

UX
UX
UX
DOSSIER
DOSSIER
DOSSIER
DOSSIER
DOSSIER
DOSSIER

PROJET PROS
PROJET PROS
PROJET PROS



Delphine GAY
ITECOM 2020-2021



Partie 1 : Etude de concurrence - Cibles - Existant

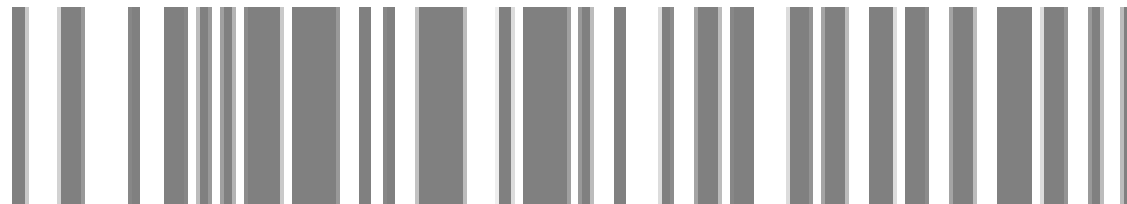
Avant propos	4.
Présentation du projet	5-7.
Concept	8.
Objectif	9.
Analyse du marché	10-13.
Cibles	14-17.
Analyse concurrences	18-23.
Synthèse	24.

Conception : UX Design

Inspiration	26.
Arborecaence	27.

PARTIE 1

Présentation : Etude de concurrence - Cibles - Existant





Ce projet à pour objectif de créer un évènement lié au jeux vidéos qui mettrais en avant le **«made in France»**

Très peu de jeux dits «blockbusters» viennent d'entreprises ou de développeurs français.

L'objectif de cet évènement est de **changer** les choses et **montrer** la face Française du jeu vidéo.

Que vous soyez developpeur ou éditeur, tant que le **«made in france»** est en avant il est le bienvenue !



Quelques Chiffres

Plusieurs salon ou événement qui parle de «**Made In France**» :

- La Grande Exposition du Fabriqué en France
- Le Salon du Made in France
- La Foire de Paris
- Le Salon de l'Agriculture
- Les évènements en région (marché artisanal, etc...)



Plusieurs salon ou événement qui parle de «**Jeux vidéos**» :

- Start To Play
- Paris games week
- Le Winter Geek Festival 2021
- Ceven'Geek Week 2021
- Toulouse Game Show



Story Telling

La Naissance

LE
PROJET

L'initiative de cet évènement est né lors d'un projet de fin d'année.

Notre projet était de créer une expérience interactive (jeux vidéos) lié à un évènement marquant de la seconde guerre mondiale .

Nous avons pris le parti de partager la mémoire d'Oradour sur Glane en expérience interactive.

Lors de ce projet, j'étais la chargée de comunication afin de promouvoir cette expérience.

Avec ce projet, j'ai pu me rendre compte, qu'il était difficile de se faire voir ou entendre.

C'est pour cela que j'ai eu l'idée de «Gaming à la française», qui permettrait à toute initiative, start Up ou autre de montrer leur concept ou innovation.

Pour leur permettre d'avoir un avis direct avec des potentiels clients / acheteurs.





Problématique

LE PROJET

Comment mettre en avant les **jeux vidéo français** dans un salon dédié au jeu vidéo alors que qu'il **existe déjà des salons liés à la French touch** ?



Le Concept

CONCEPT

«Gaming à la Française» est un projet qui a pour but de mettre en avant, les **Start Up** ou **entreprises françaises** de **jeux vidéos** ou **d'innovation**.

Faire découvrir au plus grand nombre de personnes des **expériences, jeux vidéos ou innovations**.

Montrer au plus grand nombre de personnes que le **Made in France** existe dans le mode du Jeu vidéo et de l'innovation.

Faire quelque chose **d'attractif** pour tous types de personnes.





Démarquer

Promouvoir de nouvelles marques

Mettre en avant des innovations

Créer

Sortir des sentiers battus

Interpeller

Se faire remarquer par un
nouveau public

OBJETIF



Etude des mots clé

			
Jeux videos	1 030 000 000 résultats	20 000 000 résultats	30 200 000 résultats
Jeux videos + evenementiel	10 100 000 résultats	50 500 000 Résultats	47 100 000 résultats
Jeux videos + evenementiel+ French touch	95 600 résultats	8 100 000 résultats	8 230 000 résultats

Au regard des résultats de l'analyse réalisée à l'aide des moteurs de recherche google, bing et yahoo présentés dans le tableau ci-dessus, le groupe de mots-clef

«Jeu vidéos + evenementiel + french touch»
est le plus performant.



SWOT

INTERNE
INTERNE

Forces

Découvrir des sorties exclusivement en France.

Mettre en avant les innovations françaises.

Faiblesses

La haute fréquentation du salon pourrait créer de l'attente pour les visiteurs.

EXTERNE
EXTERNE

Opportunités

Certain exposants pourront accroître leur notoriété.

Pouvoir se faire repérer par des investisseurs.

Risques

La haute fréquentation du salon pourrait créer de l'attente pour les visiteurs.



Politique



Politique sur les réglementations pour créer un événement.

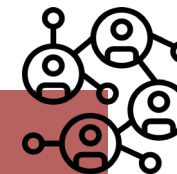
Règlementation COVID 19

Environnemental



Pas de point environnemental mis en avant

Social



Faire de nouvelles rencontres entre visiteurs avec les meme attraits que eux.

Le faire en groupe



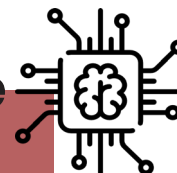
Economique



Embaucher du personnel pour gérer l'évènement

Embaucher du personel de nettoyage

Technologique



Une découverte de nouvelles technologies, car les entreprises sont la pour mettre en avant leurs innovations

Legal



Groupement de foule

Lois sur la sécurité

Vigipirate



ANALYSE MARCHÉ

Physique

Forme reconnaissable de l'évènement

Personnalité

Curieux
Geek
Mature
Tout genre

Relation

Découverte de nouveaux jeux ou de nouvelles technologies

KAPFERER



Culture

Experiance unique
Geek

Reflét

A pour but d'ammener les deux sexes

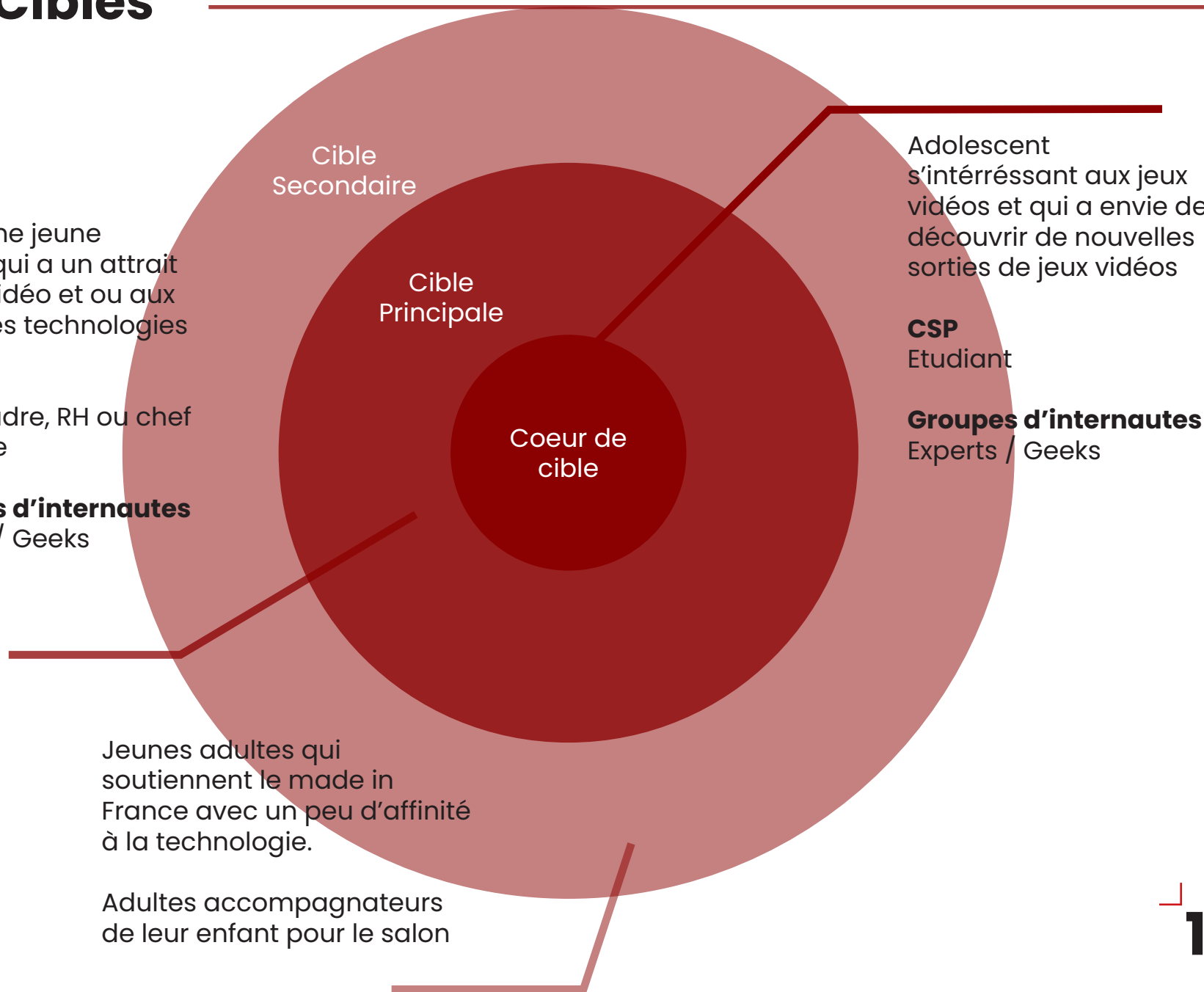
Mentalisation

Repousser les limites de la technologie
Découverte



Les Cibles

CIBLES





SES HABITUDES
SES HABITUDES

PERSONA

INFORMATIONS
PERSONNELLES

Age

23 ans

Situation familiale

Celibataire

Formation

Master en numérique

ENTREPRISE
ENTREPRISE
ENTREPRISE

Son Role

Webmaster

Sa societe

Geek Family

Le domaine

Dev web

La taille

Start Up

SON QUOTIDIEN
SON QUOTIDIEN

Centres d'intérêts

Aime les jeux vidéos
A lu et vu toutes les sagas
: harry potter, star wars,
seigneur des anneaux
Aime les innovations et les
technologies
Préfère acheter made in
France

Outils utilisés

Ordinateur, tablette,
telephone

SES ATTENTES
SES ATTENTES

Leur intérêt pour le salon

Le salons allie les passions
de Eline : les innovations et
les jeux vidéos en alliant le
made in France.
Cela lui permettra de
découvrir de manière
ludique et de rencontrer de
nouvelles personnes.

SES OBJECTIFS
SES OBJECTIFS

De quoi est il responsable

Elle est responsable de sa
petite equipe mais aussi
de la satisfaction des
clients.

Que signifie reussir dans son travaille

Réussir dans son travaille
c'est de réussir à monter
dans la hiérarchie

SES CHALLENGES
SES CHALLENGES

Quels sont ses plus gros defis

Pouvoir satisfaire ces
supérieur mais aussi les
demandes des clients.

Comment surmonter ces defis

Avec le travaille

Comment se renseigne-t-il sur les innovations dans son domaine

Elle s'informe à l'aide des
réseaux sociaux mais
aussi grâce aux event
que fait les différentes
marque qu'elle suis (apple,
microsoft, samsung,...)

Reseaux sociaux utiliesé

- Twitter
- Instagram
- Linkdin
- Youtube
- Twitch

Enzo Dupont



PERSONNA

INFORMATIONS PERSONNELLES

Age

15 ans

Situation familiale

celibataire, il vit chez ses parents

Formation

Lycéen

ENTREPRISE ENTREPRISE ENTREPRISE

Son Role

Etudiant

Sa societe

Etudiant

Le domaine

Etudiant

La taille

Etudiant

SON QUOTIDIEN SON QUOTIDIEN

Centres d'interets

Aime rester sur son ordinateur et jouer au jeux vidéos

Aime la pop culture
Aime les innovations et la technologies.

Outils utilisés

Ordinateur, tablette, telephone

SES ATTENTES SES ATTENTES

Leur intérêt pour le salon

Decouvrir des nouveaux jeux vidéos entre copains
Rencontrer des streamers ou youtubers dont il est fan.

SES OBJECTIFS SES OBJECTIFS

De quoi est il responsable

Etudiant

Que signifie reussir dans son travail

Etudiant / N'as pas de travail

SES CHALLENGES SES CHALLENGES

Quels sont ses plus gros defis

Obtenir le BAC

Comment surmonter ces defis

Etudiant

SES HABITUDES SES HABITUDES

Comment se renseigne-t-il sur les innovations dans son domaine

Les réseaux sociaux ainsi que les vidéos youtube.

Reseaux sociaux utilisées

- Twitter
- Youtube
- Twitch

Hugo Andre



SES HABITUDES
SES HABITUDES

PERSONA

INFORMATIONS
PERSONNELLES

Age

26 ans

Situation familiale

En couple

Formation

Diplome d'ingénieur

ENTREPRISE
ENTREPRISE
ENTREPRISE

Son Role

Cadre

Sa societe

AerPanel

Le domaine

Plaque en carton mousse

La taille

PME

SON QUOTIDIEN
SON QUOTIDIEN

Centres d'intérets

Passionné par l'automobile et le domaine de l'informatique.

Plus particulièrement, les nouvelles technologies ainsi que les jeux vidéos.

Outils utilisés

Ordinateur, tablette, telephone

SES ATTENTES
SES ATTENTES

Leur intérêt pour le salon

Le salon permettrait à Hugo de découvrir plusieurs start up française. Découvrir leur innovations et de nouvelles technologies.

SES OBJECTIFS
SES OBJECTIFS

De quoi est il responsable

Service informatique de la société (application et réseaux)

Que signifie réussir dans son travail

Résoudre tout les problèmes rencontré et monter dans la hiérarchie

SES CHALLENGES
SES CHALLENGES

Quels sont ses plus gros défis

La réactivité en cas de problème.
La maitrise de nouveau langage.

Comment surmonter ces défis

Avec la motivation et l'envie d'apprendre.

Comment se renseigne-t-il sur les innovations dans son domaine

Grâce à internet

Reseaux sociaux utilisés

- Twitter
- Reddit
- Youtube



Concurrence Direct / Indirect

Direct

<https://www.parisgamesweek.com/>

<https://www.gameconf.fr/>

<https://www.salon-du-chocolat.com/>

<https://www.livreparis.com/fr-fr.html>

<https://angersgeekfest.com/>

<https://www.mifexpsAo.fr/>

Indirect

<https://www.bnf.fr/fr/agenda/faire-une-histoire-du-jeu-video-en-france>

<https://www.game-connection.com/>

<https://www.lagamecup.com/>

<https://www.actugaming.net/ag-french-direct/>

<https://capital-games.org/jeux-made-in-france/>

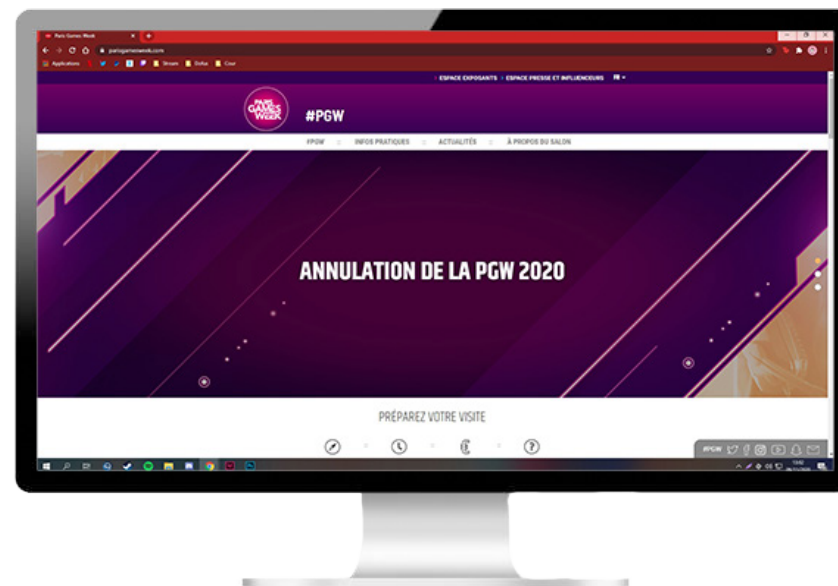


Paris Games Week

<https://www.parisgamesweek.com/>

La Paris Games Week est un salon annuel consacré aux jeux vidéo, créé en 2008, dont la première édition s'est déroulée du 27 au 31 octobre 2010 et est organisée par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs.

Le site web est un site evenementiel



Architecture



Le site possède une bonne visibilité d'information. Il possède de nombreux contenus vidéo et éditoriaux



Le site possède une arborescence pas très claire. Il n'y a pas de phrase d'accroche



Une typo agréable a la lecture. Une présence des réseaux sociaux en sticky en bas de page.



Une barre de navigation chargée et qui ne se développe pas en passage de souris. Le site n'est pas tout à fait responsive.



Le logo est clair et lisible et ne possède pas trop de détail. le site a une dominante en violet et une tonique en bleu.



Le site semble vide à premier à bord et n'est pas très harmonieux.

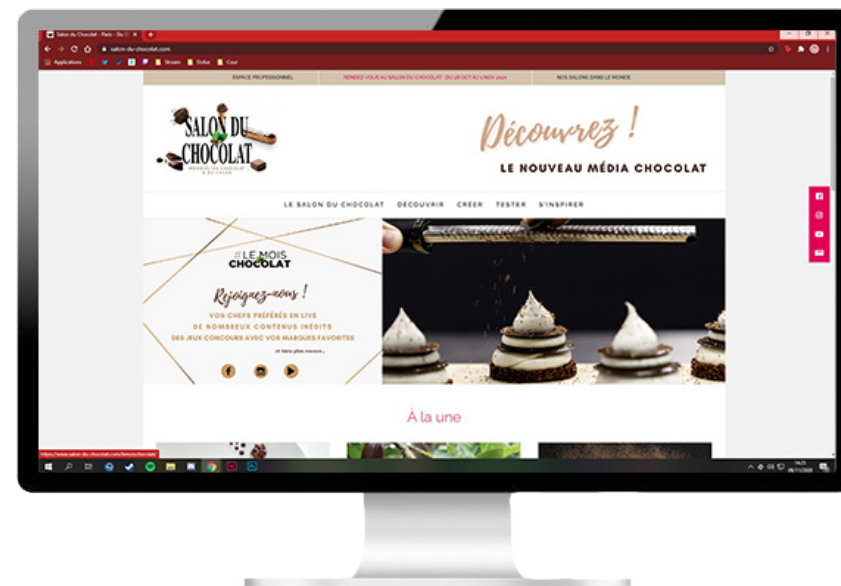


Salon du chocolat

<https://www.salon-du-chocolat.com/>

Le Salon du chocolat ou Chocoland est un salon consacré au chocolat, qui se tient chaque année en fin d'octobre et au début de novembre depuis 1995 à Paris.

Le site web est un site evenementiel



Architecture

Ergonomie

Design



Une bonne lisibilité en général avec du contenu éditorial (articles, revus), mais aussi du contenu vidéo et photos



Un contenu clair et épuré avec présence des réseaux sociaux en sticky sur les côtés droit de la page.



Le site est simple mais épuré cela donne un effet minimaliste. On retrouve une dominance de blanc avec une tonique marron



Une arborescence lourde où l'on s'y perd facilement. Pas de présence de phrases d'accroche



Le site n'est pas responsive, les visuels se déforment au rétrécissement de la page. Une navigation chargée.



Le logo semble trop chargé et ne peut pas vraiment être rétrécis sans perdre des informations.

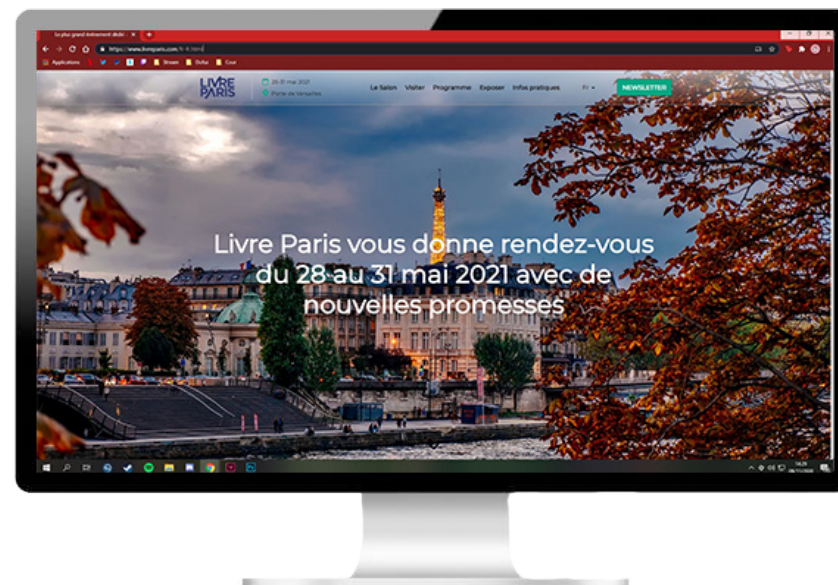


Salon du livre

<https://www.livreparis.com/fr-fr.html>

Livre Paris, est un évènement français consacré au livre. Créée en 1981 par le Syndicat national de l'édition. L'évènement accueille à la fois grands et petits éditeurs et représentants des métiers du livre

Le site web est un site evenementiel



Architecture



Le site possède une phrase d'accroche a l'entrée. Une bonne lisibilité avec une arborescence courte et claire.



Très peu de contenus editoriaux avec seulement des informations primordiales.



La barre de navigation claire est courte. Le site est complètement responsif et est adapté à toute taille.



La présence des réseaux est située tout en bas de page et nul part ailleurs.

Ergonomie



Le site a un design actuel avec une image en entrée de site. Le logo est clair et lisible à toute taille.



Il n'y a pas vraiment de couleur dominante et de tonique visible dans le site

Design

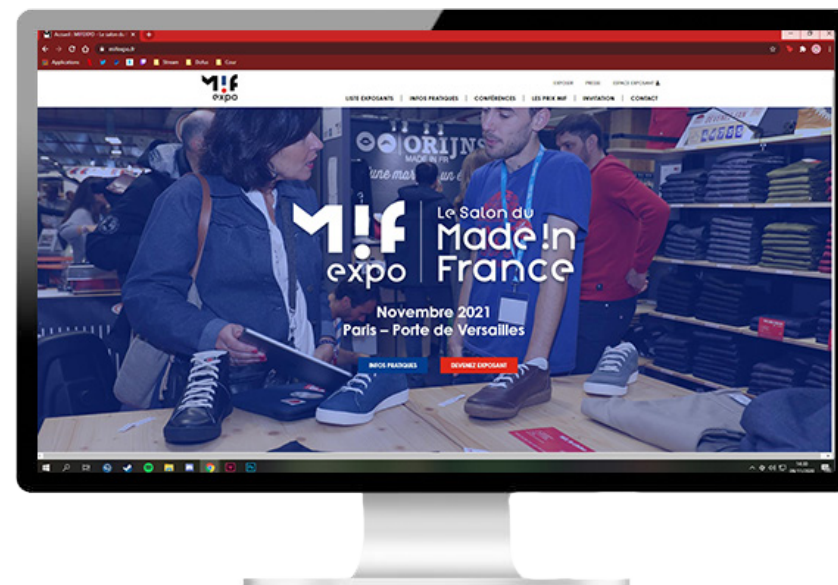


Salon du made in France

<https://www.mifexpo.fr/>

Acteur incontournable dans l'évolution du made in France, MIF Expo propose une vitrine qui permet à l'industrie, à l'innovation et à la créativité française de rencontrer les consommateurs.

Le site web est un site evenementiel



Architecture



Dans l'ensemble le site possède une bonne visibilité avec une arborescence courte et claire.



Il n'y a pas de phrase d'accroche et très peu de contenus editorials.



Ergonomie

Le site à une bonne lisibilité et est complètement responsive
Une présence des réseaux sociaux en sticky



Une navigation très courte.



Design

Un logo moderne et clair, il peut être utilisé à toute taille sans perdre de lisibilité.
Un site actuel et moderne.



Il y a un mélange de couleurs avec certaines incompréhensions. Nous retrouvons du bleu, du rouge mais aussi du gris.



A éviter / A retenir

Résumé de l'étude détaillée des quatre sites vus ci-dessous.
Ce qui est à retenir mais aussi à éviter



Dans l'ensemble nous retrouvons quatre sites avec une bonne lisibilité avec des contenus plus ou moins enrichis

Tous les sites ont la présence des réseaux sociaux en évidence et possèdent une facilité de lecture

Les esthétiques des sites sont similaires avec un design moderne et actuel



Dans la globalité les sites ont pris parti de ne pas avoir de phrase d'accroche

On retrouve soit une navigation très lourde ou bien elle est très courte

Les couleurs des sites ne sont pas vraiment démarquées et il y a très peu de couleur dominante et de tonique



Partie pris graphique

Pour «Gaming à la française», je suis partie sur une inspiration très simple. Le but du site est de **ne pas perdre** les potentiels intéressés à l'évènement. Un menu fixe avec les informations les plus importantes à propos de l'évènement : billetterie, à propos et programme.

Valeur ajoutées

La valeur ajoutée à cet évènement est de mettre en avant **les entreprises, Start Up ou autres Françaises** pour leur permettre d'accroître leur notoriété. Donner l'occasion à c'est entreprise de **faire tester leur produit** à des potentiels clients.

Ambition du projet

Si la 1er édition est un succès, le but serait de créer un engouement autour de cet évènement afin que cela deviennent un **rituel** pour chaque **entreprise ou Sart Up Française**.

PARTIE 2

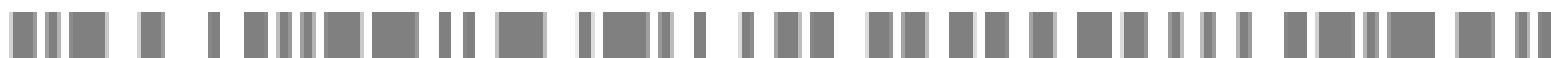
UX Design





Sources

<https://www.parisgamesweek.com/>



<https://www.mifexpo.fr/>



Site Vitrine : Evenementiel

