**Truc où on met de tout**

* Radial Games (Andy Moore)
  + Toutes les entreprises ayant un CA >= 100K$ doivent payer une licence de 4500$. Le problème c’est qu’une entreprise ayant 100K$ de CA ne gagne pas forcément d’argent. Unity devrait faire la différence entre CA et bénéfices.
  + Les licences ne sont pas du tout adaptés à tout le monde : qu’une seul type de licence donc les développeurs sont obligés d’acheter la licence pour une utilisation complète du logiciel. Cependant la plupart des développeurs n’ont pas l’utilité de tout le logiciel en entier et seulement certaines parties ou assets spéciaux. Il serait donc bien de revoir les prix à la baisse pour les personnes n’ayant pas besoin d’utiliser Unity dans sa totalité.
  + **(Vérifier :)** le CEO de Unity premettait en 2013 une version gratuite pour les plateforme mobiles (IOS, Android et compagnie) alors que c’est pas resté gratuit longtemps que c’est vite repassé à 1500$.
  + Les prix affichés sur le site internet de Unity sont en fait cachés car on doit souvent acheter des assets supplémentaires ce qui finalement fait vite monter le prix final.

Communication de proximité :

Point essentiel : pas le budget de lancer un communication plus massive. On a la chance de pouvoir communiquer par le biais d’internet avec des frais moindres. Ces moyens de communication son en développement constant et acquiert petit à petit une véritable crédibilité professionnelle. La communication de proximité n’est pas toujours bien vue car les outils sont assez aléatoires qui peuvent s’avérer positifs mais aussi négatifs. Suite à ça nous utiliserons un blog

Maintenant j’ai toutes les cartes en main pour réussir sans prendre aucun risque.

Si j’échoue le projet serait open-source et resterai le développeur et porteur de ce projet, moi qui suis élève de IN’TECH INFO ce qui rajoute forcément de la notoriété à l’école. Que le projet marche ou pas ce sera toujours un plus pour l’école.

En cas de non satisfaction : comme vous l’avez si bien dit sur le site, ma formation donne rapidement à chacun l’envie d’aller plus loin, de dépasser ses limites et pourquoi pas de créer sa propre entreprise. L’accompagnement à la création d’entreprise est un engagement fort de l’école. Pour stimuler l’innovation, un dispositif est proposé aux étudiants pour répondre à leurs multiples besoins. Les étudiants IN’TECH INFO peuvent bénéficier de ce dispositif dès la troisième année. Ainsi, ils peuvent poursuivre leur alternance au sein de leur propre entreprise.

Pour auto-entreprise j’ai dans ma famille un comptable qui m’assistera, idem pour toute la creation d’entreprise j’ai la chance d’être très bien encadré.