



Historique de la plateforme

La plateforme MatPat a été créée en 2004. Elle est dédiée à la pratique du jeu d'Échecs en milieu scolaire, et a reposé jusqu'en 2019 sur une coproduction entre l'Association parisienne « Ecoles en Ligne » et le réseau Canopé

- Première version de la plateforme axée sur les technologies Java, PHP et MySQL
- Une prise en charge des développements par Ecoles en Ligne
- Communication vis-à-vis des établissements et aspects événementiels portés par le réseau Canopé
- Forte implication de Ecoles en Ligne dans le développement à l'international de la plateforme

Un développement de la plateforme axé sur des initiatives variées à destination du monde éducatif

- Une utilisation essentiellement centrée sur les écoles et collèges
- **Organisation de compétitions en ligne annuelles: « trophées MatPat », et plus récemment Tournoi UNSS**
- Une présence géographique large en France métropolitaine: un « point de départ » lié à la Bretagne du fait de l'implication spécifique du CRDP de Rennes, mais utilisation dans la plupart des départements
- Des actions spécifiques vis-à-vis des établissements des DOM-TOM, mais aussi du réseau des établissements français à l'étranger
- Des actions à l'international: partenariat avec l'organisme new-yorkais « Chess in the Schools » ; développement d'une plateforme à destination des acteurs irlandais
- Événements plus spécifiques, tels que l'organisation en 2012 d'une simultanée entre Garry Kasparov et une dizaine d'établissements répartis sur la France métropolitaine (Bretagne, Ile de France, Corse...)

Depuis 2016, des axes de développement renouvelés

- Une refonte technique de la plateforme , désormais axée sur des technologies Web plus récentes (facilitant notamment le portage sur l'ensemble des supports mobiles)
- Une volonté d'étendre la portée de MatPat en termes de couverture géographique et de public utilisateur
- La plateforme a vocation à rester centrée sur des usages de type « Service Public » (outre établissements scolaires, offres à affiner à destination des établissements hospitaliers, des établissements pénitentiaires, des collectivités publiques...)





Fonctionnalités de la plateforme

En l'état, la plateforme permet le jeu en direct – sur la base d'une interface simple et intuitive adaptée au public scolaire

- Possibilité de paramétrer les conditions de durée des parties (blitz 1 min; 5min; 10min; 15min; 30min; 1h; parties en temps illimité/différé...)
- Implémentation de l'ensemble des règles des Echecs
- Possibilité de disputer des « parties libres » ou des parties rattachées à des tournois / compétitions plus larges
- Possibilité d'utiliser un chat en cours de partie (pour les joueurs et les observateurs de la partie)
- Options « classiques » disponibles (propositions de nulle, retour arrière etc...)
- Historisation et possibilité de consultation de l'ensemble des parties jouées ; mise à disposition de statistiques de performance
- Possibilité d'organisation de simultanées
- Interface multilingue (français, anglais, allemand)



Une spécificité de MatPat est la possibilité de paramétrer et suivre des tournois ponctuels, mais aussi des compétitions plus larges

- 3 modalités de configuration pour des tournois « simples » (tournois à 1 ronde; championnats; système Scheveningen)
- Possibilité de configurer des tournois de grande échelle – axés sur des phases de Groupes, puis des phases à élimination directes (utilisé notamment pour les trophées MatPat – impliquant fréquemment des équipes de joueurs issues de plus de 100 établissements)



La plateforme propose en outre des fonctionnalités éditoriales et de type e-learning

- Base documentaire sur de nombreux sujets échiquéens
- Possibilité de préconfigurer des positions et de les « charger » dans l'interface de jeu
- Interface dédiée à l'organisation de cours en ligne
- Accès pour les enseignants à un annuaire des correspondants d'établissements et à une interface de suivi des performances de leurs élèves

Des fonctionnalités en cours de développement

- Chat vidéo
- Réflexion autour de sujets de type Machine Learning pour les analyses de données historiques





Quelques métriques

Ci-dessous quelques métriques concernant la plateforme MatPat depuis sa création:

Indicateur	Métrique	Remarques
Nombre d'établissements abonnés	~1 000	Une répartition de l'ordre de 50%-50% entre écoles et collèges Peu de lycées abonnés Socle de l'ordre de 300 établissements abonnés de manière récurrente
Nombre de parties jouées	~ 5 millions	Majorité de parties jouées en mode "libre"
Nombre d'identifiants en base de données	~500 000	Néanmoins, nombre assez élevé de doublons, identifiants non-utilisés etc... Un socle de joueurs "actifs" et de bon niveau de l'ordre de quelques dizaines de milliers sur la période
Nombre de tournois de grande envergure organisés	~ 45	Notamment, 2 trophées "Bretagne" + 2 trophées MatPat nationaux organisés annuellement depuis 2008/2009 <i>[Chacun des trophées comprend des catégories "Ecoles" et "Collèges/lycées" distinctes]</i> Compétitions UNSS