

# **PROJET ENTREPÔT DE DONNÉES**

**Mise en place d'un projet BI  
sur les jeux vidéos pour  
l'entreprise LUTIAM**

Aminata CISSE  
Thiepthy KANAGASABAI  
Lucie SEURIN

Master 2 MIAAGE Apprentissage  
2017-2018

## INTRODUCTION

Dans le cadre de notre Master 2 MIAGE Apprentissage, un projet d'entrepôt de données doit être réalisé. Ce projet consiste à collecter et stocker des données pour en faire une analyse afin d'aider une entreprise à prendre des décisions: nous parlerons d'analyse décisionnelle.

La procédure pour la construction du Data Warehouse sera la suivante :

- Étude préalable (étude de besoins spécifiques):

- Besoins décisionnels
- Processus Métiers
- Indicateurs
- Acteurs
- Données (sources)
- Equipe (compétences)
- Estimation du coût
- Indications des risques

- Modélisation

- Dimensions – axes
- Faits, mesures
- Granularité
- Volumétrie

- Intégration des données

- ETL (Extract Transform Load)

## PRÉSENTATION DU SUJET



Depuis plusieurs années, l'industrie du jeu vidéo ne cesse de générer de plus en plus de revenus dans le monde. Cette industrie est en première place mondiale dans le domaine du divertissement.

Les entreprises voulant y investir devront étudier dans un premier temps ce marché pour pouvoir rapidement se développer et sortir de ce qu'on appelle "l'océan rouge" en stratégie

d'entreprise et de ce fait être leader dans "l'océan bleu". Autrement dit, innover pour maintenir une bonne position dans le classement des entreprises leader sur ce marché du jeu vidéo.

En réalité, cette industrie constitue plus que jamais un secteur d'avenir, un vivier d'emplois majeur et un moteur d'innovations dans divers domaines.

## CONTEXTE

Une entreprise LUTIAM veut monter rapidement sur le marché du jeu vidéo. Elle va étudier les données fournies par différentes sources officielles.

Afin de se grimper rapidement, devrait-elle :

- se concentrer sur les jeux sur PC ? sur console ? sur téléphone ? sur tablette ?
- ou plutôt mettre au point une console de jeu vidéo innovante ?

L'analyse de ces données permettra à l'entreprise LUTIAM de prendre des décisions importantes dans sa stratégie. Elle pourra étudier le marché, la consommation mais aussi l'usage fait des jeux vidéos.

## NOTES

Indicateurs (?) :

- plateforme PC/Console/Smartphone/Tablette
- âge
- situation familiale (enfants ou non)
- genre (homme ou femme)
- profession
- fréquence de jeu
- localisation géographique
- situation économique
- chiffre d'affaire du marché du jeu vidéo (croissance etc)
- comportement d'achat
  - sur internet ? en magasin ?
- motivation d'achat
- saison des achats
- caractéristiques de jeu
  - pays
  - type (arcade etc)
  - ...

### TABLEAU DE BORD

(PROCHAINEMENT)

### RESSOURCES

- [1] [https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/marche-du-jeu-video/#\\_](https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/marche-du-jeu-video/#_)
- [2] <https://fr.statista.com/statistiques/481002/proportion-gamers-francais-age-jeux-video/>
- [3] <https://www.numerama.com/pop-culture/235101-collecte-de-donnees-dans-le-jeu-video-quanalyse-t-on-des-joueurs.html>
- [4] <https://fr.statista.com/statistiques/656494/repartition-joueurs-jeux-video-age-etats-unis/>
- [5] <https://fr.statista.com/statistiques/573397/nombre-de-joueurs-jeux-video-dans-le-monde-par-region-en/>
- [6] [https://www.afjv.com/news/6197\\_chiffre-d-affaires-mondial-des-jeux-video-2015-2016-2019.htm](https://www.afjv.com/news/6197_chiffre-d-affaires-mondial-des-jeux-video-2015-2016-2019.htm)
- [7] <http://www.gameblog.fr/news/56719-les-joueurs-en-france-en-2015-age-sexe-habitudes-toutes-les->
- [8] [http://www.sell.fr/sites/default/files/sell\\_essentiel\\_idf\\_30-08-17\\_final.pdf](http://www.sell.fr/sites/default/files/sell_essentiel_idf_30-08-17_final.pdf)
- [9] [https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/etude-sur-les-jeux-video-octobre-2014/#\\_](https://www.data.gouv.fr/fr/datasets/etude-sur-les-jeux-video-octobre-2014/#_)
- [10] <https://docs.microsoft.com/fr-fr/power-bi/desktop-getting-started>