

Groupe 1-b



document de communication

AMEGAH Godwin
DISTEL Louis
EL-CHAMAA Omar
FROEHLI Martin
GANZITTI Deborah
GUNES Anthony
HABAS Achraf
HAOUD Anass
HENRY Nathan
KACHOUH Marc
KILANGALANGA Michel
KOCHER Florentin
LEFEVRE Matthieu
LEGLAND Guillem

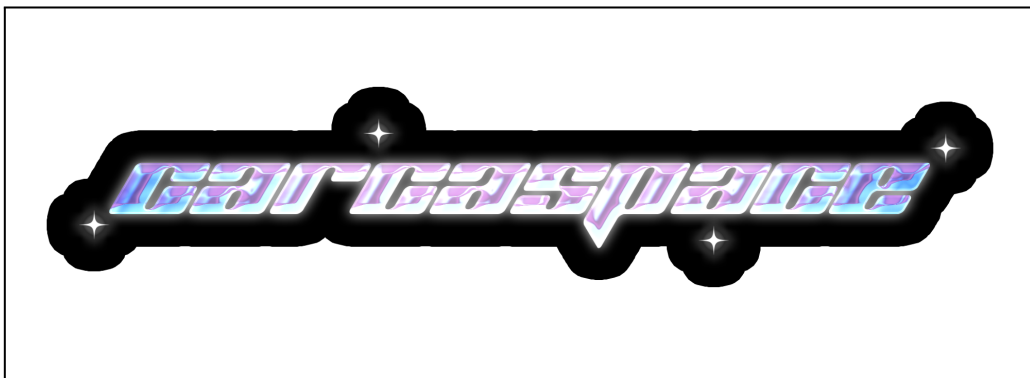
2021/2022

Documentation de Communication

Étant étudiants à l'Université, nous avons décidé de cibler un public plutôt jeune c'est-à-dire des lycéens et des étudiants. C'est pour cela que nous avons, dès le départ, choisi de changer le thème du jeu traditionnel Carcassonne. En effet, nous pensions que le thème médiéval n'était pas très attrayant pour un public aussi jeune. Nous nous sommes ainsi orientés vers un thème spatial d'où le nom CarcaSpace. Additionnellement, nous avons créé des stickers et des flyers car cela nous semblait être le meilleur moyen pour faire connaître notre jeu. Cependant, nous avons eu d'autres idées moins facilement réalisables mais qui auraient eu beaucoup de succès si notre projet avait été financé : par exemple, sponsoriser des chaînes Twitch pour que certains *streamers* testent notre jeu devant des milliers de personnes. C'est une très bonne technique pour rendre un jeu viral et donc le faire connaître d'une large audience et augmenter logiquement le nombre de vente de notre jeu.

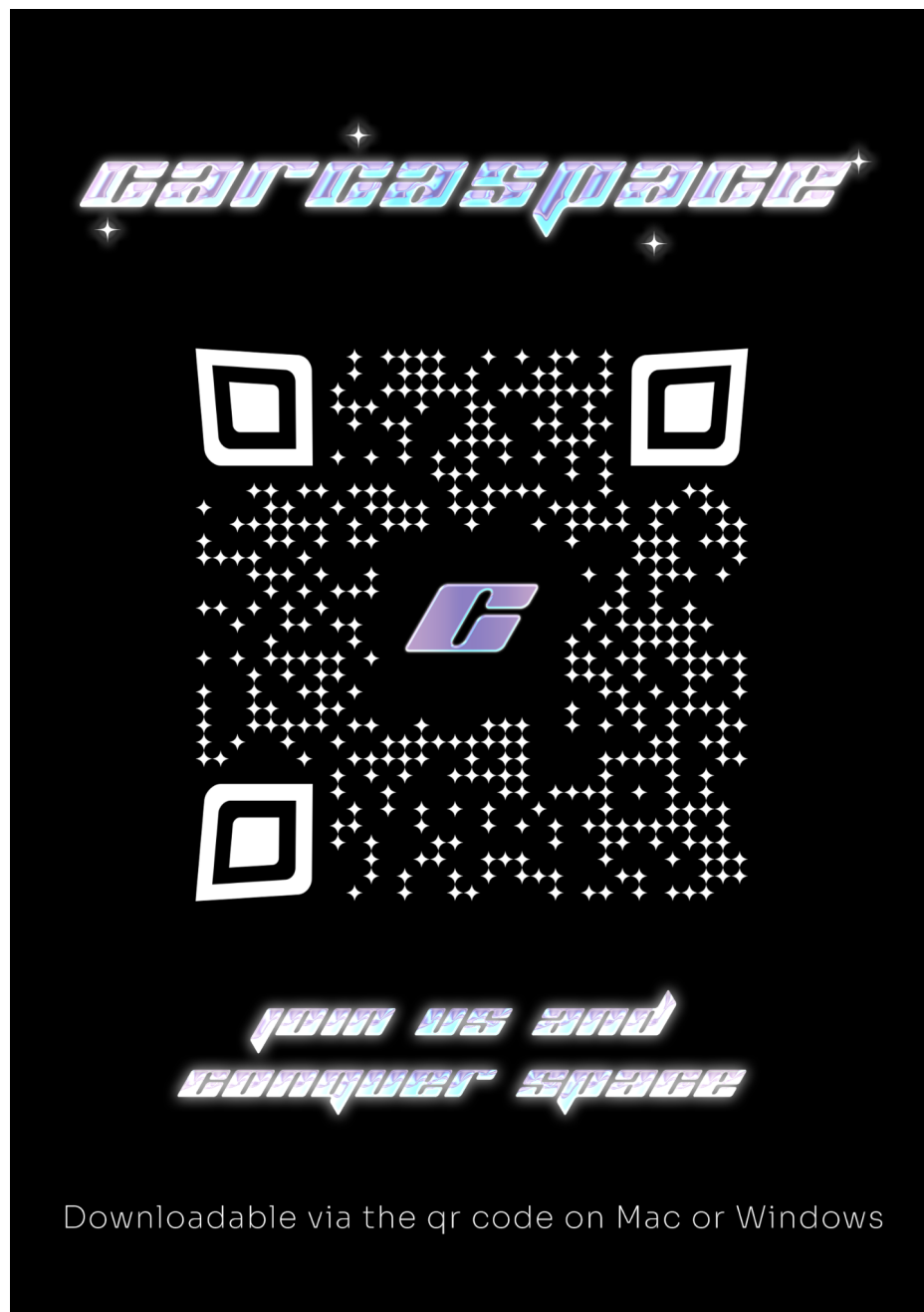
Stickers

Nous avons choisi de faire des stickers car cela nous permet de cibler plein de lieux stratégiques où des lycéens ou étudiants passent : par exemple, dans des couloirs d'école, dans des bars ou même dans des lieux à forte affluence. De plus, c'est un bel objet et puisqu'il n'y a pas d'autres informations que le nom de notre jeu, cela attise la curiosité et donc l'envie de découvrir ce qui se cache derrière ce fameux sticker.



Flyers

De plus, nous avons choisi de faire un flyer car c'est un petit bout de papier avec toutes les informations nécessaires pour mieux connaître notre jeu. En effet, il y a un grand QR code au milieu pour que directement, quelqu'un qui se questionne sur notre jeu, puisse aller voir comment l'obtenir et y jouer. Aussi, le flyer permet d'être distribué ou disposé un peu n'importe où. Cela nous a semblé en adéquation avec le public visé car il est donc possible d'en disposer dans les campus universitaires ou des endroits quotidiennement fréquentés par des lycéens ou des étudiants.



Le QR Code ne sera fonctionnel que lorsqu'il sera imprimé