

**LA** solution aux manettes modernes

# Situation



# L'apparition des jeux vidéo

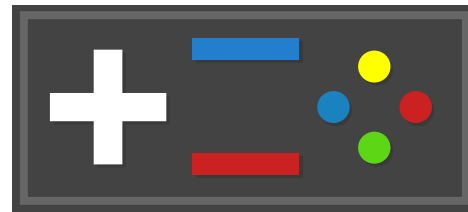
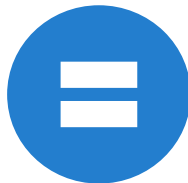
Digitalisation



Internet

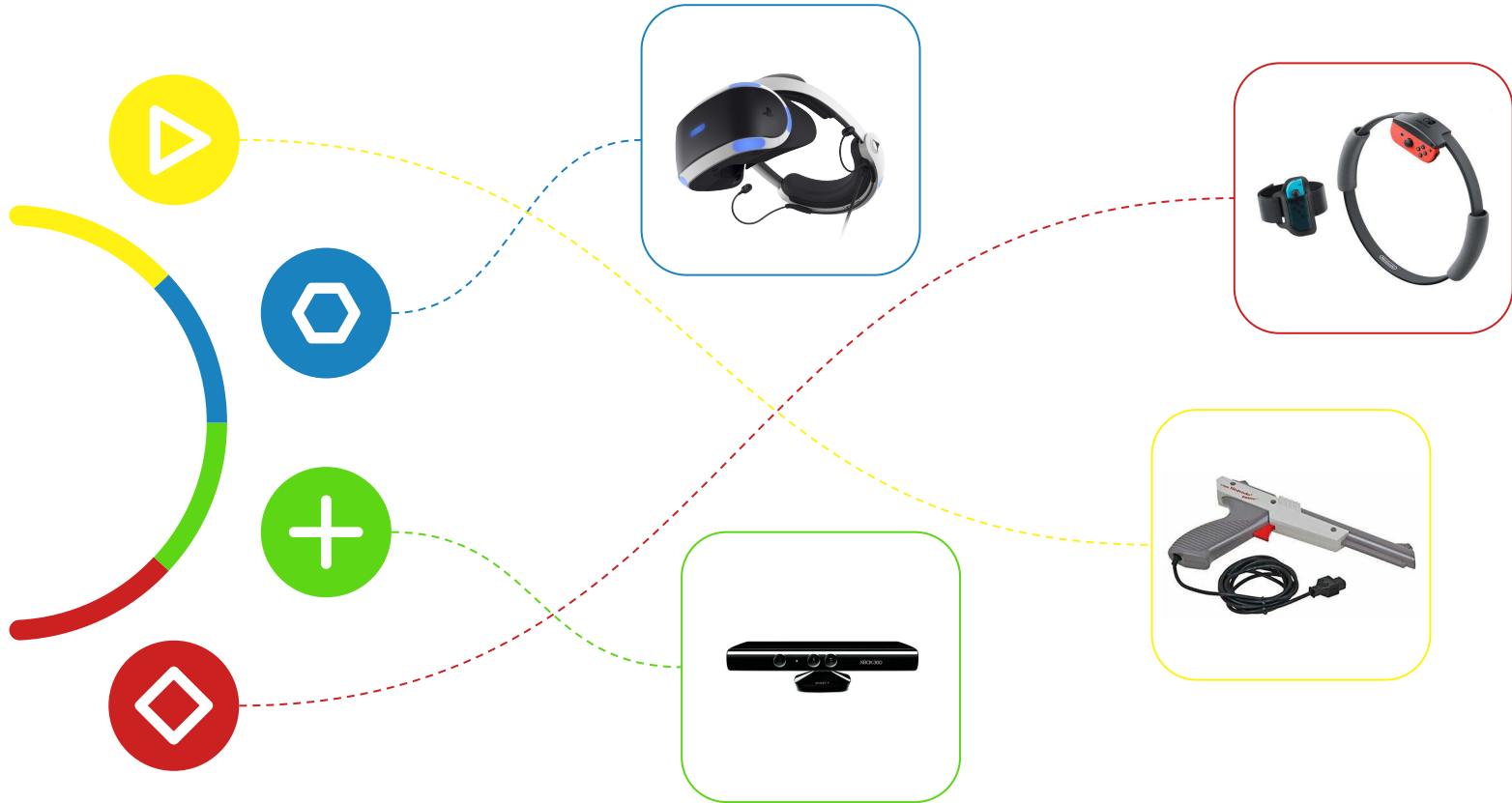


Divertissements



Jeux vidéo  
**Meilleures sources de divertissement**

# Évolutions des façons de jouer



Incontestablement les plus utilisées !



# Problèmes constatés



Durée de vie trop limitée pour un prix trop élevé

**Prix élevé**



Réparation trop complexe, longue et coûteuse

**Réparation complexe**



Problèmes d'accessibilité pour tous

**Accessibilité restreinte**

# Durant cette présentation...



1

Quelle est notre **solution** ?

2

Quels sont nos **clients**, leurs **besoins** et **comment** les satisfaire ?

3

Les manettes modernes, **obsolètes** ?

# Une obsolescence inévitable ?

## Directions

Liberté de déplacements (vision, mouvement, ...)

## Conséquences

Perte de l'intérêt au divertissement / liberté de mobilité



## Usure certaine

Défaut d'étanchéité de la manette

## Cas multiples

*TOUTES* manettes impactées par ces problèmes



# Des manettes fragiles



Difficilement démontables,  
difficilement réparables



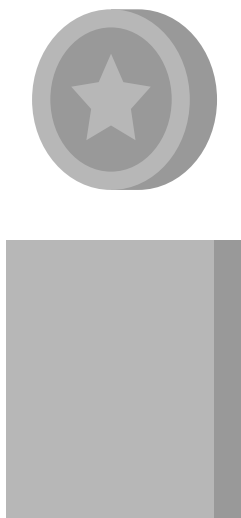
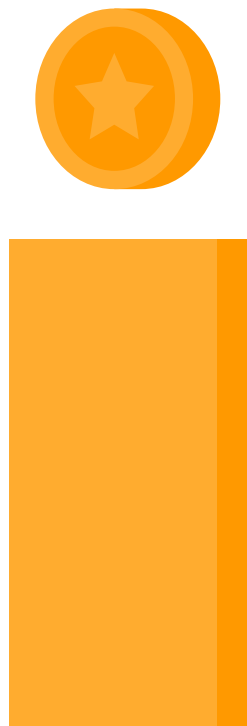
Nécessité d'une bonne  
connaissance dans son architecture



Réparation toute aussi coûteuse que  
le rachat



# Un coût non négligeable



**Prix importants**

Manettes chères (en réparation, rachat, etc.)



**Individus naïfs**

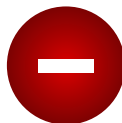
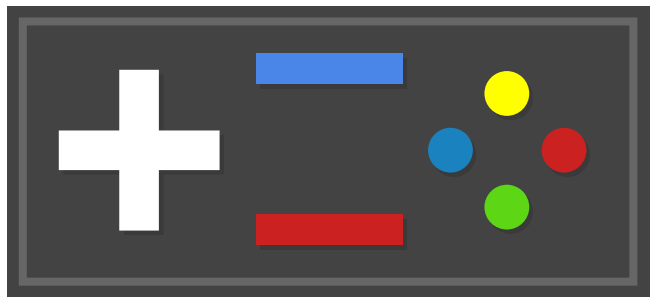
Marques officielles car estimées "fiables" et haut-de-gamme



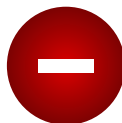
**Prix faibles**

Modestes, produits non-officiels, bas-de-gamme et limités

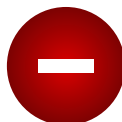
# Des manettes trop limitées ?



Customisation irréalisable, objet  
esthétiquement impersonnel



Rentabilité absolue sur des classes  
majoritaires



Personnes invalides, abandonnées ?



# Zoya : LA solution aux manettes modernes

## RÉDUCTION DU PRIX

Un **prix réduit** est *important* pour les utilisateurs

1

## RÉPARATION

Le **potentiel de réparation** est *clé* pour Zoya

2



3

## PERSONNALISATION

Les **possibilités de customisation** sont *innombrables*

4

## ÉVOLUTION

Le **futur** de Zoya est *plein de potentiel*

# Une manette moins cher



## Comment y parvenir

- **Baisse** du prix de production
- **Baisse** coût global
- **Marge** importante



# Une manette durable



## Comment y parvenir

- Durée de vie grandement **accrue**
- Démontage **facile**
- Pièces de **rechange** vendues à l'unité



# Une manette personnalisable et adaptable

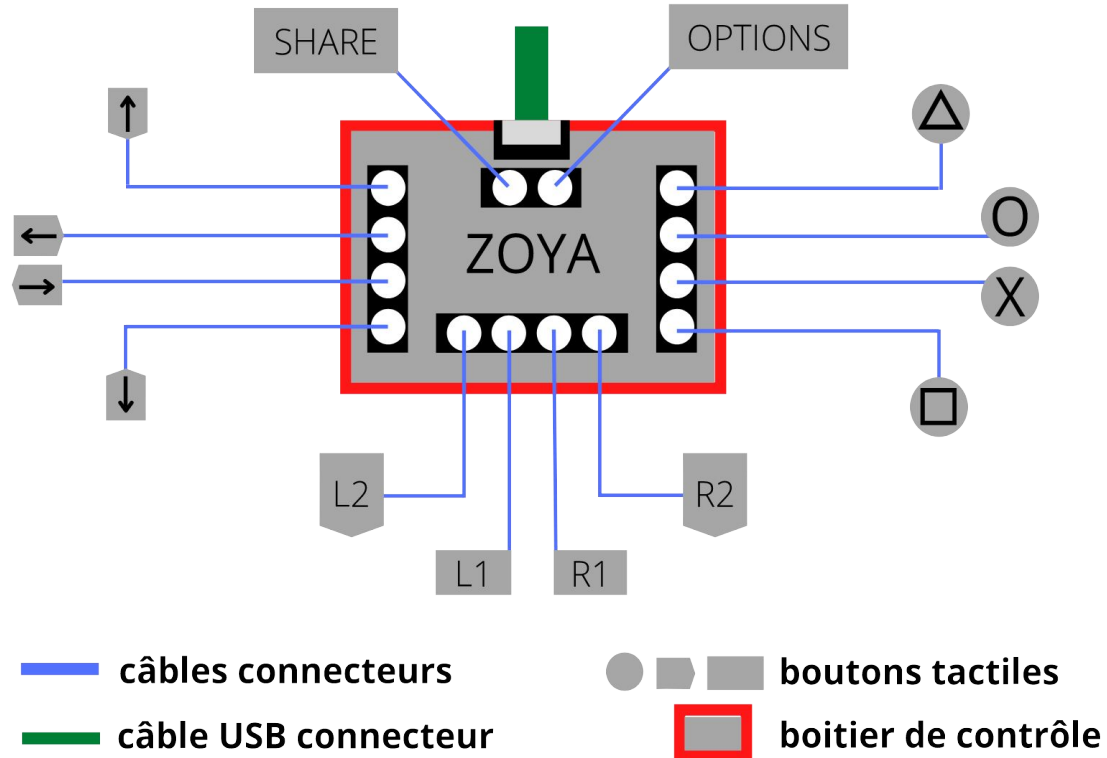


## Comment y parvenir

- Manuel **détaillé**
- **Nombreuses** options
- **Adaptable** pour tous

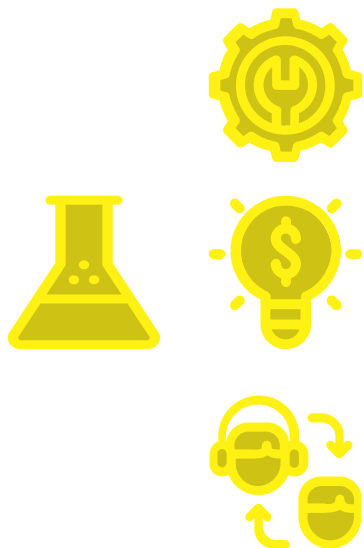


# Présentation du prototype





# Une manette qui évolue



0

+

+

## Comment y parvenir

- **Aucune** limite
- **Améliorations** et **nouvelles** pièces
- **Nouveaux** services



# Qui sont nos clients ?

**Amateurs & Jeunes**

Principaux utilisateurs



**Adeptes de la technologie**

Connaisseurs et amateurs dans le domaine



**Personnes handicapées**

Peuvent bénéficier de nos produits adaptables



# Que veulent nos clients ?



Les besoins pouvant être comblés par ZoYA :

1

Accomplissement

2

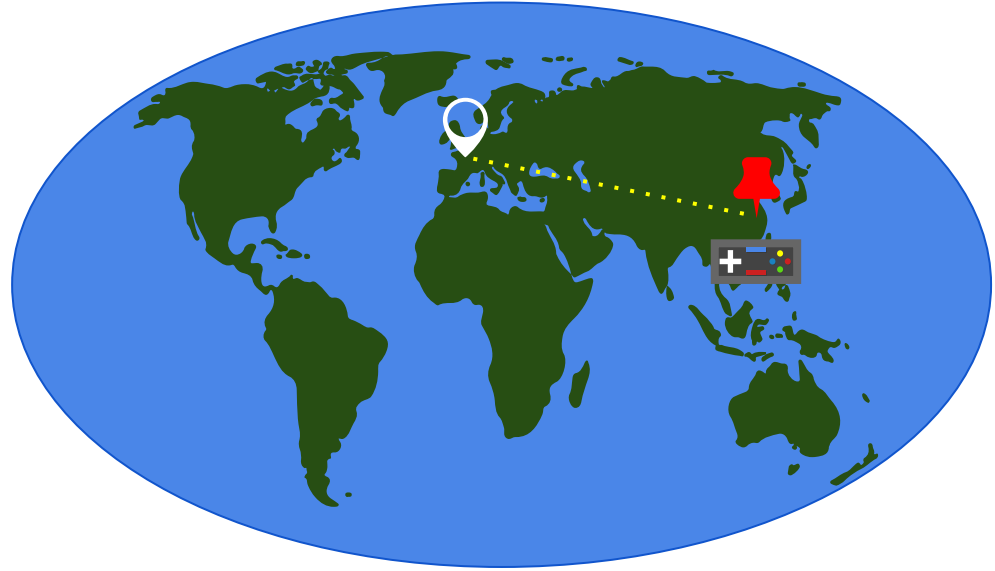
Autonomie

3

Bien être

# Comment satisfaire nos clients ?

Les 5 critères de sélection :



Xiamen Feilikesi Trading Co., Ltd.



delivering solutions since 1963

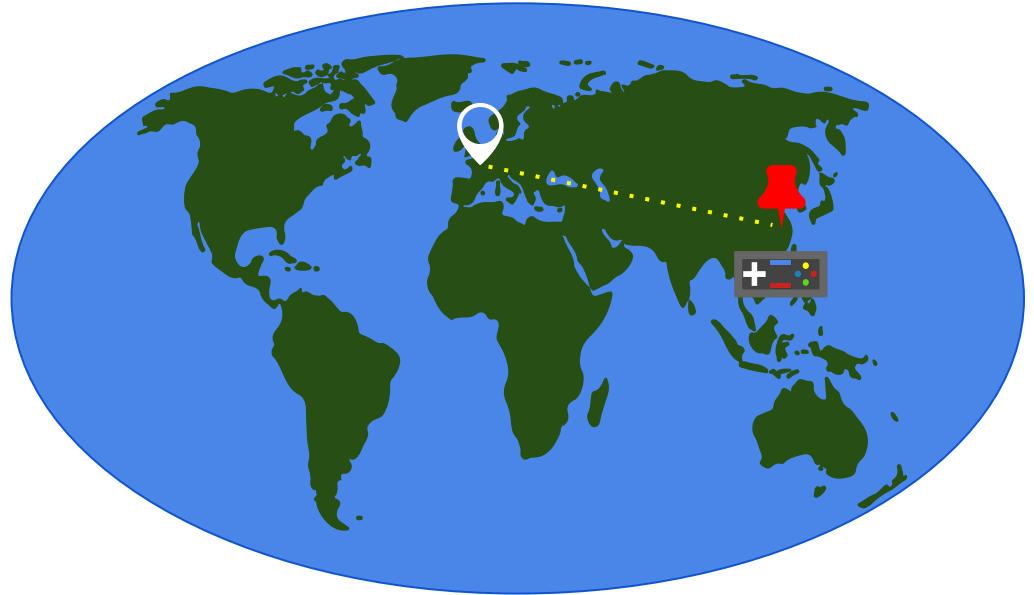
**BANSARD**  
international

# Comment satisfaire nos clients ?

Les 5 critères de sélection :



Xiamen Feilikesi Trading Co., Ltd.



# En court, Zoya c'est...



**Moins cher** et à long  
terme car **facilement**  
**réparable**

1

2

3



**Bien plus accessible**  
aux minorités avec sa  
grande adaptabilité

**Customisable à souhait**  
grâce à sa  
démontabilité accrue



## Une solution qui...

1

Répond aux besoins des jeunes joueurs

2

Répond aux besoins des adeptes de jeux vidéo et de technologie

3

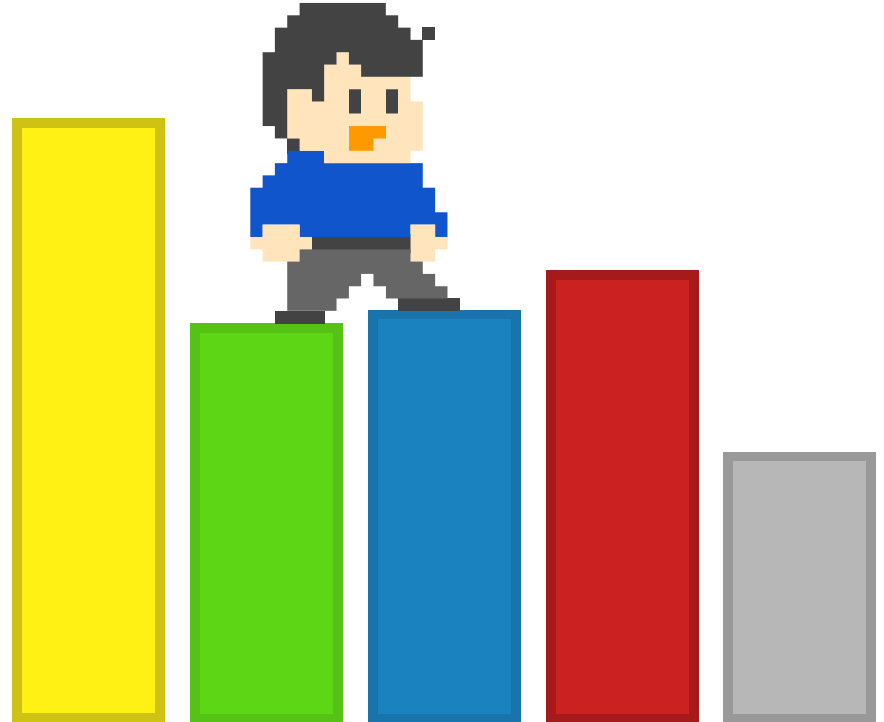
Répond aux besoins des minorités (personnes handicapées)

4

Est plus accessible financièrement pour les clients et pour notre entreprise

5

Nous laisse une bonne possibilité de marge



Une solution **durable** !

Nouveaux composants en fonction  
de la technologie actuelle

Service de prise en charge pour les  
conceptions customisées

1

2

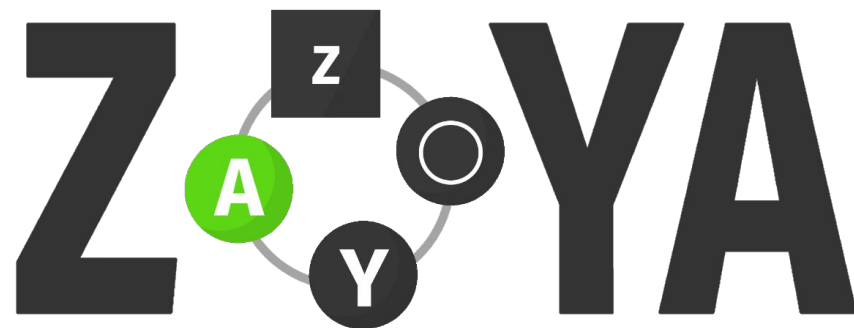
3

4

Plateforme communautaire de  
partage pour les créateurs

Et bien d'autres encore...





**assemblage modulaire**