

MATRICE SWOT

TN DEFENCE

FORCES	FAIBLESSES
<p>Humaine: deuxième projet avec presque le même groupe, nous sommes habitués à travailler ensemble.</p> <p>Également, beaucoup d'idées créatives sont proposées par le groupe pour la création du jeu.</p>	<p>Humaine: Manque d'expérience sur la librairie utilisée (SDL), manque d'expérience dans la création d'un jeu vidéo (au niveau du code, mais aussi dans la partie artistique). Petite équipe = grande charge de travail pour chacun.</p>
OPPORTUNITÉS	MENACES
<p>Économique: croissance forte du marché du jeu vidéo (10% entre 2022 et 2023)</p> <p>Culturelle: le thème du jeu porte directement sur Telecom Nancy et pourrait attirer ses étudiants et anciens étudiants.</p>	<p>Économique: Concurrence forte dans le domaine des jeux vidéos. Ce n'est pas le premier jeu de combat sur carte 2D.</p> <p>Culturelle: croissance des réseaux sociaux, parfois les réseaux sociaux prennent le dessus sur les jeux vidéos en tant que divertissement.</p>

Analyse de la matrice swot:

Le projet jeu vidéo PP2I 2 est lancé par un groupe d'étudiants qui ont pour la plupart l'habitude de travailler ensemble, permettant une organisation plus facile du travail de groupe. Néanmoins, le manque d'expérience dans la création d'un jeu vidéo en général et particulièrement en SDL language c se fait ressentir.

Le thème du jeu pourrait être un avantage dans la publication d'un tel jeu: en effet, dans un premier temps TN DEFENCE pourra bénéficier de l'intérêt de la part des étudiants de l'école directement.