

FRANCK  
DORIAN  
Gauthier  
ENZO  
RAPHAËL LAMBERT

# SAE 2.05

# CHARLIE'S FESTIVAL

# ADVENTURE

<b>CONTEXTE :</b>	<b>3</b>
- Introduction :	3
- Objectifs du Projet :	3
<b>SPÉCIFICATIONS NON FONCTIONNELLES :</b>	<b>3</b>
- Expérience utilisateur et spectateur immersive :	3
- Accessibilité et Inclusivité	4
- Sécurité et Bien-Être	4
- Responsabilité Sociale et Environnementale	4
- Ethique et Intégrité	4
- Engagement communautaire	4
- Durabilité Financière	5
<b>SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES</b>	<b>5</b>
- Gestion des données	5
- Gestion des serveurs	5
- Gestion de Messagerie	5
<b>RESSOURCES</b>	<b>6</b>
- Organisateurs du Tournoi	6
- Participants	6
- Partenaires et Sponsors	6
- Supporteurs et Communauté	6
- Services de Support	6
- Autorités Locales et Communautaires	7
- Acteurs Écologiques et Sociaux	7
<b>PLANNING</b>	<b>8</b>
- Diagramme de Gantt :	8
- Diagramme de PERT :	8
- Récapitulatif des différentes tâches :	9
<b>BUDGÉTISATION</b>	<b>10</b>
- Liste des charges :	10
- Liste des produits :	10
<b>ANNEXES</b>	<b>11</b>
- Salle :	11
- Tournois :	12
- Entrées :	13
- Cashprize :	13
- Exemple :	14

# CONTEXTE :

## - Introduction :

Le monde des jeux vidéo de combats compétitifs connaît une popularité croissante, avec des tournois majeurs comme l'UFA en France (Ultimate Fighting Arena) et l'EVO aux Etats Unis (Evolution Championship Series) qui attirent des milliers de joueurs et de spectateurs chaque année. Dans le cadre de ce projet, nous envisageons d'organiser un tournoi de jeux vidéo de combat qui captivera les passionnés et les compétiteurs de la scène mondiale.

Ce tournoi se ferait à l'Arena de Montpellier, le but est de le faire dans le sud de la France permettrait de mettre en exergue les talentueux prodiges que représente le sud de la France sur les jeux de combats, puisque, tous les gros tournois se font à Paris ou à Lyon.

Le festival se déroule du 16/03/25 au 17/03/25 et comporte 3 jeux de combats à savoir : Super Smash Bros Ultimate, Tekken 8 et Street Fighter 6.

## - Objectifs du Projet :

- Créer un événement de jeu vidéo de combat de renommée internationale.
- Offrir une plateforme compétitive pour les joueurs professionnels et amateurs.
- Promouvoir la communauté de joueurs et de spectateurs autour des jeux vidéo de combat auprès des médias et de toutes les générations confondues.
- Fournir une expérience divertissante et mémorable pour les participants et les spectateurs.

# SPÉCIFICATIONS NON FONCTIONNELLES :

## - Expérience utilisateur et spectateur immersive :

En effet, l'objectif est de créer une expérience captivante pour les joueurs et aussi pour les spectateurs qui seraient intéressés de venir. Le public est autorisé et ils ne payent pas leur place puisque nous voulons principalement faire découvrir le monde des compétitions sur des jeux de combats au grand public. Pour avoir une immersion au plus haut point, l'accent sera mis sur l'ambiance de la salle, notamment lors des phases finales de chaque tournoi. Une présentation de chaque finaliste accentuera l'atmosphère électrisante des tournois.

## **- Accessibilité et Inclusivité**

Les différents tournois sont bien évidemment ouverts à tous les joueurs souhaitant participer, il n'y a aucun jugement sur les compétences de la personne, encore moins sur leur genre, leur origine ethnique ou toute autre caractéristique propre à la personne. Comme l'évènement souhaite accueillir le plus grand nombre de personne possible, des mesures seront mises en places pour garantir un environnement accessible à tous ce qui englobe donc des facilités pour les PMR (personnes à mobilité réduite) et des politiques de tolérance zéro contre toute forme de discrimination.

## **- Sécurité et Bien-Être**

La sécurité et le bien-être des participants ainsi que des visiteurs/spectateurs sans oublier les équipes de staff sont primordiaux. Des mesures de sécurité importantes seront également mises en place pour prévenir des potentiels incidents et assurer le respect des règles de conduite afin d'éviter tout mouvement de foule qui pourrait nuire au bon déroulé du week-end. Des services médicaux seront disponibles sur place pour répondre aux éventuels besoins.

## **- Responsabilité Sociale et Environnementale**

Ce festival s'engage à respecter les principes de responsabilité sociale et environnementale. Des efforts seront déployés pour minimiser l'empreinte écologique de l'évènement, en favorisant par exemple le recyclage, l'utilisation d'énergies renouvelables et la réduction des déchets.

## **- Ethique et Intégrité**

L'intégrité et l'éthique sont des valeurs fondamentales du tournoi. Des politiques strictes seront mises en place pour garantir le respect des règles du jeu, les règles de chaque tournoi, l'équité des compétitions, et la prévention de la tricherie ou de toute autre forme de comportement déloyal (verbal ou physique).

## **- Engagement communautaire**

Le festival est là pour renforcer les liens au sein de la communauté des joueurs de jeux vidéo de combat. Des activités interactives avec des stands , des séances photos avec les stars du week end et d'autres initiatives comme le cheering (action de soutenir son joueur préféré par le biais des chants, des cris, des applaudissements) peut permettre de favoriser les échanges et les interactions sociales entre les fans/spectateurs novices, et entre les fans et les joueurs.

## **- Durabilité Financière**

Une gestion financière responsable sera mise en œuvre pour assurer la durabilité économique du tournoi. Des stratégies de gestion des coûts et de génération de revenus seront élaborées, en s'assurant que les dépenses sont justifiées par les retombées attendues et en recherchant activement des partenariats et des sponsors.

# **SPÉCIFICATIONS FONCTIONNELLES**

## **- Gestion des données**

Pour pouvoir gérer l'historique des places ainsi que les achats et le classement des joueurs lors du tournoi, on s'aide d'une base de données, pour gérer les données on peut utiliser MySQL, Oracle, Microsoft SQL Server, PostgreSQL... . Ce sont des logiciels permettant de gérer des bases de données cependant dans notre cas Oracle semble plus approprié car plus performant pour gérer de grosses bases de données, il est de plus très fiable et sécurisé.

## **- Gestion des serveurs**

Dans le cas de la gestion des serveurs http de logiciel de page web dynamique et statique on aura plus tendance à utiliser Apache HTTP Server ou NGINX . Dans notre cas, on préférera utiliser NGINX car c'est le logiciel le plus performant en termes de fiabilité et de vitesse, il effectue toutes les requêtes vers un site web en une seule fois. Tandis que Apache est également très fiable mais moins performant en termes de vitesse même si il est plus simple d'utilisation.

## - Gestion de Messagerie

Pour les différents services de messagerie il existe de nombreuses solutions tel que Microsoft Exchange Server, Gmail, Zimbra collection, Sendmail ou encore Postfix. On préférera utiliser Gmail ou Zimbra, pour le cas de Zimbra, c'est un service très sécurisé et très fiable et dans le cas de Gmail c'est un service extrêmement connu et donc très simple d'accès.

# RESSOURCES

## - Organismes du Tournoi

**Comité d'Organisation** : Groupe principal qui gère la planification, la coordination, et la supervision générale de l'événement. Il comprend des sous-comités spécialisés (logistique, marketing, finance, etc.).

**Personnel de l'Aréna de Montpellier** : Ils fournissent le soutien logistique et opérationnel, de la sécurité à la maintenance.

## - Participants

**Joueurs Professionnels et Amateurs** : Les compétiteurs de Super Smash Bros Ultimate, Tekken 8, et Street Fighter 6, de toutes origines et niveaux de compétence.

**Équipes et Managers** : Pour les joueurs professionnels, qui viennent souvent accompagnés par une équipe de gestion.

## - Partenaires et Sponsors

**Entreprises de Jeux Vidéo** : Les éditeurs et développeurs des jeux présentés, potentiellement intéressés par la promotion de leurs produits.

Sponsors Locaux et Internationaux : Marques souhaitant associer leur image à l'événement, pouvant inclure des fabricants de matériel de jeu, des entreprises de boisson énergisante, etc.

**Partenaires Média** : chaînes de télévision, sites de streaming et presse spécialisée pour la couverture de l'événement.

## - Supporteurs et Communauté

**Spectateurs** : Le grand public, y compris les fans locaux et internationaux des jeux de combat.

**Communautés en Ligne** : Forums, groupes de réseaux sociaux, et chaînes Discord dédiés aux jeux de combat.

**Influenceurs et Streamers** : Personnalités du jeu vidéo qui peuvent promouvoir l'événement auprès de leurs abonnés.

## - Services de Support

**Services de Sécurité** : Entreprises spécialisées dans la sécurité d'événements pour gérer la foule et garantir la sécurité de tous.

**Services Médicaux** : Équipes sur place pour les premiers soins et les urgences.

**Fournisseurs de Technologie** : Entreprises fournissant le matériel de jeu, l'éclairage, le son, et autres équipements techniques.

## - Autorités Locales et Communautaires

**Municipalité de Montpellier** : Pour les autorisations, la sécurité publique, et éventuellement le soutien logistique.

**Associations Locales** : Associations de jeux vidéo, clubs universitaires, et autres groupes communautaires qui peuvent aider à la promotion et au volontariat.

## - Acteurs Écologiques et Sociaux

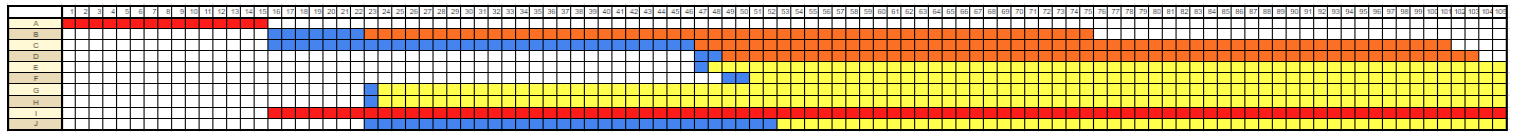
**Organisations de Développement Durable** : Pour conseiller sur les meilleures pratiques environnementales.

**Associations caritatives** : Partenaires potentiels pour des actions sociales liées à l'événement.

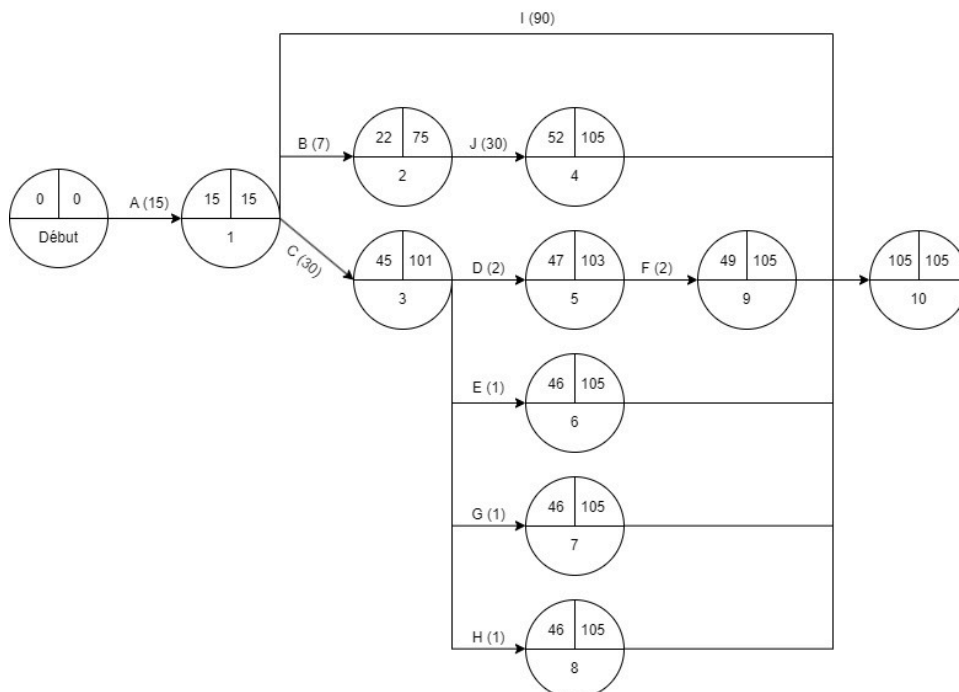
# PLANNING

Voici les diagrammes de Gantt et de PERT de la planification du festival. Le début de la première tâche se fait le 1 décembre 2024 et la dernière tâche se finit au plus tard le 15/03/25.

## - Diagramme de Gantt :



## - Diagramme de PERT :



On peut conclure de part ces deux diagrammes que nous avons énormément de temps pour effectuer chaque tâches, cela se justifie par le temps que prend chacune d'entre elles, on peut ainsi laisser une organisation plutôt flexible .



- Récapitulatif des différentes tâches :

Tache	Nom taches	Tache antérieure	nb jours	date mini pour finir	date limite
A	Imagination de l'évent/brain storming	-	15	15/12/2024	15/12/2024
B	Recherche Lieu et Réservation	A	7	22/12/2024	13/02/2025
C	Commande Matériel	A	30	14/01/2025	11/03/2025
D	Installation Mobilier Joueur	C	2	16/01/2025	13/03/2025
E	Installation Régie	C	1	15/01/2025	15/03/2025
F	Installation set up	D	2	18/01/2025	15/03/2025
G	Installation stand	C	1	15/01/2025	15/03/2025
H	Installation Réseau	C	1	15/01/2025	15/03/2025
I	chercher des sponsors	A	90	15/03/2025	15/03/2025
J	Création de publicité	B	30	21/01/2025	15/03/2025

# BUDGÉTISATION

## - Liste des charges :

Numéro Compte	Libellé	Description	Prix
641	Rémunérations du personnel	Prestation	26600
6132	Location Immobilière	Location Salle - Arena	200 000
616	Primes d'assurances	Assurance Matériel et Équipement	10 000
616	Primes d'assurances	Assurance Annulation d'Événement	60 000
616	Primes d'assurances	Assurance Contre les Cyber Risques	10 000
616	Primes d'assurances	Assurance Responsabilité Civile	20 000
607	Achat Marchandises	Boissons	1070
657	Aide Financière	Cashprize	75000
601	Achat de fourniture	Préparation café (Gobelet, sucre, touillette,café)	997,89

Parmi les charges, nous retrouvons les primes d'assurances suivantes : matériel et équipements, annulation d'événements, cyber risques et responsabilité civile.

Puis pour la préparation de l'événement, il nous reste la prestation des agents de sécurité, l'achat des marchandises et des fournitures et surtout la location de la salle qui est la charge la plus coûteuse.

## - Liste des produits :

Numéro Compte	Libellé	Description	Prix
707	Vente Marchandises	Boisson + café	14960
706	Prestation de Service	Billets Early bird pour participer à un tournoi	2 000
706	Prestation de Service	Billets Normal bird pour participer à un tournoi	862400
706	Prestation de Service	Billets Late Bird pour participer à un tournoi	299 000

Parmi les produits, nous avons la vente de marchandises (boisson + café) et la vente des tickets pour venir participer au festival.

Nous avons opté pour une méthode de marketing early bird.

Celle-ci consiste à créer un sentiment d'urgence chez le client à travers une offre très intéressante avant l'ouverture des ventes.

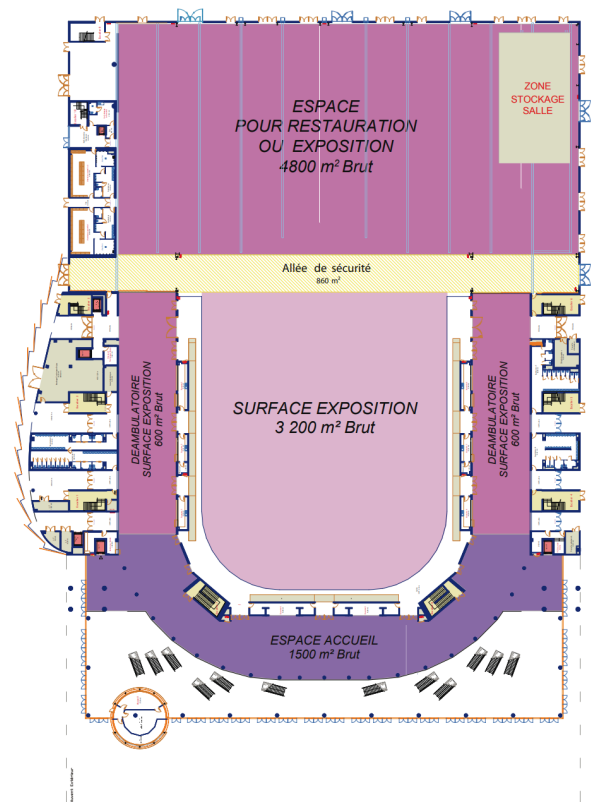
## ANNEXES

### - Salle :

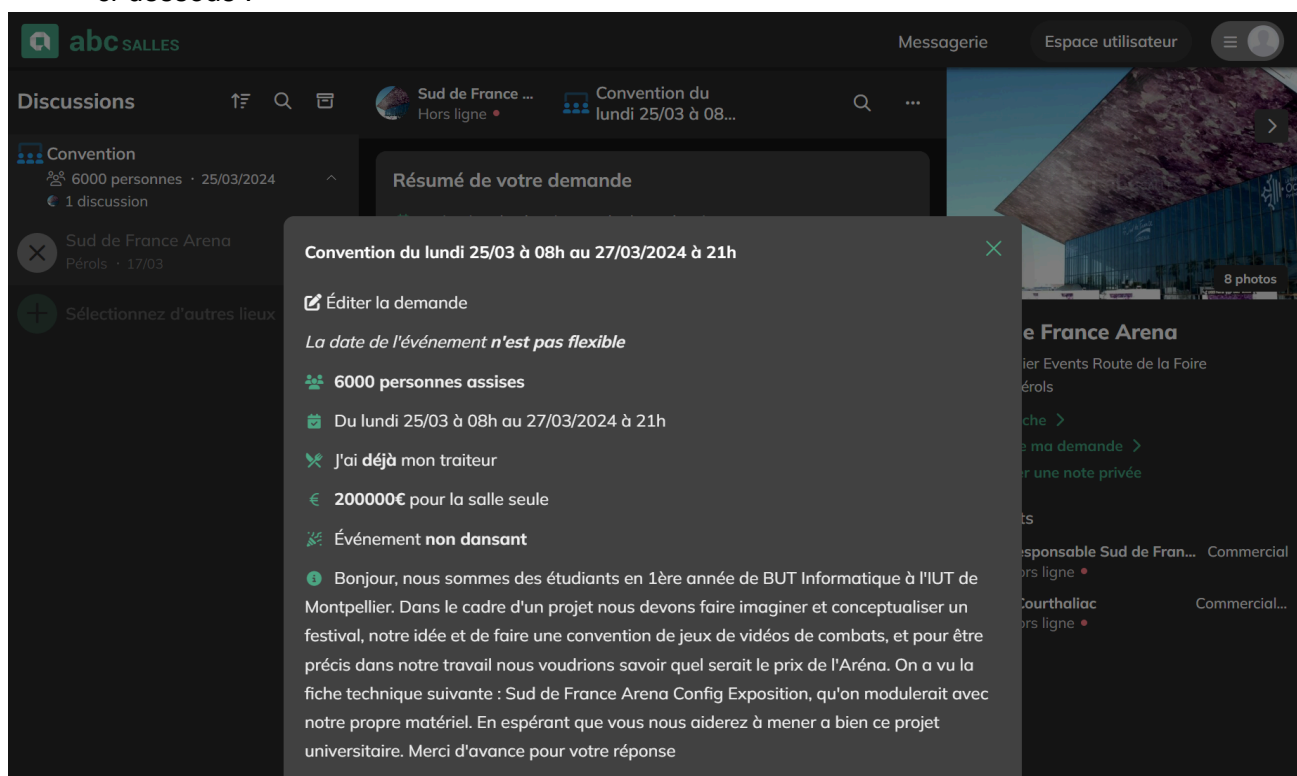
Pour essayer d'être le plus précis possible dans notre démarche, nous avons fait des recherches sur la salle de l'Aréna de Montpellier. Nous avons été voir sur leur site ([page du site qui nous a aidé](#)) qu'ils louaient l'Aréna dans des configurations différentes. Après quelques recherches, et pour des raisons de cohérence, nous avons prit le modèle Exposition (cf l'image ci-joint).

Aussi, nous voulions essayer d'avoir une idée de prix pour une location pour l'Aréna, nous avons précisé que c'était un projet universitaire dans l'espoir d'avoir une réponse, en vain.

La demande à été faite sur abcSalles ([site](#)), nous avons fait la demande pour un weekend, accueillant 6000 personnes en sachant qu'on possède un traiteur, donc moins de frais.

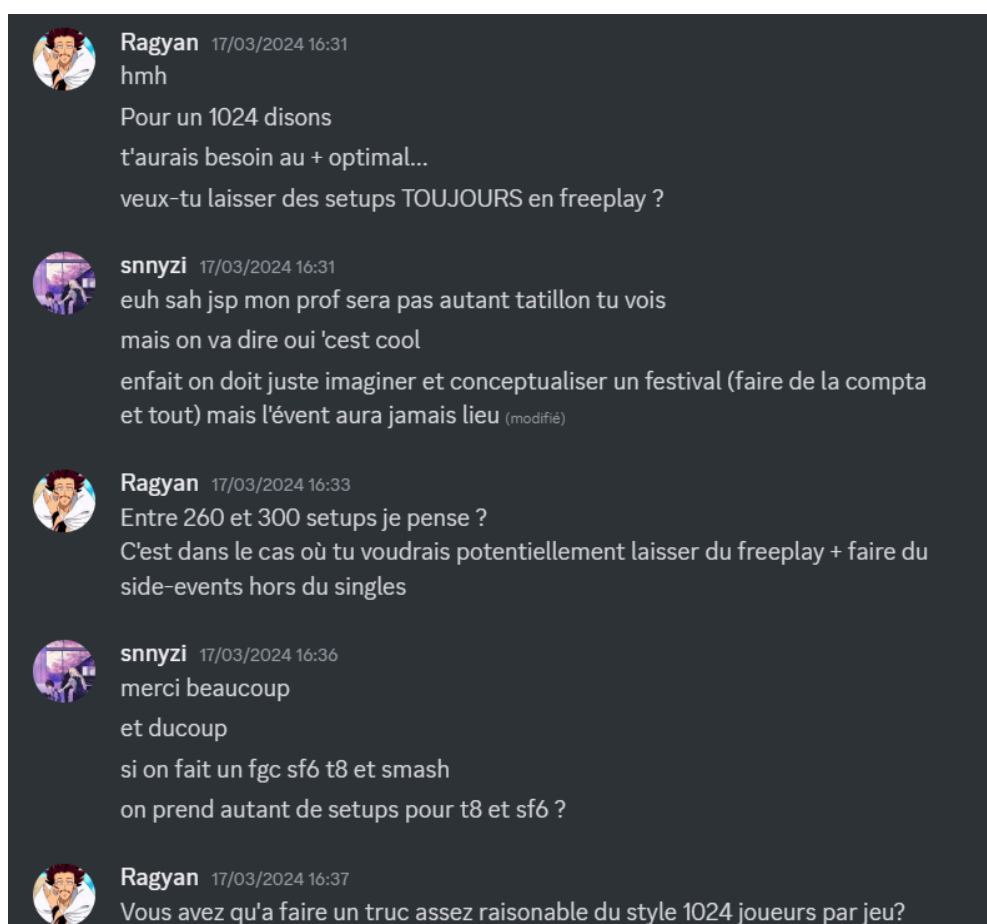


Je vous laisse prendre connaissance de la demande avec la capture d'écran visible ci-dessous :



## - Tournois :

Ensuite, pour essayer d'être très précis tout en restant raisonnable dans notre festival, j'ai essayé de contacter plusieurs personnes qui sont habitués à organiser des tournois de jeux de combats au sein de la FGC (Fighting Game Community). Malheureusement je n'ai eu qu'une seule réponse, d'une très brave personne qui organise des tournois sur Super Smash Bros Ultimate ([Ragyan](#)). Il s'agit du meilleur organisateur de tournois français de 2023, et représentant à la tête de Smash Europe. Un grand merci à lui qui nous a permis d'avoir un ordre d'idée du nombre de consoles à avoir pour ce festival.



## - Entrées :

Pour ce qui est des prix d'entrée pour les joueurs, nous avons établis 3 tarifs différents, à savoir : **EARLY**, **NORMAL** et **LATE** bird, explications : Un tarif Early Bird est une promotion ou une offre exceptionnelle communiquée aux clients dans le but de créer un sentiment d'urgence et de susciter de ce fait une réaction rapide. Cette pratique engage généralement à un achat instantané, à une réservation en amont ou même à une inscription instantanée à un événement. Ici nous pratiquons 3 prix différents :

- 10 places en early bird à 200 euros
- 2464 places en normal bird à 350 euros
- 598 places en late bird à 500 euros

Ce qui nous fait un total de 1 163 400 euros si on vend toutes les places. Mais pour le bon déroulé nous partons du principe que tout se vend.

## - Cashprize :

Le terme "cash prize" (ou "prix en espèces" en français) désigne une récompense monétaire attribuée à un gagnant ou à un participant dans le cadre d'une compétition, d'un concours ou d'un événement. Plutôt que de recevoir des prix matériels ou symboliques, le bénéficiaire d'un cash prize reçoit une somme d'argent directement. Les cash prizes sont souvent utilisés pour motiver les participants à exceller dans leur performance, que ce soit dans le domaine du sport, du jeu vidéo, de la musique, ou d'autres domaines compétitifs.

Nous avons mis 25000 euros de cashprize par jeu. La consécration pour un tournoi c'est ce qu'on appelle le top 8 (le top 8 des meilleurs joueurs d'un tournoi, voir screen page suivante pour comprendre).

La répartition du cashprize est la suivante :

- 1er : 14000
- 2ème : 4000
- 3ème : 2500
- 4ème : 1300
- 5ème : 1000
- 5ème : 1000
- 7ème 600
- 7ème : 600

- Exemple :



Dans cet exemple,

- 1er : 14000 = QUENINI
- 2ème : 4000 = ELGOUMI
- 3ème : 2500 = MIKA
- 4ème : 1300 = BABYMAN
- 5ème : 1000 = VALVE
- 5ème : 1000 = EVOLT
- 7ème 600 = LEDJO
- 7ème : 600 = GOISON