regarder -> Remplissage avec des blagues, actualités sur le déroulement du tournoi



# Aide à la création de la maquette filaire

Nathan MIMOUN

## Contexte

---

Afin de créer le site support de la MMILAN, le pôle création a dû réaliser une maquette à distribuer au pôle développement web pour l'intégration de celui-ci. Avec l'aide d'une dizaine de collègues du pôle, nous avons réalisé cette maquette. De mon côté, j'ai travaillé sur la page d'accueil principalement puis j'ai apporté quelques touches qui n'ont pas toujours été conservées sur le reste de la maquette. Ce travail concernait la version mobile.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Le logiciel utilisé pour cette maquette filaire était Figma car il est gratuit et très adapté pour les travaux collaboratifs.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le problème principal avec ce travail venait du fait que le pôle développement web nous demandait du "jamais-vu", donc nous ne pouvions pas nous inspirer de sites que nous connaissons déjà.

Cela nous a demandé d'utiliser notre créativité pour réaliser ce travail ce qui était un bon point que nous avons réussi à contourner dans sa finalité.

The screenshot displays the LANParty mobile application interface. At the top, a large digital clock shows "00:00:00". Below it, a section titled "INSCRIPTION" contains a "Veuillez patienter" message and a progress bar indicating "Téléchargement de l'événement en cours...". To the right are four circular icons labeled "INSCRIRE", "INSCRIRE", "INSCRIRE", and "-".

A horizontal bar labeled "INFORMATIONS SUR L'ÉVÉNEMENT" follows, featuring a large play button icon. Below this, a detailed text block describes the event: "Le LANPARTY 2018, c'est un événement qui rassemble les gamers de toute catégories, faisant pour ce deuxième LANPARTY 2018 le deuxième LANPARTY. Une première édition a eu lieu en 2010. Au programme : des tournois de jeux de compétition, mais aussi des parties de jeu en réseau, des démonstrations de logiciels et de matériel, des stands d'entreprises partenaires, une vente de produits dérivés et bien d'autres choses encore. Cet événement est organisé par le LANPARTY 2018, et ses bénéfices servent à aider la recherche pour le Théâtre. Bienvenue dans la communauté LANPARTY 2018 !".

Below the event description are two buttons: "INSCRIPTION" and "INSCRIPTION".

A section titled "Comment s'inscrire ?" contains a large play button icon and a detailed text block:

Point d'inscription à 40-100, merci de faire partie du LANPARTY 2018 à l'heure d'aujourd'hui, ou alors venir faire partie d'un événement dans cette ville. Pour cela, il faut être inscrit au moins 1 mois à l'avance, pour pouvoir avoir le droit d'accès.

Sous à l'heure, il suffit de venir sur le site d'inscription, qui vous renverra vers la page d'inscription. Vous devrez alors remplir les informations demandées et faire un paiement qui consiste de 10 euros pour la participation au LANPARTY 2018, tout comme pour les autres événements organisés.

Vous pouvez également participer à l'événement sans faire de dépense pour venir voir.

A button labeled "INSCRIPTION" is located at the bottom right of this section.

The next section, "JEUX DE NOTRE LAN", features a large play button icon and a "VOIR PLUS" button below it.

The final section, "LES ÉQUIPES INSCRITES", shows three cards with "Détails" buttons:

- Card 1: Détails : LANPARTY 2018 - LANPARTY 2018
- Card 2: Détails : LANPARTY 2018 - LANPARTY 2018
- Card 3: Détails : LANPARTY 2018 - LANPARTY 2018

Navigation arrows are present on both sides of the "LES ÉQUIPES INSCRITES" section.

Accueil      Programme      Médias      Équipe      Connection

PRÉNOM NOM      EQUIPE

photo

Logo

nom équipe

Age / profil

Delacord

mail

membre 1

membre 2

membre 3

Informations Légales

Politique de confidentialité

Gestion cookies

Réseaux sociaux

Suivez-nous

Instagram      YouTube

Connexion

# Visuel du site Rocket League

Nathan MIMOUN

## Contexte

---

Après que le site ait été mis en ligne, nous avons dû réaliser les visuels qui ont été rapidement présentés sur la maquette graphique. Et avec deux autres camarades nous avons réalisé 2 visuels cahcun pour les 6 jeux de la MMILAN. De mon côté j'ai travaillé les visuels sur les jeux Rocket League et Switch Sports. Ici je vais parler de Rocket League, un visuel pour lequel j'ai voulu rappeler la MMILAN sur la voiture du jeu. En effet le jeu fonctionne beaucoup sur l'utilisation de cosmétiques sur les voitures, et j'ai voulu faire comme si un cosmétique spécial MMILAN existait.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

J'ai utilisé photoshop pour ce travail car celui-ci m'a permis de jouer sur les couleurs de l'image très rapidement et simplement. J'avais besoin d'une image de base que je pouvais modifier.

## Problème(s) et solution(s)

---

Travailler les couleurs d'une certaine partie d'une image sur Adobe Photoshop était quelque chose de nouveau pour moi. Mais fort heureusement les tutoriels sur ces logiciels ne manquent pas sur internet et j'ai pu réaliser ce travail sans problème.



# Visuel du site Switch Sports

Nathan MIMOUN

## Contexte

---

Après que le site ait été mis en ligne, nous avons dû réaliser les visuels qui ont été rapidement présentés sur la maquette graphique. Et avec deux autres camarades nous avons réalisé 2 visuels cahcun pour les 6 jeux de la MMILAN. De mon côté j'ai travaillé les visuels sur les jeux Rocket League et Switch Sports. Ici je vais parler de Switch Sports, je n'avais pas assez de connaissances du jeu pour faire des références à celui-ci alors je me suis contenté de réaliser un visuel que j'appréciais.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour ce travail là j'ai aussi utilisé Adobe Photoshop car il m'a permis de récupérer le fond d'image que j'utilise dans le visuel facilement. J'avais juste à coller par-dessus le visuel avec les personnages du jeu finalement.

## Problème(s) et solution(s)

---

Mon manque de références par rapport au jeu en question m'a manqué de faire des clins d'oeil au jeu et donner de la profondeur à la réalisation.

J'ai quand même pu réaliser un visuel qui pouvait parler à tous les joueurs et non-joueurs, qui était le principal de la consigne.



# Création Réseau Social de la Borne

Tristan Pierre

## Contexte

---

Avec l'arrivée de la borne d'arcade pour l'événement MMI LAN, nous avons décidé de créer un compte Instagram spécialement pour elle. Nous avons considéré que le projet du pôle arcade était important et que créer ce compte était donc essentiel. L'objectif était de teaser cette borne, de suivre sa construction et de présenter le résultat.

- Réalisation de publications, éléments graphique et réels instagram

De plus, ce compte nous servira tout au long de l'année pour organiser et communiquer sur des événements liés à la borne.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Photoshop
- Lightroom
- Illustrator
- Pinterest

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucune difficulté réelle n'a été rencontrée.

# Proposition Maquette Filaire

Tristan Pierre

## Contexte

---

Les missions ont été réparties par groupe pour la création de la LAN. J'ai été chargé, avec d'autres personnes, de la maquette filaire.

Mon groupe était composé de : **Thomas Bessi, Chloé Trojnar, Tristan PIERRE.**

Avec mon groupe, nous avons travaillé sur le Userflow de la page d'accueil (avec certaines personnes du pôle dev) et proposé plusieurs idées pour la page "Média" de notre projet. Nous avons travaillé ensemble pour imaginer des contenus et une mise en page attrayants et pertinents.

Cependant, suite à notre réalisation, il y a eu quelques modifications apportées à la maquette/site internet.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

La maquette filaire a été entièrement réalisée avec Figma.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucune difficulté réelle n'a été rencontrée.

# Proposition de logo

Tristan Pierre

## Contexte

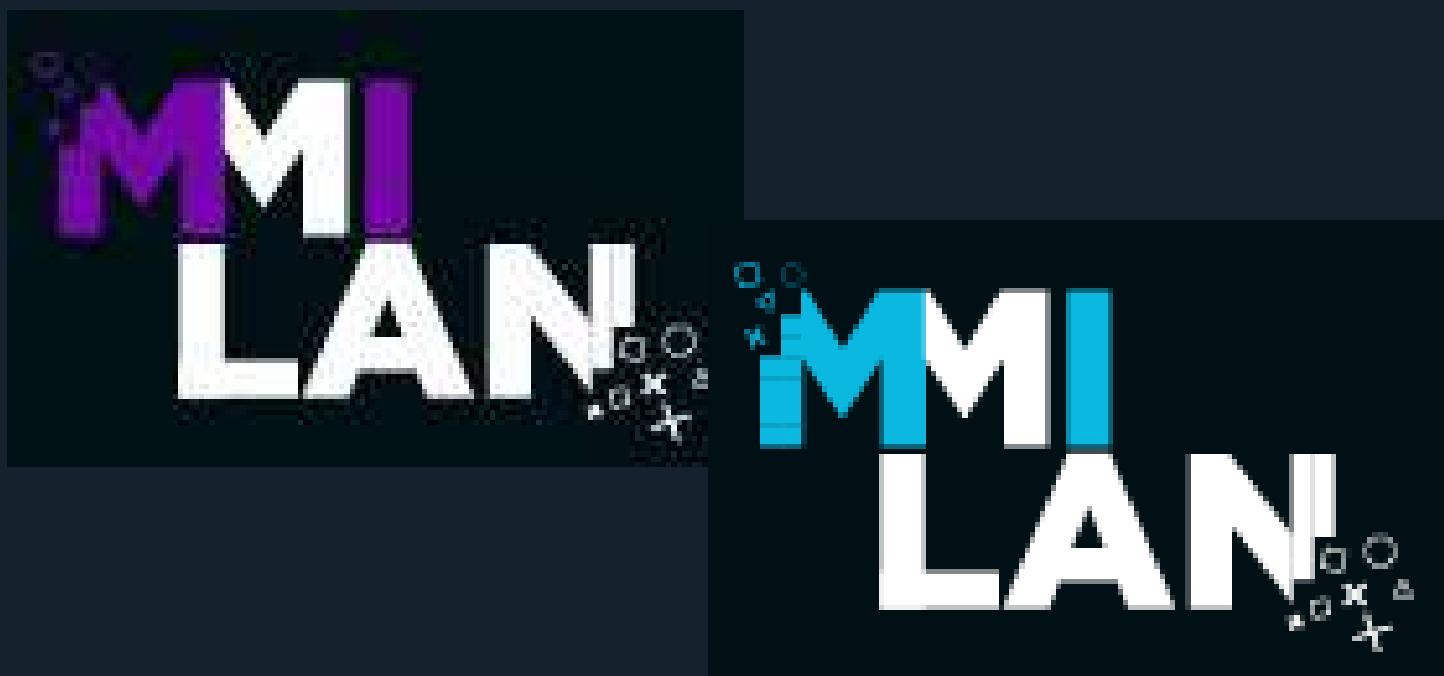
---

Pour la création du logo de la MMI LAN, j'ai donc mis mes mains à la patte et proposer un logo à mon tour. J'ai donc commencé par faire une veille pour m'inspirer d'autres logos de lan ou de tout ce qui touche au gaming en général. J'ai également pris des élément graphiques liés au gaming.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Illustrator





# Captation Photo Événement

Maxime KOCH

## Contexte

---

Pour le projet MMI LAN, j'ai pu faire partie du groupe photo en participant à la captation photo des équipes participantes à la LAN mais aussi la captation photo lors de l'événement dans un stand "fixe" en tant que capteur de photo mais aussi en tant que assistant lumière situé dans la 2eme salle dédiée à la LAN mais aussi dans le stand "mobile" où le but était de parcourir l'évenement pour se rapprocher au plus près des joueurs pendant la LAN. J'ai aussi pu participer en tant que figurant lors du trailer de la MMI (Pendant la présentation de City Guessr)

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Canon EOS 80D (Appareil de l'université), Trépieds, Des spots pour gérer la lumières du Stand photo, gaffeur

## Problème(s) et solution(s)

---

Manque d'expérience de ma part  
Solution : s'exercer pendant son temps libre

# Maquette graphique (Page Média)

Maxime KOCH

## Contexte

---

Pour réaliser le site de la MMI Lan il a fallu réaliser un maquette graphique a partir de la maquette filaire j'ai été assigné une page mobile et Ordinateur destiné au Media où l'on trouve les Sponsors, les réseaux sociaux (Instagram et Youtube) et le Twitch de la LAN

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser la maquette graphique tout les personnes ayant participer on utilisées le logiciel FIGMA (logiciel gratuit qui permet de travailler en simultané)

## Problème(s) et solution(s)

---

Pas de problèmes rencontrés

## Média

The image displays two side-by-side screenshots of the MMILAN website and its mobile application.

**Left Screenshot (Website):**

- Header:** MMILAN (with a yellow icon), Accueil, Actualité, Médias, Équipe, Connexion.
- LIVE TWITCH:** A large video player showing a LAN event with many people at desks, and a smaller video player showing a live stream of a game.
- RÉSEAUX SOCIAUX:** YouTube (MMI\_EVENT) and Instagram icons.
- Section 02: SPONSORS DE NOTRE LAN:** Displays five placeholder boxes labeled SPONSOR.
- Footer:** Nous contacter, YouTube, Instagram, Accueil, Actualité, Médias, Équipe.

**Right Screenshot (Mobile App):**

- Header:** MMILAN, menu icon.
- Image:** A wide-angle photo of a LAN event with many people at desks.
- CHAT:** A scrollable list of messages from users like "Naturabko01", "mcty\_00", "yann\_00", etc.
- RÉSEAUX SOCIAUX:** YouTube (MMI-EVENT) icon.
- Section 02: NOS SPONSORS:** Displays five placeholder boxes labeled SPONSOR.
- Footer:** Nous contacter, YouTube, Instagram, Accueil, Actualité, Médias, Équipe.

# Maquette filaire (Page accueil)

Hugo Bransard

## Contexte

---

Lors de la création de la maquette filaire, il y a eu des erreurs de création pour la maquette et beaucoup d'inattention niveau design et autres, c'est pour cela que j'ai dû intervenir avec certains membres de ma classe, car elle était énormément en retard alors nous nous sommes motivés la créer même si nous n'étions pas assimilées à cette tâche. Nous avons décidé de faire un Userflow (avec l'équipe dev) afin de savoir où nous irions avec ce site. Alors nous avons déterminé les objectifs du site, la liste de fonctionnalités qu'il y aurait. À la suite de cela, j'ai créé la maquette filaire de la page d'accueil en une après-midi.

## Matériel(s) utilisé(s)

---

Pour réaliser la maquette filaire nous avons utilisés principalement Figma mais je me suis permis d'utiliser Dribble afin d'avoir de l'inspiration pour créer la maquette

## Problème(s) et solution(s)

---

Comme cité précédemment j'ai du intervenir avec certain membre de ma classe car les maquettes n'avais pas était faites correctement et donc les maquettes avaient énormément de retard.

En dessous il y a les exemples

Page 1 : Réalisation faites par Hugo Bransard après avoir travailler sur les différents point cité au dessus

Page 2 : Réalisation faites au départ

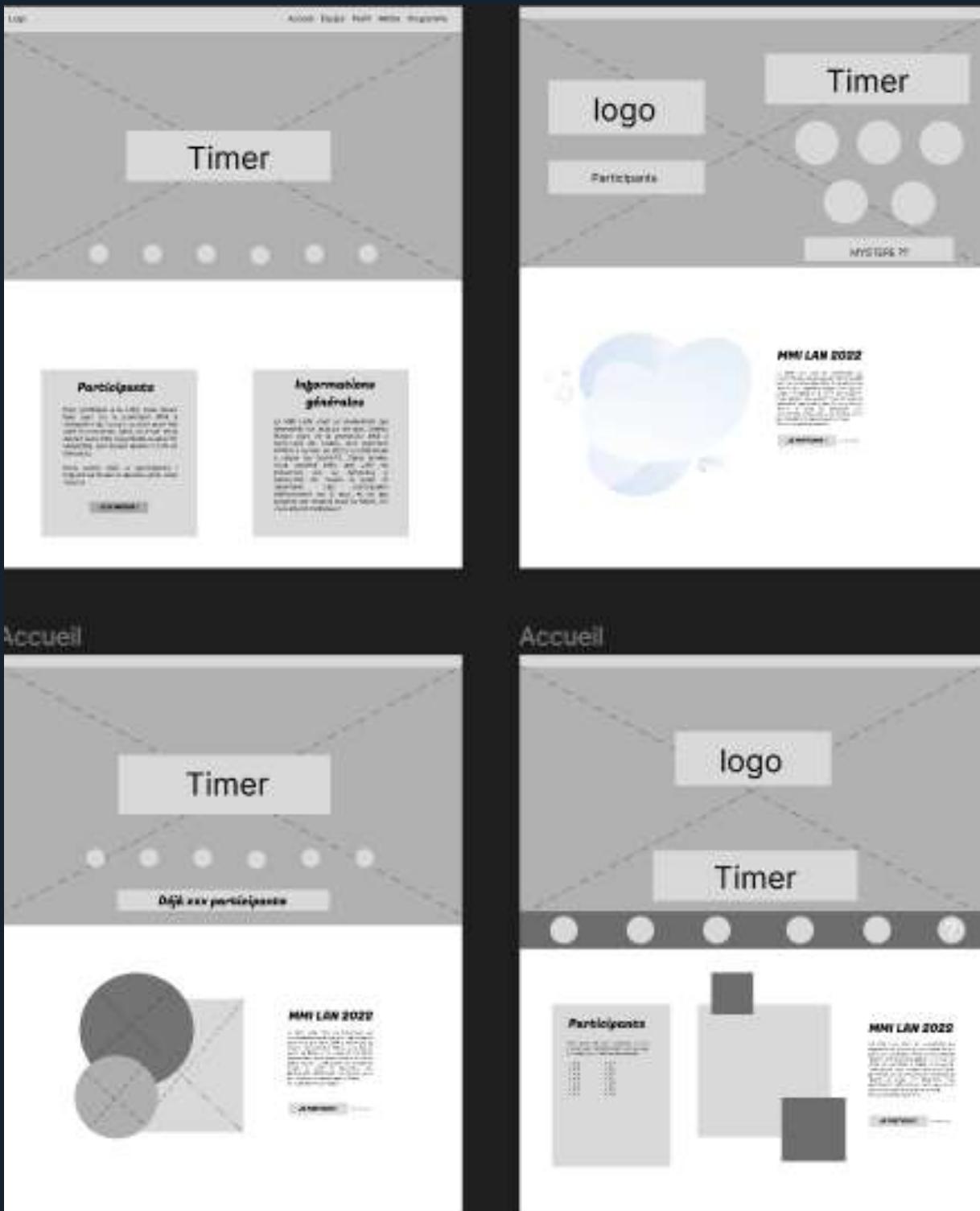
# Proposition faites (sélectionné)

The screenshot shows a mobile application interface for a LAN event. At the top, there is a timer displaying "00:00:00". Below the timer, there is a section titled "INFORMATIONS SUR L'ÉVÉNEMENT" which contains a large amount of text about the event, including its name (MMS LAN), location (Université de Toulouse), date (July 2020), and participation details. There are two buttons at the bottom of this section: "Réserver une place" and "Ajouter à l'événement".

Below this, there is a section titled "Comment s'inscrire ?" which contains instructions for registration, mentioning a QR code for scanning and a link for direct access. A large play button icon is visible here.

On the right side of the screen, there is a section titled "JEUX DE NOTRE LAN" with a large play button icon. Below this, there is a section titled "LES ÉQUIPES INSCRITES" showing three team cards. Each card has a "Voir plus" button at the bottom. The teams listed are "Génies", "Génies", and "Génies".

# Principale proposition faites par les membres assignés sur la mission



# Maquette graphique (Page accueil)

Hugo Bransard

## Contexte

Pour la création de la maquette graphique, nous avons suivis les couleurs qui avaient été proposé en même temps que le logo puis j'ai réalisé la maquette graphique en suivant la maquette filaire créée auparavant

## Matériel(s) utilisé(s)

Pour réaliser la maquette graphique nous avons utilisés Figma

## Problème(s) et solution(s)

Pas de problèmes forcément appart le temps imparti qui était très court



# Vidéo début inscription

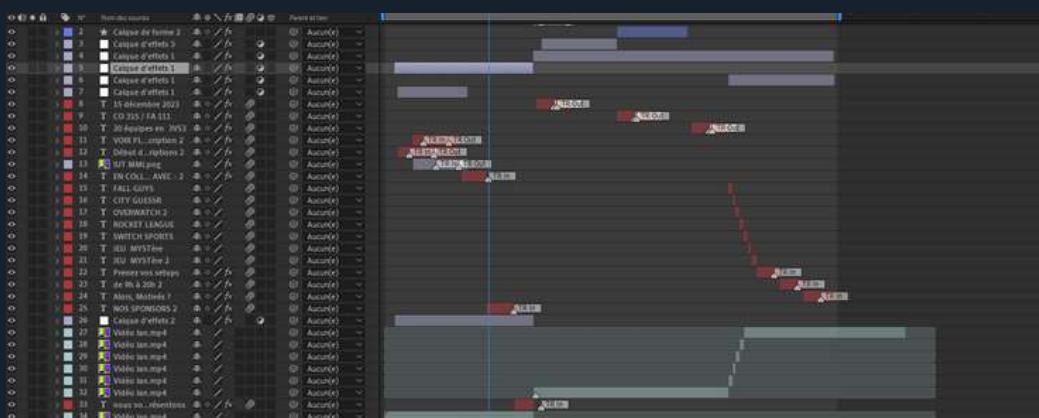
Hugo Bransard

## Contexte

Pour la création de cette vidéo j'ai du suivre un template qui avait été créer par quelqu'un auparavant (je n'ai pas son prénom) ou il y avait juste la disposition des éléments ainsi que les éléments à mettre dans la vidéo et la musique

## Matériel(s) utilisé(s)

Pour réaliser cette vidéo j'ai utilisé After Effect



# Vidéo annoncent jeux

Hugo Bransard

## Contexte

Pour la création de cette vidéo, je me suis occupé de la partie qui présentait les jeux avec les logos, titres des jeux et un montage très dynamiques en fond. J'ai été assez libre pour cette création.

## Matériel(s) utilisé(s)

Pour réaliser cette vidéo j'ai utilisé After Effect





# Vidéo motion

Hugo Bransard

## Contexte

Pour la création de cette vidéo j'ai du faire un motion design expliquant les points important durant la Lan. Ce motion était destiné à être projeter sur l'écran vers le local technique.

## Matériel(s) utilisé(s)

Illustrator pour faire l'ébauche niveau design et After effect pour le motion design

## Problème(s) et solution(s)

La vidéo n'a pas été prise car madame Delannoy à voulu faire des modifications qui ont été faites assez tard donc je n'ai pu la refaire.



03

# PÔLE DÉVELOPPEMENT WEB



# Conception de la base de données

## (MCD, MLD, MRD)

Arthur Mondon

### Contexte

Lors de notre arrivée, nous avons constaté qu'une base de données avait été créée mais elle n'était pas adaptée à l'envergure du projet.

Il a fallu tout remettre au clair et ainsi commencer à réaliser proprement un modèle conceptuel des données (MCD) et y ajouter des relations (MRD).

### Logiciel(s) utilisé(s)

Pour le debrief, un tableau et un feutre ont suffit pour représenter la base de données au tableau et demander l'avis et l'accord de l'équipe de dev.

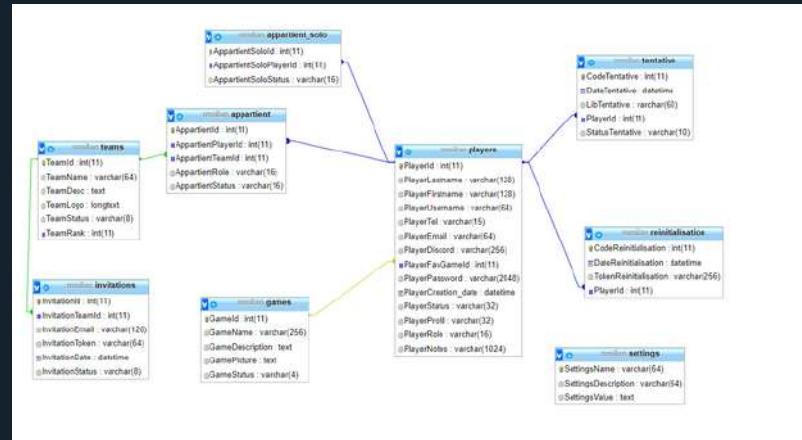
Puis, il a fallu concevoir le modèle sur un logiciel appelé "JMerise".

Cette conception se fait par l'analyse de l'ensemble des données qui pourront être stockées en base de donnée puis y ajouter des contraintes et relations. Absolument tout ce qui est stocké doit être pensé. Que ce soit les informations associées aux comptes utilisateurs, les tentatives de connexions (pour bloquer l'utilisateur après 5 tentatives infructueuses), les demande de réinitialisation de mdp, les images et descriptions des jeux mis en avant. La majorité du contenu du site est facilement modifiable car tout est en base de données. Excel pour le MLD.

Ensuite, pour mettre la base de données en production et entamer la phase de test, la web-app "PHPmyAdmin" a été utilisée pour débugger facilement et rapidement.

### Problème(s) et solution(s)

Devoir convaincre de changer totalement l'angle d'attaque en proposant une solution plus simple et adaptée que la version utilisée.



# Création de Lorem ipsum

Prénom NOM

## Contexte

---

- Présenter l'ensemble du travail réalisé/rendu (illustrations et/ou renvois)
- Mentionner régulièrement des justifications à vos choix (artistiques, dév, d'orga, etc.)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Mentionner vos outils (logiciels, matériels [type de caméra, ...], etc.)

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Mentionner les difficultés rencontrées et les solutions apportées face à celles-ci

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor.

# Gestion des tokens de réinitialisation

Arthur Mondon

## Contexte

Pour éviter de devoir solliciter l'équipe dév lorsqu'un utilisateur oublie son mot de passe, j'ai dû créer une page de réinitialisation de mot de passe pour envoyer un lien de réinitialisation par mail.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Aucun logiciel particulier à part un éditeur de code (ici PHPstorm) et PHPmyAdmin.

## Problème(s) et solution(s)

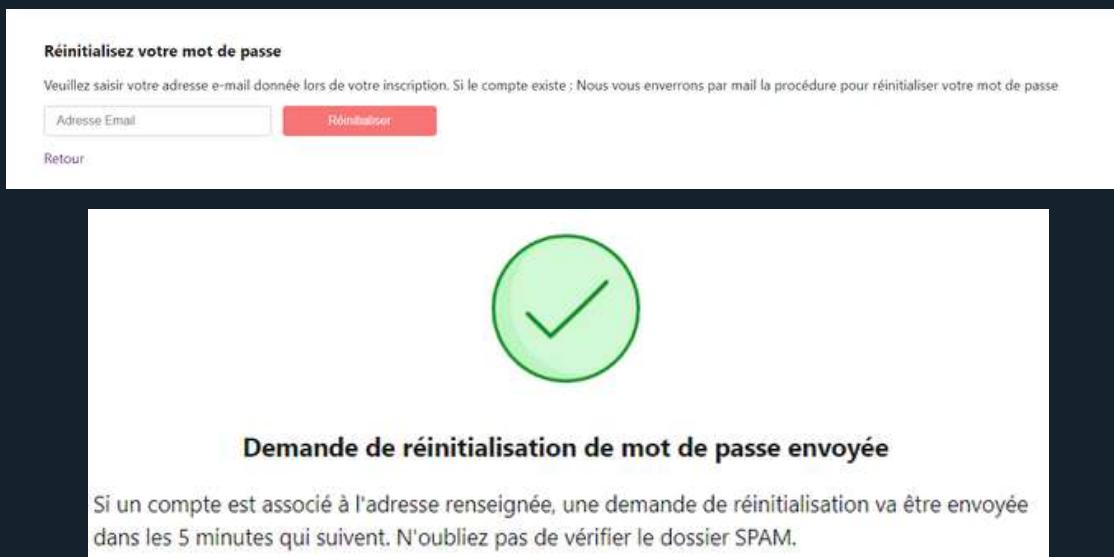
Il fallait qu'une demande de réinitialisation soit reliée à un seul compte. J'ai lié les deux grâce aux relations créées plus tôt.

Il fallait également attribuer un statut et une date de péremption à la demande de réinitialisation en y attribuant un statut : "ok", "déjà utilisé", "périmé"...

J'ai réalisé une première version de la page réinitialisation avec très peu de style, en attendant les maquettes graphiques. Mais au moins, tout le fonctionnel était fait.

Les futurs dév qui s'occuperont des tokens d'invitations d'équipe se verront la tâche facilitée en réutilisant ce système déjà opérationnel.

J'utilise la librairie PHPMailer pour envoyer le lien de réinitialisation au mail associé au compte. J'ai mis à disposition le script pour qu'il puisse être ensuite utilisé par les prochains dev (par ex la création d'équipe, les liens d'invitations, etc).



**Réinitialisez votre mot de passe**

Veuillez saisir votre adresse e-mail donnée lors de votre inscription. Si le compte existe ; Nous vous enverrons par mail la procédure pour réinitialiser votre mot de passe

Adresse Email  Réinitialiser

Retour

**Demande de réinitialisation de mot de passe envoyée**

Si un compte est associé à l'adresse renseignée, une demande de réinitialisation va être envoyée dans les 5 minutes qui suivent. N'oubliez pas de vérifier le dossier SPAM.

# Premières versions des pages inscription / connexion

## Contexte

Arthur Mondon

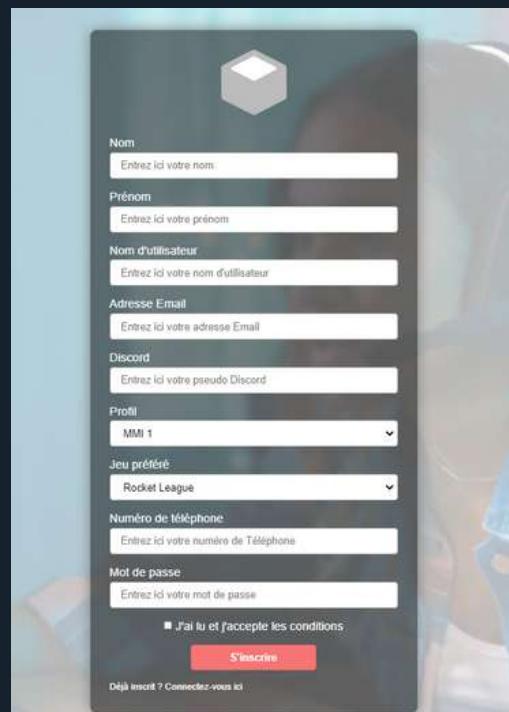
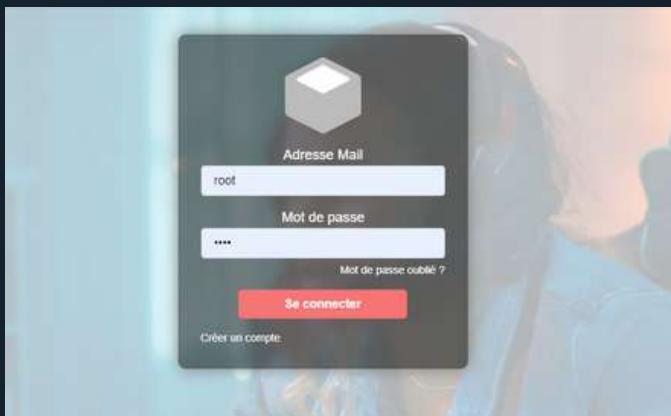
Création de la première version de la page de connexion.  
Création de la première version de la page d'inscription.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Aucun logiciel particulier à part un éditeur de code (ici PHPstorm) et PHPmyAdmin.

## Problème(s) et solution(s)

Pour ne pas devoir attendre les versions finales de la maquette graphiques, j'ai pris l'initiative de préparer et de rendre fonctionnel les pages inscriptions et connexions afin de faciliter l'intégration plus tard (Il faudra simplement remettre en forme).  
La page connexion, avec la gestion de session, la gestion de tentatives (après 5 tentatives, le compte est bloqué), la réinitialisation de mot de passe, etc.  
La page inscription, avec tous les champs requis. L'insertion en base de données du nouveau compte, etc.



# Premières versions de la page d'accueil et profil ainsi que menu.

## Contexte

Arthur Mondon

Création de la première version des pages accueil et profil.

Création de la première version du menu (header) responsive cross-platform.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Aucun logiciel particulier à part un éditeur de code (ici PHPstorm) et PHPmyAdmin.

## Problème(s) et solution(s)

Pour ne pas devoir attendre les versions finales de la maquette graphiques, j'ai pris l'initiative de préparer et de rendre fonctionnel les pages accueil et profil ainsi que la barre de menu afin de faciliter l'intégration plus tard (Il faudra simplement remettre en forme). Hero-section et listing des jeux présents avec la requête SQL déjà préparée pour faciliter le dév des prochains.

La page profil est constituée d'une requête SQL permettant de récupérer les données de l'utilisateur ainsi que de l'équipe auquel il appartient. Il manque la mise en page, le terrain est préparé pour les futurs dévs.

Le menu était entièrement terminé et responsive. Des devs ont malgré tout voulu le re-développer une seconde fois.



# Compteur et ses différents états

## Contexte

Arthur Mondon

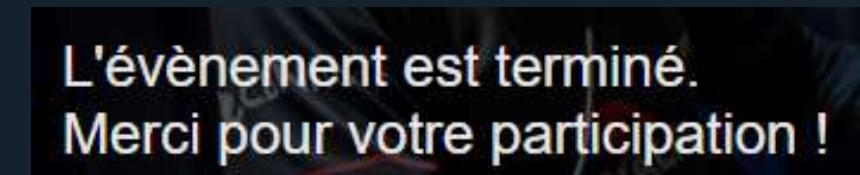
Créer un compteur (timer) annonçant le début de l'évènement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Aucun logiciel particulier à part un éditeur de code (ici PHPstorm) et PHPmyAdmin.

## Problème(s) et solution(s)

Le compteur doit pouvoir toujours être à jour sans devoir actualiser la page.  
Ainsi que l'état du compteur ("Début dans : .." , "À commencé depuis : .. " , "Terminé.")



# Création de la page Équipe (front)

Axel GUYARD

## Contexte

---

- Pour ce travail nous devions réaliser une page équipe qui, comme son nom l'indique, va recenser toutes les équipes présentes à la MMI Lan avec leurs logo les membres ainsi que le nom de l'équipe.
- Pour cela il a fallu travailler avec la base de données où étaient rentrées toutes les informations des équipes tout en suivant la maquette graphique.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour cela j'ai utilisé bien sur Uwamp et vscode pour toute la partie programmation mais aussi Figma pour que la page corresponde à ce qui nous était demandé.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Il n'y a pas réellement eu de problèmes pour la page si ce n'est essayer de faire correspondre un maximum la page à la maquette surtout avec des images de profiles pour les équipes qui ne faisaient pas toujours la même tailles.
- Mais grâce à un cour fait quelques semaines plus tôt sur les vignettes celle-ci n'ont pas été dur à faire.

# Création de la page Équipe (Back-end)

Roman SCHOSSELER

## Contexte

---

- Au cours du développement du site MMILAN, moi ainsi que plusieurs membres du pôle développement avons été assignés à la création de la page équipe. La page équipe contient toutes les équipes avec leur image d'équipe, le nom de l'équipe ainsi qu'un bouton qui redirige vers une page détaillée de l'équipe.
- Pour réaliser cette page nous avons du travailler avec la base de données qui contenait toutes les informations des équipes pour pouvoir les faire apparaître sur la page équipe.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour pouvoir avoir un rendu direct avec le P nous avons utilisé le logiciel Uwamp qui nous permet d'utiliser notre ordinateur comme un serveur et pour coder le site nous avons utiliser le logiciel de Microsoft : Visual code.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Il n'y a pas réellement eu de problèmes pour la page si ce ne sont mes connaissances qui n'étaient pas suffisantes pour réaliser le travail demandé.
- Pour régler cela, je suis allé me renseigner sur Internet pour pouvoir trouver des solutions à mes problèmes.

# Création de la page Classement

Florian THOMY

## Contexte

---

Lors du projet MMILAN, le but était de créer une page classement afin de voir celui-ci sur les écrans du rez-de-chaussée ainsi que sur le site internet en direct afin de voir la position actuelle de son équipe préférée. Le rôle de cette page était donc d'afficher chaque équipe avec le nom des joueurs dans l'ordre du classement, le jour de l'évènement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour faire la réalisation de la page, j'ai utilisé le logiciel Visual Studio Code
- Pour faire le front-end de cette page j'ai utilisé les langages de programmation HTML et CSS, puis le back-end avec le php afin de faire la connection avec la base de données et de pouvoir mettre chaque équipe dans le bon ordre avec les informations voulues.

## Problème(s) et solution(s)

---

- La version sur les écrans du rez-de-chaussée était une difficulté car il fallait adapter le site aux dimensions des écrans qui sont différents du format mobile et des ordinateurs. La maquette pour cette page a mis du temps à venir et elle n'était pas adaptée à ce format ainsi que la partie classement en direct qui était complexe.
- Suite à l'indisponibilité de mettre les classements en direct sur les écrans du rez-de-chaussée, une concertation a eu lieu avec les référents de mon pôle et nous avions donc retiré la version pour ces écrans et ainsi repensé à la manière d'afficher le classement

# ordinateur

## CLASSEMENT

65	L'ekip	Nisito_ HM atesta103	64	Comment ça mon reuf ?	EnzoCap04 Nono lThom l
61	FC Fessée	Flipflop1830 SKILZ rmaria033	56	Les Floppers	Cliquette Itsuky Arevichi
51	Fc Nikos	Meolo Petit Boogie FesseValue	49	RacletteChicha	clement_jem Momoles lounadcp
48	QLW	Theodort Kentarow Souruita0	48	Yeeeeet	Phoenixdefeu00 Karmaa Demon_goat
47	U.R.S.S.A.F	Thegameriver Leikin LUIGI	46	La Trinité des Noobs	Adiny Geule le breton Astra
43	World Union	Petitlulu Kyrol Lino	37	Team We love MMi	Iubby Nath Elodie

# mobile

## CLASSEMENT

65	L'ekip	Nisito_ HM atesta103
64	Comment ça mon reuf ?	EnzoCap04 Nono lThom l
61	FC Fessée	Flipflop1830 SKILZ rmaria033
56	Les Floppers	Cliquette Itsuky Arevichi
51	Fc Nikos	Meolo Petit Boogie FesseValue

# Création de la page d'accueil

Cameron TONNOILLE

## Contexte

---

Durant le développement du site web MMILAN, j'ai été chargé avec d'autres membres du pole Dev de développer la page d'accueil du site web, cette page web contient toutes les informations principal concernant l'évènement, les différents jeux ainsi que les différents boutons permettant de se déplacer vers d'autres pages du site.

Pour développer cette page, j'ai reçu l'aide de membres du pole Dev pour la construction du site ainsi que du pole cération Numérique qui c'est chargé de concevoir la maquette graphique du site web.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour construire cette page, j'ai utilisé le logiciel Visual Studio Code qui est un éditeur de code.

Le langage de programmation HTML et CSS pour réaliser la partie front-end du site web, j'ai également utilisé le langage de programmation JavaScript pour les différentes animation interactives et les langages de programmation PHP, JavaScript et SQL pour réaliser la partie Back-end de la page.

## Problème(s) et solution(s)

---

La première version grand écran de la page d'accueil ne convenait pas car celle-ci n'etait pas adapaté pour accueillir les tailles des différents contenus.

Il à été décider suite à une concertation avec les référents du pôle Dev de repenser cette section pour grand écran qui respecte le design originel,

# Création de la page d'accueil

Anna MATHIS

## Contexte

---

Lors du projet MMILAN, j'ai été en charge de développer la page d'accueil du site avec l'aide d'autres membres de la spécialité web développement. La page d'accueil regroupe les informations principales à propos de l'évènement tel que la date, les différents jeux.

Ce travail a pu être réalisé grâce à la collaboration de l'ensemble des étudiants MMI. Le groupe création numérique a par exemple été en charge de l'aspect graphique du site, ce qui a permis au groupe dev de se concentrer sur le code et ses différentes fonctionnalités.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

C'est l'éditeur de code Visual Studio Code qui a permis la bonne réalisation de ces pages.

Le front-end a été développé à l'aide des langages de programmation HTML et CSS. Le back-end tel que la connexion à la base de données et l'affichage dynamique des données a été réalisé en PHP et SQL. Et les pages ont été animées et dynamisées avec javascript.

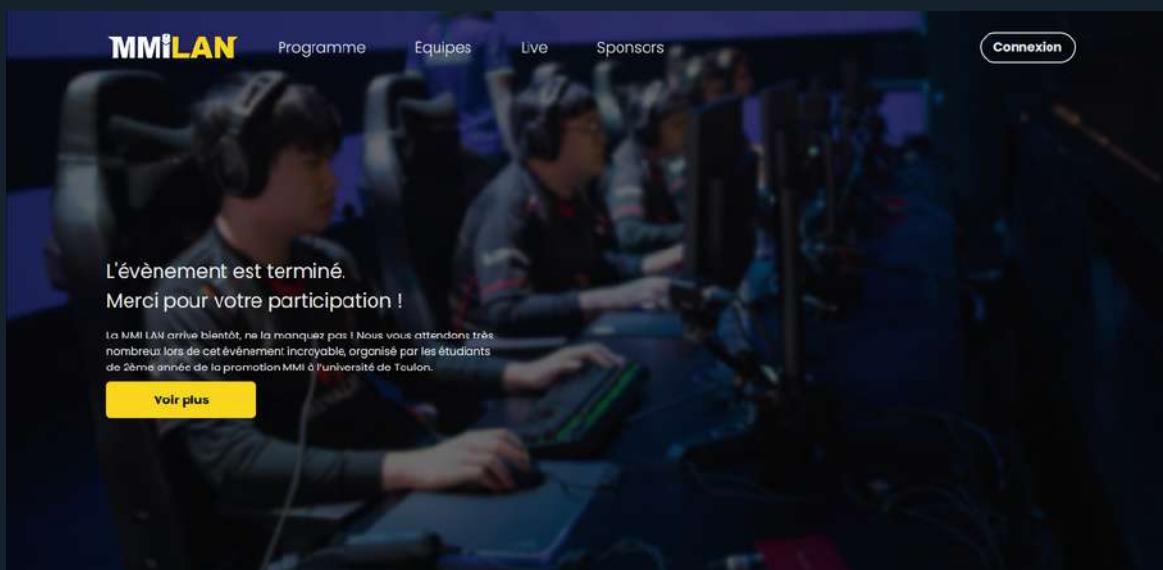
## Problème(s) et solution(s)

---

Lors du développement de la première version de la page d'accueil, nous nous sommes rendus compte que le rendu ne correspondait pas au résultat attendu sur tous les types d'affichages, en particulier les grands écrans où le contenu ne s'adaptait pas à la longueur.

Ainsi, nous avons repensé la page afin d'offrir une navigation ergonomique à l'utilisateur. Le responsive a été travaillé pour que le rendu soit conforme au design original et qu'il s'adapte sur tous les types d'affichages.

# ordinateur



# mobile



# Création de la section jeux vidéo

Mathieu ROMAIN

## Contexte

---

Lors de la création du site internet pour la Lan, je me suis proposé d'effectuer la section interactive présentant les jeux vidéo de la Lan sous forme de cartes. Nous pouvons retrouver cette section sur 2 pages: la page d'accueil ainsi que la page Programme ( il s'agit de la section n°2 ).

J'ai développé cette section en me basant sur la maquette réalisée par le pôle création numérique. J'ai dû respecter le design ainsi imposé et développer par la suite une version responsive ( pour mobile ) de cette section interactive.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Afin de réaliser cette section j'ai dû utiliser le logiciel Visual Studio Code qui est un éditeur de code très facile et pratique à utiliser, grâce à ce logiciel j'ai donc développé le code pour cette section.

J'ai utilisé principalement le langage de programmation Javascript pour réaliser notamment le côté interactif du carrousel en version mobile. Enfin j'ai également utilisé les langages de programmation web courant tel que HTML et CSS pour le responsive et le design des cartes présentant chaque jeu.

## Problème(s) et solution(s)

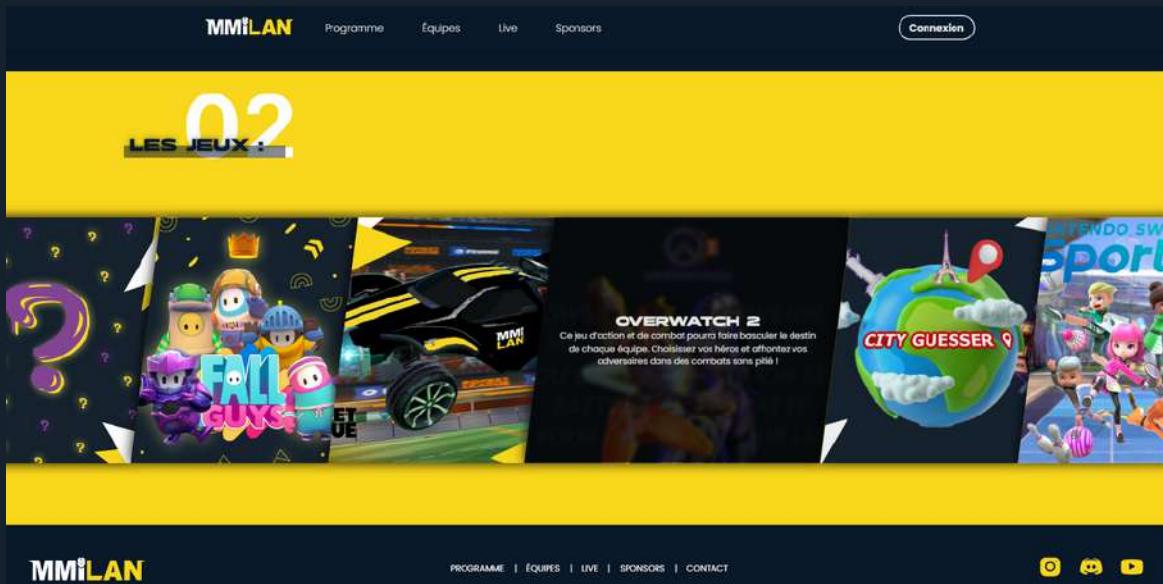
---

La version grand écran de cette section présente sur la maquette de départ ne convenait pas car elle compliquait trop la section et qu'il n'y avait pas assez de place pour mettre tous les jeux à la bonne taille.

Alors après concertation avec les référents de mon pôle nous avons décidé de repenser cette section pour grand écran qui respecte le design original et qui est en parfait accord avec la version responsive sous forme de cartes interactives. Celle-ci remplit tout l'écran et se transforme donc en carrousel quand l'écran devient trop petit.

La version mobile et responsive de cette section n'a pas suscité de problème particulier.

# Desktop



# Tablette et mobile



# Aide à la création de la base de donnée

Kyllian DIOCHON

## Contexte

---

Pour pouvoir mettre le site en place, il fallait commencer par créer les fondations du site, c'est à dire commencer par la base de données. Mathis Lambert et Clément Faravel ont commencé la base de données et par la suite avec Arthur Mondon nous les avons rejoints afin de la modifier et d'y ajouter des points clés. Pour ma part, j'ai fait quelques propositions et donné mon point de vue sur ce qui se faisait lors de la création de celle-ci.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Nous avons utilisé un tableau et un feutre veleda pour réaliser cette base de données

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème n'a été rencontré durant cette construction de la base de données pour le site

# Création du Userflow de la page Index

Kyllian DIOCHON

## Contexte

---

Lors du commencement de la création du site il fallait avoir une vision solide et précise de ce que donnerait le site, c'est pour quoi nous avons décidé avec Arthur Mondon, Paul Poulin et Hugo de commencer par la page index.

Nos choix se sont portés sur la simplicité de navigation et aussi sur la simplicité à retrouver des informations.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Nous avons utilisé un tableau et un feutre veleda pour réaliser le userefow

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème n'a été rencontré durant cette construction du userflow de la page index

# Front de la Page d'inscription

Kyllian DIOCHON

## Contexte

Afin de pouvoir faire en sorte que les équipes puissent s'inscrire, il a donc fallu que je créais une page inscription. J'ai dû mettre en place les bons champs composés des bons "ID" afin d'obtenir dans la base de données les bonnes informations pour par la suite les réutiliser dans le site.

J'ai donc respecté la charte graphique utilisée sur tout le site que j'ai adapté pour le formulaire. Cependant pour une raison de faisabilité, j'ai dû modifier la mise en forme de la page car certaines choses n'étaient pas réalisable tel que mettre dans le formulaire la section "jeux". C'est pourquoi j'ai trouvé une alternative en laissant des champs de bases pour que la partie "jeux" soit quand même disponible et ne pas entacher sur la récolte des données essentiels à la Lan. J'ai travaillé dessus avec **Matthieu Cohen**.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé VS Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

## Problème(s) et solution(s)

Les difficultés rencontrés durant cette création de page étaient :

- Mise en place du fond (triangle, ligne blanche)
- Adaptation du formulaire

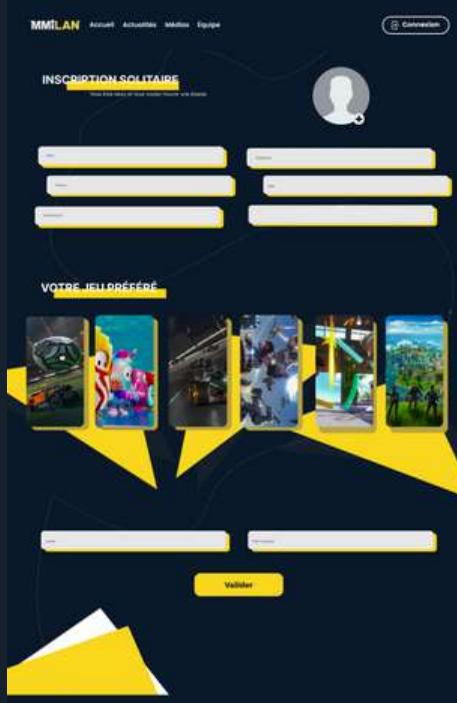
Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Recherche sur internet et utilisation de "transforme" et de "index"
- Recherche et mise en place d'un formulaire plus commun.

# Réalisation

The screenshot shows the 'INSCRIPTION' (Registration) page of the MMILAN website. The page has a dark blue header with the MMILAN logo and navigation links for Programme, Équipes, Live, Sponsors, and Connexion. The main form area is titled 'INSCRIPTION' and contains fields for Nom, Prénom, Nom d'utilisateur, Adresse Email, Discord, Numéro de téléphone, Jeu favori (with options like Rocket League), Promo (with options like MMI 1), and Mot de passe. There are two checkboxes at the bottom: 'J'ai lu et j'accepte les conditions' and 'J'accepte les règles de droits à l'image'. A large yellow 'S'inscrire' button is centered below the checkboxes. At the bottom left, there's a link 'Déjà inscrit ? Connectez-vous ici'.

## Figma



# Front de la Page connexion

Kyllian DIOCHON

## Contexte

---

Par soucis de nécessité, il fallait bien qu'après la création de la page inscription, il y est une page connexion. Toujours en binôme avec **Matthieu Cohen**, nous avons donc créé cette page.

Afin de respecté la charte graphique, j'ai donc réutilisé les couleurs en adéquations avec celles du site. De plus, nous trouvions avec Matthieu que lorsque nous avons réalisé le formulaire comme sur la maquette graphique, il n'étais pas forcément très moderne et adapté. C'est pourquoi j'ai décidé de le modifier et d'utilisé un formulaire plus moderne tout en gardant les couleurs du site.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé VS Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

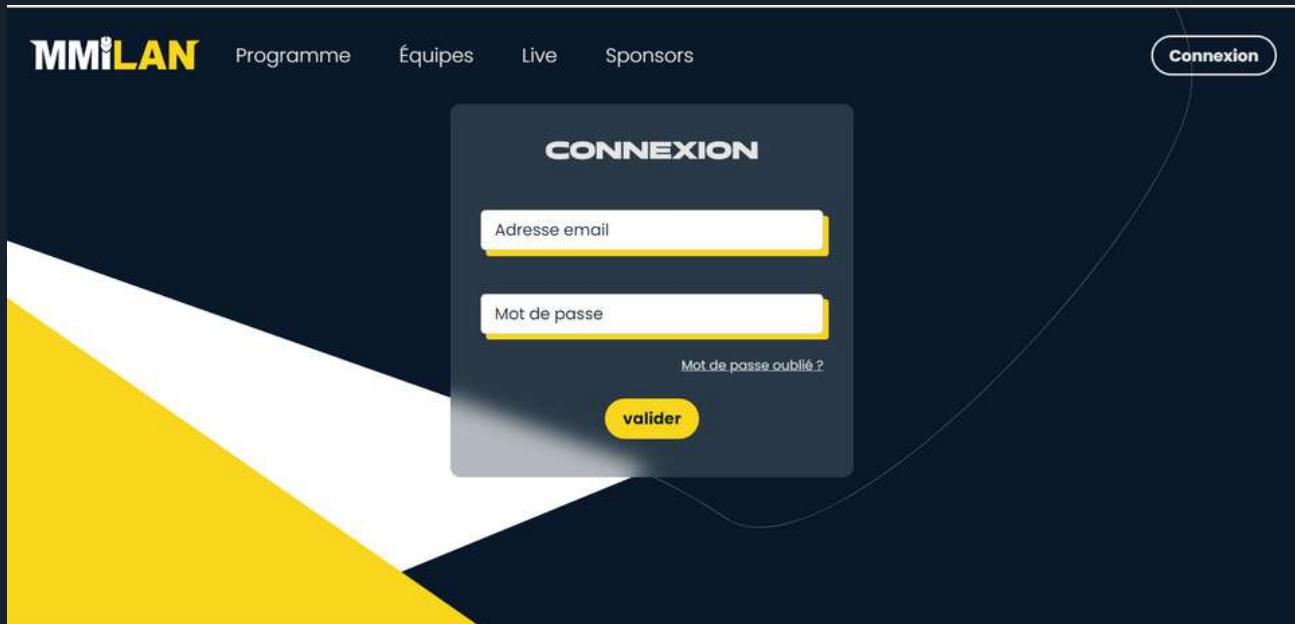
## Problème(s) et solution(s)

---

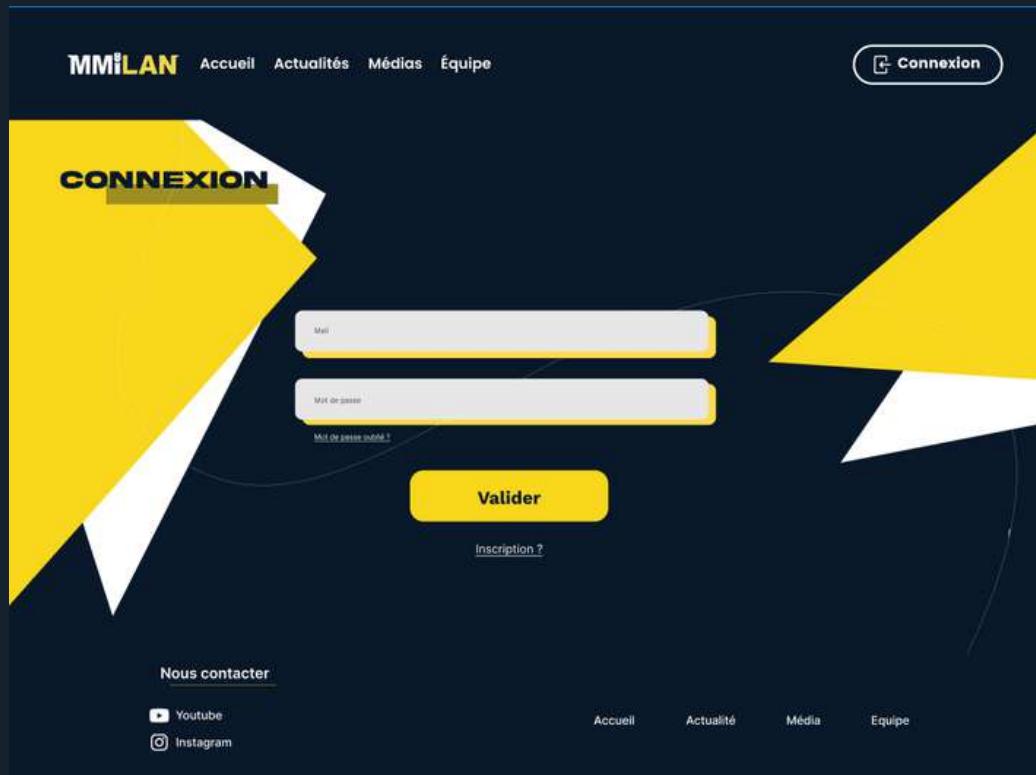
Problème avec le fond de la page comme toujours avec les triangles et la lignes blanches dont j'ai réglé le problème en utilisant encore une fois les "transform" et les "index".

Problème de conflits entre les différentes versions des pages en cours de développement. Vu que je développais en parallèle avec Matthieu Cohen, nous avions donc eu des conflits lors du partage de nos codes. Nous avons pu résoudre ces conflits en restant en appel et en utilisant l'editor de Visual studio code qui met en parallèle les deux versions de la page ainsi qu'une version avec les cumul des deux .

# Réalisation



Figma



# Front de la Page contact

Kyllian DIOCHON

## Contexte

---

Afin que les participants à la Lan puissent poser des questions et exposer leur problème, j'ai mis en place la page contact.

J'ai réussi à respecter un maximum la maquette graphique en intégrant le formulaire, la photo et aussi les points en "chaine" à gauche du formulaire.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé VS Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucune difficulté n'a été rencontré durant la mise en place de cette page, c'était assez facile et rapide à faire.

# Réalisation

The screenshot shows the 'NOUS CONTACTER' (Contact Us) section of the MMILAN website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Programme', 'Equipes', 'Live', 'Sponsors', and 'Connexion'. Below the navigation, there is a large image of a person wearing a headset and playing a game on a computer setup with RGB lighting. To the right of the image is a form with five input fields: 'Nom' (Name), 'Prénom' (First Name), 'Adresse Email' (Email Address), 'Objet' (Subject), and 'Message'. A yellow 'Envoyer' (Send) button is located at the bottom right of the form.

Figma

The Figma wireframe for the 'NOUS CONTACTER' (Contact Us) section. It features a similar layout to the real website, with a navigation bar at the top and a contact form on the right. The form includes fields for 'Prénom' (First Name), 'Nom' (Name), 'Email', 'Objet' (Subject), and 'Message'. A yellow 'Valider' (Validate) button is at the bottom. On the left side, there is a large image of a person playing a game on a computer with multiple monitors displaying various game interfaces.

# Première version compteur

Paul POULIN

## Contexte

---

Lors de cet événement, on m'a attribué la tâche de faire le timer apparaissant sur la page d'accueil. Celui qui a pour but de montrer lorsque l'événement a débuté et finit.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

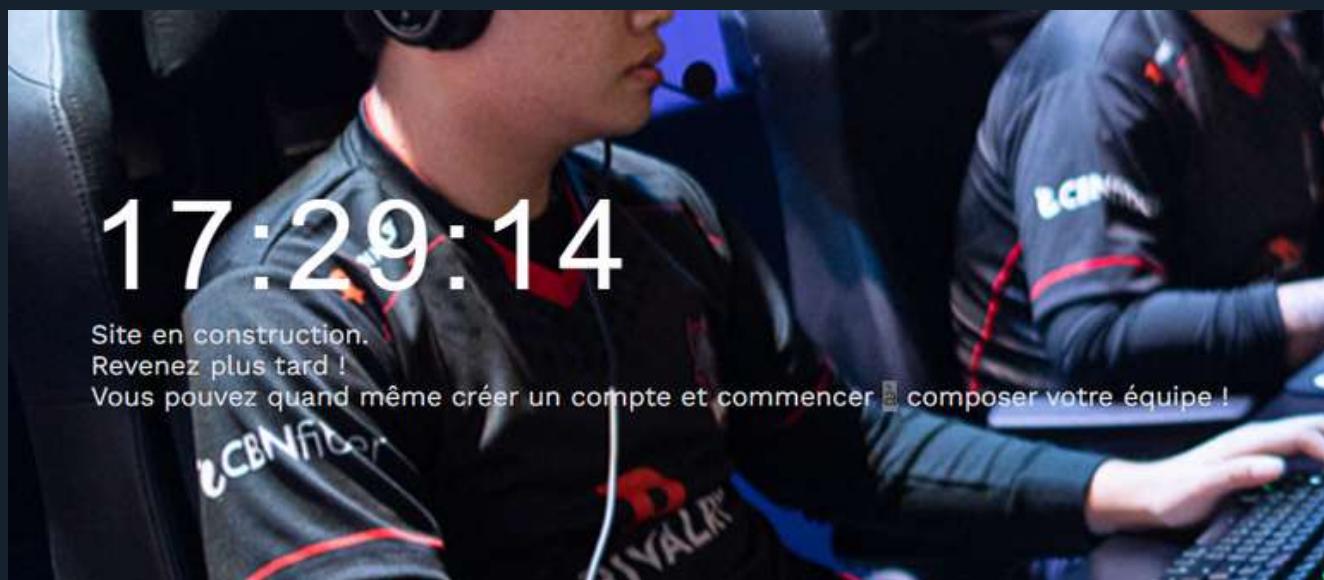
Visual Studio Code : html, css, javascript et Uwamp ont été utilisés.

## Problème(s) et solution(s)

---

Au cours du projet, j'ai rencontré plusieurs problèmes. Pour commencer, cela m'a pris beaucoup de temps, étant donné mes jeunes connaissances du domaine. Je suis resté bloqué longtemps sur cette tâche qui m'a été attribuée alors qu'il y avait une deadline.

J'ai donc quand même réussi à créer le décompte, mais dès que l'élément changé d'état, les chiffres passaient en négatif. J'ai donc finit par réussir, mais malheureusement il n'a pas été choisi.



# Aide lors des différentes tâches

Paul POULIN

## Contexte

---

Lors de l'événement, j'ai pu participé aux réflexions lors des créations de base de données et des méthodes que nous allions adopter afin de réussir le projet. De plus, j'ai aidé lors du retard qu'il y avait eu pour la maquette filaire, en faisant des pages, rajoutant des boutons, des textes, etc... car il y avait du retard chez les créas et je n'avais pas de tâches attribuées. J'avais imaginé le menu et ses pages.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Illustrator, Figma

## Problème(s) et solution(s)

---

Problème de retard sur la maquette filaire, qui a été rattrapé grâce à un petit groupe d'alternants et d'initiaux.

Problème au début du projet sur l'organisation, qui allait faire quoi, quand, etc...

# Création de la page contact

Matthieu COHEN

## Contexte

---

- J'ai réalisé en collaboration avec **Killyan Diochon** le front end de la page contact du site de la mmi Lan.
- Nous avons respecté la maquette graphique tout en y apportant certaines modifications

**Kyllian** et moi avions décidé de nous partager le développement front end de différentes pages et notamment de la page contact. Nous avons pris cette décision afin de développer plus rapidement les pages du site et de pallier aux différents problèmes que l'un pourrait avoir.

Nous avons fait en sorte de respecter un maximum la maquette graphique tout en réadaptant les tailles des éléments qui étaient pour nous beaucoup trop gros.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Visual studio code, Github

Pour travailler dans un environnement propice au bon développement du site et des pages dont j'étais chargé, j'ai utilisé le logiciel Visual studio code qui est donc un éditeur de code. Afin de récupérer le code des autres développeurs chargé du site MMI lan et de pouvoir envoyer le mien, nous avons tous utilisé Github qui permet de développer ce manière collaborative.

## Problème(s) et solution(s)

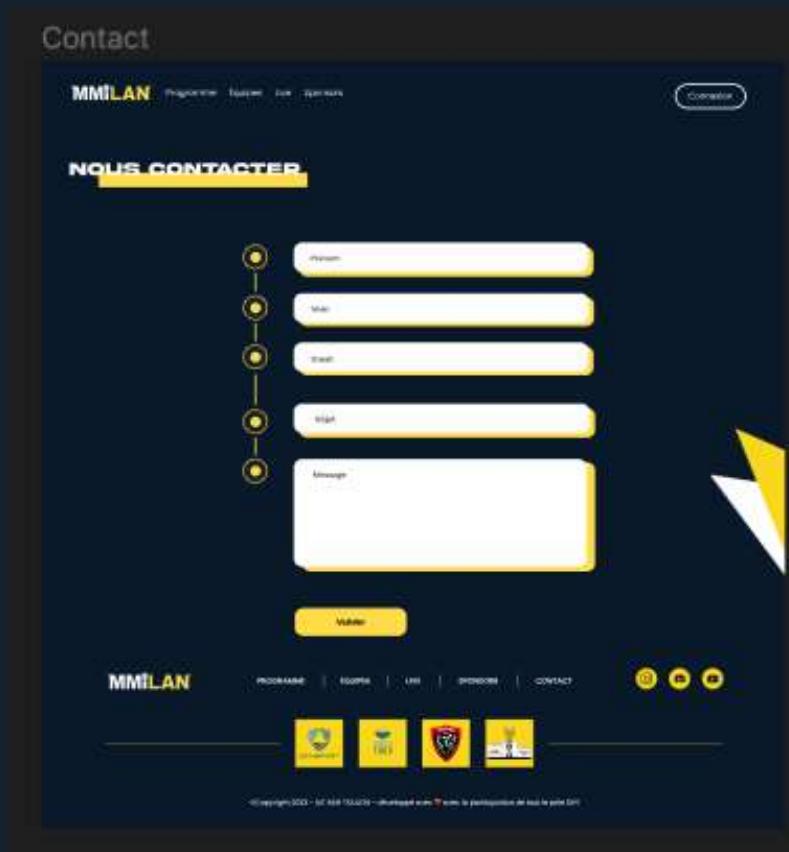
---

Aucune difficulté n'a été rencontré durant la mise en place de cette page, c'était assez facile et rapide à faire.

# Page contact



## Maquette graphique



# Création de la page connexion

Matthieu Cohen

## Contexte

- J'ai réalisé en collaboration avec **Kyllian Diochon** le front end de la page connexion du site de la mmi Lan.
- Nous avons respecté la maquette graphique tout en y apportant certaines modifications

**Kyllian** et moi avions décidé de nous partager le développement front end de différentes pages et notamment de la page connexion. Nous avons pris cette décision afin de développer plus rapidement les pages du site.

Pour cette page, nous nous sommes rendu compte que le formulaire ne renvoyé pas l'aspect de modernité que nous voulions. Nous avons donc pris l'initiative de le changer.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Visual studio code, Github

Pour travailler dans un environnement propice au bon développement du site et des pages dont j'étais chargé, j'ai utilisé le logiciel Visual studio code qui est donc un éditeur de code. Afin de récupérer le code des autres développeurs chargé du site MMI lan et de pouvoir envoyer le mien, nous avons tous utilisé Github qui permet de développer ce manière collaborative.

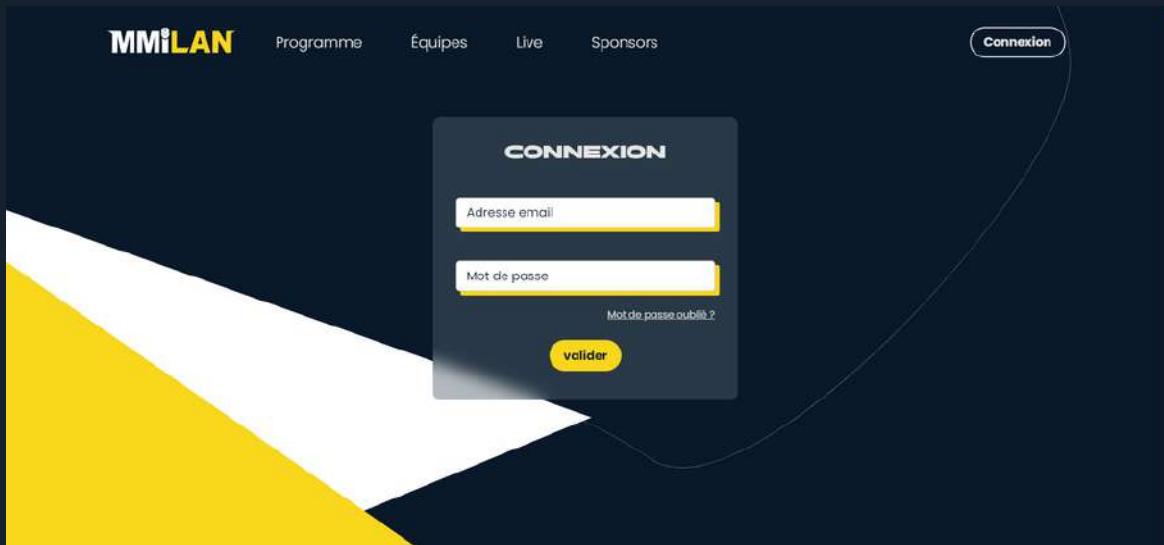
## Problème(s) et solution(s)

- Problème de conflits entre les différentes versions des pages en cours de développement.
- Problèmes avec les triangles en fond

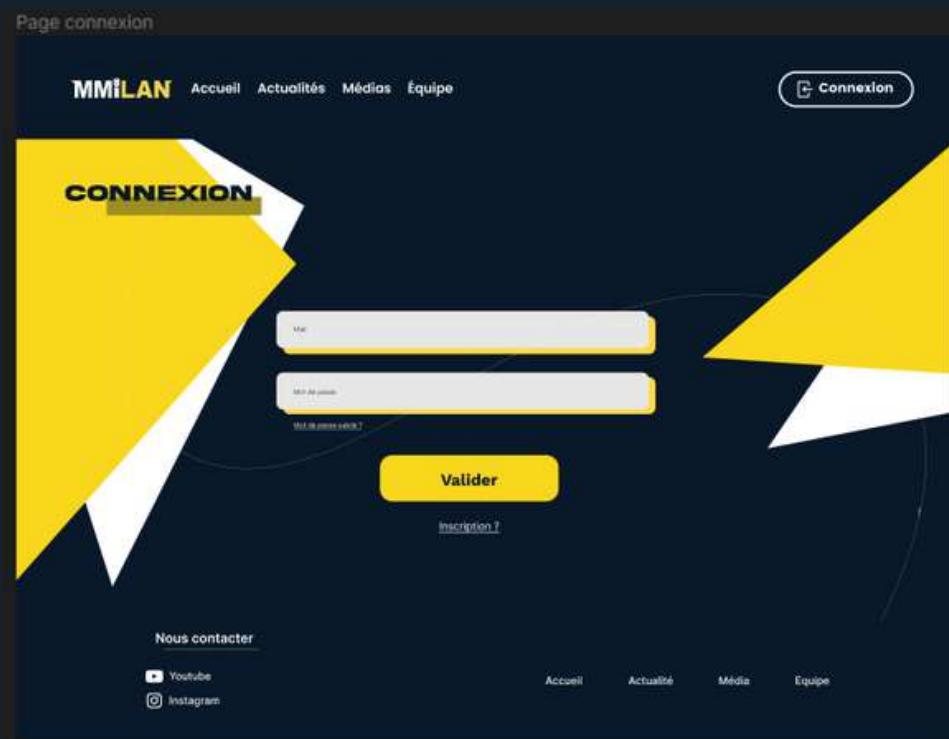
Vu que je développais sur la même page que **Kyllian Diochon**, nous avons des conflits lors du partage de nos codes. Nous avons pu résoudre ces conflits en restant en appel et en utilisant l'editor de Visual studio code qui met en parallèle les deux versions de la page ainsi qu'une version avec le cumul des deux.

Pour les triangles, j'avais du mal à identifier le code qui permettait de modifier le placement et la forme de ceux-ci. Nous avons pu régler ce problème en effectuant différents tests et en inspectant la page (F12).

# Page connexion



# Maquette graphique



# Création de la page inscription

Matthieu Cohen

## Contexte

---

- J'ai réalisé en collaboration avec **Kyllian Diochon** le front end de la page inscription du site de la mmi Lan.
- Nous avons respecté la maquette graphique tout en y apportant certaines modifications

Pour cette page, nous nous sommes rendu compte que le formulaire ne renvoyait pas l'aspect de modernité que nous voulions. Donc comme pour la page connexion, nous avons donc pris l'initiative de le changer.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Visual studio code, Github

Pour travailler dans un environnement propice au bon développement du site et des pages dont j'étais chargé, j'ai utilisé le logiciel Visual studio code qui est donc un éditeur de code. Afin de récupérer le code des autres développeurs chargé du site MMI lan et de pouvoir envoyer le mien, nous avons tous utilisé Github qui permet de développer ce manière collaborative.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Pas de problèmes de conflits
- Problèmes de maquette graphique

Pour moi la maquette graphique était trop poussée pour une page inscription et ce qui était demandé n'était pas intéressant à mettre en place. J'en ai donc parlé avec le pole dev et nous sommes arrivés à la conclusion que nous allions changer cette page.

# Page inscription

The screenshot shows the MMILAN website's registration form. At the top, there is a navigation bar with links for "Programme", "Équipes", "Live", "Sponsors", and "Connexion". Below the navigation is a yellow header bar labeled "INSCRIPTION". The form consists of several input fields: "Nom" and "Prénom", "Nom d'utilisateur" and "Adresse Email", "Discord" and "Numéro de téléphone", "Jeu favori:" dropdown (selected "Rocket League") and "Promo:" dropdown (selected "MMI 1"), and a "Mot de passe" field. Below the form are two checkboxes: "J'ai lu et j'accepte les conditions" and "J'accepte les règles de droits à l'image". A "S'inscrire" button is located to the right of the checkboxes. At the bottom left, there is a link "Déjà inscrit ? Connectez-vous ici".

## Maquette graphique



# Création de Borne d'Arcade

Azzurra LHOEST

## Contexte

Lors de la LAN j'ai participé à la construction d'une borne d'arcade organisée par l'IUT Toulon. Notre objectif était de créer une attraction originale et ludique pour les participants de la LAN, en leur offrant un espace de détente et de divertissement pendant les pauses entre les tournois de jeux vidéo. Au cours de cette activité, j'ai été en charge de diverses tâches, telles que la construction de la borne, notamment l'assemblage de la structure en bois de la borne d'arcade, la supervision de la coupe et découpe du bois selon les dimensions nécessaires et ma présence en tant que main d'oeuvre et aide pour les différentes tâches (assemblage des câbles etc). J'ai également participé à la réalisation de tests en utilisant la borne d'arcade pour m'assurer que tout fonctionnait correctement avant son installation pour la LAN.

## Matériel(s) utilisé(s)

- Planches en bois
- Écrans LCD
- Joysticks et boutons
- Haut-parleurs et système de son surround
- Composants électroniques
- Outils de menuiserie (scie, perceuse..)
- Peinture

## Problème(s) et solution(s)

- Problème lié à la construction de la structure : planches en bois qui se fissuraient lorsqu'on perçait. SOLUTION : utilisation d'un étau pour maintenir la planche en bois lors du perçage et vissage
- Problème lié à l'utilisation des joystick : on ne savait pas quel bouton/joystick correspondait à telle commande (haut, bas, droite, gauche). SOLUTION : reprogrammation des touches via le système d'exploitation.
- Problème lié à la construction de la structure : certaines planches ne correspondaient plus (il y avait quelques milimètres d'écart). SOLUTION : on a dévissé, repositionné les planches et revisé le tout.

# Création du script pour l'envoi des mails

Rayan HACHANI

## Contexte

---

Pour ce qui est de la création du script, j'étais en collaboration avec **Arthur MONDON** qui a créé et rendu fonctionnel l'envoi de mails au départ de la phase de développement, **Alan THOB** m'a aussi assisté, mais étant donné qu'il avait de gros soucis de santé pendant cette période, il me donnait un coup de main dans l'élaboration du code lorsque qu'il le pouvait.

Par la suite, le formulaire de contact a évolué et j'ai donc dû apporter quelques modifications au code d'**Arthur MONDON** pour le mettre à jour.

Étant donné que je n'ai travaillé que sur le script, je ne me suis pas occupé du design du mail, seulement de transférer le contenu du formulaire.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Concernant les outils utilisés, je me suis servi de :

- **Visual Studio Code**, il s'agit d'un éditeur de texte destiné aux développeurs, cette outil peut être accompagné de plusieurs extensions pour rendre le développement plus joyeux, plus efficace et plus optimisé.
- **Librairie PHPMailer**, il s'agit d'une librairie PHP permettant l'envoie de mails en toute sécurité.
- **GitHub**, c'est un service d'hébergement Open-Source, permettant aux programmeurs et aux développeurs de partager le code informatique de leurs projets afin de travailler dessus de façon collaborative.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème, on est passé par le serveur SMTP de Arthur MONDON pour éviter les problèmes d'autorisations de connexion.

## NOUS CONTACTER



Form fields for contact submission:

- Nom: HACHANI
- Prénom: Rayan
- Adresse Email: rayanhachanipro@gmail.com
- Objet: Rapport d'activité
- Message: Il s'agit d'un test pour le rapport d'activité.

**Envoyer**



## Rapport activités



**MMILAN <mmilan@mondon.pro>**

À moi ▾

Message envoyé de :HACHANI Rayan

Contenu du message :Test pour le rapport d'activité

# Script pour définir le statut d'un joueur

Rayan HACHANI

## Contexte

---

J'ai réalisé le script permettant à un joueur de :

- S'inscrire en tant que joueur solo, permettant de recevoir des invitations d'équipes.
- Afficher les invitations d'équipes reçus.
- Gérer les invitations d'équipes reçus (refuser/accepter).

Pour ce qui est de la création du script, j'étais en collaboration avec **Mathis LAMBERT** pour m'assister dans cette tâche, qui m'a permis de finaliser ce script.

Étant donné que je n'ai travaillé que sur le script, **Mathis** c'est occupé du design de cette page.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Concernant les outils utilisés, je me suis servi de :

- **Visual Studio Code**, il s'agit d'un éditeur de texte destiné aux développeurs, cette outil peut être accompagné de plusieurs extensions pour rendre le développement plus joyeux, plus efficace et plus optimisé.
- **phpMyAdmin**, il s'agit d'une application Web de gestion pour les systèmes de gestion de base de données MySQL et MariaDB
- **GitHub**, c'est un service d'hébergement Open-Source, permettant aux programmeurs et aux développeurs de partager le code informatique de leurs projets afin de travailler dessus de façon collaborative.

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème lors de l'élaboration du script.

## FAITES UN CHOIX

Je crée une équipe

Je suis solo pour le moment



## VOS INVITATIONS

Vous avez une invitation en attente.

LES COCORICOS -

[Accepter](#) [Refuser](#)

## TON STATUS

Tu es actuellement inscrit en tant que joueur solo.

[Quitter le mode solo](#)

vous êtes inscrit en solo .



## VOTRE EQUIPE :

Nom de l'équipe

**LES COCORICOS**

Description

hooooooooooooo yeeeeeeet



### MEMBRES DE VOTRE EQUIPE

Matthieu Cohen (chef)

Rayan HACHANI (player)

Emma Colombo (player)

# Création de la Page Live

Alexandre MAUGY

## Contexte

---

- Création des affichages des API Twitch permettant de voir le flux vidéo ainsi que le tchat Twitch

Nous avions besoin d'afficher les API Twitch de flux de vidéo et tchat Twitch afin de pouvoir aider les spectateurs à mieux trouver la page de live ainsi que de pouvoir regarder le live depuis le site internet lui-même.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé Visual Studio Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

## Problème(s) et solution(s)

---

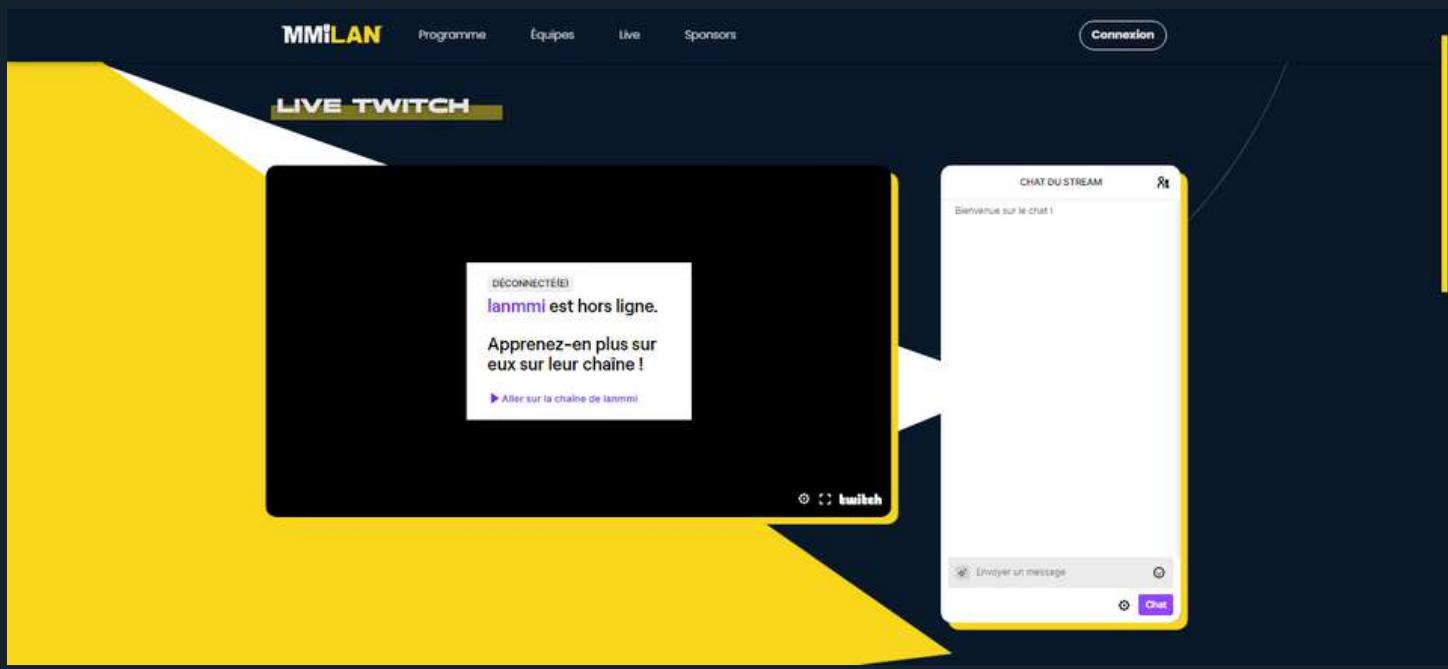
Les difficultés rencontrés durant cette création de page étaient :

- Mise en place du fond (triangle, ligne blanche)
- Importation des API

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

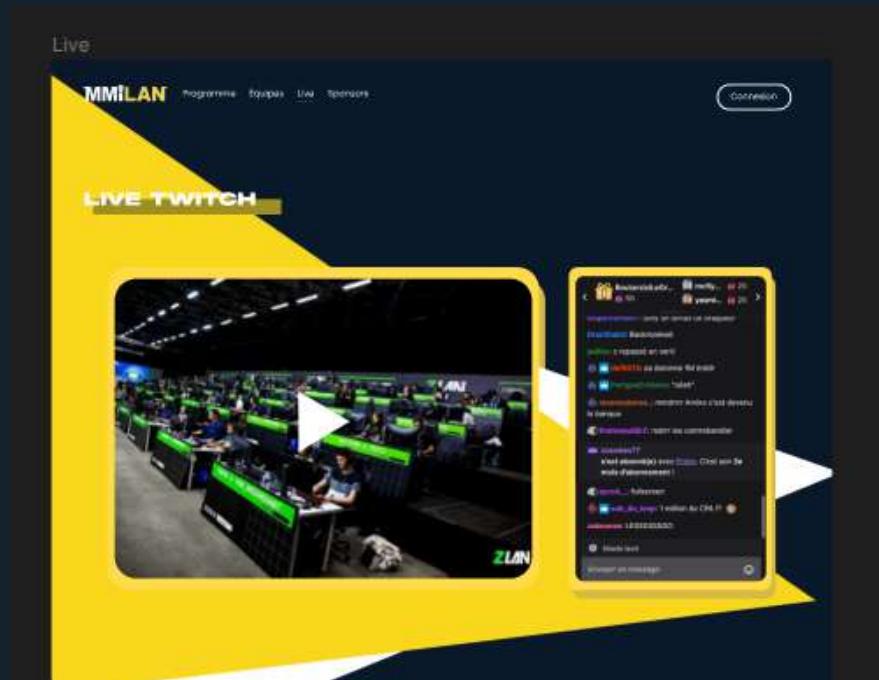
- Utilisation de position Absolute/Relative
- Utilisations de Iframe de Twitch

# Réalisation



<https://mmilan.fr/live>

## Figma



# Création de la Page Sponsors

Alexandre MAUGY

## Contexte

- Création de petite rubrique affichant à la demande du sponsors son logo et son apport à l'évènement

Suite à la demande de plusieurs de nos sponsors, nous avions dû créer une page sponsors pour pouvoir afficher les logos et les apports des différents sponsors pour l'évènement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé Visual Studio Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

## Problème(s) et solution(s)

Les difficultés rencontrés durant cette création de page étaient :

- Responsive des images/logos
- Affichage des numéros 01/02 etc...

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Utilisation de Aspect Ratio
- Utilisation de Aspect Ratio

# Réalisation

The screenshot shows the 'Sponsors' section of the MMILAN website. At the top, there's a navigation bar with 'MMILAN' logo, 'Programme', 'Équipes', 'Live', 'Sponsors', and a 'Connexion' button. Below the navigation is a yellow header bar with large white numbers '01' and '02'. The main content area has a dark background with yellow highlights. A section titled 'NOS SPONSORS' features a logo for 'EKINSport' (a blue stylized logo with the word 'EKINSPORT' below it) and a brief description: 'Ils nous ont offert des T-Shirt pour pouvoir représenter le staff le jour de l'événement.' To the right, there's a vertical sidebar with numbers 1, 2, 3, and 4, and a circular icon with a yellow dot. At the bottom of the page is another yellow bar with large white numbers '01' and '02'.

<https://mmilan.fr/sponsors>

## Figma

The Figma wireframe shows the 'Sponsors' section of the MMILAN website. It includes a header with 'Sponsors', the 'MMILAN' logo, and a 'Connexion' button. Below the header is a yellow section labeled '01 SPONSORS DE NOTRE LAN' featuring four sponsor logos: EKINSport, GOOD FOOD, PODIUM, and ECT. Below this is a yellow section labeled '02 PERSOLEX SOCIALIS' with social media links for Instagram (@MMI\_LAN2022) and YouTube (@MMI\_LAN2022). At the bottom is a yellow bar with the text 'REJOIGNEZ-NOUS !' and a footer with the 'MMILAN' logo, navigation links, and three small circular icons.

# Création de la Page Programme

Alexandre MAUGY

## Contexte

---

- Création du récapitulatif des informations de la lan (1er partie de la page)
- Création de la partie "Où-sommes-nous?"

Nous avions besoins de récapituler les informations concernant l'évènement en haut de page pour toutes les personnes souhaitant participer à l'évènement tout en expliquant le déroulé de ce dernier.

Nous avions également besoins d'indiquer où nous nous trouvions afin de guider au mieux les joueurs vers le lieu où se déroule la lan.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Les logiciels que j'ai utilisé sont Figma pour voir la maquette graphique effectué par le pôle création numérique et j'ai aussi utilisé Visual Studio Code et GIT/GITHUB afin de pouvoir à la fois modifier mon code mais aussi le publier avec les autres développeurs.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les difficultés rencontrés durant cette création de page étaient :

- Responsive des images/logos
- Affichage des numéros 01/02 etc...

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Utilisation de Aspect Ratio
- Utilisation de Aspect Ratio

# Réalisation



The screenshot shows the main landing page of the MMI LAN website. At the top, there's a navigation bar with the logo "MMILAN" and links for "Programme", "Équipes", "Live", and "Sponsors". A "Connexion" button is also present. To the right, there's a sidebar with three numbered items: 1. "MMI LAN", 2. "15/12/2022 À 08:00", and 3. "La MMI LAN". Below the sidebar is a large image of a dark room filled with various arcade games.

<https://mmilan.fr/programme>

## Figma



This image shows a Figma wireframe of the MMI LAN website's "Programme" section. The wireframe includes a header with the "Programme" title and a "MMILAN" logo. Below the header is a thumbnail image of a person playing an arcade game. To the right of the thumbnail is a text block: "MMILAN XX/XX/XXXX à XXXX". The wireframe then transitions into a "JEUX ATTENDUS" section, which features a collage of game art from various titles like Crash Bandicoot and Mario Kart. At the bottom of the wireframe, there's a map and a "QUI SOMMES-NOUS ?" section.

# Création de la barre de Menu

Clément FAVAREL

## Contexte

---

Création de la barre de navigation (menu) du site MMI LAN

Pour pouvoir interagir et se déplacer sur le site, il est essentiel d'avoir une barre de navigation pour s'y aider. C'est un moyen simple et rapide.

L'objectif était de créer le menu en se basant sur la maquette pour ensuite l'implémenter sur le site MMI LAN.

Le développement s'est déroulé en 3 étapes : création, dynamisation et maintient

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

En ce qui concerne les logiciels utilisés, voici ce que l'on peut retenir :

Figma, un outil de design, a été utilisé pour consulter la maquette graphique,  
Visual Studio Code, un éditeur de texte, pour coder les éléments du site web,  
Git, un outil de contrôle de version, pour pouvoir avoir un oeil sur les modifications,  
Github, où sont hébergées publiquement les modifications afin que chacun puisse y accéder et suivre l'avancement du projet,  
et enfin, Google pour faire les recherches nécessaires à la création des éléments.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les difficultés rencontrées durant cette création de page étaient :

- Beaucoup de changements dans les maquettes donc perte de temps inutile dans le processus de développement

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Attendre une maquette cohérente

# Création du Footer

Clément FAVAREL

## Contexte

---

Création du footer du site MMI LAN

Pour pouvoir se déplacer sur le site et afficher les sponsors / liens utiles, il est essentiel d'avoir un footer.

L'objectif était de créer le footer en se basant sur la maquette pour ensuite l'implémenter sur le site MMI LAN.

Le développement s'est déroulé en 3 étapes : création, dynamisation et maintient

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

En ce qui concerne les logiciels utilisés, voici ce que l'on peut retenir :

Figma, un outil de design, a été utilisé pour consulter la maquette graphique,  
Visual Studio Code, un éditeur de texte, pour coder les éléments du site web,  
Git, un outil de contrôle de version, pour pouvoir avoir un oeil sur les modifications,  
Github, où sont hébergées publiquement les modifications afin que chacun puisse y accéder et suivre l'avancement du projet,  
et enfin, Google pour faire les recherches nécessaires à la création des éléments.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les difficultés rencontrées durant cette création de page étaient :

- Beaucoup de changements dans les maquettes donc perte de temps inutile dans le processus de développement

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Attendre une maquette cohérente
- et les visuels correctement exportés

# Création du Template Mail

Clément FAVAREL

## Contexte

---

Création du template mail du site MMI LAN

Pour pouvoir communiquer par mail avec les participants et leur permettre de nous identifier rapidement et d'avoir un visuel plus sympathique grâce au template.  
L'objectif était de créer le template en se basant sur la maquette pour ensuite l'implémenter sur le site MMI LAN.

Le développement s'est déroulé en 3 étapes : création, dynamisation et maintient

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

En ce qui concerne les logiciels utilisés, voici ce que l'on peut retenir :

Figma, un outil de design, a été utilisé pour consulter la maquette graphique,  
Visual Studio Code, un éditeur de texte, pour coder les éléments du site web,  
Git, un outil de contrôle de version, pour pouvoir avoir un oeil sur les modifications,  
Github, où sont hébergées publiquement les modifications afin que chacun puisse y accéder et suivre l'avancement du projet,  
et enfin, Google pour faire les recherches nécessaires à la création des éléments.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les difficultés rencontrées durant cette création de page étaient :

- créer une page sans éléments susceptibles d'être bloqués par mail

Les solutions apportées durant cette création de page étaient :

- Se renseigner sur google afin d'utiliser les bons outils et méthodes de création.

# Gestion de l'hébergement

Mathis LAMBERT

## Contexte

L'aspect le plus important du site web, est qu'il soit accessible sur internet, à une URL cohérente avec l'événement. C'est pourquoi nous avons soigneusement sélectionné le nom de domaine "mmilan.fr" pour refléter au mieux l'événement. Il est simple et facilement mémorisable, sans caractères spéciaux, ce qui en fait un choix idéal. En ce qui concerne l'hébergement, j'ai mis en place un serveur privé virtuel (VPS) pour accueillir le site web. J'ai créé un hôte virtuel sur ce VPS afin de pouvoir y héberger l'ensemble du site. Pour finaliser la configuration, j'ai associé l'adresse IP du VPS aux tables de nom de domaine afin de permettre l'accès au site web à partir de l'URL choisie.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Un navigateur WEB pour accéder aux panneaux de configuration du nom de domaine sur Hostinger.

Un terminal pour accéder à mon VPS en connexion SSH (user@IP et MDP)

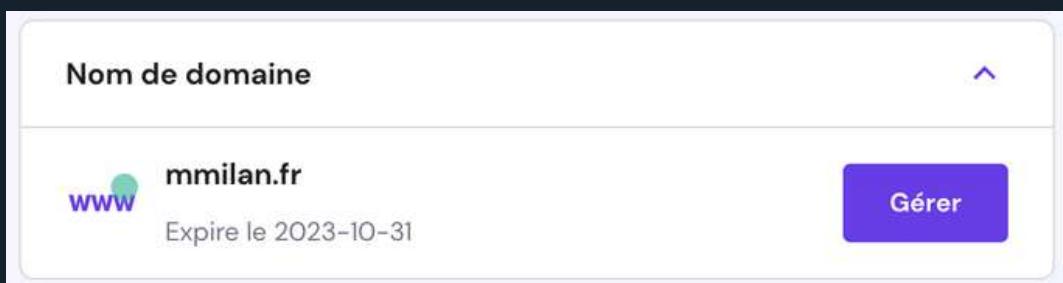
## Problème(s) et solution(s)

Au cours de cette étape de mise en place de l'hébergement du site web, je n'ai pas rencontré de difficultés majeures. J'ai cependant appris à créer des hôtes virtuels sur un serveur privé virtuel (VPS) et à administrer un nom de domaine associé.

Pas de solutions

```
mathis - root@mathislambert:/home/mmilan/public_html - ssh root@mathislambert.fr - 128x36
Last login: Thu Jan  5 10:08:17 on console
You have new mail.
mathis@macbook-pro-de-mathis ~ % ssh root@mathislambert.fr
root@mathislambert.fr's password:
Welcome to Ubuntu 22.04.1 LTS (GNU/Linux 4.15.0 x86_64)

 * Documentation: https://help.ubuntu.com
 * Management: https://landscape.canonical.com
 * Support: https://ubuntu.com/advantage
You have no mail.
Last login: Tue Jan  3 23:30:02 2023 from 109.208.16.160
[root@mathislambert:~] cd /home/mmilan/public_html/
[root@mathislambert:/home/mmilan/public_html# ls
Elements  css  index.php  live.php  menu.php  profile.php  roundcube  team.php
README.md  docs  js        login.php  mmilan.sql  programme.php site.webmanifest teams.php
app       fonts  lsb      logout.php  mmilan_dump.sql recover.php  sponsors.php  uikit
contact.php includes  liste-joueurs.php  media.php  phpmyadmin  register.php  stats
root@mathislambert:/home/mmilan/public_html#
```



Type	Nom	Priorité	Contenu
CNAME	www	0	mmilan.fr
A	@	0	179.61.246.134

# Cours sur GIT

Mathis LAMBERT

## Contexte

Pour réussir à collaborer efficacement sur ce projet, nous avons décidé d'utiliser un outil de versioning appelé Git. Ce dernier permet de suivre les modifications apportées au code source au fil du temps et de gérer les différentes versions de manière organisée. Cet outil est particulièrement utile pour les projets informatiques qui impliquent plusieurs développeurs. Ayant une bonne maîtrise de Git, j'ai décidé de donner un cours à la classe DEV (parcours initial) et de partager le powerpoint avec les alternants. Cela nous a permis de travailler comme une équipe de développeurs professionnels et de bénéficier pleinement de ses avantages. En effet, grâce à Git, nous avons pu travailler de manière plus efficace et organiser notre collaboration de manière plus structurée. En somme, Git a été un outil indispensable pour la réussite de ce projet et sa mise en place a été bénéfique pour l'ensemble de l'équipe.

## Logiciel(s) utilisé(s)

PowerPoint pour rédiger le cours,  
Un navigateur pour effectuer les recherches,  
Git et GitHub



# Conception base de données

Mathis LAMBERT

## Contexte

Ayant été informé du projet avant les alternants, nous avons commencé à réfléchir, en tant que groupe de développeurs, à une première version de l'architecture des données et à la manière dont les inscriptions et l'ajout d'équipes allaient se dérouler. Notre première version du modèle conceptuel des données (MCD) n'était pas complète et il manquait certains éléments. Cependant, grâce à une réunion de travail avec les alternants, nous avons pu éclaircir tous ces points et mettre en place une nouvelle version du MCD qui a été confiée à Arthur MONDON pour la conception. En somme, cette réunion a été bénéfique pour clarifier les différents éléments du projet et permettre une avancée efficace de celui-ci.

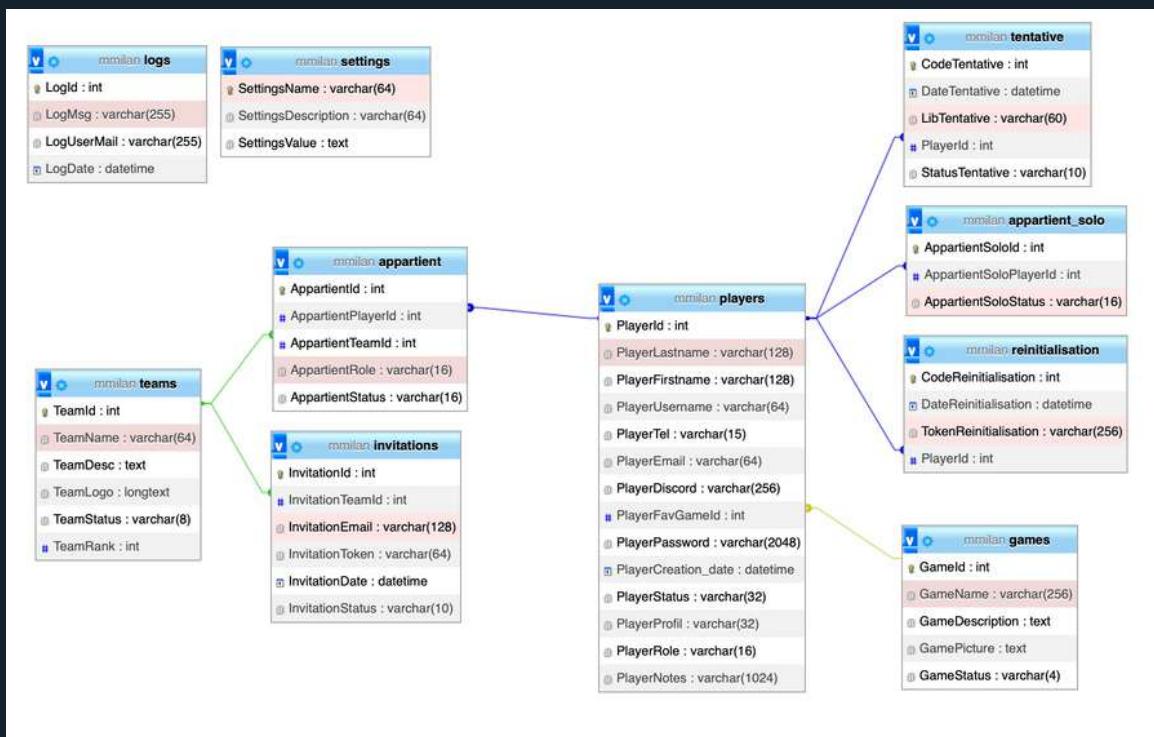
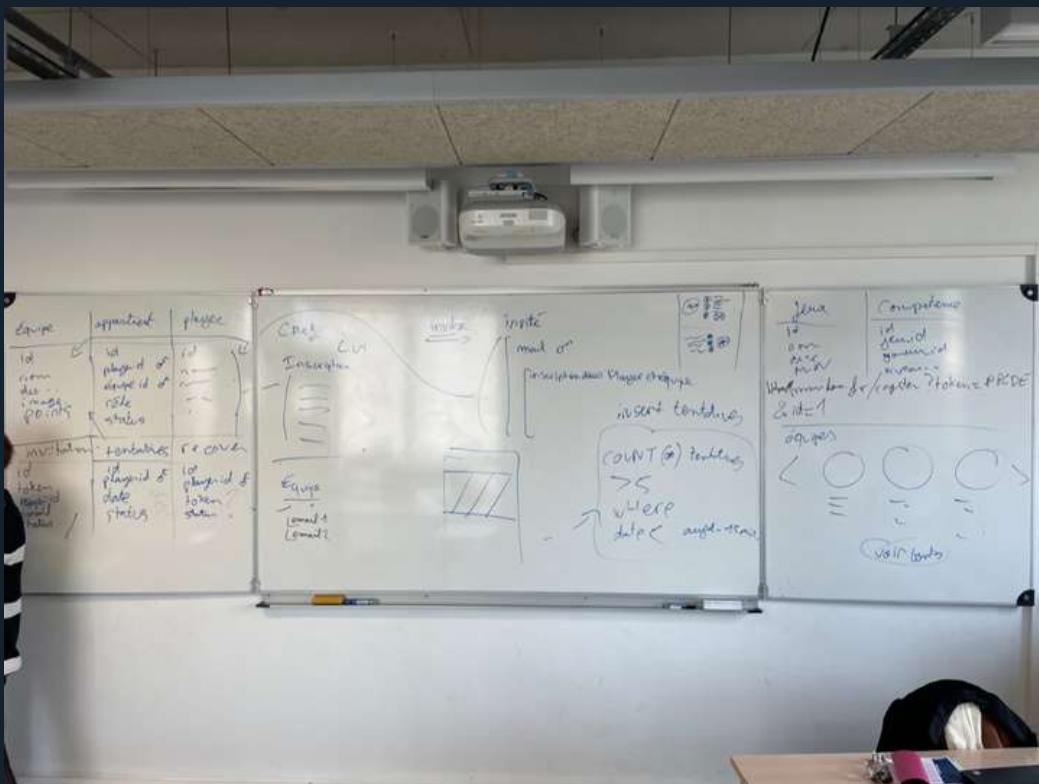
## Logiciel(s) utilisé(s)

- JMerise (AGL - Atelier génie logiciel, pour concevoir le MCD)
- PHPMyAdmin - WEBAPP présente sur les serveurs AMP
- Excel pour la conception logique des données (MLD)

## Problème(s) et solution(s)

Comme mentionné ci-dessus, nous avons eu du mal à concevoir la première version de la base de données.

Réunion avec les alternants pour réunir et garder toutes les bonnes idées et les bonnes méthodes.



# Développement de l'UI-KIT

Mathis LAMBERT

## Contexte

Le développement d'un UIKIT (kit de développement d'interface utilisateur) est un aspect important dans la création de sites web et d'applications mobiles. Cela permet de définir l'ensemble des éléments graphiques et de design qui seront utilisés dans l'interface de l'application, tels que les polices de caractères, les couleurs, les boutons, les formulaires, etc. Je l'ai donc développé avec l'aide de la maquette graphique créée par le pôle créa numérique, j'ai réadapté les éléments graphiques à certains standards ainsi qu'avec l'aide de Mme Dellanoy. Vous pouvez le consulter sur le lien suivant : [mmilan.fr/uikit/](http://mmilan.fr/uikit/)

J'ai développé l'UIKIT avec des noms de classe simples et cohérents de sorte à ce que les autres développeurs puissent les réutiliser rapidement et simplement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Figma - consultation de la maquette graphique
- VS Code pour développer l'UIKIT en HTML et SCSS
- Un navigateur pour visualiser les modifications



**MMI LAN**  
This is a UI Kit for the MMI LAN website. It contains all the components that are used on the website.

**FORMULAIRE :**  
Créer une classe portant la classe `input-group`, et ajouter à l'intérieur un `label` et un `input`. L'`input` doit obligatoirement avoir un placeholder vide.



**BUTTONS :**  
les boutons doivent porter la classe `.btn` + la classe du bouton voulu (texte des boutons ci dessous)



**BURGER MENU**  
Pour faire un burger menu, vous avez juste à créer une div avec la classe `.burger-menu` et trois span à l'intérieur pour le burger blanc, juste rejouter la classe `.white`



**TITLES :**  
créer un titre de `h1` niveau, et ajouter la classe primaire `.head_title` et la classe secondaire : `primary` ou `secondary`



**NAVLINKS :**  
liste placée dans une div avec la classe `.nav-links` contenant vous pouvez cliquer dessus pour voir l'effet active (page active)

- Accueil
- Actualité
- Médias

**PROFILE ICONS :**  
Pour ajouter une photo de profil créer une div avec la classe `profil-pic` et mettez l'image à l'intérieur



# Page profil / invitation / statut joueur

Mathis LAMBERT

## Contexte

La page profil devait répondre à de nombreuses contraintes et traiter un grand volume d'informations. L'utilisateur devait pouvoir afficher ses informations personnelles et choisir son statut (créer une équipe ou s'inscrire en solo). Si le joueur décide de créer son équipe, il doit avoir la possibilité d'inviter ses coéquipiers. Cependant, l'organisation de l'événement étant telle qu'une équipe ne peut comporter que 3 membres au maximum, il était important de prendre en compte cette contrainte dans le développement de la page. J'ai donc développé la page équipe en utilisant des requêtes POST et en PHP. Cette page comporte un peu plus de 1000 lignes de code et a nécessité un traitement minutieux de toutes ces requêtes. Une fois cette étape terminée, j'ai réalisé la partie front-end (intégration) de cette page. Comme cette page n'était pas prévue dans la maquette graphique initiale, j'ai dû imaginer sa mise en forme de manière à conserver une expérience utilisateur agréable et à maintenir une cohérence graphique avec le reste du site. J'ai donc pris soin de respecter ces deux critères dans mon travail. Une fois la page équipe terminée, j'ai effectué plusieurs tests de fonctionnement afin de m'assurer qu'elle fonctionnait correctement et de corriger les éventuels problèmes qui pourraient être survenus. Grâce à ces tests, j'ai pu mettre en lumière quelques bugs et améliorer l'expérience utilisateur de la page.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- IDE (ici VisualStudio Code)
- WAMP64 (serveur apache en localhost)
- Figma (pour concevoir la partie graphique de la page profil)
- Terminal pour git

## Problème(s) et solution(s)

Les aléas du développement sont inévitables et peuvent causer des problèmes au cours du développement d'un projet. Dans mon cas, j'ai heureusement réussi à éviter les problèmes majeurs qui auraient pu m'empêcher d'avancer, mais j'ai tout de même dû faire face à certaines situations qui m'ont donné du fil à retordre. Par exemple, j'ai dû résoudre des bugs difficiles à identifier et à corriger, ainsi que des problèmes de compatibilité.

J'ai effectué un diagnostic approfondi des problèmes rencontrés, en analysant le code et en testant différentes solutions pour trouver celle qui convenait le mieux. J'ai également fait appel à mes collègues de développement et à la communauté en ligne pour obtenir des conseils et des astuces pour résoudre ces problèmes.

**VOUS REVOILA !****VOS INFORMATIONS :**

Prénom : Lambert  
Nom : Mathis  
Discord : Otryx#2353  
Mail : Mathis.lambert.dev@gmail.com  
Téléphone : 0651050167  
Promo : mm2

[Déconnexion](#)**VOTRE EQUIPE !**Nom de l'équipe  
**DEV**

Description

La team des devs en force

**VOTRE EQUIPE !**Nom de l'équipe  
**DEV**

Description

La team des devs en force

**MEMBRES DE VOTRE EQUIPE**

Mathis Lambert - chef

Maugy Alexandre - joueur

**FAITES UN CHOIX**[Je crée une équipe](#)[Je suis solo pour le moment](#)**VOTRE EQUIPE**

Nom de l'équipe

Description de l'équipe

 Logo de l'équipe[Enregistrer l'équipe](#)[Retour](#)**TON STATUS**

Tu es actuellement inscrit en tant que joueur solo.

[Quitter le mode solo](#)

vous êtes inscrit en solo

Vous pouvez inviter un joueur à rejoindre votre équipe en utilisant le formulaire ci-dessous.

mail@mail.com

Inviter

**INVITATIONS EN COURS :**

- mail.test@mail.com - pending

Annuler l'invitation

DEMANDE D'INVITATION ENVOYEE !!

**VOS INVITATIONS**

Vous avez une invitation en attente.

**DEV – EN ATTENTE**

Accepter

Refuser

# Gestion des inscriptions et des tentatives de 'piratage'

## Contexte

Pour la page des inscriptions, j'ai participé à renforcer la sécurité du système d'inscription en rajoutant de nombreuses vérifications, j'ai aussi rendu possible le fait de pouvoir s'inscrire en cliquant sur le lien d'invitation reçu par mail, le site vérifiait que le token d'invitation était bon et qu'il était bien lié au bon mail,

**Mathis LAMBERT**

## Logiciel(s) utilisé(s)

- IDE (ici VisualStudio Code)
- WAMP64 (serveur apache en localhost)
- Figma
- Terminal pour git

## Problème(s) et solution(s)

Les aléas du développement sont inévitables et peuvent causer des problèmes au cours du développement d'un projet. J'ai dû résoudre des bugs difficiles à identifier et à corriger, ainsi que des problèmes de compatibilité.

J'ai effectué un diagnostic approfondi des problèmes rencontrés, en analysant le code et en testant différentes solutions pour trouver celle qui convenait le mieux.

# Assister le développement Frontend

Mathis LAMBERT

## Contexte

---

J'ai aussi assisté les développeurs front end dans le développement graphique du site web, ainsi que de l'adaptation responsive. Notamment la page Live où avec Alexandre Maugy nous avons collaborer pour concevoir une architecture responsive et scalable. J'ai aussi, en collaboration avec Axel Guyard et Roman Schosseler réalisé la page équipe pour la faire correspondre avec la nouvelle maquette graphique de madame Dellanoy

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- IDE (ici VisualStudio Code)
- WAMP64 (serveur apache en localhost)
- Figma
- Terminal pour git

## Problème(s) et solution(s)

---

Aucun problème rencontré

Le travail en équipe est très enrichissant

Rapport d'activité DEV - A4 mmilan.fr Les équipes | MMILAN Connexion

## MMILAN

Programme Équipes Live Sponsors

### LES ÉQUIPES

TGL

FC FESSÉE

COMMENT ÇA MON REUF ?

HM

LA TRINITÉ DES NOOBS

Découvrir l'équipe Découvrir l'équipe Découvrir l'équipe

Rapport d'activité DEV - A4 mmilan.fr Accueil Connexion

MMILAN Programme Équipes Live Sponsors

< Retour aux équipes

### LA TRINITÉ DES NOOBS

Il y a un imposteur parmi nous

# Création d'un espace de détente / jeux

Jolan d'Artagnan THOS

## Contexte

---

- J'ai travaillé sur un aspect tout particulier de la SAE, l'objectif était de proposer un espace de détente / divertissement pour les participants et les spectateurs de la LAN. Pour ce faire, nous avons monté une équipe spécialisée comprenant des DEV, des STRAT COM et CREA.
- L'objectif était de réaliser une borne d'arcade de A à Z et de mettre à niveau une autre borne créée l'année d'avant. Je me suis attelé à la sélection des différents matériaux numériques ainsi que de la bonne compatibilité des composants.
- J'ai aussi conceptualisé les plans de la borne et réalisé avec les différents membres de l'équipe, le produit fini.

## Logiciel(s) / Matériaux utilisé(s)

---

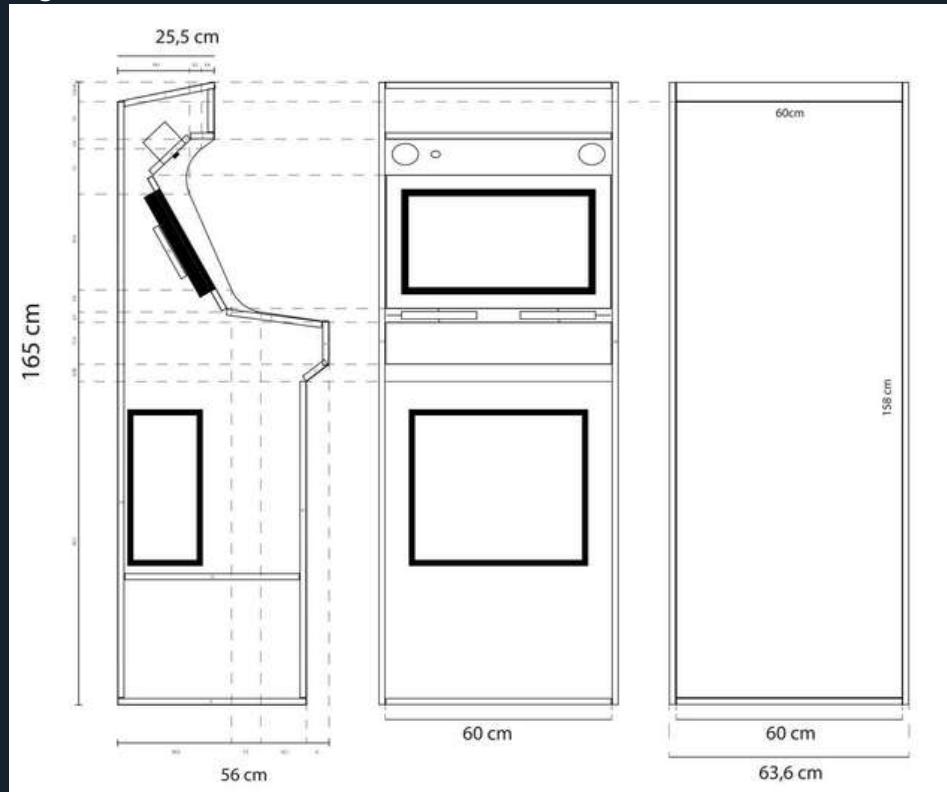
- J'ai utilisé Illustrator pour la réalisation du plan et le débit du bois de la borne. **Figure 1, 2 et 3.**
- Des haut-parleur Trust Remo USB 2.0, 16 Watt, Alimentation USB/Jack. **Figure 4.**
- Un kit Button et Joystick Controller Zero Delay USB Encoder pour PC. **Figure 5 et 6.**
- Emprunt d'un PC et d'un écran de l'IUT trop vieux et inutilisable pour département. Ce recyclage servira de base solide pour la partie hardware de la borne. **Figure 7 et 8.**
- Un ventilateur de PC avec flux réglable pour assurer la bonne ventilation de la borne ainsi que de son intégrité auprès du PC sécurité. **Figure 9.**

## Problème(s) et solution(s)

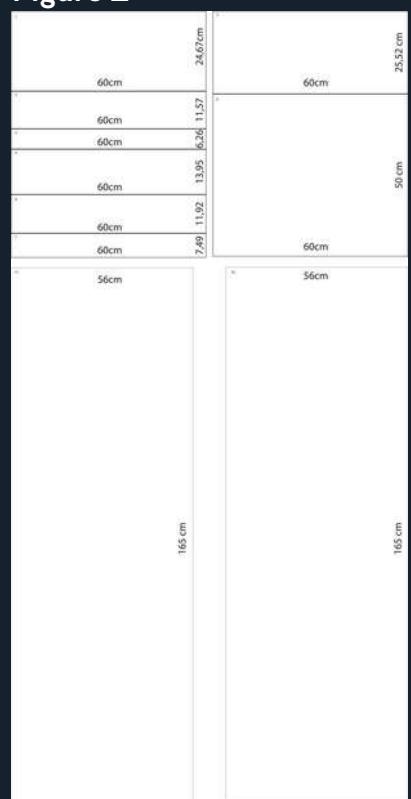
---

- Les cartes contrôleurs des boutons et joystick n'avaient pas la bonne documentation. Solution, l'utilisation de l'ancienne carte de contrôleur utilisé pour la première borne, le résultat est impeccable, cela a facilité le câblage des boutons/joystick.
- Comment allumer l'ordinateur depuis l'extérieur ? Solution prise avec les différents membres du groupe. Désosser la tour du PC afin de récupérer le bouton d'allumage afin de le placer à l'extérieur de la structure. Compétence utilisée, de l'électronique/soudure.
- Il a aussi fallu sortir les haut-parleurs de leur structure en plastique pour pouvoir séparer chacun des éléments et les replacer aux endroits définit. Il a d'ailleurs fallu couper et ressouder les câbles pour limiter la quantité de câbles dans la borne.

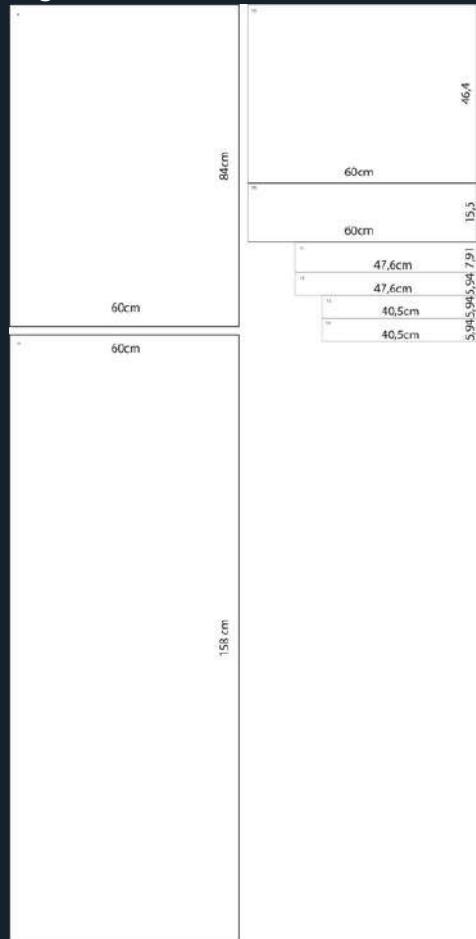
**Figure 1**



**Figure 2**



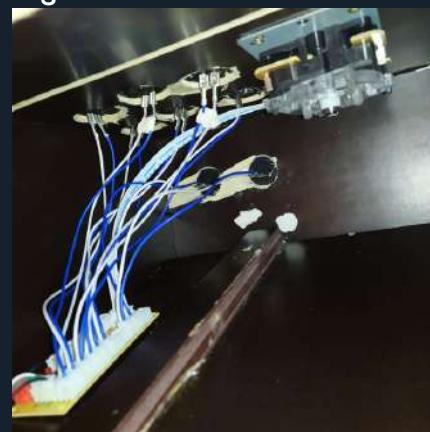
**Figure 3**



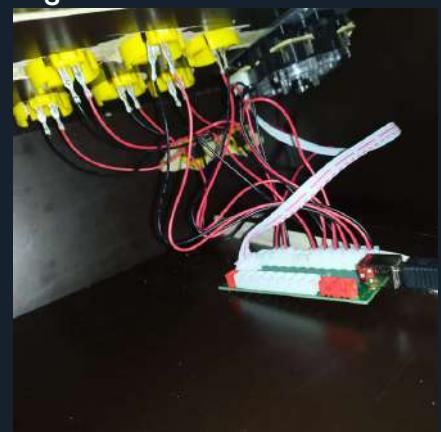
**Figure 4**



**Figure 5**



**Figure 6**



**Figure 7**



**Figure 8**



**Figure 9**



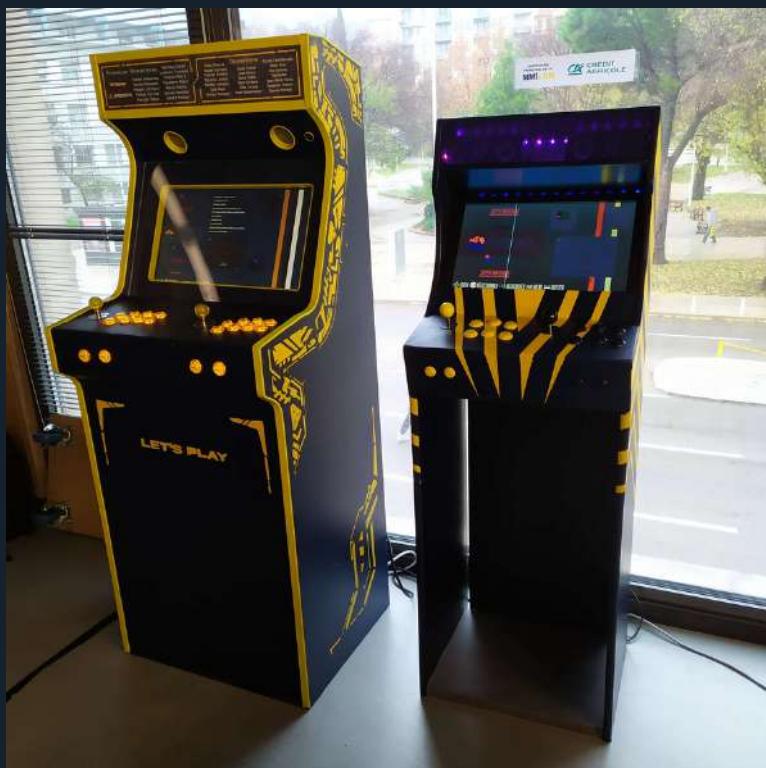
**Figure 10 Phase de test des boutons/joystick**



**Figure 11, 12, duplication du système d'exploitation et premier test réel**



**Figure 13 exemple concret des produits finis.**



# Création d'un espace de détente / jeux

Anthony BORREGO

## Contexte

Roms : logiciel contenant les fichiers d'un jeu

OS : système d'exploitation

J'ai travaillé sur la création et configuration du système d'exploitation et interfaces des bornes d'arcades.

Dans un premier temps, mon but était de trouver un moyen de transformer le système interne en vraie borne d'arcade d'antan permettant de ne pas utiliser l'OS windows ainsi que de créer une borne "autonome", permettant à l'utilisateur de changer de jeu / jouer / régler ses touches et paramètres sans administrateurs. (Recalbox)

Dans un deuxième temps, mon but a été d'installer les "BIOS" (ensemble de fonctions contenu dans la mémoire de la carte mère d'un système) de chaque console permettant d'installer et de jouer à tous les jeux souhaités.

Enfin, j'ai créer et télécharger une liste de jeux et fait des sessions de tests pour vérifier la comptabilité des jeux avec les BIOS.

## Logiciel(s) / Matériaux utilisé(s)

- Logiciel : Recalbox (OS Arcade), Raspberry imager (Permettant de transférer un OS via une clé USB), BIOS ASUS et paramètres de boot, ROMs.
- Matériaux : Clé USB, PC

## Problème(s) et solution(s)

- Le premier problème a été de faire des installations propres et compatibles du système d'exploitation sur les 2 bornes. Pour cela, il a fallu effectuer des séries de tests avec différentes versions de "Recalbox" tout en prenant des notes. Un travail long, mais c'est après une quinzaine de tests que les bonnes versions ont été trouver.
- Il était assez difficile de trouver des BIOS intacts et propres des anciennes consoles comme l'ATARI. Bien souvent, les BIOS ne démarraient pas ou ne démarraient pas les jeux. Il a donc fallut fusionner plusieurs BIOS et ainsi recréer une machine intacte et ainsi installer les ROMs, et cela, sur plusieurs des anciennes consoles / bornes d'arcades.



Advanced

Manufacturer: Intel		When disabled, force the XD feature flag to always return 0.
Brand String: Intel (R) Core (TM) i7 CPU	870	
Frequency : 2.93GHz		
BCLK Speed : 133MHz		
Cache L1 : 256 KB		
Cache L2 : 1024 KB		
Cache L3 : 8192 KB		
Ratio Status: Unlocked (Min:09, Max:22)		
Ratio Actual Value: 22		
CPUID : 106E5		
<b>CPU Ratio Setting</b>		
C1E Support	[Enabled]	↔ Select Screen
Hardware Prefetcher	[Enabled]	↑↓ Select Item
Adjacent Cache Line Prefetch	[Enabled]	+- Change Option
Max CPUID Value Limit	[Disabled]	F1 General Help
Intel (R) Virtualization Tech	[Enabled]	F10 Save and Exit
CPU TM Function	[Enabled]	ESC Exit
Execute-Disable Bit Capability	[Enabled]	

02.61 (C) Copyright 1995-2009 Openbox Maintained by Two



04



PÔLE

COMMUNICATION



# Dossier de sponsor Ekinsport

Manon LEFEVRE

## Contexte

J'ai participé à la conception du dossier de sponsor pour la marque Ekinsport, une marque vendant des articles de sport. Nous avons demandé à cette marque des t-shirts pour le staff le jour de l'événement, qui seraient floqués avec le nom "MMI LAN".

J'ai majoritairement rédigé les parties "nos attentes" et "nous contacter", en essayant au mieux de retranscrire notre demande.

## Logiciel utilisé

Le dossier de sponsor a été réalisé sur Canva, un outil de design graphique en ligne.

## Problèmes et solution

Nous avons dû faire le dossier de sponsor pour Ekinsport dans la précipitation, la marque le voulant rapidement pour pouvoir le traiter au plus vite. Nous l'avons fait le 21 octobre 2022, et nous n'avions pas encore la charte graphique à ce moment là. Nous avons donc essayé de faire un document simple et sans éléments graphiques prononcés, mais nous avons quand même mis quelques visuels et couleurs pour que le dossier soit esthétique.

### NOS ATTENTES

Pour que l'organisation du tournoi soit optimale, plusieurs étudiants seront mobilisés pour accueillir les participants et leur donner toutes les explications et consignes concernant le tournoi. Nous aurons aussi quelques étudiants qui seront Casteur (commentateurs) pendant le tournoi. Au total, ce seront 25 étudiants qui vont gérer l'organisation.

C'est ici que nous avons besoin de vous : pour que les participants puissent nous distinguer facilement, nous devons porter des éléments reconnaissables. Nous aimerais beaucoup porter des t-shirts personnalisés par EkinSport, qui porteront à la fois votre logo et le logo que nous allons créer pour ce tournoi exceptionnel. Nous aimerais aussi que le nom du tournoi (MMI LAN) soit imprimé sur le t-shirt, sur le devant ou bien au dos.

Nous aurions besoin d'un t-shirt par étudiant, ce qui fait 25 t-shirts au total. La production de t-shirts personnalisés est très importante pour nous, et nous apprécierons beaucoup votre participation. Nous sommes ouverts à toutes autres propositions.

### NOUS CONTACTER

N'hésitez pas à prendre contact avec nous ! Nous serions ravis de répondre à vos questions.

 TÉLÉPHONE  
06.27.07.65.49

 E-MAIL  
enz.venuto@gmail.com

 SITE INTERNET  
<https://www.univ-tln.fr/>

# Rédaction des textes du site

Manon LEFEVRE

## Contexte

Après la réalisation des maquettes filaires et graphiques par le pôle création, j'ai aidé à rédiger les textes qui iraient sur le site. J'ai personnellement écrit les textes de la page d'accueil et de la page équipe, qui incitait les étudiants à s'inscrire à la LAN. Ces textes ne sont malheureusement pas tous présents sur le site (<https://www.mmilan.fr>), les inscriptions étant terminées. En écrivant les textes, je voulais donner envie aux étudiants de rejoindre cet événement. J'ai donc utilisé un champ lexical exprimant de l'enthousiasme et de l'excitation, avec plusieurs points d'exclamation.

## Logiciel utilisé

J'ai rédigé les textes sur la maquette filaire puis graphique, qui avait été faite sur le logiciel Figma. Le pôle développement s'est ensuite chargé de mettre ces textes sur le site.

## Problème et solution

Il y avait beaucoup de pages sur les maquettes et ce n'était pas simple de s'y retrouver, surtout qu'il y avait parfois plusieurs versions des mêmes pages. Nous avons donc du recopier nos textes plusieurs fois sur des pages différentes.

## Quelques textes (qui ne sont pas sur le site)

### COMMENT S'INSCRIRE ?

Pour participer à la LAN, vous devez faire partie de la promotion MMI à l'université de Toulon, ou en avoir fait parti. La LAN se déroulera le jeudi 16 décembre, soyez disponibles !

Pour s'inscrire, il suffit de cliquer sur le lien ci-dessous, qui vous amènera vers un formulaire.

La LAN se déroulera par équipe de 3 personnes. Si vous êtes seuls, ne vous inquiétez pas, nous vous inclurons dans une équipe avec d'autres participants.

Nous avons déjà XX participants ! Cliquez sur le lien ci-dessous pour vous inscrire.

### LES PARTICIPANTS SEULS

**Vous n'avez pas d'équipe à l'heure actuelle ? Ne vous inquiétez pas, on se charge de tout ! Il suffit juste de vous inscrire et vous aurez une équipe composée d'incroyables étudiants MMI lors du tournoi.**

**N'hésitez plus et inscrivez-vous !**

### DESCRIPTION:

Je joue aux jeux vidéos depuis mon enfance, c'est une vraie passion pour moi. Je connais une grosse variété de jeux vidéos, que ce soit des jeux de combats, de sports, de course....

L'annonce de cette LAN a été une grosse surprise pour moi, et j'ai hâte d'y participer !

Exemple de description d'un participant

# Création de la charte éditoriale

Manon Lefevre

## Contexte

J'étais chef d'équipe pour la création de la charte éditoriale. J'ai commencé par lister les différentes parties, avant de créer un document inspiré de la charte graphique de la MMI LAN. Il y avait 5 parties et on était 3 à travailler sur la charte éditoriale. J'ai donc demandé aux autres personnes travaillant dessus de choisir la/les parties qu'elles souhaitaient faire. J'ai personnellement fait la partie "concurrences et inspirations", qui détaillait les entreprises/organisations concurrentes et ce qui nous avait inspiré. Pour la partie concurrence, j'ai d'abord cherché les LANs qui avaient déjà eu lieu auparavant puis les différents projets étudiants qui étaient organisés. J'ai ensuite précisé ce qui faisait notre force et ce qui nous aidait à nous différencier.

## Logiciel(s) utilisé(s)

La charte éditoriale a été intégralement réalisée sur Canva, un logiciel en ligne nous permettant de travailler en même temps sur un seul document.

## Problème(s) et solution(s)

Il n'y a eu aucun problème rencontré lors de la conception de la charte éditoriale. Tout le monde a bien travaillé et le travail a été rendu dans les délais.



[https://www.canva.com/design/DARp7d2iUo/OwY5f66URVFF\\_CDUDo\\_4Yg/view?utm\\_content=DAFRp7d2iUo&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publissharelink](https://www.canva.com/design/DARp7d2iUo/OwY5f66URVFF_CDUDo_4Yg/view?utm_content=DAFRp7d2iUo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publissharelink)

# Création de la charte éditoriale

Tania Kovacic

## Contexte

Je me suis personnellement occupée d'argumenter premièrement sur le nom et l'identité visuelle de la LAN. Il m'a fallut expliquer l'origine du nom, le choix et la signification des couleurs principales, les explications se cachant derrière le logo final, et enfin le positionnement. Ce dernier point signifie le message sous jacent de l'évènement, ses valeur et pourquoi elle existe en premier lieu. Deuxièmement, je me suis occuper de décrire les thématiques (qui sont principalement le jeu vidéo et le multimédia en général), et le type de vocabulaire sur les différents supports sur lequel la LAN existe : son site, les réseaux sociaux, le langage des casteurs lors de l'évènement, etc.

## Logiciel(s) utilisé(s)

La charte éditoriale a été intégralement réalisée sur Canva, un logiciel en ligne nous permettant de travailler en même temps sur un seul document.

## Problème(s) et solution(s)

décrire le message sous jacent de la LAN a été assez compliqué, puisqu'impliquant un nombre conséquent de personne, tout le monde n'a pas forcément la même vision à ce sujet. J'ai ainsi du trouver des valeurs mettant tout le monde d'accord.



[https://www.canva.com/design/DARp7d2iUo/OwY5f66URVFF\\_CDUDo\\_4Yg/view?utm\\_content=DAFRp7d2iUo&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publi\\_shsharelink](https://www.canva.com/design/DARp7d2iUo/OwY5f66URVFF_CDUDo_4Yg/view?utm_content=DAFRp7d2iUo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publi_shsharelink)

# Rédaction de descriptions pour Instagram

Julie RIGAL

## Contexte

Étant rattachée au pôle réseaux sociaux, l'une de mes missions principale était de rédiger des descriptions pour Instagram. Nous étions plusieurs à être assigné à cette tâche. De mon côté, j'en ai réalisé six.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Les descriptions rédigées ont ensuite été mise sur le [google sheets](#), pour que la personne en charge de poster sur Instagram puisse les copier-coller facilement.

## Problème(s) et solution(s)

Je n'ai pas rencontré de problèmes dans la réalisation des descriptions. C'est une mission que je suis habituée à faire, donc il était facile pour moi de trouver de l'inspiration pour savoir quoi écrire. Vous trouverez ci-dessous deux exemples de descriptions que j'ai réalisé.



mmi\_lan2022 Le septième jeu est ... ?

On vous a tout annoncé, ou presque... 😊

On garde secret encore un peu de temps ce fameux jeu mystère qui vous sera dévoilé quelques jours avant le début de la compétition.

En attendant, préparez-vous aux jeux dont vous avez connaissance parce que...

Vos adversaires sont de tailles ! 🏆

#esports #tournoi #toulon #var #gaming #win #lan



mmi\_lan2022 Le RCT à nos côtés 🥅

Toulon ne serait pas Toulon sans... Son incroyable club de rugby le RCT

Et c'est avec un immense plaisir et beaucoup d'honneur que nous vous dévoilons le quatrième partenaire de ce tournoi e-sport : Le Rugby club toulonnais !

Puisque « ICI, TOUT EST DIFFERENT », le RCT a choisi de nous accompagner dans ce tournoi e-sport organisé par et pour des étudiants toulonnais ! 🦸

Un grand merci au RCT de nous faire confiance et de nous suivre dans cette MMILAN.

# Développement d'un feed instagram

Julie RIGAL

## Contexte

---

Quelques semaines après le début du projet et du premier post Instagram, il est devenu nécessaire d'imaginer et de prévoir un feed. Avoir une cohérence dans les publications et une suite logique permet d'un côté, de savoir ce que nous posterons, d'un autre d'avoir des dates et donc un planning de publications prédéfini.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour ce faire, nous avons créé une reproduction du feed sur Figma avec des illustrations très simple pour permettre une idée. En parallèle de ça, j'ai rajouté sur le google sheets partagé, les posts prévus et les dates afin que nous puissions rédiger les descriptions. Et sur un second google sheets, j'y ai également noté les posts qui nécessitent un visuel à réaliser, pour que le pôle créa, spécialisé réseaux sociaux, puissent les créer.

## Problème(s) et solution(s)

---

Les professeurs nous ont souvent répété qu'il était important d'apporter de "l'humain" à nos publications. Tout l'enjeu dans la création du feed était donc de trouver comment faire pour y parvenir tout en y mêlant des visuels pour aussi permettre aux créas d'avoir du contenu à réaliser.

# Création d'un post

Julie RIGAL

## Contexte

Après avoir pensé le feed Instagram, le premier post prévu était seulement quelques jours après. En compagnie de Eva Sequeira et Anouk Delmas, nous avons donc réalisé le premier post de la série "décompte jusqu'à l'événement". Comme on peut le voir sur le [Figma](#), il y a 4 visuels à prévoir; j-20, j-1, j-5, j-1.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Pour une question de rapidité et de simplicité, nous l'avons réalisé sur Canva. Également, le réaliser sur ce site nous a permis de travailler nous trois en même temps, grâce à la fonction partage.

## Problème(s) et solution(s)

### Problèmes

- Trouver des éléments graphiques qui nous plaisait à nous 3
- Essayer de se détacher du style de visuels posté sur le compte jusqu'à présent et qu'une fois sur le feed, les décomptes soient ainsi mis en évidence

### Solutions

- Utiliser une couleur flash (le jaune) et non le bleu marine/sombre qui était la couleur primaire sur les autres visuels
- Discuter à 3 sur ceux que nous aimions/n'aimions pas



Résultat du visuel créé

# RECHERCHE DE SPONSOR

VENUTO Enzo

## Contexte

---

Dans ce projet, il fallait partir avec 0€. Il était donc de notre devoir de trouver divers sponsors pour récompenser les gagnants mais aussi de trouver des fonds pour nous aider à mener à bien ce projet.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour cela, j'ai donc utiliser Canva pour réaliser certains dossier de sponsors. Mon téléphone a été un outil vraiment précieux pour pouvoir envoyer des messages et entretenir un contact récurrent avec les prestataires. Que ce soit pour le RCT, Ekinsport ou encore le Crédit Agricole, j'ai fais marcher mon réseau de contact pour arriver à décrocher les sponsors.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Problèmes
  - Lors de la réception des trophées chaleureusement offert par Podium, il s'avère que la gravure comporte le nom de "MAI LAN" au lieu de "MMI LAN".
  - Après avoir négocier la dotation de tee shirt par Ekinsport, mon contact m'apprend, après livraison qu'il faut payer un montant de 133€ pour le flocage des maillots.
  
- Solutions
  - Envoi d'un message au prestataire qui nous a refait les gravures et qui par manque de temps me les envoyez par voie postale.
  - Partenariat avec Crédit Agricole pour financer les teeshirts.

# GESTION D'EMPLOI DU TEMPS

VENUTO Enzo

## Contexte

Après de longues discussions et de longs débats sur la date et l'heure de l'événement, il fallait se mettre d'accord. Nous avons trouver la date du 15 décembre 2022 mais beaucoup de changements devaient être opérés.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Le mail a été le SERVICE adéquat pour répondre au problème. Il fallait envoyer énormément de mail pour pouvoir trouver une solution. Nous avons même dû déplacer les cours de master pour récupérer une salle et nous nous sommes, par ailleurs, attirer les foudres du secrétariat car il est, je cite, interdit de se déplacer voir les secrétaires.

## Problème(s) et solution(s)



Voici tous les cours à déplacer. Nous avons rencontré les professeurs concernés et ils ont été très complaisants quant à l'organisation de cet évènement.

Je souhaitais les remercier pour leur collaboration.

# PLAN DE SALLE

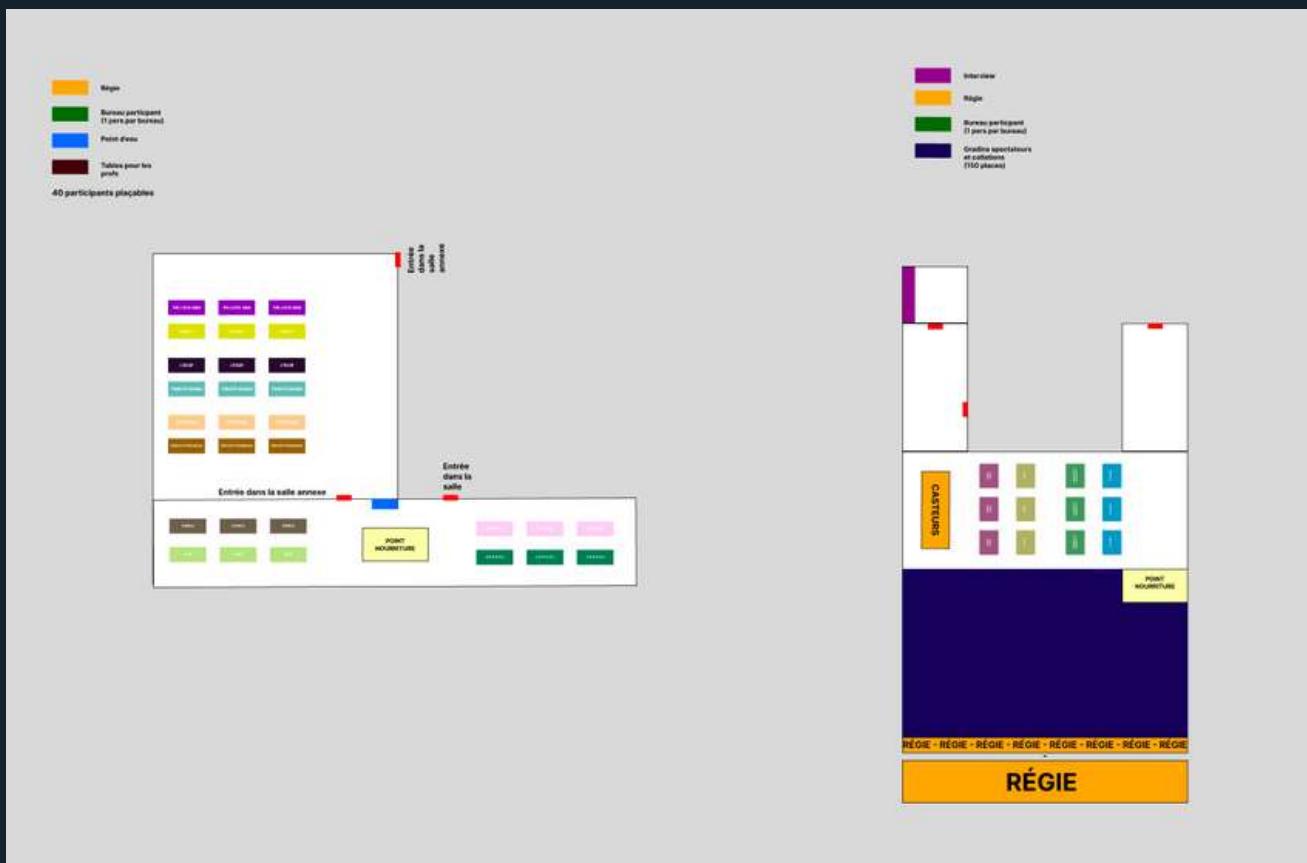
VENUTO Enzo

## Contexte

Après avoir clôturé les inscriptions, il fallait mettre en place un plan d'organisation pour placer les participants dans les deux salles que nous avons à notre disposition.

## Logiciel(s) utilisé(s) et problèmes rencontrés

- Pour se faire, j'ai utilisé Figma pour pouvoir faire le plan de salle que vous pouvez retrouver juste en-dessous.



Nous avons du remanier le plan à de nombreuses reprises notamment pour les joueurs ayant des PC fixe. Il fallait les placer en amphithéâtre pour ne pas les déplacer l'après-midi.

# PLANNING JOUR J

VENUTO Enzo

## Contexte

Les jeux sont choisi, les participants sont inscrits, tout est prêt sauf le planning. Il servira de repère à tous les organisateurs mais aussi de ligne conductrice pour les joueurs tout au long de la journée.

## Logiciel(s) utilisé(s) et problèmes rencontrés

- Pour se faire, j'ai utilisé canva pour pouvoir faire le planning que vous pouvez retrouver juste en-dessous.

PLANNING JOURNÉE			
Nous pouvons nous permettre 1h00 de retard !			
7:30 à 8:30	Installation (régies, salles, etc..)	13:30 à 14:15	OVERWATCH
8:30 à 9:30	Accueil et mise en place	14:45 à 15:15	ROCKET LEAGUE
9:30 à 10:15	FALL GUYS	15:30 à 16:15	JEU MYSTÈRE
10:15 à 10:50	Photo + vidéo (1/2) et Animation	16:30 à 16:50	Photo + vidéo (finalistes) et Animation
11:00 à 11:45	CityGuessr	17:00 à 17:30	PETITE FINALE
12:00 à 13:15	PAUSE DÉJEUNER	17:45 à 18:00	PAUSE
		18:00 à 18:30	FINALE
		18:45 à 19:00	REMISE DES PRIX et FIN

Le plus compliqué, c'était de se mettre d'accord avec les référents, mais nous avons réussi à trouver un terrain d'entente pour en sortir ce beau planning de la journée.

# COORDINATION COM' JOUR J

VENUTO Enzo

## Contexte

En étant que référent, il était de mon devoir de coordonner l'équipe com' le jour de l'événement. Nous nous sommes organisés pour que chacun est sa place le jour J.



Nous n'avons pas rencontré de problèmes lors de l'événement, chaque personne présente a réussi à réaliser les tâches nécessaires au bon déroulement de l'événement. Un dépassement de fonction était nécessaire le jour j et tout le monde a su faire preuve de solidarité, d'efficacité et surtout de bonne humeur

# DESCRIPTION INSTAGRAM

Matthieu DONSIMONI

## Contexte

Étant membre du pôle réseaux sociaux, une de mes tâches a été de rédiger une description pour les publications du compte Instagram. Pour réaliser cette tâche, l'équipe assignée devait remplir un Google Sheets afin que la personne qui post le contenu puisse s'y retrouver plus facilement. Pour finir, j'ai personnellement rédigé 3 descriptions pour des jeux ou sponsors.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Pour l'écriture de ces descriptions, aucun logiciel n'a été utilisé si ce n'est Safari afin de se rendre sur Google Sheets pour remplir le document.

## Problème(s) et solution(s)

- Grâce à mon stage, je n'ai personnellement pas rencontré de difficultés quand à la rédaction de ces différents posts.



Exemple de publication

# PARTENARIAT REDBULL

Matthieu DONSIMONI

## Contexte

- Étant donné l'absence de budget, les partenaires avait pour fonction de récompenser les gagnants et de trouver des fonds pour organiser l'évènement. Ayant un contact dans cette entreprise appropriée par rapport à l'évènement, j'ai naturellement cherché un partenariat avec eux.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- What's App

Pour négocier et s'arranger par rapport au partenariat, nous avons discuté sur What's App afin de finalement s'arrêter sur un accord.

## Problème(s) et solution(s)

- En échange des 3 packs de canettes et du frigo RedBull, MMILAN devait s'assurer que des photos avec des canettes de Redbull devait être prise selon certaines configurations (Pas faire de photos clichés (pyramide de canettes...), ne pas regarder la caméra, faire des photos naturelles ect...)
- Pour cela, j'ai demandé à Adrien VIDAL du pôle photo de réaliser ces photos. En effet, Adrien et moi avons déjà travaillé avec RedBull et nous connaissons ainsi ces configurations à respecter et donc comment satisfaire ce partenariat.



# LIVE INSTAGRAM

Matthieu DONSIMONI

## Contexte

---

- Dans la mesure où la seule salle diffusée était le FA110, j'avais pour mission de réaliser un live Instagram afin de diffuser en direct, pendant la matinée, les actualités de la CO315. Pour celà, 3 lives d'une durée de plus de 10 minutes chacun.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

- Pour cela, je me suis uniquement servi de mon téléphone et d'Instagram, afin de pouvoir faire un live plus "vivant" ou je pouvais interviewer les joueurs pendant un temps creux ou autre.

## Problème(s) et solution(s)

---

- Problème :

Le contenu n'était pas tout le temps des plus captivants pour les spectateurs, en effet il était difficile de proposer un contenu PENDANT que les joueurs était en train de jouer (contrairement à Twitch où on peut afficher clairement le jeu).

- Solution :

Pour résoudre ce problème nous avons décidé de nous rendre en FA110 pour apporter un live plus "making-of" plutôt que de proposer un contenu inintéressant.

# RÉEL "ELLES SONT LÀ"

Matthieu DONSIMONI

## Contexte

- Pour alimenter le compte Instagram, il était prévu d'accompagner l'affichages de la communication print par un post. Pour cela j'ai pensé avec Hugo Felentzer une vidéo, grand angle, ou ce dernier se baladerait et découvrirait les différentes affiches au sein de l'IUT.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Tout comme pour le live Instagram, je me suis servi de mon téléphone pour filmer en grand angle. Ensuite, pour le montage, Hugo a utilisé Adobe Premiere Pro pour compiler les clips et ajouter une musique de fond.

## Problème(s) et solution(s)

- Problème : Je comptais initialement réalisé cette vidéo seul, avec l'accord de Solène Nezondet (cheffe d'équipe Réseaux Sociaux) cependant j'ai dû laisser un étudiant en Création Numérique filmer.
- Solution : J'ai demandé à Hugo Felentzer de filmer et de monter la vidéo, ce qu'il a fait sans problèmes.

# Annonce du compte Instagram

Lorenzo GIACOBETTI

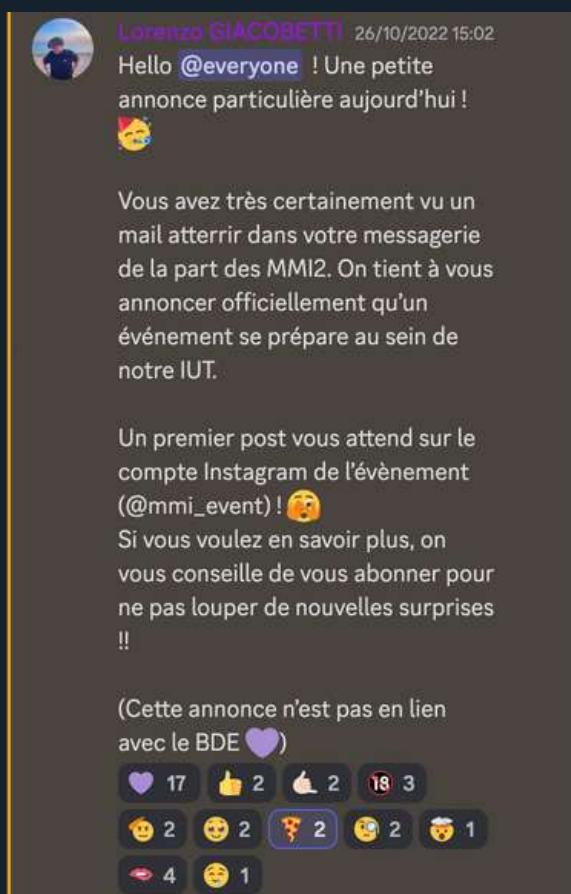
## Contexte

Le 26 octobre 2022 l'équipe "Stratégie de communication" a décidé de lancer officiellement le compte instagram de la MMI LAN.

Ainsi, j'ai publié un message dans le salon #annonces du serveur Discord MMI Toulon qui regroupe les différentes promotions et touche ainsi la grande majorité de notre cible.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Le message a été publié dans le salon #annonces du serveur Discord MMI Toulon. J'ai notifié tous les membres du serveur à l'aide de la commande @everyone. Seuls les étudiants ayant le rôle "BDE" dans le serveur peuvent écrire dans ce salon et utiliser le @everyone.



# Promotion du compte Instagram

Lorenzo GIACOBETTI

## Contexte

Après l'annonce du lancement du compte Instagram, quelques étudiants s'étaient déjà abonnés à celui-ci. Afin d'augmenter leur nombre pour obtenir une plus grande visibilité, nous avons décidé de faire à nouveau la promotion du compte Instagram auprès des MMI1.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Avec l'accord de Mme. Tschaine, nous sommes intervenus avec les MMI1 à la fin de chacun des 3 TD afin de les inciter à suivre le compte Instagram de la MMI LAN en leur expliquant brièvement le projet et en faisant circuler un QR code à chacun des étudiants.

## Bilan

Cette intervention au contact direct de notre cible a eu un impact positif. Nous avons pu communiquer directement le premières informations à 3 groupes d'environ 30 étudiants.

Une majorité d'entre-eux étaient déjà abonnés. Le compte Instagram a gagné une dizaine d'abonnés suite à cette action.



# Tenue de l'accueil de la MMI LAN

Lorenzo GIACOBETTI

## Contexte

Le Jour J, Maryvonne et moi étions chargés d'accueillir chacun des participants et de leur faire signer un document de cession du droit à l'image afin que les équipes puissent réaliser des captations photos et vidéos librement.

## Problème(s) et solution(s)

- Problème : Pour des raisons de sécurité, le bureau de l'accueil ne pouvait pas être disposé au milieu du hall. Nous avons dû le positionner sur le côté entre deux poteaux qui réduisaient notre visibilité.
- Solution : Théo CARQUE et Julie RIGAL nous ont rejoint afin que l'on puisse se relayer entre les signatures et l'accueil du public ce qui nous a permis d'être plus visibles pour les participants et le public qui arrivait.



# Animation lors des pauses

Lorenzo GIACOBETTI

## Contexte

---

Le Jour J, afin de dynamiser l'évènement, quelques pauses sont survenues. Durant ces pauses j'ai participé à l'animation de l'évènement en allant au contact des participants, en répondant à leurs questions et en les dirigeant vers les différents stands notamment le stand "Mario Kart" que j'étais tenu d'animer pendant la pause du matin.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour le stand Mario Kart nous avons eu besoin d'une console Nintendo Switch ainsi que de manettes pour pouvoir accueillir le plus de joueurs possibles.

## Bilan

---

Les animations ont permis de combler les temps morts qui servaient à déplacer du matériel, décompter les points, préparer les classements etc. Elles permettaient également de créer des souvenirs aux participants et d'inclure les spectateurs.

# Recueil des retours

Lorenzo GIACOBETTI

## Contexte

Le Jour J, afin d'obtenir des retours directs et à chaud sur l'évènement, je suis allé demander à différentes personnes (enseignants, étudiants, participants, spectateurs, staff) d'énumérer les points faibles et les points forts de l'évènement afin de mesurer la satisfaction de chacun et de permettre l'amélioration de la LAN pour les années à venir.

### Retours MMILAN

*Retours des participants et spectateurs de la MMILAN*

Au terme de la **première** édition de la MMILAN (le 12/12/2022), nous avons décidé de recueillir les avis d'une dizaine de personnes, participants, spectateurs, enseignants et étudiants.

L'intégralité des avis étaient globalement positif. Les points forts de la LAN d'après les interrogés sont :

- L'organisation ;
- L'ambiance ;
- La gestion du temps ;
- L'accueil ;
- Les activités annexes.

Pour les MMII interviewé, le projet les a enthousiasmés. En effet, participants comme spectateurs seraient heureux et fiers de pouvoir reprendre le projet pour l'année 2023-2024.

Malgré un bon accueil, certains points ont été soulignés et contribueraient à améliorer l'expérience :

- Une signalétique plus importante et visible (kakémono pour l'accueil etc.) ;
- Meilleure répartition des points entre les différents jeux (exemple : ratio fall guys city guesser) ;
- Organiser plus de phases éliminatoires avant d'arriver directement aux demi-finales ;
- Faire en sorte de mettre en avant les compétences des joueurs plutôt que le facteur chance ;
- Mettre des enceintes pour les casteurs afin que les spectateurs de la salle puissent profiter des commentaires et que la salle soit dynamisée ;
- Le tableau des scores pourrait être automatisé pour qu'il soit en temps réel ;
- La programmation a été envoyée tard ;
- Créer une réelle cérémonie de fin, avec un discours, un planning etc.

# Rédaction des textes du site

Océane MORELLE

## Contexte

- Suite à la création de la maquette filaire et graphique par le pôle créa, il fallait rédiger les textes présents sur le site. Je me suis personnellement occupée des textes de description des jeux vidéos présents durant la LAN, de la localisation de l'événement et d'autres textes sur l'accueil et les équipes qui n'ont pas été ajoutés à la version finale du site.
- J'ai été désigné cheffe d'équipe sur cette tâche, je devait donc superviser l'équipe et vérifier que tous les textes étaient prêts avant la deadline.

## Logiciel(s) utilisé(s)

- Les textes sont écrits directement sur la maquette Figma, ou Wors

## Problème(s) et solution(s)

- La maquette filaire contient beaucoup de pages et il est difficile de s'y retrouver, certaines pages ont plusieurs versions, nous n'étions pas sûr de où est-ce que nous devions écrire.

Nous avons donc dû copier/coller plusieurs textes pour compléter toutes les versions et vérifier minutieusement chaque page.

- La deadline pour rendre les textes était très courte entre le moment où la maquette était finie et le rendu pour le pôle dev.

Nous nous sommes répartis le travail afin d'être efficace et ne pas prendre trop de temps sur cette tâche.



# Plan d'organisation

Océane MORELLE

## Contexte

---

- Pour cet événement, il est très important d'avoir un plan d'organisation détaillé et précis. Avant l'événement, j'ai aidé sur le plan de chaque salle pour placer toutes les équipes, le placement des affiches à l'intérieur de l'université.
- Le jour J, j'ai aidé à la mise en place de l'événement dans les salles, déplacer les tables et les chaises, mettre en place la nourriture et les boissons, guider et installer les participants selon le plan.

## Problème(s) et solution(s)

---

- C'était compliqué de coordonner tous les organisateurs et les participants pendant toute une journée, mais grâce à notre référent, tout le monde avait une tâche attribuée le jour J, on s'entraînait beaucoup également si l'un de nous avait un problème.

# Rédaction de descriptions pour Instagram

Solène NEZONDET

## Contexte

Étant dans le pôle réseaux sociaux, il fût nécessaire de rédiger les descriptions à mettre sur nos différents posts Instagram. Pour réaliser ce travail j'ai été accompagnée d'autres personnes faisant partie du pôle réseaux sociaux également. Finalement j'aurais rédigé 8 descriptions afin de mettre en avant le compte Instagram.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Pour se faire, tout le groupe disposé d'un **google sheet** renseignant toutes les prochaines publications ainsi que leurs descriptions afin que l'organisation dans le groupe soit optimale.

## Problème(s) et solution(s)

Je n'ai pas rencontré de problème quant à l'écriture de ces différentes descriptions. Le plus important était de trouver le bon ton à utiliser par rapport à la cible visée, cet aspect a finalement été trouvé sans problème.

mmi\_lan2022 6 SWITCH SPORTS

Envie de sport ? Switch Sports est prêt à vous embarquer en étant le 6ème jeu de la MMILAN ! 🎮

Entraînez-vous bien, vous en aurez besoin...

#esports #tournoi #toulon #var #gaming #win #lan  
#mmilan #switchsports

mmi\_lan2022 🚀

SURPRISE !

Lors de la MMILAN une borne d'arcade sera installée pour vous détendre pendant les pauses. Elle vous permettra de jouer à un jeu plus rétro qui vous fera retourner à l'arrivée des premiers jeux vidéos.

On a hâte de vous y voir

#esports #tournoi #toulon #var #gaming #win #lan  
#mmilan

# Règlements lors de l'évènement

Solène NEZONDET

## Contexte

---

Pour qu'il n'y ait pas de débordement durant l'évènement il était essentiel de rédiger un règlement, chaque joueur étant dans l'obligation de le signer pour participer à la LAN.

Pour parvenir à cela nous nous sommes aidé du règlement de la LAN 2020, cependant celle-ci s'étant déroulée à distance il était nécessaire de modifier / améliorer quelques règles.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour rédiger ce document nous étions 2, c'est pour cela que nous avons décidé de faire un document partagé sur **google document**. Cela nous a permis de pouvoir nous séparer le travail tout en voyant l'avancée de l'autre.

## Problème(s) et solution(s)

---

Afin de réaliser cette tâche nous avons dû réfléchir à toutes les éventualités ou problèmes qui pourraient se passer. Nous avons eu à retourner à plusieurs reprises sur le document dans le but d'améliorer le règlement et le rendre officiel.

# Droit à l'image

Solène NEZONDET

## Contexte

---

Notre volonté était que de nombreuses personnes du groupe Création numérique puissent prendre en photo les différents joueurs mais qu'ils puissent également réaliser des vidéos de présentation pour chaque équipe. Il était donc important qu'ils puissent signer un droit à l'image nous autorisant à utiliser leur image sur les réseaux sociaux de l'évènement.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Afin de rédiger ce document, google document a été utilisé. Étant un document partagé nous avons pu avoir la validation de chacun avant de les imprimer pour le jour de l'événement.

## Problème(s) et solution(s)

---

Finalement, nous n'avons pas eu de problèmes quant à la réalisation de ce document

# E-mailing

Solène NEZONDET

## Contexte

Notre communication passait également par l'e-mailing. En effet, c'était un moyen simple de pouvoir contacter tous les étudiants MMI ainsi que les enseignants du département. Des mails ont été envoyés afin d'annoncer l'arrivée de l'évènement, l'ouverture des inscriptions, ou l'heure de rendez-vous pour le shooting des équipes. Au total j'ai rédigé ainsi que mis en page 6 mails différents.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Pour mettre en forme les mails j'ai décidé d'utiliser le site **stripo mail** qui propose des templates de mail. Le but était de créer des mails attrayants, qui donne envie d'être lus. Une fois le mail prêt, il était directement envoyé dans les brouillons de notre adresse mail ce qui donne une certaine maniabilité.

## Problème(s) et solution(s)

Le problème rencontré lors de cet envoi de mail est qu'il était impossible de créer une liste comportant tous les participants. Chaque adresse mail a dû être ajouté à la main. En procédant de cette manière j'ai malheureusement oublié d'envoyer le mail à une des participants. Finalement, en parlant avec d'autres joueurs il a pu se rendre compte de cela et m'a contacté au plus vite via le serveur MMILAN sur Discord.



# Gestion du compte Instagram

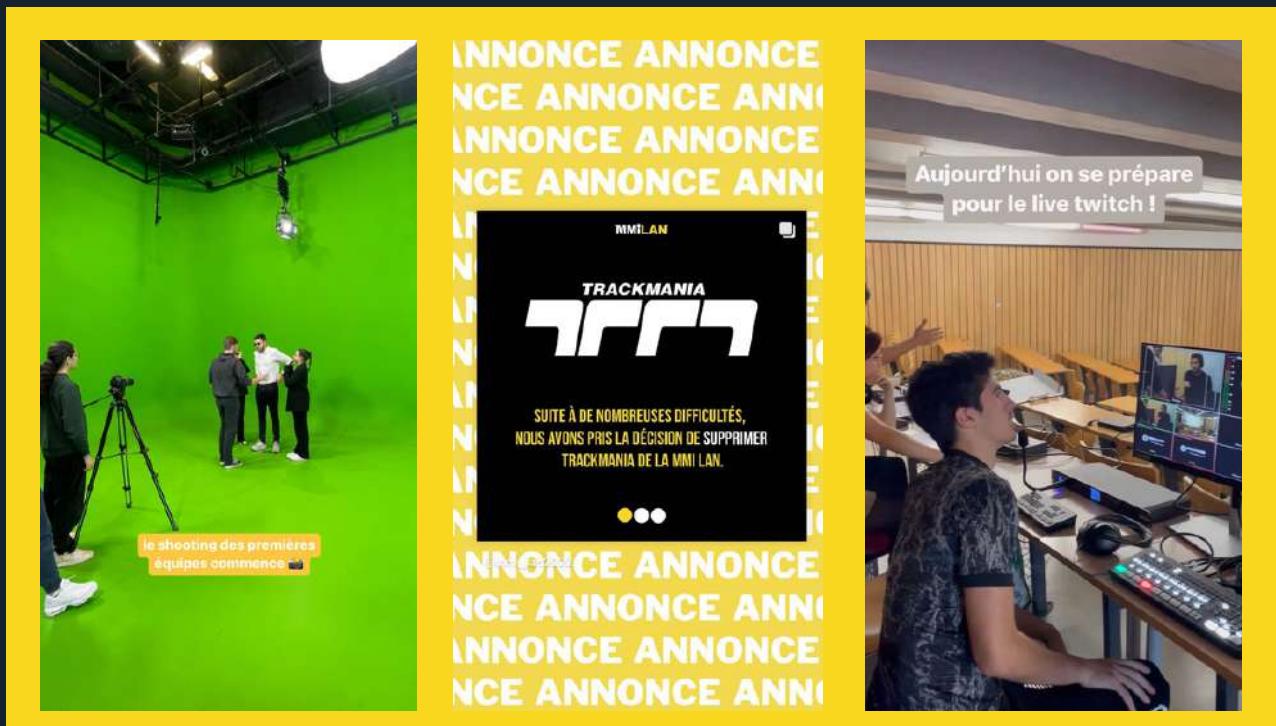
Solène NEZONDET

## Contexte

Instagram était notre premier moyen de communication. C'est sur ce réseau qu'étaient annoncés les différents jeux, les équipes, les sponsors...; Je me suis donc occupée de la gestion du compte en postant sur le compte chaque publication créée par le groupe création numérique, en y associant les descriptions écrites par le groupe communication. De plus ,j'ai repartagé en stories les publications importantes ainsi que répondu aux différentes questions qui ont été posées en message privé sur le compte. Finalement, j'ai crée des stories montrant la préparation de l'évènement (shooting, régie...)

## Logiciel(s) utilisé(s)

Pour cela je n'ai pas eu besoin d'autres logiciels que l'application Note qui me permettait de remettre en forme les descriptions avant de les poster.



# Règlements intérieur de l'évènement

Maeva JOINEAU

## Contexte

Afin d'encadrer cet évènement ayant une vraie ampleur, il était nécessaire de rédiger un règlement intérieur pour les joueurs. Pour pouvoir participer à la Lan, les joueurs devaient obligatoirement prendre conscience et signer ce document, sinon leur participation était refusée ou discutée. Pour se faire, nous nous sommes inspirés/aidé du règlement intérieur de la LAN de 2020.

## Logiciel(s) utilisé(s)

La rédaction de ce document s'est faite grâce a Google document. Pour ce travail, nous étions 2 donc un travail à distance était légitime pour pouvoir avancer le plus vite possible tout en étant efficace.

## Problème(s) et solution(s)

La LAN de 2020 s'est déroulé en distanciel, il y avait donc beaucoup de choses à revoir et essentiellement remettre en question chaque comportement qu'un joueur pourrait avoir et en décider si cela serait autorisé ou non. Nous nous sommes donc relu plusieurs fois afin de dégager toute possibilité de menace pour la MMI LAN 2022.

**Article 1 : Comportement des participants**

- Pour que la LAN Party se passe au mieux, il est indispensable que tout se déroule dans une ambiance conviviale, c'est pourquoi :
- Les participants doivent se comporter correctement, porter une tenue décente et respecter les bonnes mœurs. Les fauteurs de troubles seront exclus de l'évènement.
- Les insultes, propos racistes ou déroutants envers d'autres joueurs sont prohibées.
- En cas de dégradation du matériel ou des lieux, vous serez tenu responsable de tout dommage.
- Il est indispensable que chacun fasse preuve d'un minimum de **respect** pendant les épreuves. L'utilisation de chevauchage ou de programme malveillant pour déporter aux joueurs des informations ou rompre leur connexion n'est pas autorisé. Il est également interdit de prendre le contrôle via le réseau d'un autre PC ou d'un serveur. Toute tentative d'accéder à un matériel, un ordinateur, un serveur ou un local sans autorisation est strictement interdite. Toute forme de piratage est proscrite. En cas de manquement, vous vous exposez à une expulsion.
- En cas de différend avec un autre participant, vous êtes prié de le régler avec courtoisie et respect.

**Article 2 : Le matériel**

- Tout participant doit se présenter à la Lan Party avec :
- Son ordinateur personnel complet (Clavier, souris, écran, unité centrale, câbles d'alimentation)
- Un casque audio : les rencontres ne sont pas autorisées pour la tranquillité de tous.
- Ses propres jeux digitaux non piratés
- Les participants ont le droit d'avoir jusqu'à 2 écrans maximum.
- Il est interdit d'apporter d'autres appareils électroniques que ceux qui sont déjà mentionnés. Les petits réfrigérateurs, ventilateurs et autres sont proscrits.
- Vous devez impérativement avoir un antivirus à jour et activé et avoir un ordinateur scanne et san.
- En cas de perte de matériel entre les membres ou de la perte de l'équipage, vous devrez renvoyer l'objet du pâté avant votre départ.
- Le matériel apporté est et reste sous votre responsabilité. Les organisateurs ne pourront pas être tenus responsables en cas de perte ou de dégradations de vos affaires personnelles, dont vous êtes responsables et que vous avez acheté ou emprunté, ranger et protéger. Cela vaut également pour les prêts venant du local/fournisseur.
- Chaque participant est responsable du contenu de son propre ordinateur. Vous êtes responsable du contenu numériques de vos disques, en cas de perte de données nous ne serons pas responsables.
- Les organisateurs ne pourront être tenus responsables en cas de perte ou de modification des données informatiques présentes sur vos machines.

**Article 3 Avertissement et charte information**

- Vous devez posséder une assurance responsabilité civile par mesure de précaution.
- Vous restez seul juge de votre condition physique, votre participation à la manifestation reste sous votre responsabilité. Si vous avez des problèmes de santé ou des allergies, merci de nous en informer avant votre participation à l'évènement.
- Les échanges de fichiers sont tolérés en dehors des tournois, mais les organisateurs déclinent toute responsabilité quant à la nature des données échangées et contenues sur les machines personnelles des joueurs.
- Toute utilisation de l'accès internet non autorisé (échappements, streaming, musique, vidéos, voir sur le téléphone...) amènera à une exclusion de l'évènement.
- Les participants doivent utiliser uniquement le réseau wifi de l'université et leurs identifiants étudiants et n'ont pas le droit de se connecter en dehors du réseau universitaire durant l'évènement.
- Les participants s'engagent à ne jouer qu'entre participants et n'ont pas le droit de jouer en dehors du réseau universitaire et avec d'autres joueurs que ceux de l'évènement.

# Droit à l'image

Maeva JOINEAU

## Contexte

Des vidéos présentant les différentes équipes à été tourné, il était nécessaire d'avoir leur accords pour diffuser cette vidéo sur Instagram, qui est accessible à tous. De plus, afin d'avoir des souvenirs de cet évènement et pour nos étudiants en parcours création numérique nous avons décidé d'établir de document pour que chacun nous donne son autorisation pour être photographié ou non.

# Logiciel(s) utilisé(s)

La rédaction de ce document s'est faite grâce à Google document pour pouvoir travailler à distance, de n'importe où et pour avoir la possibilité de montrer à chacun ses propres avances.

# Problème(s) et solution(s)

Il n'y a eu aucun problème pour cette tâche.

## MMI LAN

# Charte éditoriale

**Maeva JOINEAU**

## Contexte

---

Pour cet évènement, nous avons rédigé une charte éditoriale. J'ai travaillé sur deux parties, d'une part notre objectif et notre positionnement et d'autre part notre cible et notre ton. Le but était ici d'être explicite sur notre manière d'interagir avec les étudiants, qu'ils fasse partie des participants ou même du public.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Pour se faire, nous avons utilisé Canva pour pouvoir travailler plus efficacement chacun de notre côté.

## Problème(s) et solution(s)

---

Il n'y a eu aucun problème pour cette tâche.

# Gestion des sponsor

Hana Boudaouine

## Contexte

---

En temps de chef d'équipe pour les dossiers de sponsors, je me suis chargé, en collaboration avec les autres membres de l'équipe de réaliser les dossiers de sponsors que nous avons envoyés. Mais également, je devais m'assurer que nous respections bien les dates que nous nous étions imposées.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Tous les dossiers de sponsors ont été réalisés sur canva afin de garder la même identité pour chaque dossier. Enzo Venuto également réalisé un tableau exel sur lequel nous avons complété les différentes demandes de sponsoring et des réponses obtenues.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le problème que nous avons rencontré pour les sponsors a été que nous n'avions pas tous les lots (que 2 sponsors pour les gagnants à la place des 3). Nous avons donc pris la décision de changer l'ordre des lots gagnant lorsque nous avons réussi à obtenir le sponsor de Crédit Agricole. Ce qui nous a permis de proposer à l'équipe gagnante des cartes-cadeaux le jour de la LAN.

# Réalisation des courses

Hana Boudaouine

## Contexte

Lors de ce projet, je fus chargé de réaliser le budget et les courses pour la MMILAN. Nous avions décidé de proposer un buffet. En premier, j'ai dû réaliser une liste de courses afin de définir un budget. Pour la composition, j'ai, en premier temps, fait un tour auprès des membres de mon pôle afin de savoir ce qui pourrait convenir à tous, mais également, je me suis renseigné sur les nécessités techniques. Cette liste m'a permis de pouvoir rentrer en contact avec notre chef de département, Monsieur Jean-René Tozza, pour soumettre notre demande de financement auprès de l'IUT. C'est après quelques jours que nous avons eu l'accord de l'IUT pour ce financement, je me suis donc chargé d'aller réaliser les courses avec Mme Franco et Mme Senisar.

## Logiciel(s) utilisé(s)

Pour réaliser cette liste et cette demande de budget, je me suis simplement servie du site internet de l'enseigne auprès de laquelle nous faisons les courses (Carrefour). Ça m'a permis d'avoir directement une estimation totale du coup. J'ai ensuite réalisé une liste détaillée dans les quantités et volume de chaque élément demandé que j'ai transmise par mail.

## Problème(s) et solution(s)

Le seul détail auquel il a réellement dû faire attention fut sur les réglementations par rapport aux aliments proposer et au risque. Nous avons donc décidé de proposer des produits de différentes compositions pour satisfaire tout le monde.

### Liste des produit :

#### Boissons

Petits bouteilles d'eau - 6 pack de 12 ( 50cl)  
Bouteille 3 ICE TEA 2l / 3 Coca cola 2l  
Différente briques de jus  
- 2 pomme 1l  
- 2 orange 2l  
- 2 multifruit 1l

#### Epicerie Sucrée

Bonbon de tout type  
- 3 boîte d'assortiment 500g  
- 3 boîte assortiment acidulé 500g  
- 4 sachet alternative sans porc 200 g chacun  
Biscuit  
- 2 boîte de biscuit au fruit 200g  
- 2 boîte de biscuit chocolat 200g  
Quatre-quart à partager 2 800g  
Gâteau marbré à partager 3 300g

#### Epicerie salée

Chips de plusieurs variantes  
- Salé 3 paquet 350g  
- Barbecue 3 paquet 135g  
- Fromage 3 paquet 100g  
- Biscuit apéritif 3 paquet 100g

#### Autre ( Maison et décoration )

Gobelet en carton 2 paquets de 50  
Assiette en carton 2 paquets de 50  
Serviette jetable 2 paquet de 100  
**Budget estimé : 102 euro**

# Animation lors des pauses

Hana Boudaouine

## Contexte

---

Le Jour de la LAN, afin de dynamiser l'événement, quelques pauses sont survenues. Faisant partie des membres du staff, j'ai eu le rôle d'encadrer les participant et spectateur tout au long de la journée. J'ai donc indiquer les différents lieux d'activité et également fait les annonce sur les temps restant de pose. Lors de la pause de l'après-midi, nous avons réalisé avec Maryvonne Bertin-Hugault un afin d'occuper les spectateurs et le temps que la régie fasse des changements techniques.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Il ne nous a fallu aucun logiciel pour réaliser cela, si ce n'est une application de talkie-walkie qui nous à permis de communiquer entre les différentes salles.

## Bilan

---

Les animations ont permis de combler les temps morts qui servaient à déplacer du matériel, décompter les points, préparer les classements etc. Elles permettaient également de créer des souvenirs aux participants et d'inclure les spectateurs.

# Rédaction des textes du site

Hana Boudaouine

## Contexte

---

Suite à la création de la maquette filaire et graphique par le pôle création numérique, il fallait rédiger les textes présents sur le site. Lorsque les textes site fut majoritaire rédiger, j'ai apporté mon aide à cette équipe en proposant des suggestions plus accès sur l'User Writing et plus adéquate au notre cible. Il fallait utiliser des termes plus dynamiques et jeunes, nous voulions être dans l'air du temps.

Cela a permis à l'équipe texte site de finir à temps ceux-ci sans avoir à refaire de modification de dernière minute en d'envoyer une version définitive au pôle Dev

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Les textes sont écrits directement sur la maquette Figma.

## Problème(s) et solution(s)

---

Notre problème était au niveau des deadline, car le pôle développement Web devant commencer à le site, et nous devions travailler en simultanée avec le pôle Création pour que la soit coherant

# Promotion de l'événement

Hana Boudaouine

## Contexte

---

Lorsque nous avons commencé à communiquer sur la MMILAN par mail, nous avons également trouvé cela plus judicieux de nous rendre directement au contact des principaux concernés. Lorsque l'annonce de l'ouverture des inscriptions a été faite, nous nous sommes rendu, avec Solène NEZONDET, dans différents cours afin de pouvoir voir toute la promotion MMI1 pour leur partager notre projet, motiver les étudiants et répondre à leurs questions.

Cela leur a permis d'avoir un contact humain et direct, et d'avoir des visages vers qui se tourner si à l'avenir, ils avaient d'autres requêtes.

## Logiciel(s) utilisé(s)

---

Nous avons utilisé Hyperplanning afin de trouver les différentes salles ou horaires de chaque cours, ce qui nous a permis de majoritairement nous rendre dans le cours de Madame Torche, commanditaire de ce projet. Notre principal outil fut notre bonne humeur et notre capacité de persuasion.

## Problème(s) et solution(s)

---

Le principal problème que nous avons rencontré, c'est lorsque que nous nous sommes rendu dans les cours des alternants. En effet, à ce moment, leurs cours à eux n'avais pas encore été déplacés suite à la complexité leur emploi du temps. Mais lorsque nous sommes passés les voir, nous avons observé une très grande envie de leur part de participer. Nous avons donc pris la décision de contacter les professeurs qu'ils devaient avoir le 15 afin de demander un déplacement des cours, ce qui fut le cas, au grand plaisir de chacun.

# Tenue de l'accueil de la MMI LAN

Hana Boudaouinel

## Contexte

---

Le Jour J, je fus placé dans la salle de l'étage afin d'accueillir les participants, je leur indiquais aussi leurs places. Pour ceux qui l'avaient réclamé, je leur ai transmis leur clef Wifi et j'ai également fait remonter au reste de l'équipe les présences et les problèmes techniques.

## Problème(s) et solution(s)

---

Suite aux conditions météorologiques le jour J, il y a eu de nombreux retard ce qui a fait de les mises en place ne se sont pas faite dans les heures prévues. Grace a l'aide des membres du staff l'installation des postes s'est faite rapidement malgré le retard et la session a put commencer à l'heure.

# RAPPORT D'ACTIVITÉ

TOUS LES DROITS DE CE  
DOCUMENT SONT RÉSERVÉS  
À L'IUT MMI DE TOULON.