

# Tableau de la Vision Produit



## VISION

Résumé croustillant de la vision / idée.

GRUPE CIBLE	BESOINS	PRODUIT	VALEUR
<p>A quel segment de marché le produit s'adresse t'il ?</p> <p>Qui sont les clients et utilisateurs finaux ?</p>	<p>Quels besoins le produit satisfait t'il ?</p> <p>Comment crée t'il de la valeur pour les utilisateurs ?</p> <p>Quelles émotions va t'il générer ?</p>	<p>Quelles sont les 3 ou 5 fonctionnalités principales ?</p> <p>Quels sont les arguments-clés de vente ?</p>	<p>De quelle manière le produit va t'il générer des bénéfices pour l'entreprise ?</p> <p>Va t'il, par exemple, augmenter le revenu, permettre d'entrer sur un nouveau marché, développer la marque, réduire les coûts, générer des connaissances précieuses ?</p>
OBSTACLES	OBSTACLES	OBSTACLES	OBSTACLES

## Vision

Le jeu est une simulation du travail de l'abeille. Le joueur incarne une abeille qui doit trouver des plantes pour nourrir la ruche.

Groupe Cible	Besoins	Produit	Valeur
<p>Le jeu s'adresse aux personnes équipées d'un smartphone voulant en apprendre plus sur les abeilles et les fleurs.</p>	<p>Le projet satisfait la curiosité des visiteurs, il crée de la connaissance à propos notamment des abeilles et des fleurs. Les visiteurs vont ressentir de la satisfaction.</p>	<p>Les fonctionnalités :</p> <p>_ Plusieurs joueurs peuvent se confronter simultanément (Joueur)</p> <p>_ Scanner les QR codes des étiquettes d'un certain nombre de plantes (Joueur)</p> <p>_ Un passage obligé au rucher pour terminer la partie (Joueur)</p> <p>_ Gérer les plantes à intégrer dans le jeu (Administrateur)</p> <p>_ Saisir leurs caractéristiques (nom, définition, photo, teneur en nectar et en pollen) (Administrateur)</p>	<p>Ce jeu a un but éducatif, il doit apprendre aux joueurs comment fonctionne la récolte de pollen par les abeilles, de quelles plantes sont utiles à cette récolte et leur importance aujourd'hui, le tout au sein du jardin botanique Jean-Marie Pelt de Vandoeuvre-les-Nancy.</p> <p>Le jeu se financera à l'aide de bonus que pourra acheter ou obtenir en regardant des pubs.</p>

		<p>Arguments clé de vente</p> <p>Apprentissage ludique et prise de conscience des choses qui vous entour et de leur importance.</p> <p>challenge vous faisant bouger (course à la collecte de pollen et transformation en miel)</p>	
<p><b>Obstacles</b></p> <p>Le jeu nécessite d'être dans le jardin botanique pour lancer une partie</p>	<p><b>Obstacles</b></p> <p>Le savoir apporter sera simple et donc beaucoup de monde sera susceptible d'avoir déjà acquis ses connaissances.</p>	<p><b>Obstacles</b></p> <p>Le jeu doit être intuitif et simple, il doit être fluide et demander peu de connexion internet, son accès doit y être rapide (pas d'inscription par exemple).</p>	<p><b>Obstacles</b></p> <p>Pour jouer à ce jeu, nous devons nous déplacer dans le jardin lui-même pour remplir les objectifs. Les pubs du jeu ne doivent pas le tuer (ne pas être omniprésentes et être lancées que sur une action volontaire des utilisateurs).</p>