

BUSINESS MODEL CANVAS

Partenaires Clés

Partenaires Confirmés :

- **Control Zèbre** (projet Vermine en cours)
- **Iello** (intérêt manifesté pour collaboration éditoriale)
- **Gigamic** (intérêt manifesté pour collaboration éditoriale)
- **Goat Wolf & Garbage** (intérêt manifesté sans commercialisation)

Partenaires Technologiques

- Studios de développement pour support technique
- Hébergeurs cloud pour infrastructure en ligne
- Prestataires de services de paiement

Partenaires Créatifs

- Designers, Artistes, Compositeurs et Créateurs Indépendants

Activités Clés

Développement

- Création de versions numériques de jeux de société
- Développement d'applications tierces
- Prototypage de jeu de société
- Maintenance et mises à jour des produits

Services

- Support technique

Ressources Clés

Ressources Humaines

- Équipe actuelle : 3 développeurs expérimentés
- Recrutement prioritaires :
 - Designers UI/UX
 - Artistes

Matériel, Logiciel & Infrastructure Technique

- Licences logicielles
- Outils de versioning/collaboration
- Outils de gestion de projet
- Serveurs et hébergement

Juridique & Propriété Intellectuelle

- Droits d'exploitation des jeux
- Contrat d'exclusivité
- Propriété intellectuelle sur nos créations (code, design, ...)
- Accompagnement juridique
- Conformité réglementaire e.g : RGPD.
- Suivi comptable et administratif

Financières

- Levées de fonds
- Investisseurs

Proposition de valeurs

- Numérisation fidèle et immersive des jeux de société
- Jouer partout, avec n'importe qui, à tout moment
- Jeux accessibles sans limites physiques
- Déploiement multi-plateforme (PC, mobile, consoles)
- Suivi et maintenance garantis après le lancement
- Des applications tierces pour enrichir les jeux physiques
- Prototypage numérique pour tester des concepts

Canaux

B2B (Éditeurs)

- Prospection directe (mail, réseaux professionnels)
- Présence sur salons spécialisés
- Support technique personnalisé

Marketing

- Réseaux sociaux
- Influenceurs et salons spécialisés
- Événements communautaires
- Plateformes de distribution
- Site web officiel

Relations Clients

B2B (Éditeurs)

- Support technique personnalisé
- Suivi régulier

B2C (Joueurs)

- Support communautaire
- Système de feedback
- Programme de bêta-test

Segments Clients

Éditeurs de Jeux

- Grands éditeurs traditionnels
- Éditeurs indépendants
- Créateurs de jeux

Joueurs

- Familles connectées
- Communautés de joueurs
- Joueurs de tout âge, dépendant des jeux

Flux de Revenus

Revenus B2B

- Développement
- Maintenance

Revenus B2C

- % sur achat d'un jeu
- % sur microtransactions

Revenus Complémentaires

- Support technique premium
- Développement sur mesure

Structure de Coûts

Coûts Fixes

- Masse salariale
- Licences logicielles
- Hébergement / serveurs
- Infrastructure technique

Coûts Variables

- Développement par jeu
- Marketing d'OMCG