

# Créer un studio de jeux vidéo innovant et rentable au Maroc

MIMOUNI Mohamed



# Notre entreprise

## Mission

Créer des jeux passionnantes et de qualité qui captivent les joueurs du monde entier.

## Vision

Devenir un leader dans l'industrie des jeux vidéo en offrant des expériences de jeu innovantes et immersives.

## Objectifs

Créer des jeux qui stimulent l'imagination, suscitent des émotions et élargissent les horizons des joueurs.



# Nos Jeux Vidéos

## Passionnants et Innovants

Nous sommes fiers de produire des jeux vidéo captivants et innovants pour les joueurs de tous âges. Avec des graphismes époustouflants et des histoires fascinantes, nos jeux vous transporteront dans des mondes incroyables remplis d'aventure et d'exploration.

Nos équipes de conception et de développement travaillent dur pour offrir des expériences de jeu uniques qui repoussent les limites de l'imagination. Nous proposons des jeux pour toutes les plateformes, y compris les consoles de salon, les ordinateurs et les appareils mobiles, afin que vous puissiez jouer où que vous soyez.

# Marché cible



## Jeunes Gamers

Nous développerons des jeux qui plaisent aux 18-35 ans, la tranche d'âge la plus encline à jouer.



## Casual Gamers

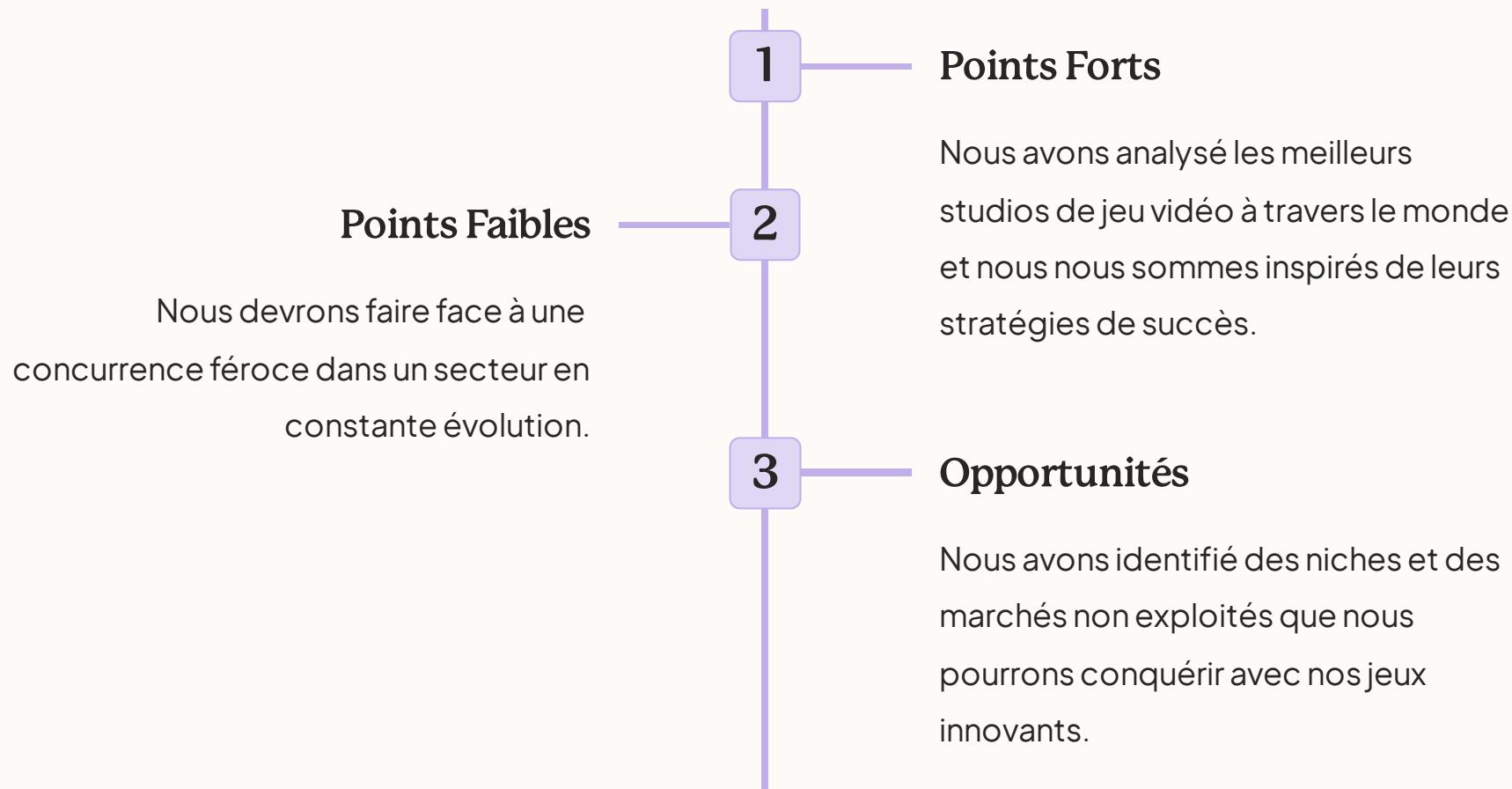
Nos jeux seront accessibles et faciles à appréhender pour les joueurs occasionnels.



## Hardcore Gamers

Nous mettrons également au point des jeux plus complexes et novateurs pour satisfaire les joueurs expérimentés et avides de nouveautés.

# Analyse de la concurrence





# Analyse SWOT (1/2)

## 1 Forces

Une équipe de développeurs talentueux et passionnés, une expertise technique avancée, une vision claire et innovante de l'industrie.

## 2 Faiblesses

Un manque d'expérience dans la commercialisation de jeux vidéo, une notoriété encore faible par rapport à nos concurrents déjà bien établis.

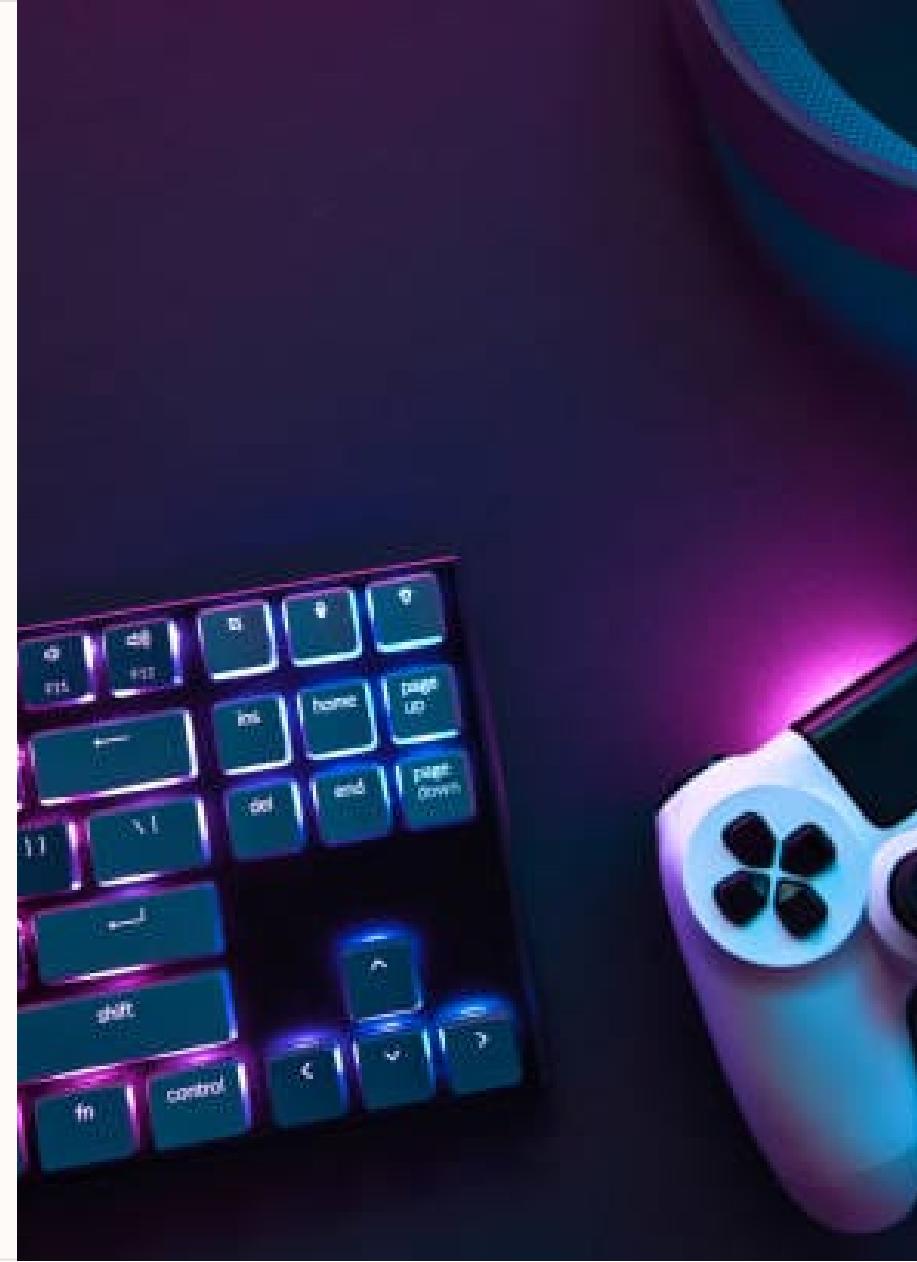
# Analyse SWOT (2/2)

## 1 Opportunités

Un marché en expansion et en mutation constante qui offre de nombreuses possibilités, la possibilité de collaborer avec des créateurs de contenu influents.

## 2 Menaces

Des barrières d'entrée élevées dans l'industrie, une concurrence accrue si nous ne parvenons pas à innover et à nous différencier.



# Plan d'action marketing

## Relations publiques

- Participer aux salons liés à l'industrie pour nous faire connaître
- Collaborer avec des influenceurs pour promouvoir nos jeux

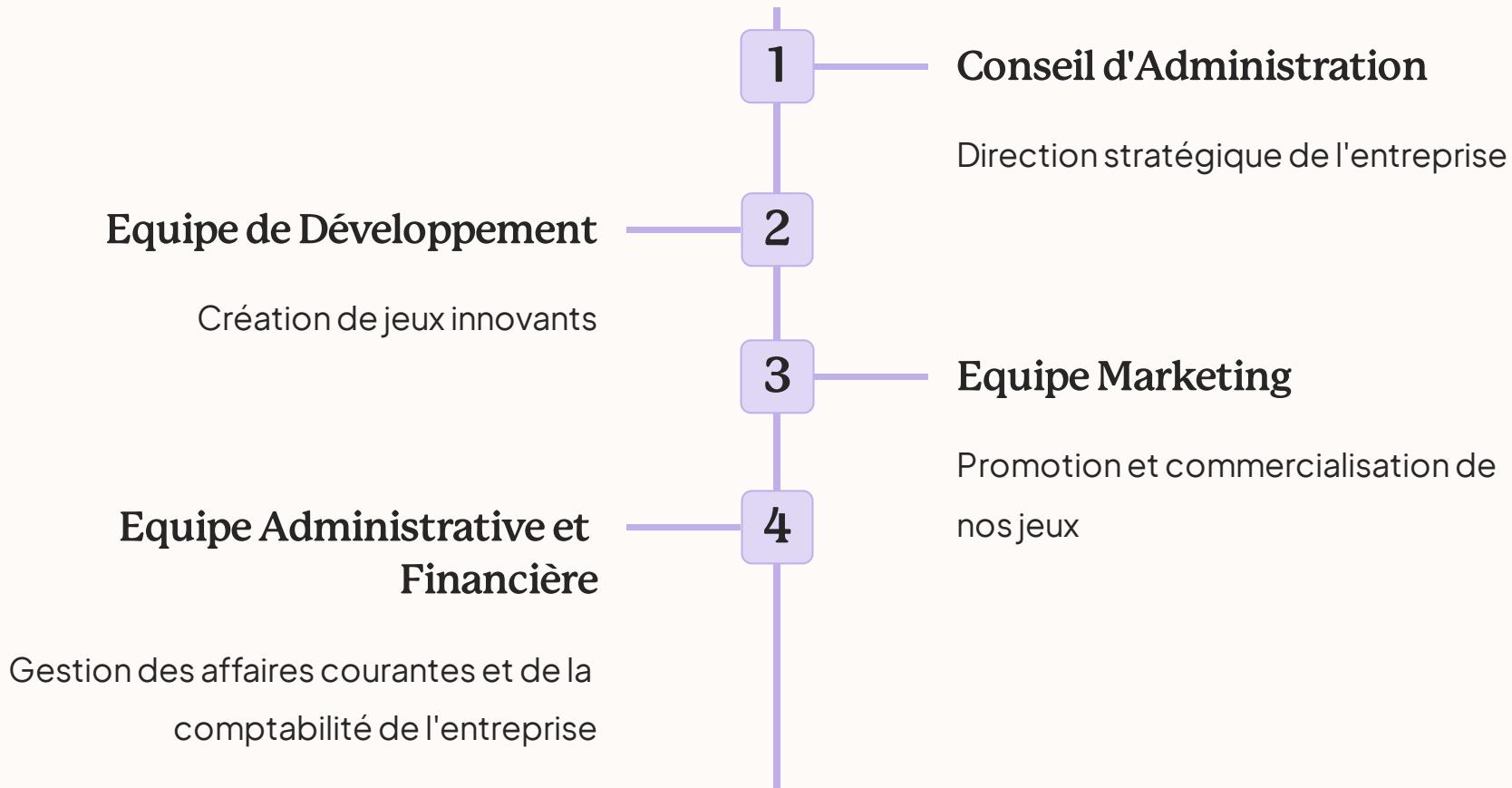
## Publicité en ligne

- Annonces sur les réseaux sociaux pour atteindre notre marché cible
- Collaborer avec des sites de jeux pour annonces publicitaires croisées

## E-mail marketing

- Créer une liste de diffusion pour communiquer avec nos fans et leur envoyer des offres spéciales
- Envoyer une newsletter mensuelle pour tenir nos fans informés de nos dernières actualités

# Structure organisationnelle



# Prévisions Financières

	Année 1	Année 2	Année 3
Revenus	1 000 000 DH	3 000 000 DH	7 000 000 DH
Dépenses	500 000 DH	2 000 000 DH	4 500 000 DH
Profit	500 000 DH	1 000 000 DH	2 500 000 DH



## Résumé Analytique

Notre entreprise est un studio de jeux vidéo innovant et rentable basé au Maroc. Nous sommes engagés à créer des jeux passionnantes et innovantes pour tous les âges, avec des graphismes époustouflants et des histoires fascinantes.

Nous avons identifié un marché cible de joueurs de jeux vidéo de tous âges, qui recherchent des expériences de jeu uniques et captivantes. En analysant la concurrence, nous avons constaté qu'il y a une forte demande pour des jeux de qualité supérieure, et nous pensons que nous sommes bien placés pour répondre à cette demande.

Nous avons effectué une analyse SWOT approfondie pour évaluer notre positionnement sur le marché, en identifiant nos forces, nos faiblesses, les opportunités et les menaces qui nous attendent. Nous avons également élaboré un plan d'action marketing pour promouvoir nos jeux auprès de notre marché cible et augmenter notre part de marché.

Nous avons une structure organisationnelle solide, avec une équipe de conception et de développement talentueuse et dévouée. Nous sommes convaincus que notre entreprise est bien positionnée pour devenir un leader du marché des jeux vidéo, et nous avons établi des prévisions financières ambitieuses pour soutenir cette croissance.

