

External Traction : écosystème & crédibilité

Projet OMGG

Objectif :

Démontrer la capacité d'OMGG à s'inscrire dans un écosystème réel (créateurs, partenaires, réseaux), à engager des interactions concrètes à forte valeur, et à capitaliser dessus pour renforcer la crédibilité et la stratégie du projet.

1. Identification des acteurs externes clés

Nous avons identifié plusieurs acteurs externes intervenant à différents niveaux du projet OMGG : validation produit, structuration stratégique, expertise créative et relais de crédibilité.

L'objectif de cette cartographie est de sécuriser les choix du projet, de confronter le MVP à des usages réels, et d'éviter les angles morts tant sur le plan créatif que stratégique.

A - Acteurs de création & validation produit

Acteur	Catégorie	Rôle pour OMGG	Valeur apportée	Mode d'activation
Alexis Aspecada (CTRL Zèbre) – créateur de <i>Vermine</i>	Créateur indépendant / partenaire pilote	Premier cas réel de digitalisation d'un jeu existant	Validation marché, fourniture des assets et des droits, feedback terrain continu	Entretiens, MVP, itérations successives
Vermine (licence)	Jeu vitrine	Projet pilote servant de référence OMGG	Cas concret démontrant la valeur de la digitalisation	Développement MVP, tests utilisateurs
Alexandre	Expert indépendant – game design coopératif	Conseil sur la transposition numérique des mécaniques	Sécurisation des choix de design, prévention des erreurs structurelles	Revue critiques, échanges ciblés

A.1 - Création & validation produit

Alexis Aspecada (CTRL Zèbre), créateur indépendant du jeu de société *Vermine*, constitue le premier cas réel de collaboration pour OMGG.

Cette collaboration repose sur :

- l'existence d'un jeu déjà édité,
- un besoin réel à interroger autour de sa digitalisation,
- la fourniture des assets et des droits nécessaires au prototypage,
- des tests itératifs du MVP,
- des retours directs et réguliers visant à améliorer le produit.

Le projet *Vermine* est ainsi utilisé comme **jeu vitrine**, servant de référence concrète pour démontrer la capacité d'OMGG à accompagner la transposition numérique de licences indépendantes.

A.2 - Expertise game design

Alexandre, expert indépendant en game design de jeux de société coopératifs, intervient comme regard externe critique sur la conception et la transposition numérique des mécaniques de jeu.

Son rôle est de :

- sécuriser les choix de design,
- identifier les risques liés à la numérisation,
- éviter les erreurs structurelles fréquentes lors du passage du physique au numérique.

B - Acteurs stratégie & structuration startup

Acteur	Catégorie	Rôle pour OMGG	Valeur apportée	Mode d'activation
David Simonian / Klanik	Accompagnement stratégique	Aide à la prise de décisions globales	Vision long terme, structuration du projet, stratégie marketing	Mentorat, échanges réguliers
Sarah G.	Conseil graphique & production	Regard critique sur la DA et la production	Optimisation du processus créatif, gestion du temps, estimation des coûts	Revue graphique, conseils méthodologiques

B.1 - Stratégie & structuration startup

David Simonian / Klanik accompagne OMGG sur les décisions stratégiques globales du projet : positionnement, vision long terme et stratégie marketing.

Sarah intervient en conseil critique sur la direction artistique et le processus de production graphique, notamment sur :

- la gestion du temps,
- la structuration du travail graphique,
- l'évaluation des coûts et de la tarification du travail créatif.

L'objectif commun de ces accompagnements est de **sécuriser les choix produit et stratégiques**, et de limiter les angles morts liés à une approche exclusivement technique ou créative.

C - Réseaux & relais de crédibilité

Acteur	Catégorie	Rôle pour OMGG	Valeur apportée	Mode d'activation
Le Figaro	Média généraliste	Relais indirect de crédibilité	Visibilité, légitimité externe	Réseau, opportunités éditoriales
Sizao	Média / plateforme créative	Relais écosystème créatif	Mise en relation, exposition auprès d'acteurs culturels	Réseau, collaborations potentielles

C.1- Réseaux & relais

Des relais externes tels que **Le Figaro** et **Sizao** participent indirectement à l'écosystème du projet.

Leur rôle principal réside dans :

- l'extension du réseau,
- l'ouverture vers de nouveaux acteurs de l'écosystème culturel et créatif,
- l'apport d'une visibilité et d'une crédibilité indirectes au projet OMGG.

Cette cartographie sert de base à la stratégie d'ancrage d'OMGG dans l'écosystème.

2. Action externe à forte valeur réalisée

Collaboration avec Alexis Aspecada – créateur de *Vermine*s

Type d'action :

- Entretien formel + démonstration du MVP OMGG.
- Échange stratégique sur :
 - portage numérique,
 - expérience utilisateur,
 - modèle économique,

- perspectives de collaboration.

Participants :

Alexis Aspecada – Enzo Garnier – Jovan Hillion

Date : 19 septembre 2025

Format : démo + discussion approfondie.

Cette interaction constitue :

- un **premier partenariat client** (même informel),
- une **validation terrain** de l'offre OMGG,
- un point d'entrée concret dans l'écosystème des créateurs indés.

Preuves disponibles :

- Compte rendu d'entretien (CR_190925.pdf).
- Historique d'échanges (mails / agenda).
- Captures de la démo (annexe).

3. Impact concret de l'interaction

Cette collaboration a produit des effets mesurables sur le projet OMGG.

Validation stratégique

- Intérêt confirmé pour une version numérique de *Vermines*.
- Acceptabilité d'un prix cible **5–10€** si valeur ajoutée claire.
- Ouverture aux **DLC** et **cosmétiques**.

Feedback qualifié

- Liste précise de frictions UX (lisibilité, règles, rythme).
- Attentes fortes sur immersion et polish.
- Mise en garde contre une version numérique perçue comme "cheap".

Validation du besoin de digitalisation

Les échanges et itérations autour du MVP ont permis de questionner le **besoin réel de digitalisation** du jeu *Vermines*, au-delà d'un simple portage technique.

Cette phase a mis en évidence que la version numérique n'a de valeur que si elle :

- enrichit l'expérience existante,
- respecte la vision originale du créateur,
- et propose une expérience suffisamment qualitative pour ne pas être perçue comme une version dégradée du jeu physique.

Opportunités

- Collaboration potentielle sur **UI / direction artistique**.
- Perspective de partenariat long terme avec CTRL Zèbre.
- Possibilité d'utiliser *Vermines* comme **cas client de référence** pour OMGG.

Contraintes intégrées

- Respect strict de la vision originale du créateur.
- Nécessité d'apporter un **“véritable plus”** par rapport au jeu physique.

Ces éléments ont directement nourri :

- l'itération du MVP ($V1 > V2$),
- le positionnement d'OMGG comme **partenaire créatif** et non simple prestataire technique.

4. Capitalisation et valorisation

Le projet *Vermines* est utilisé comme **cas client de référence** et **jeu vitrine** pour OMGG.

Il permet de démontrer :

- la capacité du studio à travailler avec des créateurs indépendants,
- la mise en place d'itérations basées sur des retours terrain,
- une approche de la digitalisation comme partenariat créatif, et non comme simple prestation technique.

Toute communication ou valorisation autour de ce projet est réalisée avec l'accord du créateur.

Réutilisation dans les assets OMGG

Slide “Social proof / Credibility” (pour pitch deck) :

- Logo *Vermines* / CTRL Zèbre.
- Mention : *Projet pilote avec Alexis Aspecada, créateur de Vermines.*
- Citation possible :

« *La version numérique apporte un vrai potentiel si elle enrichit l'expérience du jeu physique.* » – Alexis Aspecada.

Communication :

- Étude de cas “OMGG x Vermines”.
- Mise en avant sur portfolio / site / dossier projet.

Stratégie commerciale :

- Utilisation de ce cas pour contacter d'autres créateurs.
- Preuve de capacité à mener un projet réel, avec itérations et retours terrain.

5. Synthèse : apport de l'external traction au projet

Avant l'interaction :

- OMGG = concept et intention.
- Proposition de valeur encore théorique.

Après l'interaction :

- OMGG = **projet confronté au réel**,
- validé par un créateur indépendant,
- enrichi par des contraintes, feedbacks et opportunités concrètes.

Décision stratégique

Ces interactions ont confirmé un positionnement clair pour OMGG :

un studio B2B de valorisation numérique de licences indépendantes, s'appuyant sur :

- des projets pilotes concrets,
- des itérations rapides,
- des retours directs de créateurs,
- et l'appui de regards externes stratégiques et créatifs.

Cette méthode permet à OMGG de limiter les risques, de confronter rapidement ses hypothèses au réel, et de construire une crédibilité progressive au sein de l'écosystème du jeu indépendant.

6. Prochaines étapes écosystème

- Finaliser la version V2 du MVP et la présenter à Alexis (+ Léa R.).
- Formaliser le cas client *Vermine*.
- Candidater à un réseau / incubateur jeu indé.
- Identifier et contacter des médias spécialisés.

7. Deliverables associés au critère D

Dans le dossier OMGG :

- Cartographie des acteurs (section 1).
- Preuve de l'action externe : CR_*.pdf, captures, mails.
- Slide "Social proof" (mockup).
- Synthèse de l'impact et des décisions (sections 3 à 5).

8. Conclusion

L'engagement d'OMGG avec un créateur indépendant constitue une **première traction externe crédible**, démontrant la capacité du projet à :

- entrer dans un écosystème réel,
- créer de la valeur pour un acteur externe,
- et transformer cette interaction en apprentissages et en atouts stratégiques.

Cette démarche pose les bases d'un développement futur fondé sur des partenariats concrets et une crédibilité progressive dans l'écosystème du jeu indépendant.