

# Cadrage Projet Informatique : Application Mobile de Jeux Vidéo

## 1. Contexte et Objectif du Projet

Le projet vise à développer une application mobile de jeux vidéo nommée "FunGame" dédiée aux amateurs de jeux d'arcade. Cette application offrira une variété de jeux interactifs et divertissants, conçus pour maximiser l'engagement et le temps passé par les utilisateurs.

## 2. Niveau de Difficulté et Priorité

- **Niveau de Difficulté** : Faible
- **Niveau de Priorité** : Moyenne

## 3. Métiers Concernés

- Développeur de jeux vidéo
- Designer graphique

## 4. Objectifs

- Créer une application mobile offrant des jeux d'arcade.
- Générer des revenus grâce aux achats intégrés et aux publicités.
- Atteindre un large public d'utilisateurs mobiles.

## 5. Mise en Œuvre et Utilité du Service

**Évaluation de l'utilité du service** : Pour déterminer l'utilité du service FunGame, nous nous concentrerons sur les éléments suivants :

- **Pertinence du service** : Offrir des jeux divertissants et accrocheurs.
- **Utilité** : Augmenter le temps passé sur l'application pour maximiser les revenus publicitaires.
- **Création de valeur** : Générer des revenus via les achats intégrés et les publicités.
- **Bien-fondé** : Augmenter la base d'utilisateurs grâce à des jeux gratuits attractifs.
- **Service pour l'intérêt général** : Aucun, service de divertissement pur.
- **Réponse à des besoins essentiels** : Aucun, service de divertissement.
- **Participation à la mise en place de communs numériques** : Aucun, application propriétaire.

## 6. Déclaration d'Écoconception

Dans la déclaration d'écoconception du service FunGame, nous préciserons les éléments suivants :

- **ODD visés** : Aucun
- **Référentiels utilisés** : Aucun
- **Pertinence** : Justification basée sur le potentiel de revenu et l'engagement utilisateur uniquement.

## 7. Moyens de Test ou de Contrôle

Le service FunGame sera validé par :

- **Étude de marché** : Analyse des tendances de jeux mobiles pour maximiser les téléchargements.
- **Rapport de performance** : Suivi des revenus générés par les achats intégrés et les publicités.
- **Feedback utilisateur** : Collecte des avis des utilisateurs pour améliorer les jeux.

## 8. Arbre de Conséquences

Aucune analyse qualitative des impacts environnementaux ne sera réalisée.

---

## Plan de Projet

### 1. Phase de Préparation

- Constitution de l'équipe projet
- Définition des objectifs et des livrables
- Analyse des tendances du marché des jeux vidéo mobiles

### 2. Phase de Conception

- Design des jeux et des interfaces utilisateurs
- Sélection des technologies et des outils de développement
- Développement de prototypes de jeux

### 3. Phase de Développement

- Développement des jeux principaux
- Intégration des systèmes de publicité et d'achats intégrés
- Tests de jouabilité et optimisation

### 4. Phase de Déploiement

- Lancement de la version bêta
- Collecte des retours utilisateurs
- Optimisation et lancement officiel

### 5. Phase de Suivi et Évaluation

- Suivi des performances de l'application
- Analyse des revenus générés
- Mises à jour régulières pour ajouter de nouveaux jeux et fonctionnalités

En respectant ce cadrage projet, nous assurons que l'application FunGame est conçue et mise en œuvre de manière à maximiser les revenus et l'engagement des utilisateurs, sans prendre en compte les critères environnementaux et sociaux.