

# CAHIER DES CHARGES

## Site internet promotionnel

Pour le jeu Cyberpunk2005



**ENTREPRISE : CD Project Blue**

**PROJET : Cyberpunk.net**

**CHEF DE PROJET : Gerald de Rivage**

**TEL : 06 87 24 80 01**

**EMAIL : geraldde Rivage@mailprofesionel.com**

## **Sommaire.**

### **1. Cadre d'entreprise, de projet**

- a. Equipe & Produit
- b. But
- c. Analyse de l'existant

### **2. Objectifs & livrables**

- a. Besoins
- b. Objectifs
- c. Livrables

### **3. Benchmark**

### **4. Considérations marketing**

- a. Cible
- b. International
- c. Stratégie

### **5. Structure et contenus**

- a. Contexte
- b. Conception graphique
- c. Aperçus de la charte graphique

### **6. Informations pratiques et techniques**

- a. Contraintes Techniques du projet
- b. Techniques et pratiques de réponse

### **7. Communication & promotion**

- a. Directives de promotion
- b. Réseaux sociaux
- c. Partenariats

### **8. Planning, budget**

- a. Planning
- b. Budget

# 1. Cadre d'entreprise, de projet

## Contexte de l'entreprise :

CD Projekt Blue est une entreprise Polonaise de Jeu vidéo fondée en 1994. Le studio est principalement connu pour sa saga *Le Ouicher* et son prochain titre actuellement en développement Cyberpunk2005.

L'entreprise localisée à Varsovie en Pologne comporte 2222 employés. Actuellement la totalité des effectifs sont concentrés sur le développement de leur prochain titre Cyberpunk2005.

Les revenus de l'entreprise ainsi que l'ampleur de leur projet initial nous sécurisent un budget conséquent.

## Equipe & produit :

Notre équipe a été choisie pour réaliser le site promotionnel de ce jeu (Cyberpunk2005). Le projet est réalisé en interne. Cela signifie que nous possédons le droit d'utiliser tous les contenus copyrightés de la firme CD Projekt Blue et de son prochain titre Cyberpunk2005. Le site doit correspondre à la charte graphique du jeu et adopter son esthétique (cyberpunk).

## But :

Le but est de promouvoir commercialement le jeu. D'apporter les nouvelles informations liées au jeu à tous, traduites dans leur langue. Vendre le jeu ainsi que les différentes marchandises officielles, et appuyer la portée et l'impact de promotion du jeu.

## Analyse de l'existant :

- **Langage utilisé** : XML pour la création du CMS puis utilisation du CMS pour le développement du site.
- **Version** : XML 4.0
- **Hébergement** : Dédié

## 2. Objectifs & livrables

### Besoins :

- Convaincre le visiteur de la pertinence du produit présenté
- Informer le visiteur des nouveautés
- Vendre des marchandises officielles
- Augmenter l'impact de communication autour du jeu et de la marque
- Afficher les plateformes qui pourront faire tourner le jeu :
  - Xbox One
  - Xbox série S | X
  - PS4
  - PS5
  - PC
  - Stadia

### Objectifs :

#### A court terme :

- Augmenter les précommandes du jeu
- Vendre des marchandises
- Appuyer l'image de marque et augmenter l'impact et la portée de la promotion du jeu

#### A long terme :

Augmenter l'enthousiasme autour de l'univers du jeu.

**Livrables :**

Site promotionnelle pour le jeu Cyberpunk2005	
Besoin	Livrables
Proposer les dernières vidéos promotionnelles du jeu	Vidéos officielles du jeu jouable directement depuis le site
Proposer les dernières nouveautés officielles communiquées sur le jeu	Articles stylisés sur les actualités
Médias	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Captures d'écran</li> <li>▪ Fond d'écran</li> <li>▪ Concept art</li> <li>▪ Vidéo</li> </ul>
Date de sortie du jeu	Compte à rebours en temps réel
Vente de goodies et marchandises officielles du jeu	Magasin en ligne
Précommande du jeu	Redirection vers les plateformes de vente et précommande du jeu
Convaincre le client potentiel	Media à caractère promotionnel ET Affichage des prix gagnés (meilleur jeu de l'année)
Image de marque	Lien vers les autres sites de la firme
e-business	Offre d'abonnement gratuit à la newsletter Cyberpunk2005

### 3. Benchmark

De par la nature du projet les sites concurrents au notre sont ceux en concurrence directe avec la sortie du jeu Cyberpunk2005. Hors deux jeux en provenance de gros éditeurs concurrents sont prévus pour sortir à des dates proches de la sortie de Cyberpunk2005. Il s'agit de :

- Assassin's creed Valhalla®
- Yakuza Like a Dragon®

Les deux titres sont prévus pour début 2025. Les deux jeux possèdent un site internet pour promouvoir leur sortie. Les deux sites respectifs comportent les mêmes éléments que ceux requis pour notre projet. Notre principale force face à la concurrence se trouvera dans notre dynamisme de présentation grâce aux scripts PHP/JavaScript. A noter que le site de Assassin's creed Valhalla® est hébergé sur le site officiel de son développeur Ubisoft®.

Benchmark des sites promotionnelles pour Assassin's creed Valhalla® et Yakuza like a dragon®

		Assassin's creed Valhalla®	Yakuza Like a Dragon®
<b>Etude de contenu</b>			
<b>Précommande</b>	<b>Bouton</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	<b>Visibilité du bouton de précommande</b> <small>(0 étant le plus bas et 4 le plus haut)</small>	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
<b>Captures d'écran</b>		<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Fond d'écran</b>		<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
<b>Concept art</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
<b>Vidéos</b>		<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Podcast</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
<b>Réseaux sociaux</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Descriptions du produit</b>	<b>générale</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	<b>Environnement</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	<b>Objectif</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
	<b>Personnages</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Newsletter</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Forum</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
<b>Réseaux sociaux</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Facebook <input checked="" type="checkbox"/> Instagram <input checked="" type="checkbox"/> Twitter <input checked="" type="checkbox"/> YouTube <input checked="" type="checkbox"/> Twitch <input type="checkbox"/> Tumblr <input checked="" type="checkbox"/> Discord	<input checked="" type="checkbox"/> Facebook <input checked="" type="checkbox"/> Instagram <input checked="" type="checkbox"/> Twitter <input type="checkbox"/> YouTube <input type="checkbox"/> Twitch <input type="checkbox"/> Tumblr <input type="checkbox"/> Discord
<b>Etude de structure</b>			
<b>Header</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non (8 liens)	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
<b>La majorité des informations se trouvent sur la page principal</b>		<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Facilité de navigation</b> <small>(0 étant le plus bas et 4 le plus haut)</small>		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4
<b>Expérience utilisateur</b>			
<b>Quantité d'informations</b>		<input type="checkbox"/> Insuffisante <input type="checkbox"/> Suffisante <input checked="" type="checkbox"/> Excessive	<input type="checkbox"/> Insuffisante <input checked="" type="checkbox"/> Suffisante <input type="checkbox"/> Excessive
<b>Qualité d'information</b>		<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input checked="" type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Très bonne	<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input checked="" type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Très bonne
<b>Les informations sont-elles concises ?</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Site responsive</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non	<input checked="" type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non
<b>Temps de chargement</b> <small>(0 étant le plus long et 4 le plus rapide)</small>		<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
<b>Lisibilité</b>		<input type="checkbox"/> Mauvais <input checked="" type="checkbox"/> Bonne	<input type="checkbox"/> Mauvais <input checked="" type="checkbox"/> Bonne
<b>Langues</b>		<input checked="" type="checkbox"/> Via géolocalisation <input type="checkbox"/> Par choix <input type="checkbox"/> Pas de traduction	<input type="checkbox"/> Via géolocalisation <input checked="" type="checkbox"/> Par choix <input type="checkbox"/> Pas de traduction
<b>Esthétique</b>			
<b>Cohérence visuelle entre les différents page/contenus du site</b>		<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input type="checkbox"/> Bonne <input checked="" type="checkbox"/> Très bonne	<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input type="checkbox"/> Bonne <input checked="" type="checkbox"/> Très bonne
<b>Cohérence visuelle avec l'univers du jeu vendu</b>		<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input type="checkbox"/> Bonne <input checked="" type="checkbox"/> Très bonne	<input type="checkbox"/> Très mauvaise <input type="checkbox"/> Mauvais <input checked="" type="checkbox"/> Bonne <input type="checkbox"/> Très bonne

## 4. Considérations marketing.

### Cible :

Notre site étant une interface promotionnelle pour le jeu Cyberpunk2005, notre public visé est le même que celui pour le jeu Le Ouicher.

Les résultats de ventes des précédents titres ainsi que les résultats au sondage de la communauté de la firme CD Projekt Blue ont montré que les cibles principales intéressées par nos produits sont dans les **18 – 36** ans. Aussi le jeu contenant des éléments graphiques de sexe, drogue et violence s'est vu classé « PEGI 18 », ce qui peut impacter les ventes auprès du public mineur.

La communauté est très pointilleuse en ce qui concerne les informations sur le jeu, aussi le public est très influencé par la publicité et s'en sert souvent pour créer des vidéos d'analyses publiées en ligne. Il est donc capital de satisfaire notre cible pour les inciter dans leurs démarches de promotion gratuite.

### International :

Le public de la firme CD Projekt Blue est présent sur chacun des continents mais est plus présent dans les pays industrialisés. Les pays principaux à s'intéresser aux produits de la firme sont :

- Chine
- États-Unis
- Japon
- Corée du Sud
- Royaume Unis
- Europe (France, Espagne, Italie, Allemagne)

*Des traductions dans ces langues sont indispensables.*



## Stratégie :

**SEA** : Une partie du budget (3000 €) est prévue pour l'achat de campagnes Google Ads, un booster de référencement du site pour son ouverture. Visibilité rapide et qualitative.

**SEO** : Analyse concurrentielle des mots clés et de leur volume de requête. Syntaxe de codes selon les normes DTD. Maillage interne des pages en profondeur. Lien externe (vers les autres sites de la firme CD Projekt Blue). Balisage correct des pages.

**Communication** : Poste commerciaux promouvant le site. Annonce de l'ouverture du site dans le prochain trailer officiel du jeu. Rappel du lien dans les prochains trailers officiels du jeu.

---

## 5. Structure et contenus.

### Contexte :

L'entreprise CD Projekt Blue possède déjà un ancien site qui avait été réalisé pour les trois jeux de la série *Le Ouïcher* (*site qui avait contribué à la popularité qu'ils avaient rencontré à cette époque*). Notre projet demande un nouveau site, construit d'A à Z. Cependant l'architecture des anciens sites peut servir d'exemple comme spécifié par le commanditaire du projet. Il s'agit cependant là des seules « inspirations » tolérées pour la création du nouveau site que nous devons produire.

## Conception graphique :

Le graphisme du site se doit de retranscrire l'image de l'univers du jeu. Il faut que le site donne l'impression de venir de cet univers sans gêner l'utilisateur dans sa navigation pour autant.

On cherche donc une esthétique cyberpunk futuriste / néon. Attention cependant à toujours garder l'aspect pratique avant esthétique. Le site se destine avant tout à la vente et à la promotion de son produit exposé.

## Aperçu de la charte graphique :



#000000	#03d7f2	#ff003c
#fef502		

Typographie de contenu : BlenderProBook, sans-serif | taille : 300

Typographie de Titre : BlenderProBook, sans-serif | taille : 700

*La charte graphique suit celle originellement construite pour le jeu*

*Trouvable sur le drive de l'équipe.*

## 6. Informations Techniques et pratiques.

### Contraintes Techniques du projet :

- Hébergement du site
- Maintien du site
- Compatibilités (entre navigateurs, machines et formats d'écrans différentes)
- Nom de domaine
- Boutique en ligne
- Traduction

### Technique et pratique de réponse :

**L'hébergement du site** sera un Hébergement Dédié. Allocation auprès d'un hébergeur web. Il faudrait proposer plusieurs serveurs (Eu, Us, Au, As, Br).

*Pourquoi ?*

Permettre une connexion plus rapide sur le site aux visiteurs de tous pays et leur proposer le site traduit dans leur langue dès leur premier clic. (*Traduction proposée pour le site : Anglais, Arabe, Mandarin, Allemand, Français, Norvégien, Italien, Espagnole, Suédois, Finlandais, Coréen, Japonais, Portugais*). Pourquoi hébergement dédié ? Meilleure sécurité et support d'un plus grand trafic d'utilisateur.

Tache	Requière
Trouver un hébergeur (Analyse des annonceurs)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Vérifier si l'enregistrement du nom de domaine est compris dans la prestation (<i>tenir au courant les responsables du nom de domaine !</i>)</li><li>▪ Prévoir une grande quantité de stockage (minimum 200Go)</li><li>▪ Prévoir grande capacité de bande passante (1To)</li><li>▪ <b>Indispensable</b> : possibilité de mettre à jour le site</li></ul>

Le **maintien du site** sera assumé par une équipe prédéfinie en amont de la fin du projet. Cette équipe effectuera son travail à l'aide d'un outil de supervision (CMS) créé en amont au site. La création de l'outil sera sous la responsabilité de la même équipe qui maintiendra le site en phase d'exploitation. Le maintien devra durer du début de la phase d'exploitation jusqu'à la sortie du jeu (la sortie prévue début 2025 [peut être soumis à des délais supplémentaires]). Des mises à jour quotidiennes devront être ajoutées ainsi que les nouveaux contenus officiels type : trailers, annonce, news, capture du jeu et autre... en rapport avec le jeu *Cyberpunk2005*.

▲**IMPORTANT.** Mettre à disposition une sauvegarde périodique des données du site sur un Cloud privé & mettre en place un outil de supervision du site. Une équipe sera mise en charge de la création d'outil de supervision du site en parallèle à la création de ce dernier. Il faudra aussi assurer la traduction des nouveaux contenus ajoutés au site.

*Pourquoi ?*

Rendre la visite du site régulière pour les utilisateurs avec l'ajout de toutes les nouveautés médiatiques en rapport aux produits mis en avant avec Cyberpunk2005. Ainsi que protéger les données d'éventuelles attaques informatiques ou problèmes divers grâce aux sauvegardes. Pouvoir réagir rapidement à n'importe quel problème que détectera l'outil de supervision.

Tache	Requière
Création de l'outil de supervision	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ L'outil doit pouvoir détecter immédiatement lorsque le site rencontre un problème</li><li>▪ L'outil doit pouvoir proposer une/des solution(s) au problème rencontré</li></ul>
Support des mises à jour	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Développement d'un outil de CMS (Content Management System)</li></ul>
Hébergement cloud	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Vérifier l'offre de l'hébergeur du site</li></ul>

**La compatibilité** entre les différents navigateurs, formats d'écrans et machines demandera des vérifications au cours du projet et une attention aux fonctionnalités proposées et à leurs compatibilités.

*Pourquoi ?*

Toucher la plus grande audience possible avec un produit de meilleure qualité. Garder une image de marque professionnelle.

Tache	Requière
Compatibilité Navigateur	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Compatible avec les navigateurs suivants :<ul style="list-style-type: none"><li>• Explorer</li><li>• Edge</li><li>• Firefox</li><li>• Chrome</li><li>• Safari</li></ul></li></ul>
Compatibilité format d'écran	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Code responsive</li><li>▪ Adaptation téléphone</li></ul>
Compatibilité Machine	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ IMPORTANT : Le site doit être compatible avec les <b>téléphones mobiles</b> (Utilisation de JQuery mobil)</li></ul>

---

Déposer un **nom de domaine**. Achat du nom de domaine « CyberPunk2005 ». Image professionnelles et adresse simple à retenir pour le client. Protéger l'identité de la maque.

*Pourquoi ?*

Protection du nom de marque.

Tache	Requière
Dépôt d'un nom de domaine	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Vérification de l'offre de l'hébergeur du site</li></ul>

Une **boutique en ligne** est nécessaire. Il s'agira de commerce en ligne B2C mise en place pour la précommande puis vente (une fois l'article officiellement sorti) du jeu Cyberpunk2005 ainsi que la vente de produits dérivés Cyberpunk2005. Le code de la boutique en ligne sera réalisé par une équipe spécialisée de notre groupe de projet et ne nécessitera pas l'utilisation de services tiers.

*Pourquoi ?*

Il faut pouvoir garantir le maintien de la boutique en ligne ainsi que sa mise à jour régulière. Le faire en interne permet d'ajouter ces critères à l'outil de CMS développé pour le site par notre équipe.

Tache	Requière
Boutique en ligne	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Rédaction des conditions générales de vente e-commerce</li> <li>▪ Récupération des données personnelles du client relatives à son achat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Déclaration au CNIL</li> </ul> </li> <li>▪ Rédaction des mentions légales</li> </ul>

**Traduction** du site. Plusieurs équipes de traduction devront traduire les différents contenus, ces mêmes équipes assureront la traduction de nouveaux contenus ajoutés au site en phase d'exploitation.

*Pourquoi ?*

Toucher une plus large audience. Garder une image de marque professionnelle.

**(Langue initial : Polonais\*)** \*Langue de l'entreprise

Langues requis pour la traduction [13].

- |               |              |
|---------------|--------------|
| ▪ Anglais     | ▪ Suédois    |
| ▪ Arabe       | ▪ Finlandais |
| ▪ Mandarin    | ▪ Coréen     |
| ▪ Allemand    | ▪ Japonais   |
| ▪ Français    | ▪ Portugais  |
| ▪ Norvégien   |              |
| ▪ L'italien   |              |
| ▪ L'espagnole |              |

## 7. Communication & Promotion.

### Directive de Promotion :

Le site visant à faire la promotion d'un autre produit de la firme CD Projekt Blue, la promotion du site se fera au travers de celle pour le jeu lui-même, comme une extension des ressources publicitaires du jeu *Cyberpunk2005*. Le lien du site sera inclus dans les prochaines vidéos promotionnelles (trailer), ainsi que dans les prochaines annonces et affiches publicitaires. Le site sera vendu comme l'extension de la publicité où le public pourra « en savoir plus » sur le produit. Et le lien suivi d'une annonce vocale invitant le public à se rendre sur le site pour en apprendre plus sera ajouté à chaque fin des prochains clips promotionnels du jeu.

---

Ajouter des posts pour promouvoir le site sur les réseaux sociaux de promotion du jeu une fois le site finalisé et posté. Il est important de ne pas poster trop souvent de messages visant à promouvoir le site de sorte à ne pas lasser l'utilisateur abonné (éviter plus d'un message promotionnel par jour).

Cependant il sera important d'inclure de façon permanente le lien du site, suivi d'un message d'invitation à cliquer, sur les « bio » de tous les comptes officiels du jeu Cyberpunk2005 de chaque réseau social.

---

Aucun « teaser » ne sera fait pour le site. De par sa nature publicitaire cela reviendrait à faire de la publicité pour une autre publicité à venir, ce qui ne correspond pas à l'image de marque de la société CD Projekt Blue.

### Réseaux sociaux :

*Les réseaux utilisés sont ceux déjà existant pour la promotion du jeu, soit :*

- Twitter : <https://twitter.com/Cyberpunk2005>
- Instagram : <https://instagram.com/Cyberpunk2005>
- Facebook : <https://facebook.com/Cyberpunk2005>
- YouTube : <https://youtube.com/Cyberpunk2005>
- Twitch : <https://twitch.com/Cyberpunk2005>

## Partenariat :

Parmi les marques partenaire de CD Projekt Blue sur leur prochain opus *Cyberpunk2005*, voici celles qui doivent être affichées sur le site :

- Alienware®



**ALIENWARE**



- NvidiaRTX®





**Budget :**

Tâche	Budget
<b>Phase d'initialisation</b>	<b>625,93 €</b>
Recueil des besoins	105,6 €
Étude de faisabilité	203,45 €
Cadrage	140,8 €
Proposition commerciale	80,1 €
Soutenance	145,98 €
<b>Phase de lancement</b>	<b>1 094,76 €</b>
Benchmark	150,4 €
Considérations marketing	72,42 €
Considérations graphiques	59,34 €
Spécifications fonctionnelles	500,0 €
Spécifications techniques	312,6 €
<b>Phase de conception</b>	<b>1 351,23 €</b>
Zoning	24,67 €
Wireframing (maquette fil de fer)	53,9 €
Adaptation graphique	130,59 €
Rédaction des mentions légales	223,74 €
Rédaction des conditions générales de vente	234,2 €
Charte éditoriale	141,39 €
Rédaction des contenus	240,40 €
Maquettes	302,34 €
<b>Phase de Production</b>	<b>1 374,72 €</b>
Hébergement et Nom de domaine	160,0 €
Développement CMS	479,87 €
Développement de la boutique en ligne	398,79 €
Intégration des médias	54,23 €
Intégration des contenus	53,24 €
Test	83,2 €
Déploiement	145,39 €
<b>Phase d'exploitation</b>	<b>4 500 €</b>
Campagne Google Ads	3 000 €
Maintien et mises à jour	1 500 €
<b>Total</b>	<b>8 946,64 €</b>