

# Business Plan — Business Plan — VRGameMaker

Version automatique — base solide à compléter

Concept: Concept — Une plateforme de création de jeux vidéo en réalité virtuelle (VR) utilisant l'intelligence artificielle pour faciliter le processus de développement. Les utilisateurs peuvent concevoir des environnements interactifs et des mécaniques de jeu sans nécessiter de compétences avancées en programmation, ce qui rend la création de jeux accessible à tous. | Marché — Ciblant les développeurs indépendants et les passionnés de jeux vidéo, ce marché est en pleine expansion avec une demande croissante pour des outils de création VR. Les utilisateurs cherchent des solutions innovantes pour se démarquer dans un secteur très concurrentiel. | Projection — En 12 à 24 mois, viser une adoption par plusieurs milliers d'utilisateurs actifs, établir des partenariats avec des communautés de développeurs et atteindre une présence significative sur les plateformes de distribution de jeux.

## Sommaire

- 1. Executive summary
- 2. Équipe fondatrice
- 3. Présentation du projet
- 4. Partie économique
- 5. Partie financière
- 6. Besoin de financement
- 7. Risques & parades
- 8. Partie juridique
- 9. Glossaire
- 10. Annexes

## 1. Executive summary

Notre projet vise à développer une plateforme innovante de création de jeux vidéo en réalité virtuelle (VR) utilisant l'intelligence artificielle. Cette solution s'adresse principalement aux développeurs indépendants et passionnés de jeux vidéo en France et en Europe. Nous prévoyons d'atteindre le point mort avec un chiffre d'affaires de 176 789,62 € et visons une adoption par plusieurs milliers d'utilisateurs actifs d'ici 24 mois.

Secteur: jeux video  
(generic\_b2b)

Objectifs 24 mois:

Proposition de valeur:

## 2. Équipe fondatrice

Notre équipe est composée de professionnels expérimentés dans le secteur des jeux vidéo et de l'intelligence artificielle. Les rôles clés incluent un CEO avec une expertise en développement de produits numériques, un CTO spécialisé en VR et IA, et un CMO avec une expérience en marketing digital.

## 3. Présentation du projet

Le problème que nous adressons est la complexité du développement de jeux VR pour les développeurs sans compétences avancées en programmation. Notre solution permet de créer des environnements interactifs facilement, se différenciant par l'intégration de l'IA pour simplifier le processus. Le modèle est adapté au marché français et européen, avec une approche axée sur les services.

## 4. Partie économique

### Marché & environnement (France)

**Taille & moteurs de croissance :** Le marché français des jeux vidéo est en croissance, avec une ouverture vers l'Europe grâce à l'augmentation de la demande pour des outils de création VR. Les principaux moteurs incluent l'innovation technologique et l'accessibilité accrue des outils de développement.

### Segments de clientèle :

- Développeurs indépendants
- Passionnés de jeux vidéo
- Studios de développement émergents

### Concurrence & alternatives :

- Plateformes de création de jeux VR existantes
- Outils de développement traditionnels
- Solutions de création de contenu VR

### Réglementation / normes :

- Conformité RGPD/CNIL
- Normes de qualité et sécurité des logiciels
- Obligations fiscales IS/TVA

### Stratégie commerciale

### Segmentation & ciblage :

- Développeurs indépendants en France
- Passionnés de VR en Europe
- Studios de développement de taille moyenne

**Positionnement :** Nous promettons une plateforme accessible et innovante, prouvée par des tests utilisateurs et différenciée par l'intégration de l'IA.

### Mix marketing :

- Produit: Plateforme VR
- Prix: 600 €
- Distribution: En ligne via plateformes de jeux
- Communication: Campagnes digitales ciblées

### Processus de vente :

- Prospection via réseaux de développeurs
- Démonstrations de produit
- Conversion par essais gratuits
- Fidélisation par mises à jour régulières

### Organisation & moyens

**Organisation :** Nous visons une organisation agile avec des processus clés centrés sur le développement produit et le support client.

**Moyens humains :**

- Développeur VR
- Spécialiste IA
- Responsable marketing
- Support client

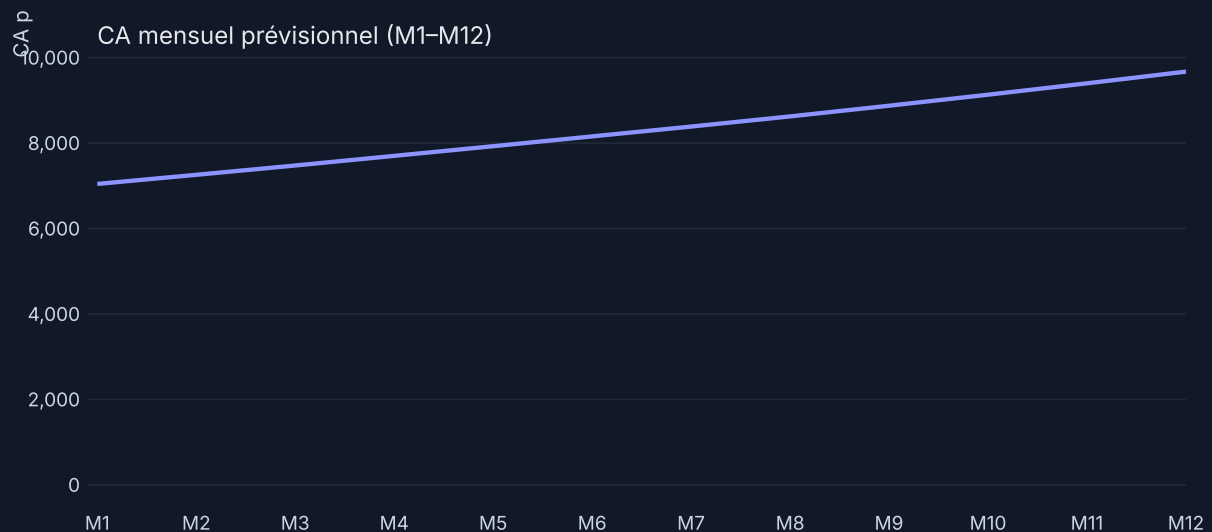
**Moyens matériels & logiciels :**

- Infrastructure cloud
- Outils de développement VR
- Prestataires marketing
- Conformité légale

**Feuille de route :**

- Lancement MVP (6 mois)
- Partenariats stratégiques (12 mois)
- Expansion UE (18 mois)
- Optimisation produit (24 mois)

**Prévisions de CA (12 mois)**



EBITDA mensual (M1-M12)



## 5. Partie financière

### Investissements & amortissements

Élément	Mois	Durée	Montant	Dotation/mois
Site & outils	1	3 ans	5646.66 €	156.85 €/mois

### Plan de financement initial

<b>Besoins</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Investissements: 5646.66 €</li><li>BFR (est.): 6528.4 €</li><li><b>Total: 12175.06 €</b></li></ul>	<b>Ressources</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Fonds propres: 10000.0 €</li><li>Emprunt: 2175.06 €</li><li><b>Total: 12175.06 €</b></li></ul>
---	--

### Compte de résultat prévisionnel (3 ans)

	Année 1	Année 2	Année 3
Chiffre d'affaires	96823.86 €	136932.43 €	193655.74 €
Coût des ventes	40826.4 €	57738.49 €	81656.23 €
Marge brute	55997.46 €	79193.94 €	111999.51 €
Marketing	22806.12 €	22821.65 €	27910.04 €
Charges fixes	76020.24 €	76020.24 €	76020.24 €
EBITDA	-42828.85 €	-19647.86 €	8069.23 €
Amortissements	1882.22 €	1882.22 €	1882.22 €
EBIT	-44711.05 €	-21530.06 €	6187.03 €
Intérêts	107.15 €	78.96 €	49.17 €
Résultat avant impôt	-44818.21 €	-21609.02 €	6137.86 €
IS (théorique)	0.0 €	0.0 €	1816.73 €
Résultat net	-44818.21 €	-21609.02 €	4321.13 €

**Plan de trésorerie (12 mois)**

Mois	Encaissements	Décaissements	Trésorerie fin de mois
M1	6840.03 €	16816.91 €	2198.18 €
M2	7044.7 €	11256.55 €	-2013.68 €
M3	7257.67 €	11346.35 €	-6102.36 €
M4	7474.83 €	11437.92 €	-10065.46 €
M5	7700.79 €	11533.2 €	-13897.87 €
M6	7928.83 €	11629.35 €	-17598.4 €
M7	8156.29 €	11725.26 €	-21167.37 €
M8	8387.75 €	11822.86 €	-24602.48 €
M9	8625.78 €	11923.23 €	-27899.94 €
M10	8875.89 €	12028.69 €	-31052.74 €
M11	9133.24 €	12137.2 €	-34056.71 €
M12	9398.06 €	12248.86 €	-36907.51 €

**Échéancier d'emprunt (12 premiers mois)**

Mois	Échéance	Intérêts	Capital	Reste dû
M1	50.58 €	9.97 €	40.62 €	2134.44 €
M2	50.58 €	9.78 €	40.8 €	2093.64 €
M3	50.58 €	9.6 €	40.99 €	2052.66 €
M4	50.58 €	9.41 €	41.18 €	2011.48 €
M5	50.58 €	9.22 €	41.36 €	1970.11 €
M6	50.58 €	9.03 €	41.55 €	1928.56 €
M7	50.58 €	8.84 €	41.74 €	1886.81 €
M8	50.58 €	8.65 €	41.94 €	1844.88 €
M9	50.58 €	8.46 €	42.13 €	1802.75 €

M10	50.58 €	8.26 €	42.32 €	1760.43 €
M11	50.58 €	8.07 €	42.52 €	1717.91 €
M12	50.58 €	7.87 €	42.71 €	1675.2 €

**Plan de financement à 3 ans**

Dette fin A1: 1675.2 €	Dette fin A2: 1147.15 €	Dette fin A3: 589.31 €
------------------------	-------------------------	------------------------

**Seuil de rentabilité**

CA annuel à atteindre : **176789.62 €** — indication : M28 (mois charnière: M28, CA: 14950.28 €).



## 6. Besoin de financement

**Demande (copy) :** Nous demandons un financement de 50 000 € pour soutenir notre BFR, l'EBITDA et notre roadmap.

Recommandation (runway + BFR) : **59592.46 €**

### Plan initial — Sources

- Fonds propres : 10000.0 €
- Emprunt : 2175.06 €
- **Total** : 12175.06 €

### Plan initial — Besoins

- Investissements : 5646.66 €
- BFR : 6528.4 €
- **Total** : 12175.06 €

### Utilisation des fonds

- Développement produit
- Stratégie go-to-market
- Recrutement
- BFR

### Jalons associés

- Atteinte de 1000 utilisateurs actifs
- Partenariats avec 5 communautés
- Lancement sur 3 nouvelles plateformes

## 7. Principaux risques & parades

- Évolution rapide du marché VR
- Défis techniques liés à l'IA
- Réglementations changeantes
- Concurrence accrue
- Risques financiers liés à la rentabilité
- Adoption utilisateur plus lente que prévu

## 8. Partie juridique

**Forme retenue :** SAS

**Justification :** Choix de la SAS pour faciliter l'accueil d'investisseurs et une gouvernance flexible.

### Répartition du capital (cap table)

- Fondateurs: 70%

- Investisseurs: 20%
- Stock-options: 10%

#### **Gouvernance & pouvoirs**

- Pacte d'associés
- Clauses de préemption
- Clauses de leaver

#### **Régime fiscal & social**

- IS à 25%
- TVA applicable
- Régime social dirigeant classique

## **9. Glossaire**

- **VR** — Réalité Virtuelle
- **IA** — Intelligence Artificielle
- **MVP** — Minimum Viable Product
- **BFR** — Besoin en Fonds de Roulement
- **EBITDA** — Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortization

## **10. Annexes**

### **Pièces juridiques**

Projet de statuts (SAS/SARL), projet de pacte d'associés, projet de bail commercial/attestation domiciliation, Kbis (si existant), CNI dirigeant, attestations fiscales & sociales.

### **Pièces financières**

Devis/factures d'investissements, RIB, tableau d'amortissements, prévisionnel 3 ans (P&L), plan de trésorerie 12 mois, échéancier d'emprunt.

### **Justificatifs opérationnels**

Contrats/fiches de poste (si recrutements), conventions partenaires, polices d'assurances, preuves de propriété intellectuelle (si applicable).