




# Revue de faisabilité


## WIZARDS & DICE

 Créateur : Axel MOURILLON – Chef de projet

 Date de Création : 17/02/2025

 Dernier modificateur : <Prénom NOM> – <Rôle>

 Date de modification : JJ/MM/2025

 Version : 1.0



# Table des matières

<b>I. Priorisation et logique sous-jacente.....</b>	<b>2</b>
A) Assurer la livraison du projet.....	2
1/ Philosophie et priorités.....	2
2/ Niveaux de qualité à la livraison.....	3
B) Éléments non prioritaires et post projet.....	3
<b>II. Intégrations prioritaires.....</b>	<b>4</b>
A) Produits.....	4
1/ Haute priorité.....	4
2/ Basses priorité.....	4
B) Services.....	5
1/ Haute priorité.....	5
2/ Basses priorité.....	6





# I. Priorisation et logique sous-jacente

## Introduction de la section :

Cette section affirme clairement notre philosophie derrière nos décisions de gestion de projet et de priorisation, redéfinissant clairement le cap générale du projet au moins jusqu'au POC.

- Assurer la livraison du projet : confirme la direction de notre projet
- Éléments non prioritaires et post projet : aborde les aspects en dehors du nécessaire mais pouvant être intéressant à développer pour le projet.

## A) Assurer la livraison du projet

### 1/ Philosophie et priorités

Notre infrastructure est une maquette réaliser dans l'objectif de démontrer la viabilité de notre projet. Cette phrase a plusieurs implications, notamment que nous disposons de ressources limités, mais également que nous avons une peu plus d'amplitude sur le niveau de précision et de professionnalisme attendus. Étant donné nos limitations, autant matérielles que temporelles, nous sommes contraints de faire l'impasse sur certains éléments.

Cependant, nous visons à fournir un niveau minimal de fonctionnalités pour la livraison du projet et le POC associé. L'idée est de fournir quasiment toutes les fonctionnalités dans un mode dégradé mais avec un niveau de sécurité le plus élevé possible. Nous partons du principes qu'un tel projet peut toujours être voir ses fonctionnalités étoffées, et qu'il est donc plus intéressant et pertinent d'en présenter un maximum (même si elles sont limitées) plus que d'en avoir peu (entièrement fini). Si le temps nous le permet, il sera possible de se pencher sur les fonctionnalités.

De plus, le but de ce projet tutoré est aussi de montrer les compétences que nous acquises depuis les 3 années de BUT. Nous concentrerons donc nos efforts plus intensément sur les parties techniques (architectures réseaux, sécurités, services, etc) que sur les aspects commerciaux. Pour ces-derniers, ils nous semblent également pertinents de centrer nos efforts sur l'expression de notre identité avant d'étoffer nos propositions avec des éléments externes.

À retenir :

- Infrastructure d'échelle maquette
- Assurer un service minimal sur des éléments critiques
  - Étoffer et mettre aux standards les services minimaux vers une utilisation simple mais professionnel dans un second temps
  - Intégrer des éléments renforçant notre identité
    - Commercer par intégrer des éléments originaux par où le choix se présente
    - Intégrer des éléments externes dans un second temps (hors nécessaire pour jouer aux JDR)
- Privilégier à la quantité de fonctionnalité et l'élaboration de méthodes pour étoffer le contenu de ces fonctionnalités plutôt que que le contenu lui-même





Exemple : Privilégier la création plusieurs catégorie de produits et d'une façon d'ajouter aisément d'autres produits plutôt que de renseigner beaucoup de produit dans une ou deux catégories seulement.

## 2/ Niveaux de qualité à la livraison

Au moment de la livraison comme au cours du projets, les éléments fonctionnels du projet (service réseaux, fonctionnalités du site, polissage générale, ... ) pourront être défini, au cas par cas, par 4 niveaux de qualité différents :

- Minimal : minimum nécessaire pour un fonctionnement non-ergonomique et dégradé, montrant la fonctionnalité pour le POC
- Dégradé : quelques fonctionnalités supplémentaires, peu de contenu, pas ou peu d'éléments propre à notre concept / originaux
- Normal : quasiment toutes les fonctionnalités pertinentes, peu de contenu mais méthodes d'ajout prêtes, quelques éléments propre à notre concept / originaux
- Concurrentiel : toutes les fonctionnalités pertinentes et quelques fonctionnalités moins pertinentes, contenu suffisamment conséquent (en théorie) pour un lancement, un maximum d'éléments propre à notre concept / originaux

## B) Éléments non prioritaires et post projet

Le but principal est d'assurer un minimum centré sur le technique afin d'assurer la réussite académique de ce projet tutoré. Bien que constituant un réel plus, les éléments marketing serviront principalement d'exemple illustrant le fonctionnement de nos fonctionnalités

Si le temps nous le permet, nous pourrions étoffer notre projet en établissant une "roadmap", permettant de visualiser les ajouts futurs prévus en fonction des trimestres ou des mois à venir. Elle pourrait contenir une section technique, axé sur les fonctionnalités et les services fournis, et une section marketing, axé sur l'ajout de contenu et le développement de partenariats. Une telle roadmap peut s'étirer y compris après la date de fin du projet.





## II. Intégrations prioritaires

### Introduction de la section :

Cette section synthétise les éléments à implémenter en priorité pour témoigner de notre travail sur le site et ses fonctionnalités

- Produits : synthétise les produits à implémenter en fonction de la priorité à le faire
- Services : synthétise les services à implémenter en fonction de la priorité à le faire

### A) Produits

#### 1/ Haute priorité

Articles JDR "purs" :

- Dès (D4, D6, D8, D10, D12, D20 et D100) : merchandising
- Kit d'initiation : merchandising
- Livre de règles : merchandising
- Template de fiche de personnage (gratuit/à voir pour les rediriger sur des sites gratuits) : Communautaire

Articles utiles pendant le JDR :

- Piste de dés : merchandising
- Présentoir à dés : merchandising
- Tour à dés : merchandising
- Sac à dés : merchandising
- Écran du maître du jeu : merchandising

Produits dérivés :

- Tee-shirt : W&D
- Pull : W&D
- Affiche : W&D
- Carnets : W&D
- Tasse/mug : W&D
- Pins : W&D
- Jeux de société autour du JDR

#### 2/ Basses priorité

Articles d'aide au home brew :

- Kit home brew : à créer
- Kit d'initialisation home brew : à créer
- Home brew de l'étincelle (donc JDR pour les débutants)





### Créations originales

- Playlist de musique JDR : à créer
- Jeu de cartes : à créer

### Produits dérivés :

- Tee-shirt : merchandising
- Pull : merchandising
- Affiche : merchandising
- Carnets : merchandising
- Tasse/mug : merchandising
- Pins : merchandising
- Élément personnalisable : se renseigner si c'est rentable ou pas et comment le faire.
- Figurine : à voir la rentabilité, car pas imprimante 3D
- Arme factice ; 3D, résine, plastique ; pour fun et cosplays
- Livre ; à voir si c'est acheté

## B) Services

### 1/ Haute priorité

#### Vente :

- Catalogue d'objets : réduit à quelques objets
- Panier d'achat : fonction basique attendu (pas forcément de sauvegarde, etc)
- Outils de filtre et de recherche :
  - Recherche : bar de recherche, catégorie
  - Filtre : par catégorie, par prix
- Publicité : intégrer des placeholder
- Vente flash : préparer les fonctionnalités de ventes limitées dans le temps

#### Commande :

- Historique commande : pour du suivi interne d'abord
- Confirmation de commande par notifications mail : mail basique

#### Compte du client :

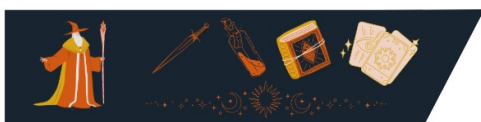
- Enregistrement des informations (nom, prénom, mail, tél, adresse pour livraison, ...)
- Newsletter : dégradé (basique et peu intéressante, mais présentes)

#### Paiement :

- Passerelle de paiement sécurisée : une ou deux méthodes de paiements (idéalement carte bleue) **sécurisées**

#### Service Après Vente :

- Service support client : mail dans un premier temps
- FAQ : quelques questions / réponses bateaux sur une page dédié







#### Communauté et forum :

- Forum de discussion : format Reddit (par sujets, messages texte, image et vidéo)
- Relayer des actualités : sites / journaux
- Publicité pour les produits : promouvoir les produits du site dans les sections communautaires

## 2/ Basses priorité

#### Vente :

- Améliorations des éléments en haute priorité
- Service d'avis clients
- Wishlist – Panier enregistré pour plus tard
- Service de livraison
- Outils de filtre et de recherche
  - Vitrine pour les artisans
  - Recommandation personnalisée
  - Idées cadeaux
    - Carte cadeaux utilisable sur le site ou chez des partenaires
    - Box Mystère

#### Commande :

- Améliorations des éléments en haute priorité
- Suivi des commandes pour le client

#### Compte du client :

- Newsletter : mode dégradé
  - Premium – Newsletter / offres exclusives
  - Premium – Système de rangs sur le site et le forum
  - Premium – Système d'énigmes/quiz (augmentation du rang)
  - Premium – Progression des par niveaux
  - Premium – Remises
    - Accessibilité
    - Compatibilité multi-plateformes

#### Paieement :

- Améliorations des éléments en haute priorité
- Portail de gestion des paiements
- Support de divers modes de paiement

#### Service Après Vente :

- Possibilité de signaler un produit reçu non-conforme
- Demande de remboursement dédiée
- Chatbot/IA d'aide

#### Communauté et forum :

- Système de réponses et votes (à préciser)
- Liens vers les réseaux sociaux
- Giveaway (sur les réseaux sociaux)

