



COMPTE-RENDU MORAL DU PROJET UNIV ARENA



Table des matières

| | |
|---|----|
| AVANT PROPOS : | 3 |
| PRESENTATION DU TOURNOI | 3 |
| CIBLE | 4 |
| MISE EN PLACE DU TOURNOI | 4 |
| INSCRIPTION | 4 |
| CRÉATION DES ÉQUIPES | 6 |
| DEROULEMENT DU TOURNOI | 8 |
| LOTS A GAGNER | 8 |
| LES LIVES | 9 |
| LES PHASES FINALES | 11 |
| FINALE DU TOURNOI | 11 |
| JOURNEE CULTURELLE AUTOUR DE L'E-SPORT ET DU JEU VIDEO | 12 |
| INTRODUCTION A L'E-SPORT : | 12 |
| POST TOURNOI | 14 |
| L'ENQUETE DE SATISFACTION | 14 |
| AMELIORATIONS POUR LES PROCHAINES EDITIONS | 19 |
| POINTS A RETENIR : 135 PARTICIPANTS | 19 |
| AMELIORATIONS POUR LES PROCHAINES EDITIONS : EQUILIBRAGE, SANCTIONS ET CHAT TWITCH | 20 |
| CONCLUSION | 20 |
| ANNEXES | 21 |
| LIENS RESEAUX SOCIAUX | 27 |

AVANT PROPOS :

Notre commanditaire, la vie étudiante de l'Université de Toulon, souhaite organiser un tournoi reposant sur un besoin, celui de rassembler les étudiants de l'université. Notre projet a été défini à la suite de l'engouement généré l'année précédente par le tournoi e-sport au sein de l'UFR Ingémédia. Il a été décidé cette année, pour l'édition 2021-2022, de réitérer l'événement dans le cadre d'une réalisation collective. Ce tournoi universitaire est destiné à l'ensemble des étudiants de l'Université de Toulon dans le but de les réunir. L'événement est l'occasion pour tous de se rassembler, tout en s'amusant avec des personnes qu'elles n'auraient pas pu rencontrer si ce tournoi universitaire n'avait pas eu lieu.

L'objectif de la vie étudiante est de veiller à ce que ce tournoi soit mené à bien tout en respectant les règles de l'université. Son rôle est majeur puisqu'elle suit au quotidien les avancées de l'événement et elle répond à nos interrogations. La vie étudiante se positionne également comme collaboratrice et partenaire car elle diffuse à tous les étudiants de l'université les informations essentielles par l'intermédiaire de différents canaux (e-mails universitaires, accès aux téléviseurs disposés dans tous les bâtiments de l'université...).

PRESENTATION DU TOURNOI

Notre projet s'intitulait « UnivArena ». Nous avons choisi ce nom car c'était un événement proposé à l'intégralité des étudiants inscrits à l'Université de Toulon. Cela prend en compte les 3 campus : Toulon, La Garde et Draguignan. En plus de s'adresser aux étudiants de l'université, le tournoi s'était ouvert à l'ISEN, ce qui nous a permis d'obtenir plus de participants, ces derniers étant fortement intéressés par notre tournoi e-sport.

C'est donc le jeu League of Legends qui a été choisi pour ce tournoi. Les dates de notre tournoi ont été définies du samedi 22 janvier au samedi 12 février. Initialement, il devait se dérouler de façon hybride : la première partie en distanciel et la partie finale au sein même de l'université. Finalement, dû aux

restrictions sanitaires, nous n'avons pu l'organiser qu'en distanciel. Une fois les inscriptions closes, nous avons compté 187 participants avec 30 potentiels remplaçants qui nous ont permis de faire face aux désistements sans pénaliser les participants.

Pour mener à bien notre projet, nous avons besoins d'un financement. Ainsi, nous avons présenté aux commissions de la FEDET et du CROUS les ambitions de notre événement. Après réflexions, notre dossier de financement a été accepté et nous avons pu continuer le projet avec sérénité sans restriction budgétaires (récompenses pour les gagnants, besoins matériels...).

CIBLE

Notre tournoi est réservé aux étudiants inscrits à l'Université de Toulon. Il s'adresse à tous les étudiants, peu importe leurs niveaux d'études, leurs formations, leurs âges ou leurs niveaux dans les jeux vidéo. En effet, l'objectif du tournoi étant de réunir les étudiants, nous nous retrouvons avec des profils très variés d'un étudiant à l'autre. Il n'y a pas de restriction concernant la cible, à partir du moment où les participants sont inscrits à l'Université, ils sont acceptés. C'est pour cette raison que la communication autour du tournoi ne s'est pas seulement limitée au campus d'Ingémédia. Dans le cas où certains participants se désistent, l'organisation du tournoi se réserve le droit de faire appel à des joueurs venant de l'extérieur de l'Université. En effet, la contrainte du nombre de participants par équipe pousse l'organisation à anticiper ce type de situation. Pour autant, l'organisation du tournoi privilégie les étudiants de l'Université pour créer des listes de remplaçants.

MISE EN PLACE DU TOURNOI

INSCRIPTION

Ensuite, vient la phase d'inscription. L'étudiant intéressé par notre tournoi s'est vu, par le biais des réseaux sociaux, redirigé vers un formulaire Google. Il a

rempli ledit formulaire de manière précise avec ces informations personnelles, telles que sa formation, ou encore des informations concernant le jeu League Of Legends comme son niveau, son pseudo etc. Autant d'informations qui nous étaient nécessaires lors de la création et l'équilibrage des équipes. A chaque fois qu'un étudiant nous soumettait son formulaire dûment rempli, nous l'avons remercié pour son inscription et nous l'invitions à patienter jusqu'à la date du début du tournoi.

Voici le formulaire en question :

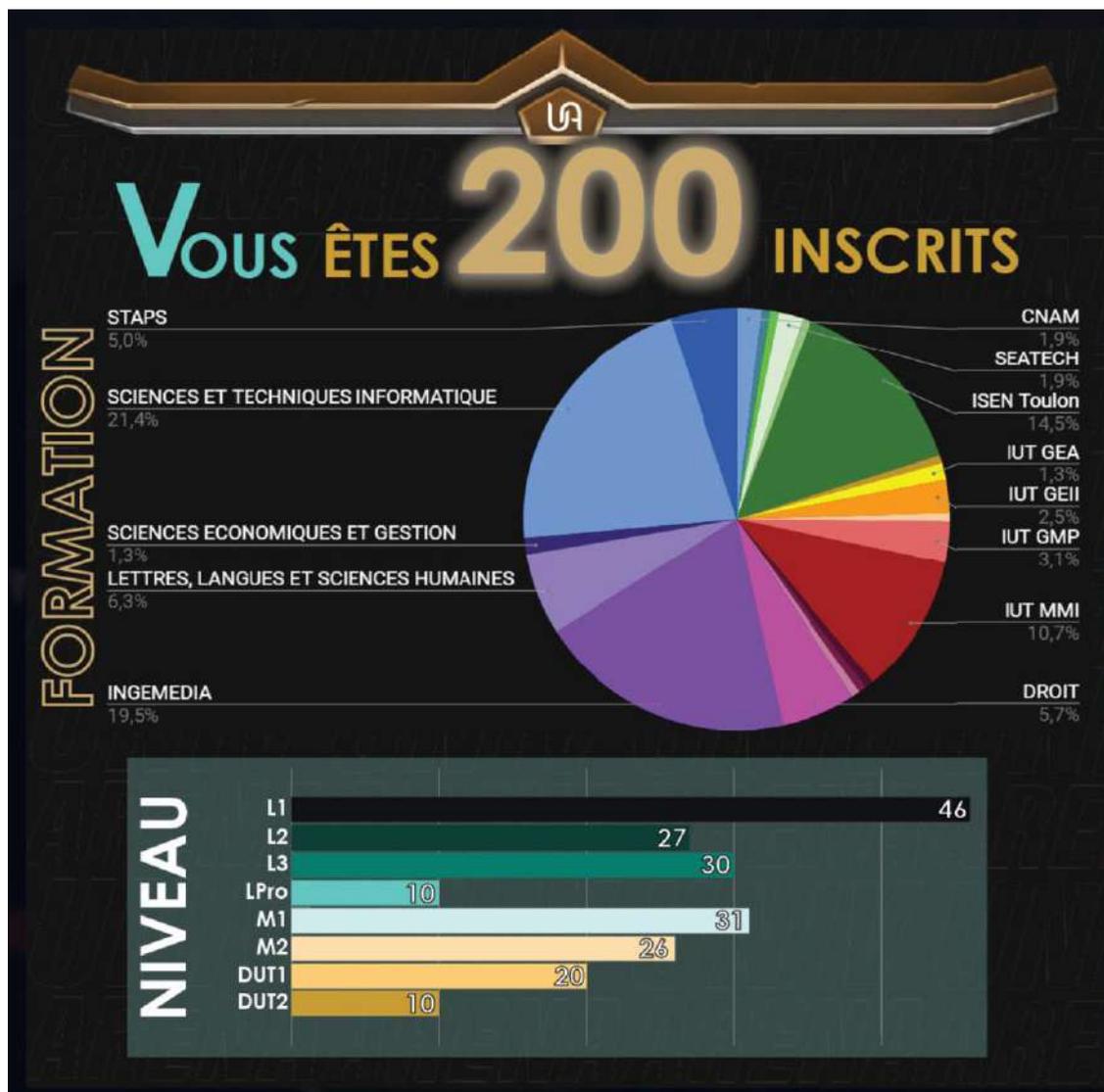
- **Nom**
- **Prénom**
- **Formation/UFR [Ingémédia] - [...]**
- **Niveau d'étude [L1] - [L2] - [L3] - [M1] - [M2] - [DUT1] - [DUT2]**
- **Pseudo League of Legends**
- **Pseudo Discord**
- **Rôle pref 1 [ADC] [TOP] [JGL] [SUP] [MID]**
- **Rôle pref 2 [ADC] [TOP] [JGL] [SUP] [MID]**
- **Rôle pref 3 [ADC] [TOP] [JGL] [SUP] [MID]**
- **E-mail universitaire (nécessaire pour s'inscrire)**

<https://docs.google.com/forms/d/1D2HDgsfK-WhOctrnv5EVWetk3i3zmRVldzWEKuf4.JnQ>

Après avoir récolté ces informations sur un tableau excel ci dessous, nous avons dû commencer le travail de fond permettant de mettre en place le tournoi.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|---------------------|--------------------|----------|----------------------------|----------------|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|---------------------|---|---|----|----|----|----|
| Horodateur | Nom | Prénom | UFR | Niveau d'étude | Pseudo League of Legends (s | Quel est le rang maximum e | Pseudo discord (Rôle préfé | Rôle secondaire (si | E-mail universitaire (mails personnels non valides) | | | | | |
| 15/11/2021 18:09:54 | Raber | Martin | UFR INGEMEDIA - SCIE M1 | | BlackAngelBurger | Argent 4 - Argent 1 | Martin - Ekko#51 | Support | Jungle | martinbobet@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:13:05 | Mouchirout | Theo | IUT MMI - METIERS DU DUT1 | | Nard Sama | Diamant 2 - Master | Shibou#7893 | Adc | Jungle | theo-mouchirout@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:14:34 | lalmeu | Luka | IUT MMI - METIERS DU L1 | | skvns1one | Argent 4 - Argent 1 | Blotek23M4951 | Jungle | Top | luka-lalmeu@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:15:10 | Leroy | Mathéo | IUT MMI - METIERS DU DUT1 | | Trogatto | Fer - Bronze | Trog#4284 | Jungle | Top | mathéo-leroy@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:17:30 | Pelaud | Dylan | Licence SARIJ | Licence Pro | Pelaud | Or 1 - Platine 2 | Groumze#7118 | Jungle | Top | dylan-pelaud@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:20:11 | Koch | Maxime | IUT MMI - METIERS DU L1 | | TeyFile | Or 4 - Or 2 | Maxime#4348 | Mid | Top | maxime-koch@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:27:39 | Blowers | Thomas | IUT MMI - METIERS DU L1 | | Filinet | Or 1 - Platine 2 | Filinet#8451 | Top | Jungle | thomas-blowers@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 18:51:21 | DAIF | Lucas | IUT MMI - METIERS DU L1 | | Patahuse#686 | Fer - Bronze | Lucas DAIF #1 | Mid | Support | Lucas.daif@univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 19:33:25 | Renaud | Tibéo | IUT GER - GENIE ELECT DUT2 | | QUEENPAMELANIGHT | Fer - Bronze | Tibéo | Top | Mid | Tibéo-Renaud@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 19:39:33 | Thomas | Jeremy | UFR LETTRES, LANGUILL1 | | KC Zazen | Platine 1 - Diamant 3 | Zazen#8458 | Jungle | Support | jeremy-thomas@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 19:40:45 | PABLO | Maxime | UFR INGEMEDIA - SCIE M2 | | Megq | Or 1 - Platine 2 | Megq#6212 | Jungle | Adc | maxime-pablo@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 20:35:28 | De Maroz | Alyssa | UFR INGEMEDIA - SCIE L3 | | Flying Pinguin | Platine 1 - Diamant 3 | Pinguin#4222 | Support | Adc | alyssa-de-maroz@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 21:11:25 | Rasso | Vincent | UFR INGEMEDIA - SCIE M1 | | Antoo66 | Or 4 - Or 2 | Vincol#2434 | Adc | Mid | vincent-rasso@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 21:59:37 | DU PLESSIS D ARGEN | GWENDAL | IAE - INSTITUT DES AD M1 | | Chilé Awilina - Zaap Astruc | Diamant 2 - Master | Aeshimal#5747 | Jungle | Support | gwendal-du-plessis-d-argen@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 22:09:38 | Amich | Sylvine | UFR INGEMEDIA - SCIE M2 | | Asad#931 | Or 4 - Or 2 | Asad#931 | Support | Adc | sylvine-amich@univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 22:42:54 | Altmeyer | Frédéric | UFR INGEMEDIA - SCIE M2 | | SigalenoD | Nive classé | franc#8026 | Support | Jungle | francisco-altmeyer@etu.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 23:15:49 | Dachez | Davy | UFR INGEMEDIA - SCIE M1 | | Picasse | Argent 4 - Argent 1 | Davy#W7568 | Mid | Adc | davy-dachez@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 00:47:51 | Mespéro | Billy | IUT MMI - METIERS DU DUT1 | | xBilly509 | Argent 4 - Argent 1 | Billy #xBilly_#7 | Top | Pesé transporte | billy-mespero@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 15/11/2021 01:05:59 | Vindesvegl | Dennis | IUT MMI - METIERS DU L1 | | Vlden | Or 1 - Platine 2 | Voden#8754 | Top | Support | dennis-vindesvegl@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 16/11/2021 06:17:29 | Delbos-Roux | Anais | UFR STAPS | L2 | Sanrio | Fer - Bronze | Sanrio#1863 | Adc | Top | anaïs-delbos-roux@etud.univ-tln.fr | | | | |
| 16/11/2021 18:03:13 | Zemboillegant | Vincent | Fakiss & UFR Ingémédia M1 | | ZinV | Or 4 - Or 2 | ZinV#8189 | Support | Pesé transporte | vincent-zemboillegant@etud.univ-tln.fr | | | | |

Nous avons récolté les données de près de 200 personnes ce qui nous a permis de réaliser diverses études statistiques :



CRÉATION DES ÉQUIPES

Afin de pouvoir créer les équipes, nous avons dû, dans un premier temps, établir le niveau de chaque participant afin d'équilibrer les équipes. Concernant l'équilibrage et la composition des équipes, nous sommes partis sur un système de tiers pour "trier" les joueurs.



Après plusieurs ajustements, nous sommes arrivés à des équipes plus ou moins équilibrées. Nous avons composé les équipes en additionnant les cotes afin d'obtenir une moyenne (60) qui nous donnait un objectif à atteindre pour chaque équipe (60 x 5 = 300).

| EQUIPE 5 | | | | | EQUIPE 6 | | | | |
|-----------|--------------|-------------------|---|------------|----------|----------------|-------------------|---|------------|
| Role | Pseudo LoL | Pseudo Discord | Opgg | Cote | Role | Pseudo LoL | Pseudo Discord | Opgg | Cote |
| Top | Marinecherry | Marinecherry#53 | https://euw.op.gg | 18 | Top | xBilly0509 | Billy ● xBilly_#7 | https://euw.op.gg | 27 |
| Jungle | Tolza Guilde | Tolza#2968 | https://euw.op.gg | 60 | Jungle | Korgabiragn | Shooter#6319 | https://euw.op.gg | 63 |
| Mid | lalou816 | lalou#6787 | https://euw.op.gg | 62 | Mid | Senbonzakura6C | Senbonzakura.# | https://euw.op.gg | 50 |
| Adc | Neme Nusia | Aceis2be#4556 | https://euw.op.gg | 63 | Adc | Next Sama | Shibou#7893 | https://euw.op.gg | 95 |
| Support | Pinguin | Pinguin#4222 | https://euw.op.gg | 95 | Support | Dreimos | Dreimos#0077 | https://euw.op.gg | 64 |
| ingemedia | droit | science tech info | Total : | 298 | mimi | staps | | Total : | 299 |

| EQUIPE 8 | | | | | EQUIPE 9 | | | | |
|----------|-----------------|----------------|---|------------|----------|----------------|------------------|---|------------|
| Role | Pseudo LoL | Pseudo Discord | Opgg | Cote | Role | Pseudo LoL | Pseudo Discord | Opgg | Cote |
| Top | Anakka | Rémy Ducros#61 | https://euw.op.gg | 40 | Top | cocooow | [Noob]crocolibro | https://euw.op.gg | 60 |
| Jungle | BT zogologobarr | shauni#3671 | https://euw.op.gg | 88 | Jungle | KayLo0411 | KayLo#9111 | https://euw.op.gg | 46 |
| Mid | Silent Requiem | Maxime Furrow | https://euw.op.gg | 76 | Mid | YuYu955_ | YuYu955#9963 | https://euw.op.gg | 35 |
| Adc | NowaneFR | Nans#7042 | https://euw.op.gg | 50 | Adc | Reformed KataV | KataM - Grégor | https://euw.op.gg | 92 |
| Support | PandoraBlood | KryptoMoney#3C | https://euw.op.gg | 45 | Support | Synoz | Capiain Synod# | https://euw.op.gg | 70 |
| Isen | science tech | ingemedia | Total : | 299 | Isen | gmp | | Total : | 303 |

Suite à cela, nous avons contacté tous les inscrits afin de nous assurer qu'ils puissent bien participer au tournoi sur la période du 22 janvier au 12 février. Nous avons eu au final 27 équipes de 5 joueurs soit 135 participants.

DEROULEMENT DU TOURNOI

Pour le bon déroulement du tournoi nous avons créé un serveur discord pour les participants. Discord était le moyen de communication le plus adapté aux tournois E-Sport car les participants devaient jouer ensemble régulièrement, et il était nécessaire pour eux de communiquer à l'oral comme à l'écrit.

LOTS A GAGNER

Lors du déroulement du tournoi, les parties ont été retransmises en direct sur la plateforme de streaming Twitch. De cette façon, les participants ont pu constamment être au coeur du tournoi même lorsque ce n'était pas à leur tour de jouer. De plus, comme dans toute compétition, les joueurs ont pu observer leurs adversaires et potentiellement établir des stratégies.

Ces lives twitch donnaient aussi une opportunité pour les spectateurs de gagner des lots tels que du matériel gaming ainsi que des "skins mystères" (objets d'apparat dans le jeu payant).

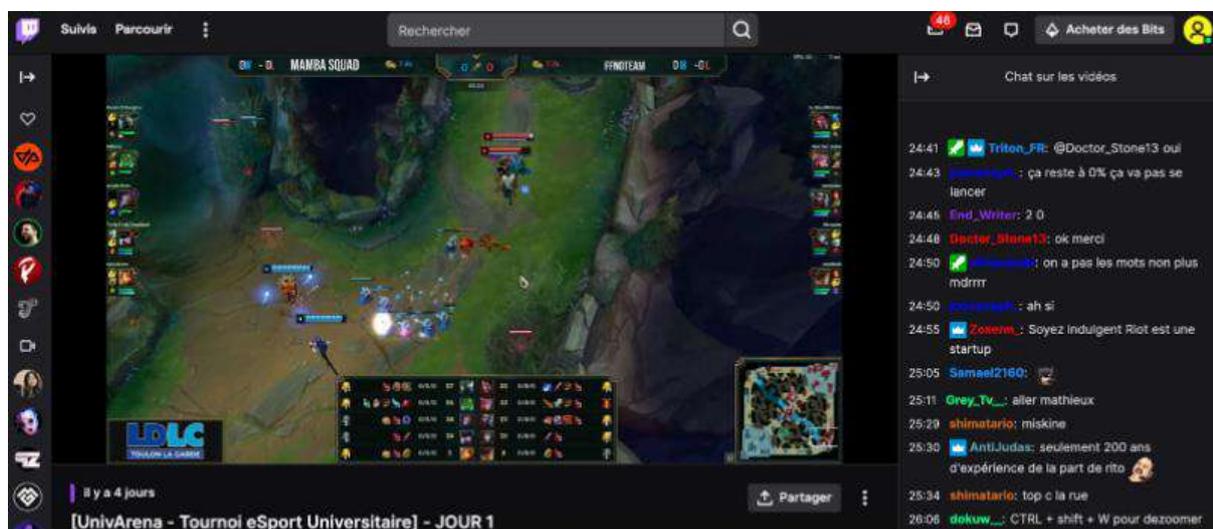
Ces lots à gagner se sont fait par tirage au sort, avec le format suivant : pour l'inauguration du tournoi, lors du premier live un casque-micro gamer offert grâce à notre partenaire LDLC. Puis, lors de chaque session de live, un skin mystère a été offert. Et enfin, lors de la finale deux casques gamer ont été offerts en plus d'une souris et d'un tapis de souris provenant tous trois de notre partenaire LDLC.

De plus, pour chaque journée de tournoi, il y a eu une vidéo "best-off" qui avait été réalisée et diffusée au début de chaque stream. Nous avons pensé à la réalisation de ces vidéos pour permettre aux spectateurs n'ayant pas assisté au live précédent de voir tout de même quelle équipe a été vainqueur, par exemple.

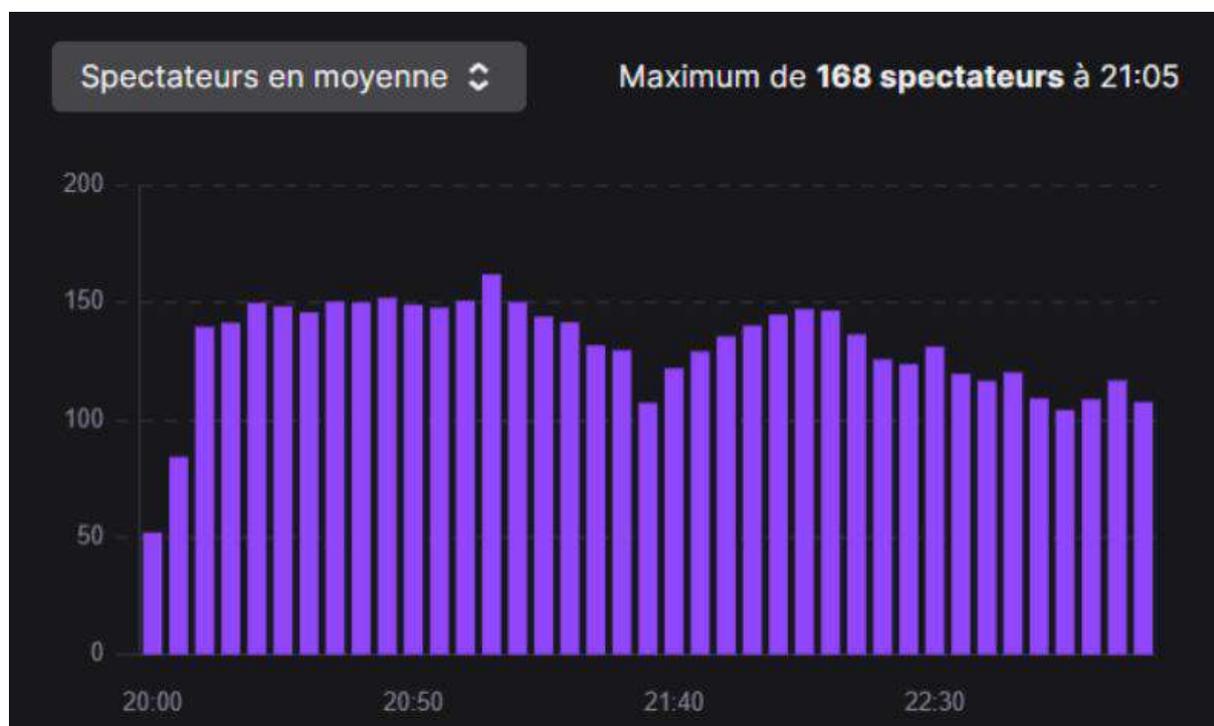
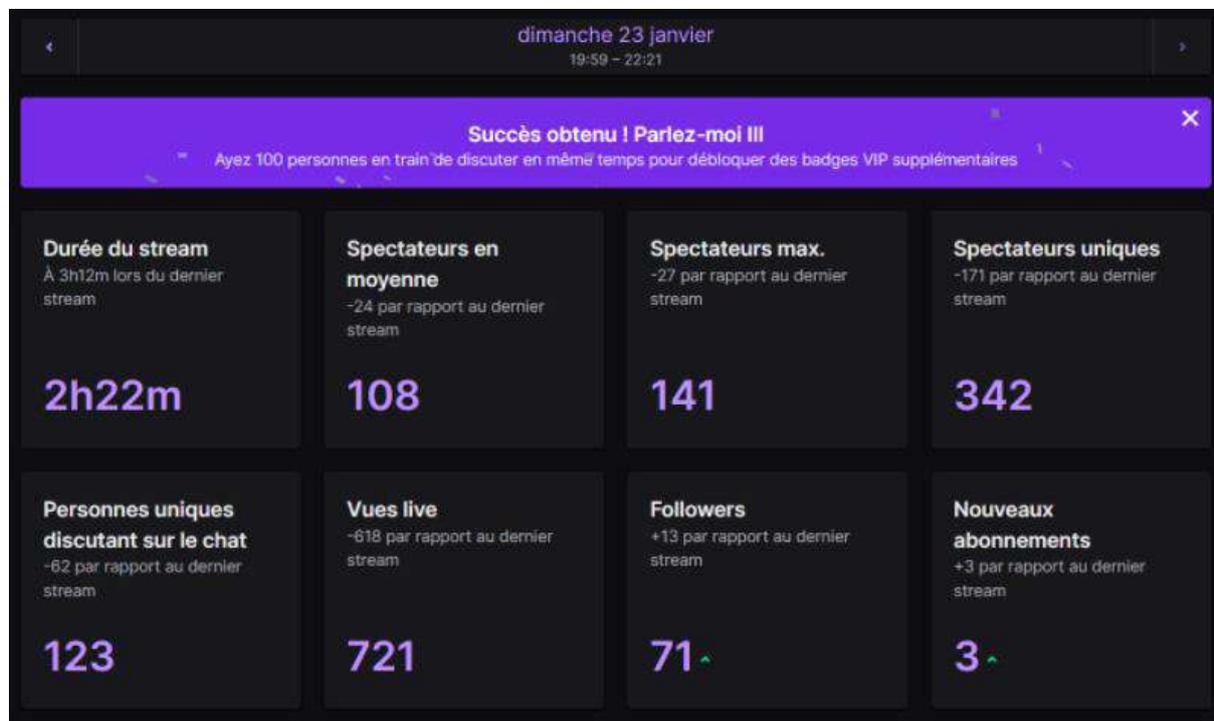


LES LIVES

La retransmission en direct des matchs que nous avons commentés s’est déroulée sur Twitch. Le pôle “Gestion/Cast” s’en est occupé. Les lives ont donc été divisés en trois équipes : deux de trois casteurs (Ingrid, Lucas et Julien ; Shanon, Ali et Bryan) et une équipe de deux casteurs (David et Tom). L’objectif était que chaque soir, les matchs joués sur la plateforme été retransmis afin que les participants et les personnes souhaitant les voir puissent soutenir les équipes dans une ambiance conviviale et chaleureuse.



Nous avons pu récolter les statistiques et les données de chaque soir de live sur cette plateforme, nous permettant notamment de visualiser le nombre de spectateurs présents sur le live... Nous nous sommes donc rendu compte de ce que nous pouvions améliorer sur nos prochains lives :



LES PHASES FINALES

Les phases de poules ont permis à 8 équipes de sortir du lot et de se diriger vers les quarts de finale.

Dans les tournois officiels, les matchs se jouent sur plusieurs rencontres permettant d'obtenir un réel écart de niveau entre deux équipes, permettant à la meilleure de progresser dans le tournoi.

Contraints par le temps et les plannings des différents étudiants, nous avons dû nous adapter et proposer aux participants des matchs à élimination directe lors des quarts de finale. Les demi-finales se sont jouées sur 2 matchs gagnants afin d'obtenir les deux meilleures équipes pour une finale d'anthologie.

La finale s'est déroulée de manière différente, malgré les conditions sanitaires, nous souhaitons tout de même que l'événement marque un coup et ressemble, au mieux, à ce qu'il aurait dû être en présentiel. Matches, concours, événements sponsorisés, interviews, ont eu lieu afin de rendre l'événement agréable, dynamique et interactif.

FINALE DU TOURNOI

La finale en présentiel se serait déroulée au sein de l'amphithéâtre FA001 au sein de l'UFR Ingémédia, de 14h à 19h. Le but était de convier les finalistes à jouer en mettant en place 10 ordinateurs et le matériel nécessaire loué à l'université. Nous aurions également invité les étudiants et participants dans les gradins à regarder le match en le projetant sur l'écran de l'amphithéâtre. Nous avons également prévu des goodies à gagner pour tous le public et les participants ainsi qu'un goûter.

Néanmoins, en raison des conditions sanitaires, celle-ci fût annulée. Elle a donc eu lieu en distanciel comme le reste du tournoi.

JOURNEE CULTURELLE AUTOUR DE L'E-SPORT ET DU JEU VIDEO

Toujours dans l'objectif de créer du lien social entre les étudiants, favoriser leur intégration dans ce contexte sanitaire et social compliqué, nous souhaitons organiser une journée culturelle. Finalement, cette dernière aussi n'a pas eu lieu en raison de la crise sanitaire que nous connaissons. Pour expliquer plus en détails le déroulé de cette journée, nous aurions voulu que la journée culturelle soit tournée vers notre événement e-sport. L'idée aurait été de planifier cette journée où les joueurs pourraient se rencontrer dans un contexte plus détendu, sans compétition, afin d'en apprendre plus sur leurs coéquipiers ou d'autres joueurs en général (cursus, loisirs, parcours de vie, etc.). En tant qu'organisateur, nous nous serions occupés du déroulement de cette journée, afin que les personnes présentes puissent échanger dans les meilleures conditions.

La journée aurait donc dû débuter dès 10h et se serait terminée pour 19h. Nous avons prévu de louer les locaux d'une association à La Seyne-Sur-Mer nommée Univers-Cité. Les lieux d'une superficie de 220m² nous auraient permis d'accueillir de nombreuses personnes. Par ailleurs, nous avons eu un devis très abordable de la part de cette association, car ils sont très favorables à ce genre d'événements, hébergeant une autre association qui a aussi une activité liée aux jeux vidéo et à l'E-Sport.

Voici le programme que nous avons prévu :

INTRODUCTION A L'E-SPORT :

Nous parlons souvent d'E-Sport, mais quelle est exactement cette activité ? : « Quand s'est-il développé ? Peut-on réellement le qualifier de sport ? Comment devient-on un professionnel dans l'univers du jeu vidéo ? Réalité française et internationale de ce sport ? » Il s'agit d'une partie des questions auxquelles nous aurions répondu durant la journée, tout cela à l'aide d'un support numérique. En effet, à l'aide d'un vidéoprojecteur, nous comptons présenter ce qu'est l'E-Sport.

Nous voulions également diffuser des interviews de joueurs professionnels qui raconteraient leur quotidien et la dureté de la compétition (au même titre que dans un sport classique).

Repas convivial : la salle étant équipée d'une cafétéria, il nous aurait été possible de nous restaurer sur place en respectant les règles sanitaires. Nous aurions pu accueillir plus d'une cinquantaine de personnes assises en même temps. Selon le nombre de personnes, nous prévoyions plusieurs services. Nous voulions aussi prévoir plusieurs animations lors du repas (musique, rediffusion d'événements E-sport sur différents types de jeux...)

Blind test et quiz autour du jeu vidéo : de Mario notre plombier connu mondialement à Jhin de League of Legends, nous aurions voulu parcourir toutes les époques en testant les connaissances de nos invités.

Minis tournois ludiques : puisque le sujet est le sport, alors il faut toujours un peu de défi. Mais ici le but est de s'amuser avant tout. Nous voulions organiser des minis tournois de jeux ludiques et accessibles à tous comme bomberman, Worm ou encore Mario Party, etc. Cette activité aurait permis de créer des liens entre les joueurs en s'amusant, fous rires garantis !

Espace détente libre : nous avons prévu un espace où les personnes pourraient discuter de tout et de rien, jeux vidéo ou pas, au choix ! Tant qu'il y a de l'échange, de l'animation ou du débat, cela aurait été pour nous l'essentiel.

En fonction du nombre d'inscriptions à cette journée culturelle, nous aurions aimé adapter notre planning en conséquence.

Cependant, au vu de la situation sanitaire compliquée du mois de janvier 2022, l'organisation de cette journée a malheureusement été annulée. En effet, avec ce contexte il ne nous a pas été permis d'inviter des joueurs en dehors de l'Université pour un événement, et encore moins d'organiser un repas en leur compagnie. De plus, l'intérêt de cette journée était de se rencontrer directement dans une ambiance chaleureuse. Ainsi, l'organiser à distance n'aurait pas été utile, car elle perdrait toute son essence.

POST TOURNOI

Afin d'améliorer les futures éditions du tournoi ainsi que de récolter les avis des participants, le nombre total de participants, l'ambiance générale et le ressenti des étudiants ont été mesurés à l'aide d'un questionnaire de satisfaction. Par exemple, nous avons pu leur demander si le tournoi leur a permis de faire des rencontres.

Nous souhaitons à long terme que ce tournoi se pérennise et soit organisé tous les ans. Et pourquoi pas, à terme, devenir un événement étudiant aussi populaire que la Mang'azur qui rassemble des milliers de visiteurs chaque année au Palais Neptune de Toulon.

L'ENQUETE DE SATISFACTION

Pour conclure cet événement, nous avons transmis aux participants une enquête de satisfaction à laquelle une quarantaine de personnes ont répondu.

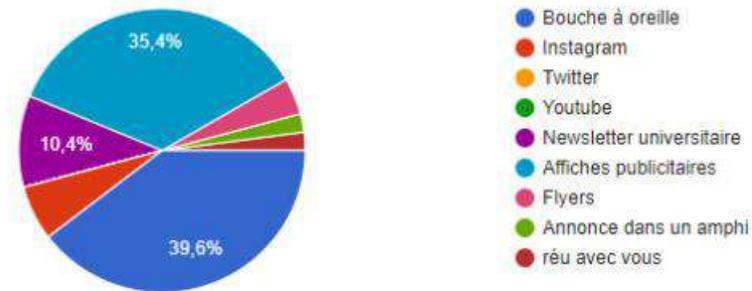
De cette enquête, nous avons obtenu les résultats suivants :

Les participant(e)s et spectateur(trice)s nous ont connus à 81.3% au travers d'une communication traditionnelle, éditoriale et bouche-à-oreille (bouche-à-oreille, affiches publicitaires, flyers et annonce dans les amphithéâtres).

10.4% des étudiants proviennent de la newsletter universitaire et 6.3% d'Instagram. Il ne faut pas négliger la force que peut avoir le vrai dialogue dans un tournoi universitaire.

Comment nous avez-vous connus ?

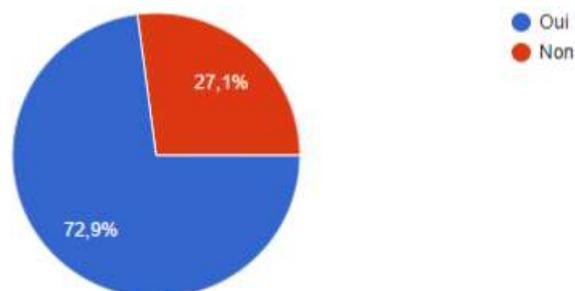
48 réponses



Au travers de notre projet, l'objectif premier était de rassembler les étudiants, dans une période de pandémie, qui, on le sait, favorise l'isolement. 72.9% des adhérents disent avoir créé des liens d'amitié avec les autres participants lors du tournois et 62.5% prévoient de continuer à jouer avec les autres participants.

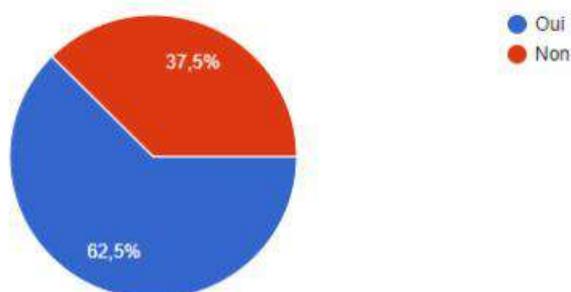
Avez-vous créé des liens d'amitié au travers de ce tournoi ?

48 réponses



Prévoyez-vous de continuer à jouer avec d'autres participant(e)s rencontré(e)s durant de ce tournoi ?

48 réponses

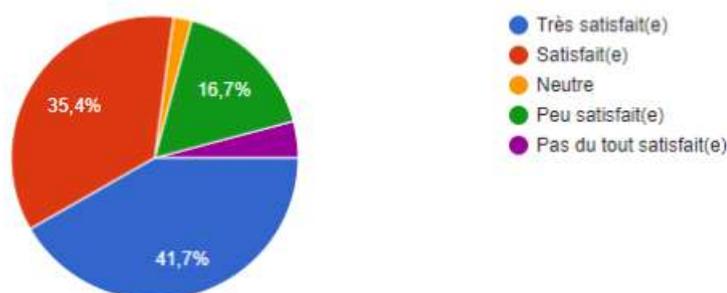


Les problèmes rencontrés durant le déroulement du tournoi, de notre ressort ou non, ont eu un impact sur le tournoi, son organisation et sur les streaming des matchs.

La majorité des participants se disent satisfaits, mais l'équilibrage des équipes, le manque de sanction et de modération sur les plateformes de diffusions ou l'acceptation de changement de rôle par certains participants ont provoqué de la réticence chez certains joueurs.

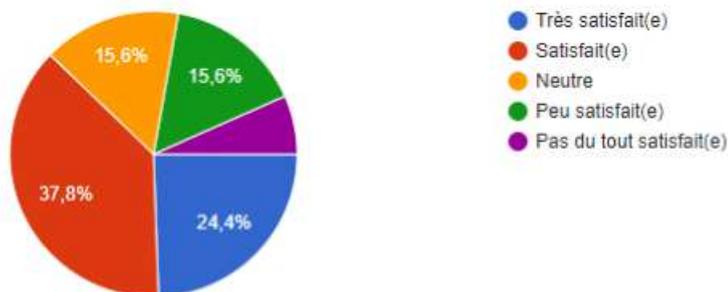
Qu'avez-vous pensé du tournoi ?

48 réponses



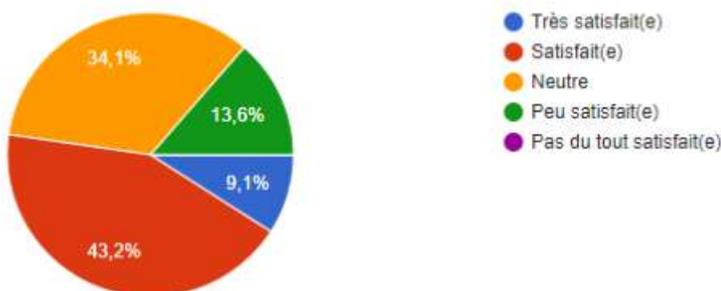
En tant que participant(e), qu'avez-vous pensé de l'organisation du tournoi ?

45 réponses



En tant que spectateur(trice), qu'avez-vous pensé des streams ?

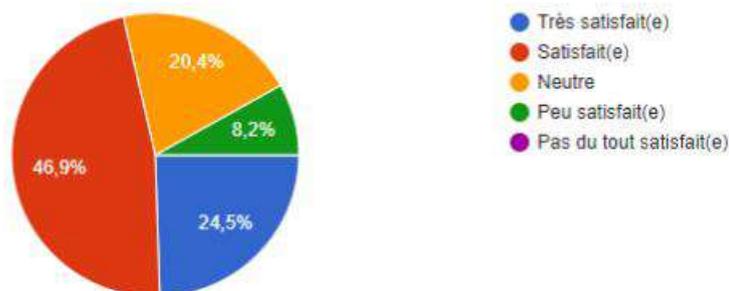
44 réponses



Les contenus vidéos tels que les rewind des matchs de la veille (condensés vidéos), les interviews des capitaines de chaque équipe ou encore, les contenus sur l'actualité du tournoi ont satisfait notre communauté.

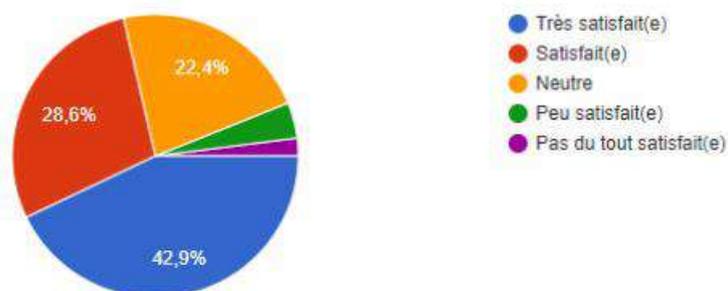
Qu'avez-vous pensé des contenus additionnels du tournoi ? (rewind, interview, etc.)

49 réponses



Qu'avez-vous pensé des contenus sur les réseaux sociaux ? (suivi du tournoi, trailer, etc.)

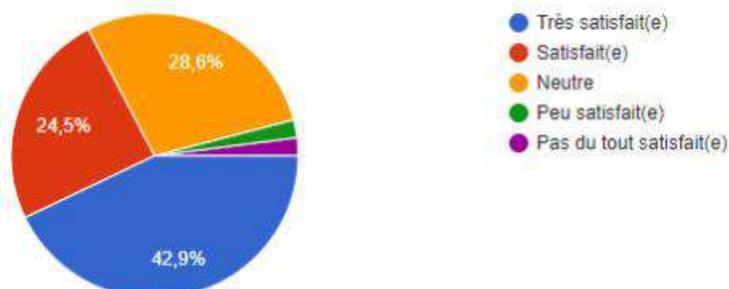
49 réponses



Les lots et récompenses étaient importants pour convaincre les étudiants de s'impliquer pendant toute la durée du tournoi qui peut durer jusqu'à trois semaines, en pleine année scolaire. Nous avons poussé nos recherches afin d'obtenir des lots de qualité auprès de partenaires locaux.

Qu'avez-vous pensé des lots ?

49 réponses



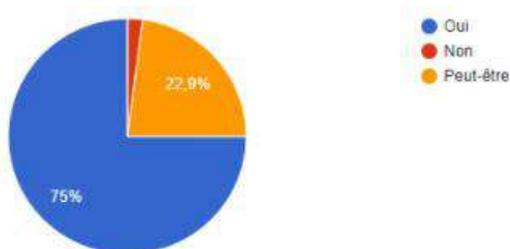
Les lots et récompenses étaient importants pour convaincre les étudiants de s'impliquer pendant toute la durée du tournoi qui peut durer jusqu'à trois

semaines, en pleine année scolaire. Nous avons poussé nos recherches afin d'obtenir des lots de qualité auprès de partenaires locaux.

Les rencontres, les gains, le tournoi, les différents contenus proposés, ont été appréciés par notre communauté. La majorité des internautes ayant répondu à cette enquête sont prêts à se lancer dans une seconde édition.

Participerez-vous à une seconde édition ?

48 réponses



AMELIORATIONS POUR LES PROCHAINES EDITIONS

POINTS A RETENIR : 135 PARTICIPANTS

135 participants et quelques remplaçants nous ont accompagnés au travers de ce projet. Ce chiffre est bon pour une première édition, mais il a également été la cause de nombreux problèmes, tels que la création et l'équilibrage des équipes, ainsi que la contrainte de ne proposer et de n'organiser qu'un tournoi regroupant joueurs expérimentés et débutants.

Dès les prémices, nous étions conscients que des complications et retours surviendraient à la suite de cela, mais nous étions forcés de confronter ses contraintes.

En effet, les développeurs de League of Legends nous autorisaient la création d'un événement avec la présence de gains sous contraintes de réunir au maximum deux établissements scolaires et ainsi restreignant le nombre de participants. De ce fait, avec un échantillon de cette grandeur, il était difficile d'équilibrer parfaitement chaque équipe, nous avons fait au mieux.

AMELIORATIONS POUR LES PROCHAINES EDITIONS : EQUILIBRAGE, SANCTIONS ET CHAT TWITCH

En revanche, si nous avons la possibilité de revenir en arrière à propos de ces mêmes équipes, nous reviendrions sur le changement de rôle des joueurs dans le tournoi, qui malheureusement, a, par moments, faussé l'équilibre. Certains joueurs s'étaient inscrits pour jouer un rôle avec un niveau correspondant à celui-ci, puis ont soudainement joué un autre rôle avec un niveau différent. De ce fait, l'équilibre n'a pas tout à fait été respecté sur l'ensemble du tournoi et une modération avec des sanctions aurait dû être appliquée.

C'était une première pour beaucoup d'entre nous, certains ne connaissaient même pas la plateforme. Ainsi, le cast et la modération du chat sur Twitch n'a pas toujours été bonne. C'est l'un des points essentiels à améliorer pour une prochaine édition afin de passer de bons moments et d'éviter tout débordement.

CONCLUSION

Nous sommes fiers de cette première édition. Nous sommes conscients des problèmes que nous avons rencontrés lors des derniers mois, et nous serons disponibles pour aider les étudiants de l'an prochain afin qu'ils ne reproduisent pas les mêmes erreurs. De nombreux étudiants ont vécu des rires, de la colère, de la joie grâce à nous, dans une période compliquée. De nombreux étudiants ont fait des rencontres formidables avec qui ils ont ri, pleuré, créé des liens d'amitié, et surtout, passé de bons moments.

ANNEXES

DEMANDE DE FINANCEMENT

Afin de réaliser notre projet qui nécessite un budget spécifique, nous avons réalisé diverses demandes de co-financement. Voici les entités que nous avons consulté :

CROUS - CVEC (Contribution à la vie étudiante et de campus)



Depuis la rentrée 2018, les étudiants doivent s'acquitter de la Contribution de Vie Étudiante et de Campus (CVEC). Cette contribution finance des projets de prévention et promotion de la santé, d'amélioration de l'accueil des étudiants et de leur accompagnement social, de développement du sport et de la culture.

Le Crous souhaite soutenir grâce à une participation financière et/ou un mentorat de projet les initiatives qui s'inscrivent dans ces thématiques et contribuent à dynamiser la vie étudiante sur les campus et dans les sites Crous. Nous avons donc rempli et déposé cet appel à projets le 30 novembre, et sommes passés en commission le 8 décembre 2021. Notre projet a été validé par le jury et nous avons obtenu la somme de 869,52€.

FSDIE (Fonds de solidarité et de développement des initiatives étudiantes)



Le Fonds de solidarité et de développement des initiatives étudiantes (FSDIE) est un fonds français créé en 2001 permettant à tous les étudiants inscrits dans un établissement dépendant du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche ayant le statut d'établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel de créer des projets personnels hors cursus.

Principalement destiné au financement des projets portés par des associations étudiantes, son objectif est de s'adresser prioritairement aux autres étudiants mais aussi à la communauté de l'établissement dans son ensemble.

Nous avons aussi soumis une demande pour ce fond, la demande a été déposée au mois de décembre 2021 et nous sommes passés en commission le 6 janvier 2022. Nous avons réussi à convaincre le jury et nous avons obtenu la somme de 1950€.

PARTENAIRES, SPONSOR ET SOUTIEN

En plus des partenariats obtenus ci-dessus, nous avons entrepris plusieurs démarches de partenariats pour améliorer la qualité du tournoi. Un des objectifs était de négocier des produits à offrir aux finalistes.

Pour les demandes de partenariats, nous avons privilégié les rencontres en présentiel auprès d'entreprises de la zone toulonnaise afin d'expliquer clairement nos démarches et notre projet.

BDE



Le premier BDE partenaire au cours de ce projet est le BDE Ingemedia qui est également l'association du Réseau des Ingemedians, elle a été l'association porteuse du projet et nous a permis de réaliser les paiements et les achats nécessaires, le BDE a été en quelque sorte la caisse d'UnivArena.



Le second BDE que nous avons choisi en partenariat afin de financer notre tournoi est le BDE Pastisen de l'école d'ingénieur de l'Isen Toulon. Il nous a financé à hauteur du pourcentage de participants présents au tournoi. Nous avons comptabilisé 20 participants de l'école présents au tournoi UnivArena et une dizaine d'élèves souhaitant être remplaçant. Le BDE Pastisen a donc participé à hauteur de 200€.



En plus d'un soutien financier, les deux BDE nous ont permis de diffuser les éléments de communications à partager ainsi que les informations que nous avons à transmettre afin de diffuser l'information plus largement grâce à leurs réseaux, comptes sur les réseaux sociaux, connaissances des autres BDE, membres des commissions etc.

Ose tes Idées (dispositif de la DDETS animé la Ligue de l'Enseignement)



Ose tes Idées, dernier à avoir été mobilisé, est un dispositif départemental, qui a pour objectif de susciter, soutenir, développer et faire connaître la capacité d'initiative des jeunes de 11 à 25 ans résidents du département du Var, quels que soient leur statut, leur situation sociale ou leur niveau de qualification. Il apporte une aide aux projets à fort caractère de proximité, favorisant des actions d'animation locale et de cohésion sociale avec une finalité d'utilité sociale ou d'intérêt général.

Cette action propose aux candidats un accompagnement technique et pédagogique, une aide financière, ainsi qu'une valorisation, dans le respect des principes figurant au règlement ci-après. Les bourses sont attribuées à l'issue de l'audition des jeunes candidats avec un jury départemental réuni pour l'occasion.

Nous avons souhaité répondre à ce dispositif qui permet d'obtenir une bourse allant jusqu'à 1500€, pour donner une plus grande ampleur à notre événement et au cas où le demande de la CVEC et du CROUS n'aurait pas abouti. En effet, étant dans l'incertitude jusqu'au mois de décembre concernant le financement, nous avons multiplié les demandes afin de maximiser nos chances. Nous avons déposé notre demande par mail à la Ligue de l'Enseignement début décembre 2021, afin que l'animateur de ce dispositif vérifie l'éligibilité de notre projet. Après validation de celui-ci quelques jours après, il nous a informé que l'audition avec le jury aura lieu le 26 janvier 2022.

Nous sommes donc passés devant le jury à la date prévue et après concertation, celui-ci s'est réuni par notre projet, a décidé de nous octroyer une subvention de 1000€.

CONTRAINTES

Il a été compliqué d'établir un budget prévisionnel avec plusieurs co-financiers. En effet, nous avons fait plusieurs demandes et jusqu'au mois de décembre, nous étions dans l'incertitude quant au financement de notre projet, alors que celui-ci a démarré fin septembre. Une certaine pression s'est faite ressentir dans l'équipe en plus du flou budgétaire. Il faut aussi attendre que les commissions aient lieu avant de savoir si les subventions vont être attribuées, ce qui peut être assez problématique. Par exemple pour le dispositif Ose tes idées, nous avons rencontré l'animateur de la Ligue de l'Enseignement au mois de novembre et l'audition n'a eu lieu que fin janvier 2022, alors que notre projet le 22 janvier 2022. Heureusement pour nous, les autres demandes ont été validées en amont. Il est aussi parfois compliqué de chiffrer des dépenses. Par exemple, pour la journée des agents de sécurité, nous avons chiffré le coup à 400€, alors que le devis final qu'on a reçu plus tard (l'entreprise a mis plusieurs semaines avant de nous l'envoyer) était de 702,78€, ce qui peut déséquilibrer fortement le budget. Enfin, nous ne connaissons pas l'enveloppe totale consacrée aux subventions et par conséquent une demande de 1000€ peut être dérisoire, comme très élevée selon les structures, pouvant ainsi nous disqualifier s'il juge que l'on demande trop d'argent. C'est en effet ce qui s'est passé lors de notre première demande FSDIE qui a été refusée au mois de novembre 2021, car nous demandions trop d'argent selon le jury.

Riot Games



Notre premier contact s'est tourné vers Riot Games, les développeurs de League of Legends. Après plusieurs échanges, nous avons reçu une réponse positive de Riot qui nous a proposé leur programme League Unlocked pour la finale, cela permettant de déblocquer tous les champions, 1 boost xp et presque tous les skins pour les participants de la LAN (si finale en présentiel).

De plus, chaque joueur des 4 premières équipes ont pu recevoir les Riot Points (monnaie virtuelle utilisée sur le jeu) suivant :

- 1er : 2200 RP (- 17€ / personne)
- 2ème : 1600 RP (- 12€ / personne)
- 3ème : 1000 RP (- 8€ / personne)
- 4ème : 800 RP (- 6€ / personne)

Pour un total de 28000 RP (- 215€)

Cependant, Riot Games soutient l'événement mais n'est pas un sponsor et le logo ne doit donc pas apparaître dans notre communication.

LDLC



En partenaire majeur du tournoi, nous souhaitons une boutique spécialisée dans le merch et le matériel informatique en démarchant un maximum d'entreprises en présentiel tel que la Fnac, Darty, Boulanger, LDLC etc., mais également des entreprises par messengerie / mails comme steelseries, alienware, hyperx...

Notre équipe a rencontré le directeur LDLC La Garde qui était intéressé par notre événement. Il nous a généreusement proposé 10 lots d'équipements gaming pour les finalistes du tournoi, pour une valeur totale de 1000€.

Red Bull



Enfin, nous avons contacté Red Bull qui est une marque très active sur les événements étudiants. Red Bull était le partenaire de choix pour tous les événements sportifs, musicaux, culturels, étudiants et gaming.

Suite à notre rencontre avec un ambassadeur sur le campus de La Garde, Red Bull nous a fourni des canettes et même, des mini-frigos. A la façon de RIOT, l'enseigne nous a soutenu et nous a permis d'obtenir une plus grande visibilité avec des publicités créées par RedBull en plus de nous approvisionner en merchandise.



SAISON 1

FINALE TOURNOI E-SPORT

12 février 2022

Sur twitch.tv/univarena



UFR INGEMEDIA



CLASSEMENT

| P1 | | P2 | | P3 | | P4 | |
|----------|-------------------|----------|------------------------|----------|----------------------|----------|-----------------|
| 1 6-1 | Mamba Squad | 1 6-0 | 10 Respect | 1 6-0 | LDO ACADEMY | 1 4-1 | Les Absents |
| 2 6-1 | Ekip 16 | 2 4-2 | Quartz | 2 6-1 | Les Citrons Célestes | 2 3-2 | Out of Control |
| 3 4-2 | LUMINITY | 3 4-2 | K.O | 3 4-2 | Phantom Legion | 3 3-2 | Equipe 7 |
| 4 3-3 | Kclim | 4 2-4 | FC Nicky | 4 3-3 | 1st Time | 4 3-2 | Inazuma Eleven |
| 5 2-4 | FFnoTeam | 5 2-4 | Covid 17 | 5 2-4 | La Selecao | 5 2-3 | Wandering Souls |
| 6 2-4 | Captaine Darone | 6 2-4 | Les Bros du Purgatoire | 6 1-5 | Phoque Triton | 6 0-5 | Purple Rain |
| 7 0-6 | No Train No Brain | 7 0-6 | Chips | 7 0-6 | Ranking of Kings | | |

SAISON 1

Les étudiants toulonnais organisent UnivArena

TOURNOI E-SPORT

DU 22 JANVIER
AU 12 FÉVRIER



@UNIVARENA



LEAGUE OF LEGENDS

Inscriptions dès le 15 novembre
Des récompenses & lots à gagner !





SAISON 1

Les étudiants toulonnais organisent UnivArena

TOURNOI E-SPORT

DU 22 JANVIER
AU 12 FÉVRIER



@UNIVARENA



LEAGUE OF LEGENDS

Inscriptions jusqu'au 13 décembre
Des récompenses & lots à gagner !



S'INSCRIRE



NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE





LIENS RESEAUX SOCIAUX

Vous trouverez ici les liens de nos réseaux sociaux ou vous pourrez notamment voir les productions vidéo qui ont été faites (excepté les lives Twitch et story Instagram).

Instagram : <https://www.instagram.com/univarena/>

Twitch : <https://www.twitch.tv/univarena>

Youtube :

<https://www.youtube.com/channel/UCOUww7cRAXSDE3v5kuTZ9sQ/featured>

Twitter : <https://twitter.com/univarena>

Discord : <https://discord.gg/bCXgXt38Cj>

Règlement :

<https://docs.google.com/document/d/1tbv3xa5p1JQhKoAqUmZmIFFw3eJiyEiz3pRvxJXhfU/edit>



UFR INGEMEDIA

