

Travaux Dirigées - Séance n°7 | Stratégie Commercial

: Auteur

PIERRE Geoffrey -
MILLAN Romain -

- Cas d'Application : Analyse de Stratégie Marketing :

1. Comment expliquez-vous l'entrée d'Electronic Arts dans le capital d'Ubisoft ?

- La société Ubisoft se voit offrir de maintes opportunités d'expansion telles qu'une fusion avec l'entreprise VU Games, également avec Gameloft, mais aussi un projet de financement lui a été proposé par des investisseurs institutionnels. Ubisoft pourrait toutefois étendre son capital réservé à un ou plusieurs alliés. Devant ces multiples possibilités, EA a jugé bon d'investir dans cette entreprise dont le prochain développement est fortement probable et à en conséquent pris 19,9% des parts du marché de Ubisoft.

2. Expliquez en quoi et pourquoi le pouvoir politique intervient dans cette affaire ?

- Les politiques interviennent directement dans cette affaire car l'un des symboles du "Made in France" est le développement du jeu vidéo Ubisoft, qui au cours du temps a pris de l'ampleur dans le développement du jeu vidéo. Cependant si Ubisoft tombe dans les mains des américains [E.A.], alors Ubisoft ne sera plus l'un des piliers du développement du jeu vidéo Français soit le "Made in France" connus dans le monde.

3. D'après vous, quelle est la responsabilité citoyenne d'un éditeur de jeux vidéo tel qu'Ubisoft ?

- Les responsabilités citoyennes d'un éditeur de jeux vidéo (tel qu'Ubisoft), sont donc d'une part environnementales, les éditeurs de jeu vidéo peuvent réactualiser leurs serveurs pour les mettre à l'ordre du jours car en effet tous les serveurs polluent énormément (*car ils sont allumés 24h/24, soit sans arrêt*), pour remédier à ceci, les entreprises peuvent retirer leurs serveurs inutiles ou très peu utilisés ou bien réactualiser leurs anciens serveurs qui polluent plus que ceux d'aujourd'hui afin de réduire leurs empreintes carbone.
 - Pour l'aspect économique, les entreprises vendent leurs produits à un prix très élevé dès leurs sorties cependant au bout de quelques mois à peine [*En général 2 mois*] la valeur du jeu diminue de moitié. Il serait potentiellement intelligent de fixer le prix du jeu plus bas que le prix initial mais plus élevé que le prix minimal. Trouver une sorte d'équilibre afin de conserver leurs chiffres de ventes, garder leurs clients et effectuer une démarche commerciale envers leurs clients fidèles.
 - Pour l'aspect social, les éditeurs de jeux vidéo ayant un rythme soutenu de production toute l'année se doivent de conserver de bonnes relations entre tous les employés dans l'entreprise. Pour ce faire, l'entreprise doit donc implanter une R.H. [*Ressource Humaines*] afin d'optimiser l'entente au sein de l'entreprise et ainsi garantir sa stabilité.

4. Analyser le succès de Gameloft à partir des variables du mix marketing.

- Produit : Gameloft parvient à se démarquer de ses concurrents grâce à la charte graphique de leurs jeux (*l'icône du jeu / Image présentée dans les stores en ligne*).
- Prix : Pour Gameloft, le patron à décider de créer des studios dans des pays où la main d'œuvre n'est pas cher, ou fiscalement très attractives réduisant en conséquence le coût de leurs applications payantes (*Par exemple pour un jeu mobile, déployée sur les stores les adolescents n'acceptent pas de payer plus de 3€*).
- Promotion : Pour la promotion, Gameloft a repris à ses débuts des titres mondialement connus comme Rayman et pleins d'autres. Maintenant, Gameloft produisent des jeux de toutes les gammes, et s'imposent comme les leaders du marché.
- Place : Pour la place où sont vendus les jeux de Gameloft, vu que ce sont des jeux mobiles nous ne pouvons pas les acheter physiquement à proprement parler, alors tous leurs jeux sont directement vendus sur des stores en ligne ce qui permet de réduire leurs coûts de transport mais aussi leurs coûts d'emballage, de création des disque / disquette /

5. Pourquoi le marché du jeu mobile reste aujourd'hui un secteur rentable et attractif commercialement pour les éditeurs de jeu vidéo ?

- Le marché du jeu mobile reste aujourd'hui un secteur rentable et attractif commercialement pour les éditeurs de jeu vidéo, due à un développement technologique croissant depuis quelques années. D'autant plus qu'aujourd'hui presque tout le monde possède un

smartphone ou téléphone portable ce qui justifie davantage cette attractivité toujours présente.

6. Pourquoi le jeu mobile plait-il autant aux consommateurs d'aujourd'hui ?

- Les jeux mobiles sont encore très convoités aujourd'hui du fait de leurs rapidité, les parties sont très courtes et peuvent être effectuées n'importe où et n'importe quand du fait qu'elle s'exécute sur smartphone (*Ex: Entre deux réunion.*). De plus, pour presque l'ensemble des jeux proposés, les instructions sont on peut plus simples à comprendre et leur contenu reste toujours autant divertissant.