

Les objectifs qui vous sont donnés pour cette mission sont clairement de permettre un développement de nouveau(x) produit(s) pour que l'entreprise puisse se positionner sur un nouveau marché dans la continuité de celui qu'elle occupe déjà. Cette dernière compte notamment sur le fait que la tranche d'âge de la population visée n'est pas forcément celle qui va acheter le produit. Il faut donc prendre en compte cet aspect que le(s) produit(s) créé(s) devront s'adresser au client final, l'adolescent, mais avoir également un message marketing qui soit adapté et adopté par l'acheteur que seront les adultes.

***Quelles idées de développement (jeux / supports numériques / nouveaux publics) vous viennent spontanément ?***

De nombreuses bonnes idées ont émergées dans les devoirs réalisés. Elles se basaient à juste titre sur la prise en compte des caractéristiques psychologiques de l'âge visé : le défi, le besoin de nouvelles découvertes et la communication sociale sous toutes ses formes.

Pour être plus pertinent dans nos propositions de produits, je souhaite que mon équipe et moi-même ayons une approche globale. C'est-à-dire que nous ayons une réflexion créative soit autour d'une intrigue, soit autour d'un ou plusieurs personnages types.

***Avec quels membres de l'entreprise souhaitez-vous constituer une équipe de travail ?***

L'équipe doit être pluridisciplinaire pour deux raisons principales :

- Faciliter la confrontation constructive entre nos membres ;
- Permettre une implication des différents services de l'entreprise.

Je souhaiterais la composer comme suit :

- Moi-même (chef de projet),
- 2 designers (interne),
- 2 collaborateurs du service « production jeu » (interne),
- 1 collaborateur du service « étude marketing » (interne),
- 1 consultant/e psychologue spécialiste de l'adolescence (externe),
- 1 consultant/e spécialiste du jeu numérique (externe).

***Quel plan d'action avec planning de réalisation construiriez-vous ?***

***Les grandes étapes de votre plan d'action***

***Les actions que vous souhaitez mener***

***Les acteurs que vous souhaitez associer à chacune de ces étapes***

***Les délais pour les étapes ainsi que la durée des activités***

Pour commencer, je souhaiterais mieux comprendre quels sont les besoins de l'entreprise ainsi que le contexte dans lequel s'insère ce projet afin de ne pas risquer de passer à côté d'enjeu fondamental ou d'être bloqué à cause d'un jeu d'acteur mal maîtrisé.

Comme bien souvent pour ce genre d'épreuve, l'écueil est sans doute de penser « produits » et « supports » avant de penser « usages ». C'est la raison pour laquelle, je commencerais par un **focus groupe** autour des rapports entre les adolescents et le jeu. Une série d'interviews et d'échanges pour relever les souhaits, les désirs, les attentes et les besoins des futurs usagers du/des jeu(x).

Je poursuivrai ensuite sur plusieurs **séances de créativité** pour identifier les déclinaisons produits et supports possibles autour de l'intrigue/héros(héroïne). L'inclusion de quelques participants adolescents à ces séances est un pré-requis indispensable pour ne pas risquer de partir « hors-sujet ».

Aboutissant à quelques pistes de déclinaisons produits/supports, mon équipe et moi-même les soumettrons à un public plus large d'adolescents à l'occasion d'une journée jeux. Ce sera une **phase de test**. Plusieurs groupes de jeunes dans plusieurs salles distinctes testeront au moins trois propositions de jeux conçues par notre équipe. Un binôme d'observateurs issu de celle-ci prendra en notes les observations liées à l'usage du jeu et aux observations faites par les joueurs.

Après une **mise en commun** entre les observateurs de toutes les informations collectées, mon équipe et moi-même sélectionnerons les deux jeux les plus appréciés des groupes ayant joués. Nous concrétiserons les propositions d'améliorations en vue de la réalisation de deux prototypes plus aboutis.

En parallèle, nous monterons une **campagne de communication** et marketing après avoir construit un **plan de déploiement commercial** auprès de nos distributeurs.

Ces deux prototypes de jeux seront **présentés aux membres du comité de direction** dans le but de faire un choix de priorisation de production. Après d'ultimes ajustements sur le jeu, nous effectuerons le **lancement du jeu** que nous suivrons par la suite avec attention.

Actions/Semaines	Semaine 1	Semaine 2	Semaine 3	Semaine 4	Semaine 5	Semaine 6	Semaine 7	Semaine 8	Semaine 9	Semaine 10
Analyse du besoin	■									
Analyse du jeu d'acteur	■									
Constitution de l'équipe projet		■								
Séances de travail en équipe projet		■	■							
Focus groupe				■						
Séances de créativité en équipe projet				■	■					
Phase de test						■				
Mise en commun						■	■			
Finalisation des maquettes de jeu							■	■		
Présentation de deux prototypes au comité de direction								■		
Constitution du plan communication					■	■	■			
Constitution du plan de déploiement commercial					■	■	■			
Validation par le comité de direction								■		
Lancement du jeu									■	
Suivi post-production										■