

SUJET PROJET APPLICATION SERIOUS GAME

Section : M2i Master 1

Formateur : Nicolas Lehmann

Dates : Du 13/01/2025 au 28/03/2025

Objectif principal

Créer une application mobile ou AR/VR dans le cadre d'un projet fil rouge servant d'évaluation de fin de cycle des compétences acquises durant la formation sur les applications orientées Serious Game.

Sujet : Le thème du projet est libre, mais doit s'inscrire dans l'un des secteurs d'activité et des thématiques présentés ci-après. Le projet peut être réalisé individuellement ou en groupe (2 personnes maximum).

Secteurs d'activité :

- **Artisanat :** Métiers traditionnels et modernes autour de la production artisanale.
- **Bâtiment :** Construction, rénovation, et gestion des chantiers.
- **Industrie :** Automatisation, production, et gestion industrielle.
- **Nouvelles technologies :** IA, IoT, Big Data, ou autres technologies émergentes.

Thèmes :

- **Gestion d'entreprise :** Finances, gestion des stocks, optimisation des processus, etc.
- **Gestion des ressources humaines :** Entretien, recrutement, onboarding, formation, et gestion des risques sociaux.
- **RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises) :** Environnement, social, éthique, et aspects économiques.
- **Écologie :** Gestion des ressources naturelles, gestion des déchets, énergies renouvelables, etc.
- **Hygiène et sécurité :** Santé et sécurité au travail, prévention des risques.
- **Prise de décision :** Collaboration, engagement des équipes, et gestion de projet.

Créativité : Vous êtes invités à innover tout en respectant les contraintes du projet. N'hésitez pas à sortir des sentiers battus, explorer des idées originales, et expérimenter des approches nouvelles dans vos solutions. L'objectif est de créer des projets à la fois pratiques et inspirants, qui répondent aux problématiques des thématiques choisies. Faites preuve d'audace et laissez parler votre créativité tout en montrant votre capacité à appliquer les compétences acquises.

Business Model de l'Application :

Une documentation devra être rédigée pour décrire le business model choisi pour le projet d'application. Cette section vise à analyser les aspects économiques et commerciaux de la commercialisation de l'application. Les points suivants devront être abordés :

1. **Type de business model :**
 - Choix du modèle (Freemium, abonnement, achat unique, publicités, etc.).
 - Justification du choix en fonction de la cible et des objectifs.
2. **Segment de marché ciblé :**
 - Identification des utilisateurs potentiels (particuliers, entreprises, etc.).
 - Analyse des besoins et des attentes de ce segment.
3. **Stratégies de distribution :**
 - Moyens de diffusion de l'application (App Stores, plateformes B2B, partenariats, etc.).
 - Stratégies de marketing et de communication associées.
4. **Prévision de revenus :**
 - Estimation des revenus potentiels basée sur le modèle choisi.
 - Scénarios de croissance à court et moyen terme.

Technologies :

- **Moteurs de jeu :** Unity / Unreal Engine
- **API et bases de données :** API REST, SQL, JSON / XML

Calendrier :

Durée : Du 13/01/2025 au 24/03/2025

- **Revue intermédiaires :**
 - 24/02/2025
 - 28/02/2025
 - 17/03/2025
 - 21/03/2025
- **Rendus intermédiaires :**
 - *Game Concept* (note de cadrage) : 31/01/2025
 - *Serious Game Design Document* : 19/02/2025
 - *Business model* : 26/02/2025
- **Rendu final :**
 - *Git du projet* : 24/03/2025
 - *Build du projet* : 24/03/2025
 - *Documentation* : 24/03/2025
 - *Base de données SQL* : 24/03/2025
 - *Web Services* : 24/03/2025

Évaluations finales :

- 27/03/2025 et/ou 28/03/2025

Envoi des rendus :

Tous les fichiers doivent être envoyés à l'adresse suivante :
n.lehmann@ccicampus.fr