Business Plan

**1- Recap de Playtowin, commencement de playtowin**

*1-a- Qui a rejoint, comment…*

Au départ, ce sont Alexandre et Denise qui travaillaient ensemble sur le projet. Après avoir discuté entre eux de plusieurs projets possibles, qui n’étaient pas satisfaisants, Alexandre a parlé du projet Groom, sur lequel il travaillait déjà tout seul, à Denise. Le principe : un personnage qui se déplace d’un point A jusqu’à un point B grâce à l’aide du joueur qui n’interagit qu’avec le décor et non le personnage. Alexandre a ensuite proposé à Jaime, ce dernier s’occuperait du game design. Ils avaient aussi besoin de quelqu’un pour dessiner, ils ont donc recherché quelqu’un, jusqu’à ce que la sœur de Denise, Céline, s’en occupe. Ainsi, Alexandre codait, Jaime s’occupait de l’histoire, Céline du dessin, et Denise de la musique. Il a fallu contacter des personnes pour remplacer Denise au son, ce fut Céline et Rémi. Ensuite, ils ont contacté Diane, pour s’occuper des graphismes, Adrien, pour le level design et ainsi aider Jaime, et Nicolas, pour la gestion et la distribution.

*1-b- Quel type de produit vend playtowin, pourquoi celui-ci*

Le produit proposé est une application smartphone. Ce format est privilégié car il permet une plus simple distribution que des jeux pc par exemple.

*1-c- Équipe qui travaille chez playtowin (le poste de chacun, pourquoi eux…)*

Alexandre Lorin : chef de projet (peu de notions), programmation (3 mois de stage + 2e année Epitech)

Denise : programmation (2e année Epitech, 3 mois de stage)

Jaime : gamedesign (peu de notions)

Nicolas : gestion (peu de notions), distribution (peu de notions)

Remi : musicien (peu de notions)

Céline : musicien (peu de notions)

Diane : graphisme (entreprise + 3e année ecole de graphisme)

Adrien : level design (peu de notions)

**2- GROOM**

*2-a- Le projet en lui-même, le jeu Groom, comment a-t-on eu l’idée*

L’idée originale du jeu un personnage qui se déplace d’un point A à un point B et le joueur l’aide à y arriver cependant sans interagir avec ce personnage, uniquement avec le décor. C’est Jaime qui s’occupe du background et des mécaniques de jeu, et donc qui rend le jeu vivant.

*2-a-1 Ressources humaines,*

Organigramme de en haut (à faire)

*2-a-2 Ressources techniques*

Le level design est fait manuellement, les sons sont faits analogiquement puis numériquement et enfin arrangés avec le logiciel (son nom ?), les dessins sont numériques via une tablette graphique, et la programmation est réalisée via gamemaker de yoyo game.

*2-a-3 -Combien de temps pour réaliser le projet*

L’objectif de réalisation du projet est de le terminer en 3 mois, (need détail de la progression dans cette partie)

*2-b- quel genre de public est visé (leurs besoins, quels adaptations du jeu nécessaires…)*

Le public ciblé est les ados, tant les gamers que les joueurs occasionnels. Un maximum de personnes serait l’idéal, en considérant qu’à partir de 12 ans, n’importe qui serait totalement capable de jouer au jeu. Pour l’instant, le projet a pour objectif d’être disponible sur Android et Apple Store.

*2-c- quels produits vend groom, en plus du jeu, des vies par exemple dans le jeu*

rien

*2-d- concurrence*

On va les baiser

*2-e- stratégie de marketing*

On y reflechit, comment donner envie aux gens de dépenser dans le jeu

*2-f- aspect financier, le budget pour le projet, combien de temps avant de gagner de l’argent et environ combien dans certains délais*

200€ pour yoyo game

50€ pour tablette graphique

Revenues à determiner