

BUSINESS PROJECT

SOMMAIRE

01

Team

02

Enjeux

03

Problématique

04

Market Analysis

05

Paradoxe

06

Dashboard

07

Recommandations

01 Notre équipe

ALEX
CATELIN
Founder

AYMERIC
DI VITO
Co founder

RÉMI
VALLOT
Business Head

02

NOS MISSIONS

01

Impact des notes

02

Expansion Géographique

03

Maitriser le lancement

04

Standardisation du Succès



03 Problématique

Quels leviers actionner pour optimiser le ROI ?

Quelle fenêtre de lancement privilégier ?

Comment se différencier stratégiquement ?

04

MARKET ANALYSIS

Divergence Culturelle : Marchés occidentaux orientés Action/Mature (NA, EU) vs marché japonais fidèle aux RPG familiaux

Concentration de la Rentabilité :
Dans un marché saturé depuis 2005, le succès financier se concentre sur quelques titres phares, rendant le timing et le choix de plateforme déterminants



05

LE PARADOXE DE LA CRITIQUE

L'Objectif

Arbitrer les investissements entre
presse spécialisée et marketing
d'influence.



DASHBOARD



RECOMMANDATIONS



STRATÉGIE MARKETING

Allouer le budget presse sur les jeux "Cœur de cible" (RPG/Action) et le social média pour le "Casual".

STRATÉGIE PRODUIT

Viser une sortie en "Année 4" du cycle de vie de la console pour maximiser le parc installé.

LOCALISATION

Adapter impérativement la classification ESRB pour le marché japonais

THANK YOU

CONNECT WITH US.



+123-456-7890



hello@reallygreatsite.com

