|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Problèmes**:  **PNS Innov’ : team L – Agile Serious Game Date : 04/06/19**   * Maintenir les contraintes temporelles du facilitateur * Maintenir l’attention et la motivation des participants * Tirer une conclusion pertinente jeu agile et évaluer les performances des participants afin de faire un debriefing   **Alternatives existantes :**   * Application d’un seul jeu agile simpliste (planning poker) * Organiser un jeu agile à la main * Des blogs avec des retours d’expériences et des propositions de jeux agiles | **Solutions :**   * Des chronomètres intégrés au jeu, notifiant la fin d’une itération * La gestion du jeu libère du temps au facilitateur qui peut se concentrer sur son audience * Afficher les graphiques scores et d’analyse de la partie | **Proposition de valeur unique :**  « Une application qui simplifie l’organisation et le déroulement des jeux agiles en conservant l’agent de communication au sein des équipes et entre le facilitateur et les équipes. »  **Slogan :**  « Notre assistant est là pour simplifier vos jeux agiles en entreprise, à l’école et en association ! » | | **Avantage compétitif**   * Dématérialisation des jeux agiles * Proposition de multiples jeux agiles dans une seule application * Dépôt de marque « Agile Serious Game » en France auprès de l’INPI pour 3 classes à 210€.   **Canaux :**  Communication :   * Ensemble de jeux gratuits * Compte LinkedIn représentant l’entreprise * Partager l’application au sein du réseau Polytech * Articles dans le magazine des entreprises « Web time media »   Fidélisation :   * Notification des nouveaux jeux sur l’application   Distribution :   * Plateforme « Google Play » pour Android et « App Store » pour IOS | **Segments de clientèles :**  Coach agile :   * En interne, fonction dédiée * En interne, fonction complémentaire * En externe, prestataire de service   Facilitateur professeurs avec les activités à des élèves  Facilitateur associatif  **Utilisateurs pionniers :**   * Facilitateurs de jeux agiles professionnels |
| **Indicateurs de performance :**   * Nombre de téléchargement de l’application * Nombre d’utilisateur quotidien * Rapport de crash de l’application |
| **Coûts :**  Lancement :   * 4 développeurs à plein temps : 15000€/mois * Dépôt de marque « Agile Serious Game » : 210€ à l’ouverture   Maintenance :   * 1 développeur en maintenance : 3200€/mois * 2 développeurs en développement de jeux : 8000€ /mois * Base de données « Firebase » : 22,33€/mois * Renouvellement du dépôt de la marque « Agile Serious Game » : 250€/10ans | | | **Sources de revenus :**   * Achat de jeux unitaires sous forme de micro transactions (0,99€ ; 1,99€ ; ...) * Pack basique : 5 jeux aux choix pour 10€ * Pack éducation : accès à un ensemble de jeux variés destiné à l’éducation pour 20€ * Pack Pro : accès à l’ensemble des jeux par abonnement de 20€ | | |