

History Treasure

« Faites un saut dans le temps avec History Treasure ! »

« Mon premier est une lettre

Mon second est ordonné

Mon troisième est la réponse

Mon tout est l’Histoire

Qui suis-je ? »

Etude d'opportunité et de faisabilité

Version 1.1

08/04/2016

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 07/04/2016 | 1.0 | Début du document | L’équipe |
| 08/04/2016 | 1.1 | Vérification du document | L’équipe |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 3](#_Toc415583728)

[Objectifs 3](#_Toc415583729)

[Opportunité 3](#_Toc415583730)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 3](#_Toc415583731)

[S.W.O.T. 3](#_Toc415583732)

[Etudes d’opportunités à mener 3](#_Toc415583733)

[Faisabilité 4](#_Toc415583734)

[Risques et actions en conséquence 4](#_Toc415583735)

# Mission

Proposer et développer un jeu en 2D isométrique à caractère pédagogique sur le thème de l’histoire.

# Objectifs

1 – Mettre au point une interface claire et attrayante.

2 – Définir trois thèmes contenant quatre sous-partie.

3 - Recherche historique afin de l’intégrer au sein du jeu.

4 – Mettre en place le game play.

5 – Mettre le jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Le projet permettra l’apprentissage de l’histoire de façon ludique et intéressante. Il sera possible d’y ajouter diverses époques en fonction des événements que l’on souhaite faire apprendre.

## S.W.O.T.

|  |  |
| --- | --- |
| Strenght | Weaknesses |
|
| Equipe motivé Organisation Entente au sein du groupe Créativité au sein du groupe | Faible compétence graphique Faible compétence en son Faible compétence en création de jeu vidéo |
|
|
| Opportunities | Treats |
|
| Proposer un jeu à caractère éducatif Renforcer nos connaissances historiques Accéder à des ressources libre de droit | Désintérêt de la communauté Désintérêt des plateformes de distribution |
|
|

## 

## Etudes d’opportunités à mener

Effectuer une recherche historique sur des thèmes prédéfinis.

Effectuer une recherche pour trouver une base de ressources libre de droit.

Chercher si un jeu du même type existe déjà. Si oui, faire évoluer notre projet pour le différencier des autres jeux pouvant lui ressembler.

Rechercher une plateforme de distribution susceptible d’être intéressé pour distribué notre jeu.

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Les difficultés que nous sommes susceptibles de rencontrer sont :

* Si un jeu de même type existe déjà, nous ferons évoluer le jeu de façon à le différencier.
* Le game design du jeu puisque personne n’a de réelle compétences dedans, pour résoudre cela on devra se former nous-mêmes ou effectuer de profondes recherche pour récupérer des ressources libres de droit.
* Impossibilité de mettre le jeu sous une plateforme de distribution, ce à quoi nous devrons chercher une autre solution pour le distribuer.