



La Vie est un Jeu

Étude de l'existant

Lepage Barbara db0company@gmail.com
Caradec Guillaume guillaume.caradec@gmail.com
El-Outmani Youssef youssef.eloutmani@gmail.com
Glorieux François fra.glorieux@gmail.com
Klarman Nicolas nickoas@gmail.com
Lassagne David david.lassagne@gmail.com
Le-Cor Wilfried wilfried.lecor@gmail.com
Lenormand Frank lenormf@gmail.com
Louvigny Guillaume guillaume@louvigny.fr

Résumé: Ce document présente les projets existants ressemblant au notre. Il nous permettra de faire une étude du marché.





Table des matières

I	Rappel de l'EIP	2
I.1	Qu'est-ce qu'un EIP et Epitech	2
I.2	Sujet de votre EIP	2
II	Les projets existants	3
II.1	EpicWin	3
II.2	Bucketlist.org	3
II.3	Bucketlist.net	4
II.4	OneFeat	4
III	Positionnement de votre projet	5
III.1	Ce que vous apportez	5
III.2	Ce qui ne sera pas couvert	5
IV	Conclusion	6



Chapitre I

Rappel de l'EIP

I.1 Qu'est-ce qu'un EIP et Epitech

Epitech est une école formant des experts en informatique. Sa pédagogie par projet implique directement les étudiants dans leur apprentissage et les rend plus à même de réagir et s'adapter aisément, par exemple aux évolutions technologiques qui auront lieu au cours de leur carrière.

Un Epitech Innovative Project ou EIP est l'élément clé du cursus Epitech. Il s'agit d'un projet de fin d'études regroupant un minimum de six étudiants autour d'un but commun. Ce projet est conduit sur une durée de trois ans, beaucoup plus importante que celles des projets réalisés lors des trois premières années d'études. De plus, l'EIP amène les étudiants à se confronter au monde de l'entreprise.

I.2 Sujet de votre EIP

Dans le cadre de notre EIP, nous avons décidé de réaliser un réseau social à but ludique basé sur les « bucket lists ». Une bucket list est « une liste de chose à faire avant de mourir » : elle définit toutes les choses que son auteur désire faire de son existence, une sorte de mémo pour ne pas gâcher sa vie. Notre projet permettra à nos visiteurs de construire leurs propres listes, faire valider leurs exploits, tout en le partageant avec leurs réseaux sociaux. Ainsi, chaque action réalisée par un utilisateur (ajout d'une activité, succès ou échec) sera un fil de discussion dans lequel le visiteur et son réseau pourra discuter et partager différents types de médias (photos, vidéos, etc). L'activité d'un utilisateur sera validée par son propre réseau et apparaîtra sous forme de "succès", comme dans un jeu vidéo. Le site s'étendra par la suite en proposant d'autres caractéristiques propres aux jeux vidéos.



Chapitre II

Les projets existants

II.1 EpicWin

<http://www.rexbox.co.uk/epicwin/>

- EpicWin est une application uniquement disponible sur iOS.
- Elle est dotée d'une forte inspiration Viking dans son thème graphique.
- De part sa nature (une application) elle est peu ouverte.
- On ne trouve pas d'API pour accéder aux données, personne ne peut donc y ajouter des fonctionnalités.
- Les actions à réaliser pour débloquent des objectifs sont principalement ceux de la vie quotidienne (faire sa vaisselle, aller en salle de sport etc.), ne laissant pas une réelle place à ce que les utilisateurs seraient fiers de montrer à leurs amis.
- On notera également que sa dernière mise à jour date de l'année dernière.
- Ainsi que sa non disponibilité pour les terminaux Android ou Windows Phone, ou encore depuis un navigateur internet (mobile, PC).

II.2 Bucketlist.org

<http://bucketlist.org/>

- Bucketlist.org est un site permettant de publier sa bucketlist : ce qui a été déjà fait, ce qu'il reste à faire.
- Les objectifs sont proposés par les utilisateurs, et tout le monde est libre de se joindre à un objectif soumis par quelqu'un d'autre.
- La dimension sociale est peu mise en avant, seule la présence du site (via sa page "fan") sur les réseaux sociaux ainsi que des boutons de type "Like" sont visibles de prime abord.



II.3 Bucketlist.net

<http://bucketlist.net/>

- Bucketlist.net est un site de partage, et non un réseau social.
- Le principe étant de rédiger sa bucket list sur le site, d'aider les autres à réaliser leurs objectifs et de bénéficier de l'aide des autres en retour.
- La dimension ludique est inexistante et le partage d'expériences est peu mise en avant.

II.4 OneFeat

<http://onefeat.com/>

- Onefeat.com est un site permettant d'accomplir des missions par le biais d'upload d'images.
- Il est très ludique mais ne permet de construire une réelle bucket list.
- Ainsi, la plateforme reste un jeu avant tout : il faut upload des photos de plus en plus difficile à obtenir, et gagner de plus en plus de points.
- Le fait de montrer une photo est plus mise en avant que de réaliser l'objectif associé.
- De plus, la dimension sociale reste limitée...



Chapitre III

Positionnement de votre projet

III.1 Ce que vous apportez

Parmi tout les projets existants, aucun ne combine les éléments que nous voulons mettre en avant. En effet, nous tenons à mettre en place une plate-forme suffisamment ludique pour être visitée au quotidien, sans pour autant négliger l'aspect social permettant au visiteur de discuter de ses loisirs avec son réseau et de pouvoir partager aisément ses expériences à travers photos et vidéos.

III.2 Ce qui ne sera pas couvert

Le projet étant avant tout un réseau social, la dimension sociale sera nécessairement limitée, et non pas omniprésente comme le epicwin, un des projets existants présenté plus haut. En outre, le système d'entraide sur lequel se base bucketlist.net (un autre projet présenté plus haut) ne sera pas abordé, le principe étant différent de ce que nous voulons faire.

Cependant, nous envisageons de proposer aux utilisateurs des achievements à réaliser en groupe.



Chapitre IV

Conclusion

Pour conclure, notre projet est un mix de plusieurs projets déjà disponible en une seule plateforme. Cette plateforme est de type réseau social, ce qui plait le plus aux personnes de nos jours. Notre plateforme donne aux personnes la chance de transformer leurs vies quotidienne en une vie incroyable pleine d'aventures !