

## **Compte-rendu :**

### **Réunion du 28/06/2023 de 14h30 à 17h00**

Rédaction : Noé

Début de séance : 14h30

Bonjour,

Ce compte-rendu résume les points ayant été abordés lors de la réunion du 28/06/2023. Tous les supports présents dans le dossier "Réunion 28/06/2023" sont à consulter en cas d'absence à la réunion afin d'avoir pu suivre le déroulé de celle-ci.

#### **Sommaire :**

- **Compte-rendu des récentes activités dans le Staff**
- **Communication : Rapport actuel et liste des tâches et nouvelle organisation**
- **Développement : Rapport actuel et liste des tâches**
- **Perspectives & Attentes**

#### **● Compte-rendu des récentes activités dans le Staff**

Noé prend la parole et explique que l'activité du staff a été fortement limitée durant ces derniers mois, l'activité s'est alors peu à peu dégradée sur l'ensemble de l'équipe provoquant un arrêt brutal sur le développement du serveur. Nous connaissons actuellement une remotivation chez la plupart des membres de l'équipe, malgré un développement toujours globalement faible, ce à quoi nous devons remédier. Et, pour y remédier, le discord équipe a été refait dans son intégralité afin que les méthodes de travail soient efficaces, et répondent au besoin du serveur.

A la suite de cette réforme, les pôles ont changé, les voici :

- Exécutif
- Développement
- Communication & Marketing
- Build
- Modération

L'organisation des pôles se voit également être modifiée, dans l'optique d'y accueillir plus de monde, et de travailler de manière efficace. Voici donc la nouvelle hiérarchie se mettant en place au sein des pôles :

- Responsable Pôle : Il est le porte-parole n°1 du pôle auprès de l'équipe exécutive, il dirige le pôle et les opérations y ayant lieu. Il doit des rapports d'activité à l'équipe exécutive. Il recrute son équipe.
- Responsable Adjoint : Il épaula le responsable du pôle dans ses démarches, afin de lui faire gagner un maximum de temps. Cela peut passer par la rédaction de rapports d'activité, mais également dans l'élaboration de l'ordre du jour d'une réunion mais aussi dans l'organisation d'un travail à réaliser.
- Dirigeant de Proximité (DPX) : C'est un poste qui n'est pas forcément présent dans tous les pôles, son poste commence souvent par "Chargé" ou "Chef". Il est le référent d'un sous-pôle (ex : chargé de projet événementiel).
- Le reste de l'équipe

De nouveaux postes font également leur apparition au sein des pôles.

**Développement (pour le moment) :**

- Chef de Projet
- Développeur

**Communication :**

- Community-Manager
- Chargé de Communication Interne
- Illustrateur
- Chargé des Relations Extérieures
- Chargé de Projet Événementiel

**Marketing :**

- Chef de Produit
- Chef de Publicité
- Concepteur-Rédacteur
- Maquettiste
- Illustrateur

**Modération :**

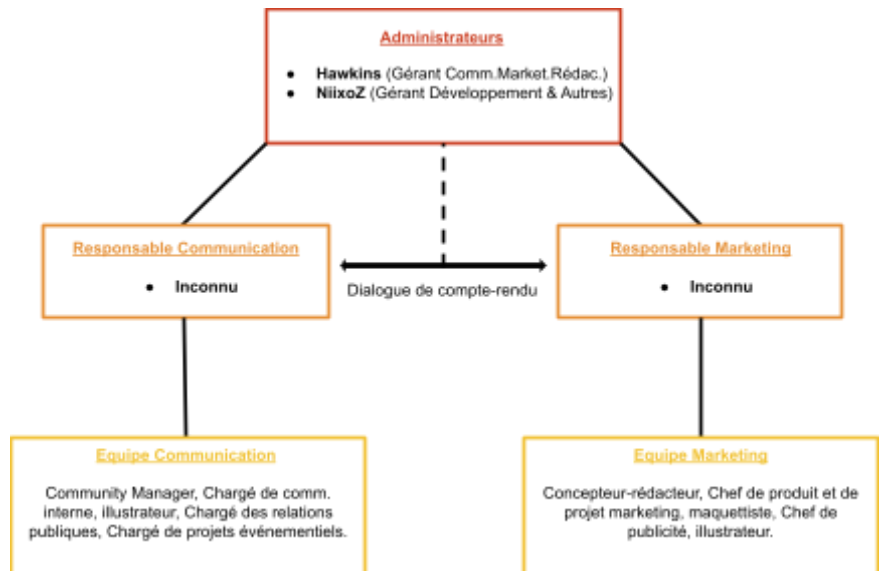
- Modérateur
- Modérateur Test (Poste non officiel)
- Helper
- Helper Test (Poste non officiel)

- **Communication : rapport actuel, liste des tâches et nouvelle organisation**

Noé prend la parole. Il explique que l'activité de la branche communication a été fortement restreinte : cela est dû à sa propre inactivité, explique-t-il. En conséquence, pas ou peu de communication n'a été effectuée, si ce n'est les daily-screens que proposaient Florent et Nicolas. En réaction, il explique que le travail de la branche communication devra être plus conséquent qu'avant. De nombreux recrutements doivent-être faits afin d'obtenir des résultats satisfaisants. Les tâches majeures qu'il reste à faire sont :

- Mettre en avant le discord
- Réaliser des TikTok
- Établir une liste et rechercher des Youtubeurs & Streamers
- Mettre en place des événements
- Rechercher des idées de Spoils
- Définir les articles et leur prix sur la boutique
- Rédiger la stratégie de vente
- Réfléchir les codes promotionnels

L'organisation de ce pôle se voit être modifiée. En effet, elle comprend désormais le marketing. En conséquence, les membres de l'équipe communication seront potentiellement amenés à travailler avec les membres de l'équipe marketing. Il y a un responsable par équipe, mais tous deux travaillent ensemble et sont amenés à se réunir pour effectuer un point global de l'ensemble des travaux réalisés. Ci-dessous, diagramme représentant la hiérarchie au sein de la branche :



## ● Développement : rapport actuel et liste des tâches

Nicolas prend la parole. Il évoque le fait qu'il était assez démotivé ces derniers temps en raison de ses circonstances personnelles mais insiste sur le fait qu'il va se remettre à coder. Il évoque le fait que les interfaces du Client sont à terminer. Durant la réunion, des idées sont soumises concernant le Site-Web, les ajouts In-Game qui pourraient fidéliser les joueurs.

Concernant le Site-Web, sont proposés de réaliser :

- Page de Classement (Faction, Joueurs, Skills)
- Page pour les Créateurs de Contenu
- Informations de sa Faction
- Ajouter un aperçu du Shop IG avec ses prix
- Capes selon les rôles
- Mettre à jour les items sur le site

Concernant les ajouts IG qui pourraient fidéliser les joueurs, voici les propositions :

- Objectifs Journaliers
- Objectifs Hebdomadaires (1 par Skill)
- Objectifs Mensuels

Les récompenses seraient des items, des cosmétiques et/ou des points de faction.

D'autres idées sont proposées, comme réaliser des concours de build toutes les semaines sur des thèmes définis par le Staff. Cependant, Noé s'oppose au fait qu'il y en ai toutes les semaines, et propose plutôt d'en faire un tous les mois (1 Semaine par mois au lieu de 1 Concours toutes les semaines). L'idée est à re-travailler en interne. Il est également proposé de faire des événements hebdomadaires comme le Jump ou bien tuer des mobs.

Nicolas explique qu'il lui reste les skills à développer, il y aurait en tout 4 skills (compétences) :

- Minage
- Pillage
- Combattant
- Farming

Il sera possible de monter en niveau de skill avec des quêtes à réaliser qui donnent de l'xp lorsqu'elles sont réalisées.

Ensuite, sur le Site-Web, des pages ont été ajoutées (comme le support et la page des Youtubeurs/streamers) où des modifications sont encore à faire. Nicolas explique également qu'il faut recommencer les daily-screens. Il propose l'éventualité de recruter un autre développeur qui permettrait de libérer du temps sur des tâches, développeur qui ne serait pas payé.

- **Perspectives & Attentes**

Noé et Nicolas parlent du fait qu'ils aimeraient avoir simplement des joueurs, mais des joueurs fidèles, et que le serveur ait une vraie communauté. Noé aimerait idéalement avoir autour des 350 joueurs pour l'ouverture, et tout faire pour les fidéliser afin qu'ils restent tout au long de la version. En parallèle de ça, ils expliquent qu'à compter de ce mois-ci, si des membres du Staff sont inactifs, un renvoi sera très fortement envisagé. En effet, pour atteindre nos attentes, nous devons nous entourer d'un Staff actif et dynamique, qui souhaite réellement s'investir pour FrazionZ.