

# UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

## PROJET INTÉGRATEUR - POKERGANG DOCUMENT DE COMMUNICATION



Hayk ZARIKIAN – Community Manager

ÉQUIPE 6B - RoundCoders

## Table des matières

1	Introduction.....	1
2	Public visé .....	1
3	Technique marketing .....	1
3.1	L'offre et la demande .....	1
3.2	Marketing avant lancement.....	1
3.3	Marketing pendant le déploiement en production .....	1
4	Rémunération envisageable .....	2
4.1	Rémunération par publicité.....	2
4.2	Rémunération par achats intégrés .....	2
4.3	Rémunération par dons.....	2
4.4	Rémunération par prix de vente.....	2
5	Communication avant déploiement en production .....	2
5.1	Introduction.....	2
5.2	Lancer un trailer pour annoncer le jeu .....	2
5.3	Participation à des salons de jeu vidéo .....	2
5.4	Publicités (réseaux sociaux, google, ...) .....	3
6	Communication pendant production .....	3
6.1	Introduction.....	3
6.2	Communication de maintenance .....	3
6.3	Communication d'une mise à jour importante .....	3
6.4	Partenariats / Collaboration .....	3
6.5	Axe d'amélioration pour faire vivre le jeu .....	3
7	Nous contacter .....	4
7.1	Introduction.....	4
7.2	Réseaux sociaux.....	4
7.3	Mail.....	4
8	Conclusion .....	4

---

## 1 Introduction

Ce document de communication est nécessaire afin d'établir la communication que nous allons entreprendre tout au long du jeu PokerGang avant et après son déploiement en production.

## 2 Public visé

Le public visé pour notre jeu est un public tout d'abord jeune car le thème « gang » du jeu est son style « cartoon » correspondent bien à des jeunes adultes, mais le jeu de poker est aussi bien adapté à un public plus âgé. Nous avons donc pu réaliser un jeu de poker original qui casse les codes du jeu de poker authentique qui est plus sérieux, tandis que PokerGang porte plus l'accent sur le poker « fun ».

## 3 Technique marketing

### 3.1 L'offre et la demande

Le poker est un jeu connu et apprécié depuis sa création dans les années 1800. Son caractère classique et intemporel ont fait de lui l'un des jeux les plus populaires dans le monde. Par conséquent, la demande est constante ce qui a engendré notre projet de PokerGang. Ce qui veut dire qu'en fonction des fonds récoltés nous pourrions améliorer le jeu, nous permettre de lancer une campagne publicitaire ou bien participer à des salons de jeux vidéo.

### 3.2 Marketing avant lancement

Avant le lancement, le projet Poker Gang est un projet sous forme de bénévolat ce qui engendre seulement un temps de travail, de la motivation et de la communication. Par ailleurs, nous priorisons d'abord l'augmentation de notre audience afin que la communauté puisse découvrir le jeu. Ensuite, la question est de savoir combien les utilisateurs sont prêts à payer pour y jouer ou sont-ils prêts à payer pour y jouer simplement et prendre en compte également notre implication.

### 3.3 Marketing pendant le déploiement en production

Tout d'abord, le jeu sera proposé gratuitement à la communauté mais selon son évolution au fil du temps, nous pourrions espérer intégrer une des rémunérations proposées dans la section [4 Rémunération envisageable](#). Par la suite, nous pourrions utiliser cette rémunération pour développement avancé du jeu et récompenser l'équipe RoundCoders.

## 4 Rémunération envisageable

### 4.1 Rémunération par publicité

Une des premières rémunérations possibles serait la publicité intégrée dans notre jeu, la meilleure manière d'être rémunéré indirectement lors du lancement du jeu.

### 4.2 Rémunération par achats intégrés

Un autre type de rémunération est l'achat intégré dans le jeu qui correspond à des achats de jetons de poker par exemple.

### 4.3 Rémunération par dons

Nous pouvons aussi nous baser sur une rémunération par la communauté via des dons pour les personnes qui souhaitent contribuer au développement du jeu.

### 4.4 Rémunération par prix de vente

La rémunération par prix de vente reste aussi une possibilité mais elle restreint le public à envisagé si le jeu connaît une expansion importante.

## 5 Communication avant déploiement en production

### 5.1 Introduction

Cette partie est consacré à la façon dont nous allons communiquer la sortie de notre jeu avant de le mettre en production pour cela nous avons plusieurs méthodes décrites ci-dessous.

### 5.2 Lancer un trailer pour annoncer le jeu

La réalisation d'un trailer pour annoncer le jeu est indispensable pour donner la nouvelle tendance et annoncer l'originalité de notre jeu. Nous avons donc réalisé un montage vidéo afin de proposer un trailer du lancement du jeu.

### 5.3 Participation à des salons de jeu vidéo

Nous pourrions envisagés de participer à des salons de jeu vidéo afin de présenter notre jeu, le faire tester, avoir des avis, remarques afin de l'améliorer avant de mettre en

production. Nous avons pour cela conçu des flyers que nous pourrions distribuer dans ces salons afin de présenter les règles du jeu plus convenablement possible.

#### 5.4 Publicités (réseaux sociaux, google, ...)

Il est aussi important de mettre en place les réseaux sociaux pour être plus proche de la communauté et répondre à leur commentaire et publier les actualités. Nous pourrions également faire de la publicité sur les réseaux ou bien utiliser google.

## 6 Communication pendant production

### 6.1 Introduction

Cette partie est consacré à la façon dont nous allons communiquer pendant la production notamment les maintenances, les collaborations que nous serions amenés à entreprendre.

### 6.2 Communication de maintenance

Lors d'une nouvelle version ou d'une mise à jour corrective, nous avons besoin de mettre le jeu en maintenance. Nous devons alors communiquer l'information en utilisant les mails des utilisateurs, l'annoncer sur le jeu avec une journée d'avance ou encore utiliser les réseaux sociaux.

### 6.3 Communication d'une mise à jour importante

Lors d'une mise à jour importante qui concerne un changement important nous devons faire une annonce de type vidéo comme un trailer des nouvelles fonctionnalités (nouveaux rôles, nouveaux modes, ...).

### 6.4 Partenariats / Collaboration

En fonction de l'évolution du jeu nous pourrions envisager des partenariats ou des collaborations avec d'autres compagnes.

### 6.5 Axe d'amélioration pour faire vivre le jeu

Nous avons énoncé de nombreux point d'amélioration dans le jeu ce qui va permettre à la communauté d'être toujours actif et rendre le jeu vivant. Pour cela, nous devront élaborer des publicités des maintenances comme annoncé dans les parties précédentes ci-dessus. Prévoir des nouvelles fonctionnalités dans le jeu est important dans la communication car elle permet d'exprimer de manière indirecte que le jeu est toujours d'actualité et dans les tendances.

## 7 Nous contacter

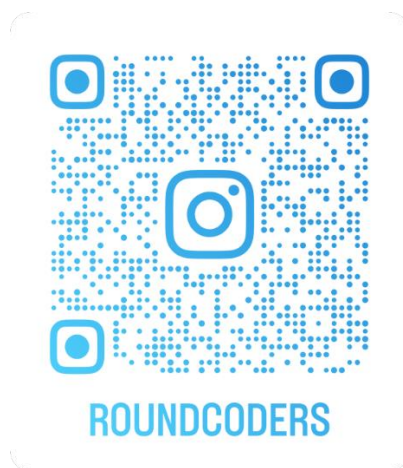
### 7.1 Introduction

Dans les sections précédentes, nous avons établi la manière dont nous allons communiquer avec la communauté, dans cette section nous allons étudier la manière dont nous allons permettre à la communauté de communiquer avec RoundCoders.

### 7.2 Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sera une manière à la communauté de nous contacter, de donner leurs avis.

Notre Instagram :



Notre serveur discord dédié à la communauté :

<https://discord.gg/b3bP997k>

### 7.3 Mail

Les utilisateurs peuvent nous contacter également via le mail « round.coders@gmail.com ».

## 8 Conclusion

Pour en conclure, nous avons assez bien établie notre projet de communication tout au long du jeu que ce soit avant ou pendant la production. Notre communication va évidemment varier selon les circonstances de notre audience et les demandes de la communauté.