

## PICCADILLY GAME :

Piccadilly Game est un concept d'application web proposant une interaction massive avec le public. Le panel de possibilité est infini, passant de la simple application de sondage pour un grand nombre, au jeu multijoueur temporairement accessible.

Le principe est de proposer aux utilisateurs un support commun d'affichage (Ecran publicitaire, écran d'ordinateur, installation robotique, projection, ...) qui sera interactif au travers du périphérique de l'utilisateur (Téléphone, tablette, ordinateur, ...).

Ce dernier aura une vision personnalisée de l'application tandis que le support central sera un affichage global de l'état du jeu.

## QUI VA ETRE INTERESSE PAR LE PRODUIT ? QUI EST LA CIBLE ?

- Publicitaire :

Le principe est en premier lieu destiné à l'industrie de la publicité, les organisations à but lucratif (Télévision, marques, ...) pour diffuser des publicités interactives et aider à la fidélisation du public.

- Institution :

Le concept étant très large, nous pouvons distribuer une gamme d'application destinée aux organismes publics (Milieu éducatif, association, ...) afin d'interagir avec ses utilisateurs. (Applications de sondages, jeux non sponsorisés, ...)

## A QUELS BESOINS LE PRODUIT VA-T-IL REpondre ?

- Interactivité :

Avec une seule application nous aurons la possibilité de faire interagir un grand nombre de personnes

- Intéresser le public à la pub de manière détournée

Dans le cadre de la pub, notre application pourrait servir à détourner l'attention du client sur le jeu plutôt que sur le produit, et donc peut être le convaincre en jouant sur un côté affectif (Jeu = plaisir → marque = plaisir)

## QUELLES SONT LES FONCTIONNALITES CRITIQUES POUR REPONDRE AU BESOIN DE FAÇON A AVOIR UN PRODUIT REUSSI ?

- Application fluide : Afin de procurer la meilleure expérience aux utilisateurs, l'application web se doit d'être la plus efficiente possible.
- Support de nombreuses connexions : Le coté massif de l'utilisation de l'application doit se dérouler de la meilleure manière possible, il faudra donc qu'elle supporte facilement un nombre important d'utilisateurs.
- Instantanéité client-serveur : Toujours dans la recherche du confort d'utilisation, les réponses du serveur doivent elle aussi être rapide.
- Support de diffusion connecté : Le support sur lequel l'application sera utilisée se devra également d'être opérationnel, sans lui, pas de partage rapide et visible entre les utilisateurs.
- Connexion à un serveur via une appli web : L'application web, le cœur du projet, elle permettra aux utilisateurs d'interagir avec le système et le serveur

## COMMENT LE PRODUIT SE SITUE-T-IL PAR RAPPORT AUX PRODUITS EXISTANTS SUR LE MARCHE ?

Unique en son genre :

Les applications sont soit, un jeu disposant d'une interface utilisateur qu'est le téléphone, soit des manettes classiques utilisées pour jouer en commun

Parmi les solutions existantes, on trouve AirConsole (Uniquement des jeux) ou encore la Nintendo Switch qui disposent d'interface personnalisée sur le contrôleur et permettent de jouer à plusieurs.