CREATION D’UN SITE INTERNET

NOM DE L’ENTREPRISE : DOLYLA

NOM DU PROJET : B.E.S.T

E-mail : [DolylaBest@outlook.com](mailto:DolylaBest@outlook.com)

1. Présentation de l’entreprise :
2. 1. Les objectifs du site
3. 2. Les cibles
4. 3. Les objectifs quantitatifs
5. Graphisme et ergonomie

B. 1. La charte graphique

C. Spécificités

C. 1. Le contenu de votre site

C. 2. Contraintes techniques

C. 3. Le Planning

1. Présentation de l’entreprise :

Développement de jeu vidéo.

En charge du projet B.E.S.T

1. 1. LES OBJECTIFS DU SITE :

Créer un site vitrine pour que les potentiels joueurs aient des informations au sujet du jeu, des mises à jour et puissent avoir des liens vers la plateforme de vente (Steam) ou les différentes plateformes de soutien.

Permettre de vendre le jeu en direct à sa sortie.

Augmenter la visibilité du jeu.

1. 2. : LES CIBLES :

Le site sera multilingue car la cible est plutôt américaine mais une version française sera mise en place.

Le « joueur » ciblé est âgé de 18 ans + car le jeu est caractérisé par une partie de son contenu ayant un caractère sexy voir sexuel.

1. 3. : OBJECTIFS QUANTITATIFS :

Ceci étant le premier jeu en cours de développement et une première pour l’entreprise dans la réalisation d’un site web relié à un jeu, nous ne savons pas encore quoi attendre d’un site vitrine en terme de traffic.

L’objectif serait d’atteindre les 1000 visites par mois en ayant du contenu à ajouter au fil du temps pour que les gens reviennent et s’inscrivent aux newsletters…

1. Graphisme et design :
2. 1. LA CHARTE GRAPHIQUE :

Les couleurs seront celles du jeu, avec un effet néon sur les cadres et des images du jeu seront utilisées pour mettre en avant les spécificités du jeu.

C. Spécificités

C. 1. Le contenu de votre site

Le site étant dans un premier temps inscrit dans un processus de formation, il n’y aura aucune image à caractère sexuel ou trop « dénudé » pour respecter le public de la formation.

La première version du site sera donc dédiée au jeu, à ses mécaniques et au « sport » mis en avant par les personnages du jeu.

Une page de forum / contact sera à prévoir pour pouvoir utiliser un espace pour la communauté.

1. 2. Contraintes techniques

Le site sera développé selon la demande de la formation et devra intégrer des liens vers les plateformes de vente et de soutien.

L’utilisation de tout CMS ou autre système de création de site web est donc proscrit.

1. 3. Le Planning

Le jeu sortant en janvier, après la formation, le site doit être en ligne avant la période de stage de la formation, soit aux alentours de fin octobre, pour pouvoir mettre en avant la partie « Sortie prochaine sur STEAM ».