



JANVIER 2023

DOSSIER DE PRODUCTION

Travail réalisé dans le cadre du Master en Architecture Transmédia

par Laurie **BARTUMVILLE** & Tom **ROMANZIN**



SOMMAIRE

Synopsis	3	Communication	17
Note d'intention	4	Charte graphique	19
Scénario du projet	5	Moodboards	21
Architecture Transmédia	6	Technologies & logiciels	24
Jeu de plateau	7	Financement	26
Jeu mobile	11	Aspect juridique	32
Collection de cartes	12	Conception	33
Podcasts	13	Équipe	35
Site Web	14	Annexes	36
Gamification	15		



SYNOPSIS

L'IDÉE

Kotoa est un projet transmédia qui a pour but le divertissement et l'aventure, basé sur un univers fictif. Grâce aux différents médias tels qu'un jeu de plateau ou encore une application mobile, nous allons aborder différents points de vue et fragments d'une ancienne légende.

Bien que notre jeu de plateau soit au cœur de notre projet, les différents contenus proposés sont complémentaires et offrent alors une expérience enrichie à nos joueurs.

Que ce soit à travers nos podcasts ou notre site, la légende de Kotoa se dévoilera au fur et à mesure, sous forme de chapitres, à nos passionnés de récit d'aventures !



KOTOA

NOTE D'INTENTION

Lorsqu'il a été question de recréer un projet, nous avons tout de suite su que nous voulions concevoir un jeu de plateau. Les jeux, que ce soit de société ou vidéos ont toujours fait partie de notre quotidien. Le Yahtzee qui finissait toujours par nous donner mal à la tête, la partie de cartes lors de la visite dominicale des grands-parents, le nombre de tours interminables au Monopoly en donnant son dernier billet à son frère Rue Neuve... Et pourtant tellement de bons souvenirs qui se partagent entre générations.

Aussi, nous avons envie de sortir de notre zone de confort car aimer jouer aux jeux de société ne veut pas forcément dire que nous savons le concevoir ! Et pourtant, après quatre mois de travaux, Kotoa a vu le jour.

Kotoa est un monde que nous souhaitons étendre et transposer sur plusieurs médias. L'univers prend place dans un océan appelé "Mokoï" où nous allons suivre les aventures d'insulaires se préparant à une prophétie présente dans la légende de Kotoa, un dieu qui protégeait l'archipel il y a très longtemps. Sur ce territoire se trouvent trois îles qui ont chacune leur caractéristique. L'île de Korekau qui est connue pour être habitée par de grands soigneurs que l'océan Mokoï connaît. L'île de Pârûrû, aussi appelée l'île verte, qui regorge de plantes en tous genres. Enfin l'île de Horoi et ses célèbres golems de feu.

Si nous avons décidé de traiter de ce thème c'est parce qu'il fait écho chez nous à l'aventure, le mystère et la découverte. Ce sont exactement les sensations que nous voulons faire vivre à notre public à travers les contenus que nous mettons en place et qui arriveront les prochaines années.

L'intention que nous avons est de proposer une expérience ludique en rapport avec l'univers de Kotoa grâce au jeu de plateau, une immersion totale à travers nos podcasts, créer une communauté autour de la collection de cartes, partager les différents fragments de la légende sur le site web et enfin d'impliquer directement nos joueurs dans la défense des îles avec le jeu mobile.

LA LÉGENDE DE KOTOA

Je m'appelle Hirow et aujourd'hui est un grand jour pour moi ! J'ai eu 19 ans cette année et j'ai eu la chance d'être choisi lors de la cérémonie désignant celui qui participera à la grande course dans l'océan Mokoï. La course de Kotoa est une ancienne tradition pour honorer le dieu du même nom. Elle existe depuis que le volcan Pakitara est rentrée en éruption en décimant la moitié de notre population. On raconte qu'avant cet évènement, les îles Korekau, Horoi et Pārūrū ne formaient qu'un seul continent et que ce sont les Dieux Atuas qui auraient fait ça pour nous purifier nos terres..

Cette légende est née des trois mystérieuses pierres qui se trouve au centre de chacune de nos îles Mokoienne. Moi j'habite sur celle de Korekau, l'île du dieu Waï. Nous sommes une communauté de soigneurs, mais nous sommes aussi capables de nous battre que ces arrogants de l'île Horoi. Sur ces pierres, il y a de très anciennes inscriptions que nous les jeunes n'arrivons plus vraiment à comprendre. Mon grand-père me racontait toujours l'histoire des Dieux Atuas avant de m'endormir... et pour être honnête, je n'y ai jamais vraiment cru.

Cette légende raconte qu'après que les humains aient accumulé les guerres pendant des années entre les différentes communautés, les Dieux Atuas se sont réunis afin de décider de la peine qu'ils méritaient pour les avoir autant déshonorés. Ils se seraient tous mis d'accord pour submerger chaque millimètre de terres au fond de l'océan.

Seul Kotoa, le plus jeune des frères, a tenté de raisonner ses pairs afin de sauver la vie humaine. Il paraît que cette nuit-là, on pouvait y voir les Dieux se battre dans le ciel ! Seul contre tous, Kotoa épuisé de cet affrontement titanesque fut jeté dans le volcan. Le sol a commencé à trembler et se fissurer sous les pieds des hommes. Créant alors les trois îles que nous connaissons à ce jour.

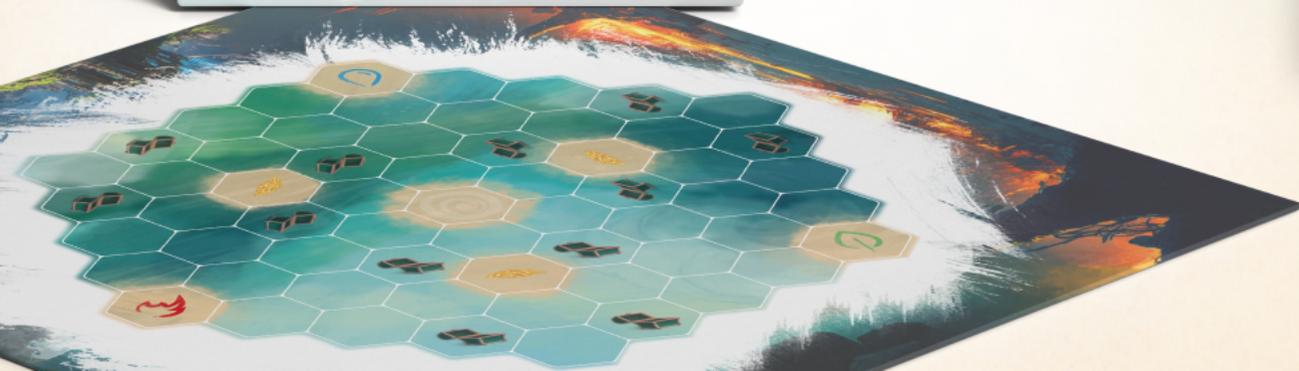
ARCHITECTURE DE KOTOA



ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

JEU DE PLATEAU

Au coeur de notre projet se trouve le jeu de plateau Kotoa.
Les joueurs se mettront dans la peau d'un insulaire participant
à la grande course de Kotoa.



Comment on joue ?

JEU DE PLATEAU

BUT DU JEU

Chaque année, les trois îles de l'océan Mokoï organisent une course à travers la mer afin de déterminer laquelle d'entre-elles est la plus valeureuse. Cette année, c'est vous le champion sélectionné ! Il vous faudra être plus rapide que vos adversaires. Et peut-être avoir un peu plus chanceux ... Soyez le premier à revenir sur votre île avec les deux offrandes demandées, et vous gagnez la course !



35MIN



2 - 6 JOUEURS



14 ANS ET PLUS



LE JEU DE PLATEAU

CONTENU

Notre jeu est composé d'un assortiment de tuiles hexagonales, de cartes et de pions. Le tout étant soigneusement contenu dans une boîte en carton.



Tuiles

Le jeu est composé de 54 tuiles, elles-mêmes réparties en 5 catégories.

- Bonus
- Combat
- Offrande
- Ressource
- Océan



Cartes

La boîte contient également 177 cartes.

- Bonus
- Aventurier
- Gardien
- Offrande
- Ressource
- Amélioration
- Monstre



Pions

Pour se retrouver plus facilement, le jeu inclut aussi 18 pions.

- Radeau
- Offrande



LE JEU DE PLATEAU

RÈGLES DU JEU

Le but est d'arriver le premier sur l'île capitale correspondant à l'aventurier et en étant en possession de deux offrandes afin qu'il puisse prouver sa valeur.

Le joueur qui y arrive en premier gagne la partie.

Gagné !



Mise en place

Placez les jetons "offrande" sur les espaces "offrande" du plateau face "créature" visible.

Chaque joueur choisit un aventurier et le place sur sa fiche personnelle.

Chaque joueur récupère les ressources de son choix, en fonction du nombre de ressources indiquées sur la carte de l'aventurier qu'il a choisi précédemment.

Tous les joueurs piochent deux cartes "offrande" et les cachent aux autres joueurs.

Tous les joueurs placent leurs pions au centre du plateau. Le joueur à avoir mis les pieds dans l'eau pour la dernière fois commence la partie.



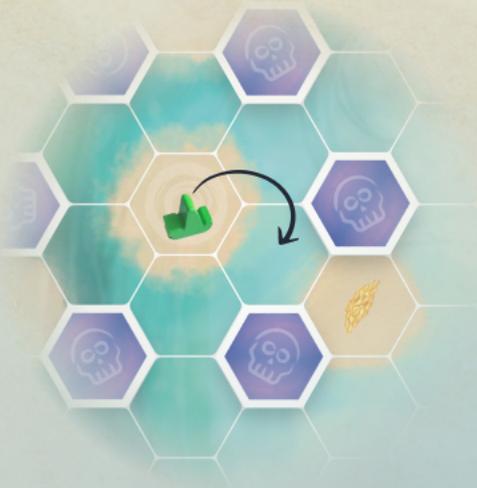
LE JEU DE PLATEAU

RÈGLES DU JEU

Exemple de tour

I

Le joueur se déplace sur une tuile adjacente de celle sur laquelle il se trouve.



II

Le joueur pioche une tuile dans le pochon et la place à l'endroit où il souhaite se rendre.



III

Le joueur effectue l'action indiquée sur la tuile.

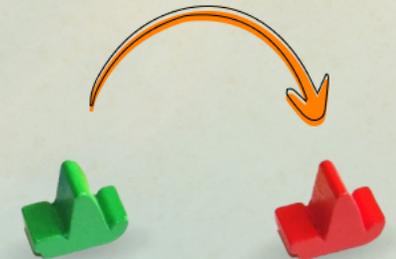
Dans ce cas-ci, il pioche une carte monstre et doit combattre.



IV

Fin du tour !

C'est à la place du joueur situé à gauche de celui qui vient de finir son tour de jouer.



JEU MOBILE



Dans les années à venir nous aimerions développer un jeu mobile. Il sera selon nous un contenu additionnel qui vient en complément de la trame temporelle jeu de plateau. Toujours dans le même univers, il sera là pour prolonger l'expérience de nos joueurs.

Le type de jeu que nous aimerions exploiter est un "tower defense" qui consiste à défendre un territoire de différentes vagues d'ennemis. Le point de vue abordé ici est une suite de l'histoire concernant nos trois îles capitales.

Spoiler

Selon la légende, nos insulaires savent que quelque chose d'important est sur le point de se passer et ils se préparent depuis des siècles à ce que leurs différentes prophéties leur annoncent. Il s'agirait en fait d'une île qui émergerait des profondeurs.

Alors qu'ils pensent pouvoir coloniser cette nouvelle île remplie de ressources et de richesses infinies... Ils vont rencontrer une civilisation qui semble bien plus tenace qu'il n'y paraît.

Le joueur pourra alors incarner un héros de cette quatrième île afin de défendre quiconque souhaiterait attaquer son territoire !



ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

COLLECTION DE CARTES

L'idée de la collection de cartes nous est venu de notre expérience personnelle. Étant tous deux fans d'objets à collectionner, nous avons imaginé qu'il serait possible d'acheter des paquets de cartes et que celles-ci puissent être utilisées pour la collection, mais aussi qu'elles aient une importance dans le jeu de plateau en ajoutant du contenu.





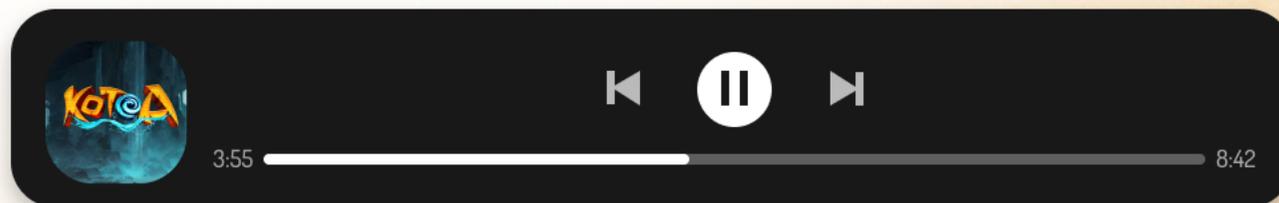
ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

PODCASTS

L'utilisation d'une plateforme audio comme Spotify ou Deezer serait pour nous un très bon moyen de raconter l'univers de Kotoa. C'est pourquoi nous aimerions créer des podcasts qui traiteraient sous un angle différent le lore de notre jeu de plateau.

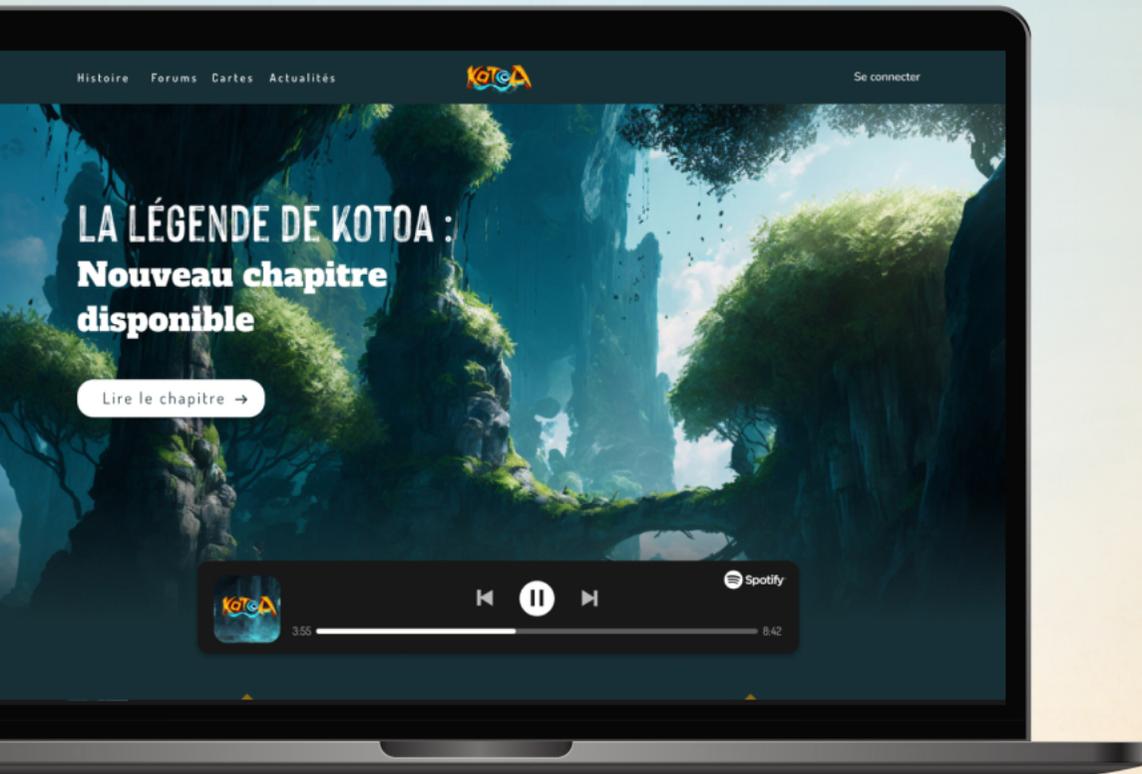
Ceux-ci auront une durée de plus ou moins huit minutes et sortiront de manière bimensuelle sur les plateformes ainsi que sur notre site.

Notre volonté avec l'utilisation de ce média est de rendre notre univers fictif le plus réel possible et d'immerger complètement nos joueurs. Les auditeurs pourront en apprendre davantage sur les personnages-clés de Kotoa et sur l'environnement dans lequel ils évoluent. On est bien évidemment sur un média indépendant du reste de notre architecture, ce qui permet aux personnes ne connaissant pas encore le jeu Kotoa de profiter également d'une expérience en écoutant nos podcasts.



ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

SITE WEB



Dans un premier temps, notre site aura pour but d’informer les joueurs sur les sorties et les actualités de Kotoa. Le jeu mobile y sera aussi présenté menant nos visiteurs sur le lien du téléchargement du jeu. Au fil du temps, et en lien avec nos podcasts, un onglet “Histoire” y fera son apparition. Sous forme de chapitres illustrés, la légende de Kotoa se dessinera progressivement aux utilisateurs du site.

Nous aimerions aussi y centraliser notre communauté par le biais d’un forum permettant d’aborder différents sujets comme le jeu de plateau, l’histoire de Kotoa, des échanges de cartes, trouver des adversaires pour le jeu mobile, ect...

Plus tard, un système de classement lié au jeu mobile y sera présent permettant aux joueurs de prendre connaissance en temps réel de la progression des îles sur Kotoa.



LES GAMIFI'CARTE

Lors de la réflexion sur la gamification de notre projet, c'est tout naturellement que nous nous sommes tournée vers les Gamifi'cartes de EcoGameLab. Nous avons sélectionné quatre d'entre elles qui nous ont aidés à développer et à agrémenter notre projet.

JEU DE RÔLE



Que ce soit à travers le jeu de plateau ou le jeu mobile, nos joueurs incarneront des insulaires cherchant parfois à défendre leur propre territoire !

NARRATION



Chaque média proposera une expérience unique de découvrir une partie de l'univers Kotoa.

AMBIANCE SONORE



Grâce à nos podcasts, nos joueurs pourront s'immerger dans l'univers de Kotoa en découvrant différentes histoires audio.

COLLECTION



En accord avec l'histoire de notre projet, nos différentes cartes pourront être récoltées au fil du temps par les joueurs afin de compléter leur classeur.



VOYAGE DU JOUEUR

IDENTITÉ / DÉCOUVERTE

Dans un premier temps le joueur découvre la boîte dans un magasin et est intéressé par le packaging et l'identité graphique. Il se rend à la caisse et se retrouve en face de boosters de cartes portant le même nom que le jeu de plateau. Intrigué, il prête un peu plus attention et découvre qu'à l'intérieur du booster, il peut obtenir un code promotionnel pour un jeu mobile, toujours sur le même univers.



EMBARQUEMENT

Une fois l'achat effectué et le joueur rentré chez lui, il ouvre la boîte et décide de jouer sa première partie avec ses proches. Étant tous ravis de leur expérience, le joueur réalise une petite recherche sur Google et voit qu'il existe un site web rempli d'histoires en rapport avec l'univers.



MONTÉE EN PUISSANCE

Après avoir pris pleinement connaissance de l'univers dans son ensemble, le joueur poursuit son voyage en prenant la décision de se procurer quelques boosters de cartes, et d'écouter le premier podcast de Kotoa sur leur site web. Par ailleurs il a également téléchargé le jeu mobile et profit d'objets cosmétique sur son compte grâce à la carte promotionnelle fournie en supplément dans les boosters de cartes.



FINALE / APPRENTISSAGE

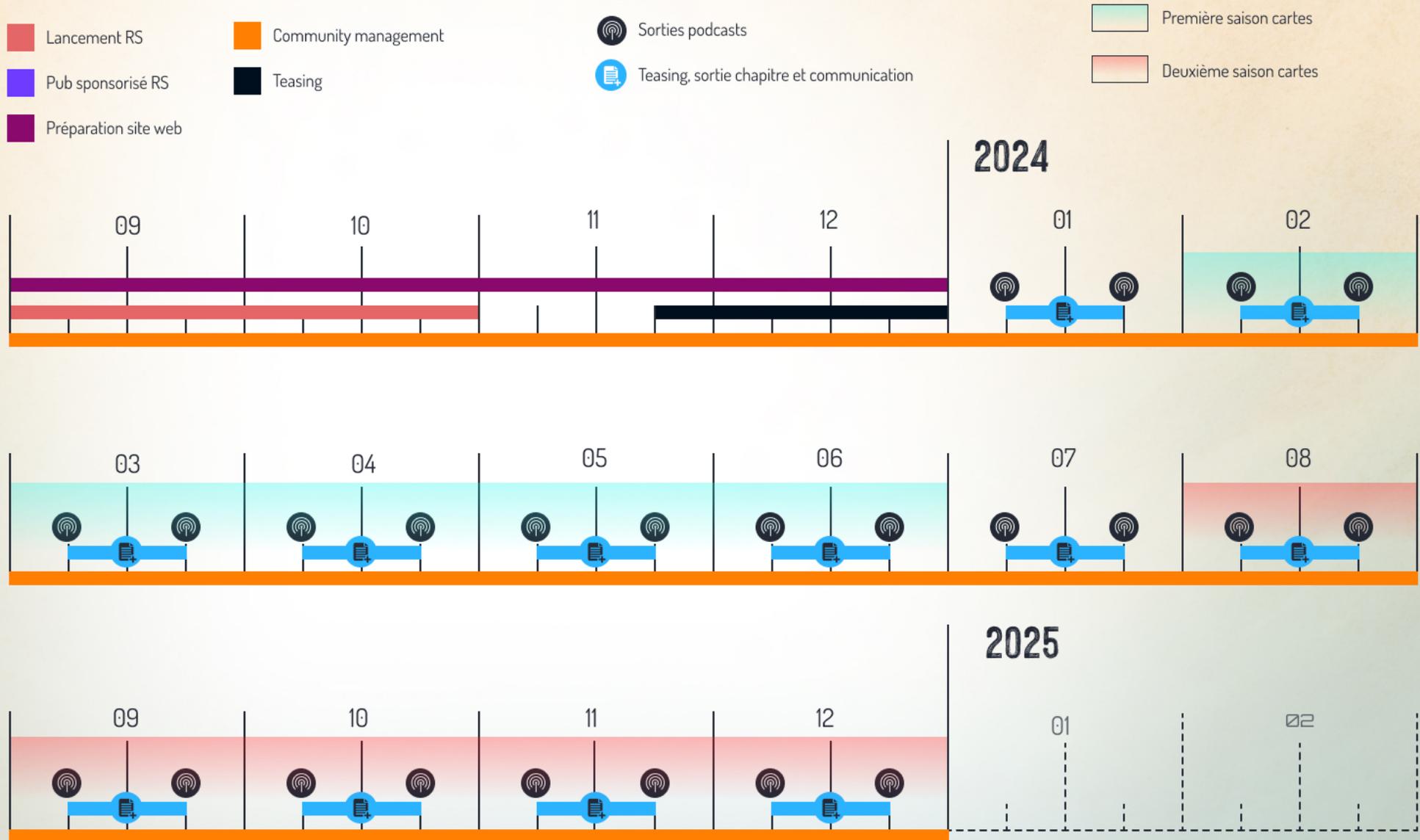
À la fin de son voyage, le joueur est heureux d'avoir découvert un univers complexe et bien ficelé. Il a même appris quelques mots en maori suite à investissement personnel dans l'univers. Il partage son expérience bénéfique autour de lui et hâte de voir apparaître de nouveau contenu en lien avec Kotoa.





COMMUNICATION

STRATÉGIE DE COMMUNICATION



LE PUBLIC CIBLE



Primaire

👤 XAVIER FRANC

- 35 ans
- Homme
- Agent immobilier
- Père de famille

Passions

- Jouer à des jeux de rôle avec ses amis.
- Fait découvrir des jeux de société à sa fille.
- Aime écouter de la musique pour se détendre.

Compétences

- Est à l'aise avec l'anglais, le français et le néerlandais.
- À un esprit créatif.
- S'adapte rapidement à une nouvelle situation

Xavier fait partie de notre public cible principal. Il y a de forte chance que le cumul de ses passions et certaines de ses compétences l'amènent à découvrir Kotoa. De plus, le fait qu'il joue avec sa fille pourrait fortement l'inciter à vouloir découvrir de nouveaux médias de l'architecture pour prolonger l'histoire.

Compétences

- À un excellent niveau en illustration.
- Possède des notions en modélisation 3D.

Passions

- Faire la collection de cartes Magic.
- Écouter des podcasts.

Louise fait également partie de notre publique cible. Elle aime écouter des podcasts et faire la collection de cartes à jouer. Cependant elle sera peut-être moins sensible à l'univers proposé puisqu'il est moins mature que celui de Magic. Dans une autre mesure, ses compétences en modélisation 3D et en illustrations peuvent être bénéfiques en tant qu'employée.

Secondaire

👤 LOUISE CERFBOIS

- 21 ans
- Femme
- Etudiante
- Vit chez ses parents





CHARTE GRAPHIQUE

LES COULEURS

Nous avons choisi une palette de couleurs qui nous rappelle les îles de l'océan Pacifique composée de 2 tons chaud se référant au sable et au soleil, 2 tons froids en lien avec la couleur de l'eau et enfin un ton sombre pour le contraste.



#FEC30B



#FF7F02



#70E4F6



#32ACDB



#00051C



#BEBEBE



#8A8A8A



#D5D5D5



#B5B5B5



#000000

Titre —

PĀRŪRŪ, L'ÎLE VERTE

Sous-titre —

À LA RENCONTRE DE LA NATURE

Paragraphe —

Des trois îles principales qui composent l'océan Mokoï, Pārūrū est de loin celle où la végétation est la plus luxuriante. Sans doute en lien avec le culte que les occupants de cet atoll lui livrent. Ils aiment tellement les plantes, qu'ils se servent des feuilles et des écorces d'arbres pour se créer des vêtements et des armures, ce qui leur confère un camouflage à toutes épreuves dans la forêt.

CHARTE GRAPHIQUE

LES TYPOGRAPHIES



Le projet est essentiellement composé de 2 typographies aux fonctions différentes.

Hackney — pour les titres, sous-titres, éléments importants ou décoratifs.

Dosis — pour les corps de textes et paragraphes.



LOGO & SYMBOLE



Suite à nos choix de couleurs, nous avons décidé de créer un logo typographique simple avec le nom de notre projet en y ajoutant un symbole graphique inspiré des porte-bonheurs polynésiens associé au renouveau dans sa globalité.

Il est important qu'il puisse être lu, prononcé et reconnaissable rapidement au vu des produits que nous souhaitons commercialiser.



CLASSIQUE



MINIATURE



NIVEAU DE GRIS

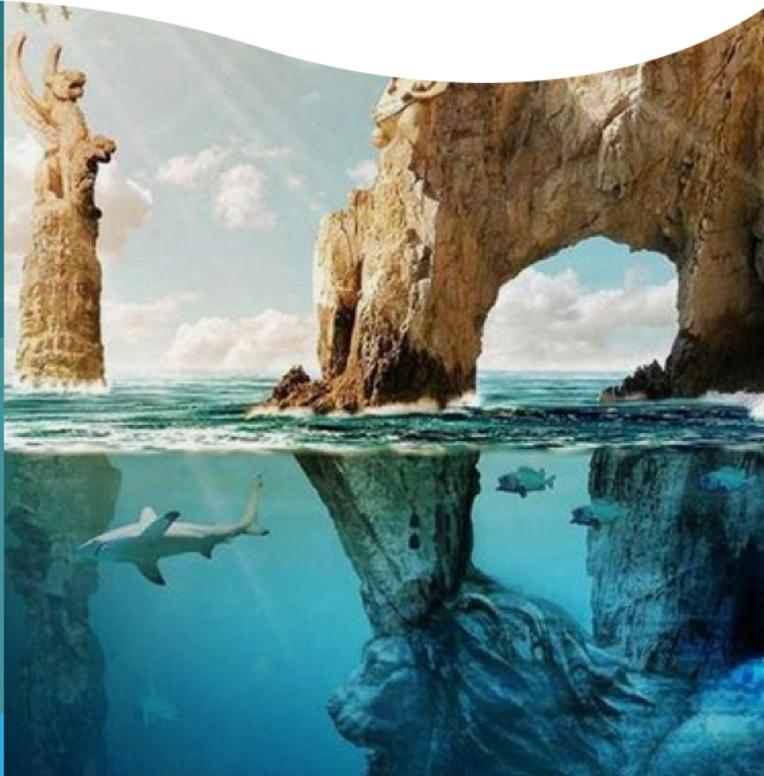


INVERSION



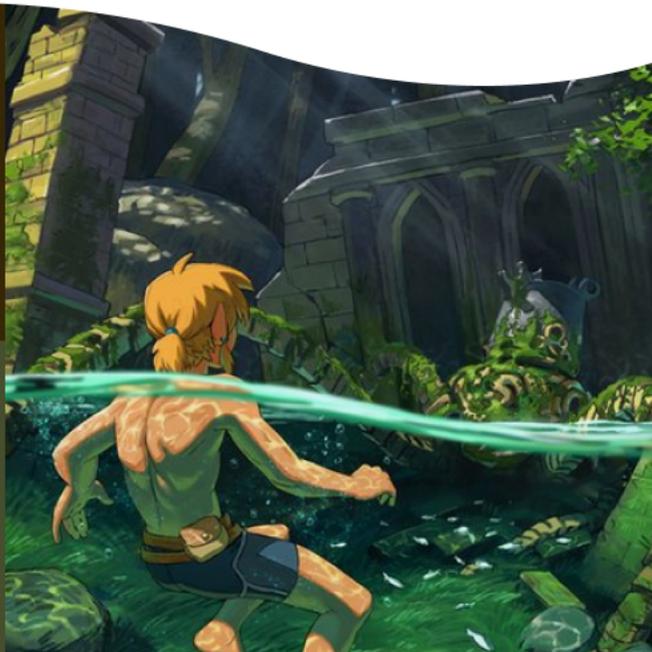
MOODBOARD

ILE DE KOREKAU



MOODBOARD

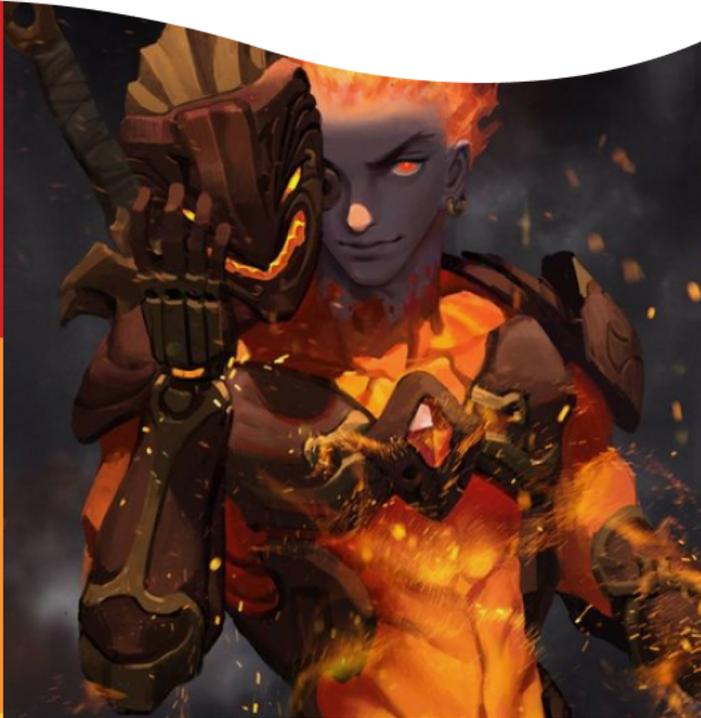
ILE DE PĀRŪRŪ





MOODBOARD

ILE DE HOROI



TECHNOLOGIES & LOGICIELS

RECHERCHE & ÉCRITURE

Pour ce qui est de la technique, l'incontournable **Google** nous a prêté main-forte du début à la fin via son moteur de recherche et ses logiciels sur navigateur. **Google Doc** a été utilisé par exemple pour la scénarisation et la mise en forme de mails, **Google Sheets** pour le budget et le cash-flow ou encore **Google Form** pour pouvoir dégager des tendances à suivre.

Quant au côté artistique, nous nous sommes largement servis de **Pinterest**, **ArtStation** et **DeviantArt** pour les inspirations et de **Fiverr** pour certaines réalisations vitales qui sortent de nos domaines de compétences.



TECHNOLOGIES & LOGICIELS

PROTOTYPES & DESIGN

Lorsque les phases de recherche se sont terminées, l'heure du prototypage et des premières interfaces est arrivée. Dans la suite **Adobe**, nous nous sommes servis d'**Illustrator** et de **Photoshop** pour la création du logos, des fichiers d'impression et retouches photo. Mais également de **Figma** pour les interfaces graphiques et de **FL Studio** pour les podcasts.



TECHNOLOGIES & LOGICIELS

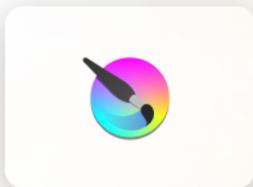
TECHNOLOGIES FUTURES

Un nombre assez important de nouveaux logiciels et technologies feront leurs entrées dans la suite du développement de Kotoa. Tout d'abord dans la production du site web, où des connaissances en **HTML**, **CSS**, et **JavaScript** seront nécessaires.



Pour la réalisation du jeu mobile, nous souhaitons utiliser **Unity** pour son développement, et créer nos propres modèles 3D via **Blender** pour ses éléments constitutifs.

Enfin, pour étoffer notre univers graphique, nous avons envisagé de passer par l'utilisation de **Krita**, qui est conçu pour le digital painting.





FINANCEMENT

BUDGET PRÉVISIONNEL

Sur une année

Nous avons tenté de projeter notre projet sur un an ; une année ordinaire dans laquelle nous produirons 1000 exemplaires du jeu de plateau et sortirons 24 épisodes d'une durée de 8 minutes de nos podcast. Nous sommes donc parvenus à élaborer un budget, le plus complet possible.

La sortie du jeu mobile étant prévu l'année 2, nous avons déjà prévu le coût de la conception de celui-ci dans cette version de notre budget.

A noter également que l'année 1 étant exclusivement de l'autoédition, il y a ici des éléments qui ne seront plus à notre charge lorsque nous arriverons à négocier avec une maison d'édition.

Budget prévisionnel pour une année				
NOM DU PROJET :		Kotoa		
MEMBRES :		BARTUMVILLE Laurie ROMANZIN Tom		
DATE :		janv-23		
RECAPITULATIF			TOTAL TVAC	TOTAL HTVA
I- MATERIEL			3 163,95 €	2 614,83 €
II- LOGICIELS			1 247,00 €	1 030,58 €
III- PERSONNEL			89 460,00 €	73 933,88 €
IV- JEU DE PLATEAU				
Prototype			110,60 €	91,40 €
Production (1000P)			15 742,00 €	11 770,25 €
V- MARKETING			16 282,39 €	13 456,52 €
VI- ASSURANCE & ADMINISTRATION			4 000,00 €	3 305,79 €
VII- FRAIS SUPPLEMENTAIRES			7 295,00 €	6 028,93 €
VIII- IMPREVUS			13 730,09 €	11 347,19 €
TOTAL			151 031,03 €	123 579,37 €
DETAILS DU BUDGET			TOTAL TVAC	TOTAL HTVA
I- MATERIEL	Quantité	Prix		
MATERIEL TECHNIQUE				
RØDE NT1A - Micro	1	166,00	166,00	137,19
Devine SHM-9 - Anti-choc pour micro	1	11,20	11,20	9,26
Câble XLR 10m	1	19,10	19,10	15,79
M-Audio - Carte son	1	44,00	44,00	36,36
Innox IVA 12 - Pied de micro	1	32,99	32,99	27,26
Panneaux mousse acoustique	2	360,00	720,00	595,04
Seagate 5 To - Disque dur externe	1	116,99	116,99	96,69
BenQ Moniteur 24" - Ecran	2	129,00	258,00	213,22
Acer Predator 3000 - Ordinateur	1	1199,00	1199,00	990,91
Mobility Lab - Clavier PC	1	19,88	19,88	16,43
Logitech B100 - Souris Filaire	1	9,95	9,95	8,22
Samsung Galaxy Tab A8 - Tablette	1	179,00	179,00	147,93
Samsung Galaxy A13 - Smartphone	1	160,88	160,88	132,96
Multi-prise	1	15,99	15,99	13,21
Clé USB	1	25,46	25,46	21,04
Rogneuse d'angle	1	14,99	14,99	12,39
Massicot manuel	1	24,99	24,99	20,65
Plastifieuse A3	1	49,99	49,99	41,31
Imprimante HP DeskJet 4120e	1	82,90	82,90	68,51
Bic 4 couleurs - pack de 12	1	12,64	12,64	10,45
TOTAL MATERIEL			3 163,95 €	2 614,83 €

II- LOGICIELS						
Suite Adobe				720,00	595,041	
Epidemic Sound				228,00	188,430	
FL Studio - Producer Edition				299,00	247,107	
TOTAL LOGICIELS				1 247,00 €	1 030,58 €	
III- PERSONNEL						
Charges social - interne		Coût par jour	Nbr de jours			
BARTUMVILLE Laurie						
Web Design		120	5	600,00	495,87	
Développement web		120	15	1800,00	1487,60	
Identité graphique		120	15	1800,00	1487,60	
Direction artistique		120	35	4200,00	3471,07	
Mise à jour du site/application mobile		120	17	2040,00	1685,95	
Scénario		120	30	3600,00	2975,21	
Relation publique		120	30	3600,00	2975,21	
TOTAL - BRUT			147	17 640,00 €	14 578,51 €	
ROMANZIN Tom						
Design graphique		120	10	1200,00	991,74	
Sound Design		120	12	1440,00	1190,08	
Game Design		120	15	1800,00	1487,60	
Web Design		120	10	1200,00	991,74	
Community Management		120	40	4800,00	3966,94	
Logistique		120	24	2880,00	2380,17	
TOTAL - BRUT			111	13 320,00 €	11 008,26 €	
Sous-traitance		Personne	Coût par jour	Nbr de jours		
PODCAST (+ 8min * 24)						
Sound Designer		1	250	48	12000,00	9917,36
Doubleur voix		2	200	12	4800,00	3966,94
Scénariste		1	200	15	3000,00	2479,34
JEU DE PLATEAU						
Game Designer		1	150	30	4500,00	3719,01
Illustrateur		1	250	10	2500,00	2066,12
Tests		3	150	5	2250,00	1859,50
JEU MOBILE						
Level Designer		1	200	30	6000,00	4958,68
Développeur		1	250	20	5000,00	4132,23
Tests		2	150	6	1800,00	1487,60
TRADING CARD						
Illustrateur		1	250	30	7500,00	6198,35
Scénariste		1	200	2	400,00	330,58
Imprimeur		1	150	5	750,00	619,83
Juridique (Avocat-conseiller)			FORFAIT	-	3000,00	2479,34
Comptable			FORFAIT	-	5000,00	4132,23
TOTAL PERSONNEL				89 460,00 €	73 933,88 €	

IV- JEU DE PLATEAU					
Prototype		Quantité	Prix		
Boite de jeu - 290x290x50 mm		1	19,36	19,36	16,00
Plateaux - 500x500mm pliable en 4		1	18,15	18,15	15,00
Tuiles 50mm - 15p		4	1,75	7,00	5,79
Livret - Dépliant 2 volets		1	1,20	1,20	0,99
Cartes - 88x63 mm - 54 cartes / paquet		1	17,54	17,54	14,50
Cartes - 70x45 mm - 155 cartes / paquet		1			
6 Pions bateaux voiliers multicolores		1	0,75	0,75	0,62
Plaquette individuelle		6	0,00	0,00	0,00
Pochon à tuiles "maison"		1	1,60	1,60	1,32
Impressions diverses		1	45,00	45,00	37,19
TOTAL JEU DE PLATEAU				110,60 €	91,40 €
Production (1000P)		Quantité	Prix		
Boite de jeu - 290x290x50 mm		1000	1,94	1940,00	1603,31
Plateaux - 500x500mm pliable en 4		1000	1,82	1820,00	1504,13
Tuiles 50mm - 54p		1000	1,69	1690,00	1396,69
Livret - Dépliant 2 volets		1000	0,12	120,00	99,17
Cartes - 88x63 mm - 54 cartes / paquet		1000	1,75	1750,00	1446,28
Cartes - 70x53 mm - 155 cartes / paquet		1000	1,80	1800,00	1487,60
6 Pions bateaux voiliers multicolores		1000	0,57	570,00	471,07
Plaquette individuelle		6000	0,25	1500,00	1239,67
Pochon à tuiles en coton - 15x20 cm		1000	0,55	552,00	456,20
Logistique		1000	4,00	4000,00	3305,79
Plaquette individuelle		6000	0,25	1500,00	1239,67
TOTAL JEU DE PLATEAU			15,74 €	15 742,00 €	11 770,25 €
V- MARKETING		Quantité	Prix		
Communication (Facebook)		1	1600,00	1600,00	1322,31
Roll Up (80x200cm)		2	200,00	400,00	330,58
Bâche		1	159,99	159,99	132,22
Totem publicitaire		10	109,99	1099,90	909,01
Classeur de cartes		250	4,09	1022,50	845,04
Impressions (Flyers, affiches, ...)		FORFAIT	-	2000,00	1652,89
Influenceurs		FORFAIT	-	10000,00	8264,46
TOTAL MARKETING				16 282,39 €	13 456,52 €
VI- ASSURANCE & ADMINISTRATION					
Enregistrement SRL				1500,00	1239,67
Droits de diffusion et licences				0,00	0,00
Assurance		FORFAIT	-	2500,00	2066,12
TOTAL ASSURANCE & ADMINISTRATION				4 000,00 €	3 305,79 €
VII- FRAIS SUPPLEMENTAIRES		Quantité	Prix		
Location bureaux - 1 mois		12	600,00	7200,00	5950,41
Hébergement web - 1 an		1	70	70,00	57,85
Compte Google Play - Créateur		1	25	25,00	20,66
TOTAL FRAIS SUPPLEMENTAIRES				7 295,00 €	6 028,93 €
VIII- IMPREVUS					
Imprévus (10%)				13730,09	11347,19
TOTAL IMPREVUS				13 730,09 €	11 347,19 €
				TOTAL TVAC	TOTAL HTVA
TOTAL BUDGET				151 031,03 €	123 579,37 €



BUSINESS MODEL CANVAS

<p>PARTENAIRES CLÉS</p> <p>Éditeurs de jeux de plateau Vendeur de jeux de plateau Organisateur d'exposition (salon de jeux de plateau) Influenceurs</p>	<p>ACTIVITÉS CLÉS</p> <p>Conception et vente de jeu d'un société Promotion d'un univers transmédia</p>	<p>PROPOSITION DE VALEUR</p> <p>Univers riche sur plusieurs médiâs complémentaires Fabrication Made in Belgium</p>	<p>RELATION CLIENT</p> <p>Collection de cartes Jeu mobile Site Web et forum</p>	<p>SEGMENT CLIENTS</p> <p>Famille Amis Joueurs occasionels</p>
<p>STRUCTURE DE COUTS</p> <p>Coûts variables : - production - communication</p> <p>Coûts fixes : - salaires - dépenses ponctuelles*</p>	<p>RESSOURCES CLÉS</p> <p>Equipe multidisciplinaire (ex : illustrateur, Game designer,...) Matériel technique Société</p>		<p>CANAUX</p> <p>Réseaux sociaux Boutique de jeux de société Salon d'exposition Bar à jeux</p>	
	<p>STRUCTURE DE COUTS</p> <p>Coûts variables : - production - communication</p> <p>Coûts fixes : - salaires - dépenses ponctuelles*</p>		<p>REVENUS</p> <p>Vente du jeu de plateau Kotoa Vente de la collection de cartes Publicité jeu mobile Publicité Pocasts</p>	

*voir budget pour détails

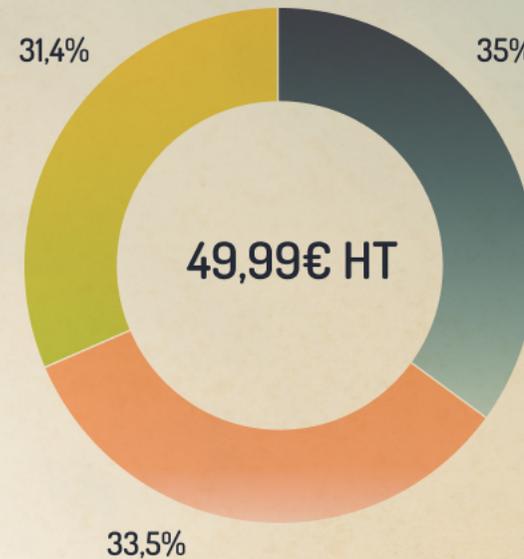


FINANCEMENT

PRIX DE VENTE

Pour définir le prix de vente de notre jeu de plateau, nous nous sommes tout d'abord renseigné sur le marché actuel et nous avons défini un prix de vente à **49,99€ HT**. Il fallait ensuite redistribuer les parts.

- **31,4%** concerne le cout de production (voir les détails dans le budget) d'un total de 15,74€
- **33,5%** nos recettes sur le jeu pour un total de 16,77€
- **35%** iront chez nos revendeurs donc les boutiques de jeu de société pour un total de 17,50€



Bénéfice

	Année 1
Fabrication	15 742,00€
Recette	16 770,00€
Bénéfice	1 028,00€

La recette du jeu nous permettra de simplement rentabiliser le coût de fabrication. C'est pourquoi il est nécessaire d'approcher rapidement une maison d'édition.



FINANCEMENT

SOURCE DE FINANCEMENT

Nous avons différentes sources de financement possible pour débiter notre projet.

Les fonds propres Comme première source de financement, nous avons les fonds propres. Ajouter à cela une année où nous ne compterons pas nos heures, ni de versement de salaire.			Love Money Afin de lancer notre projet, nos familles et nos amis participeraient à notre financement		
ROMANZIN Tom	3000 €		X	500 €	
BARTUMVILLE Laurie	3000 €		X	8000 €	
			X	2000 €	
Crowdfunding Il existe différents sites permettant de mettre en ligne son projet afin de recevoir des dons en contrepartie de contenu exclusif.			Publicité La publicité sur nos podcasts nous permettrait de générer 20 € pour milles écoutes (CPM). Certaines opérations ponctuelles ciblées par des annonceurs nous permettrons également de récupérer entre 500 € et 2000 € par podcasts. Imaginons que nous réalisons 10 000 par épisodes		
Montant désiré	8000 €		Revenus publicitaires	4800 €	
			Opérations ponctuelles	1000 €	

CASH-FLOW

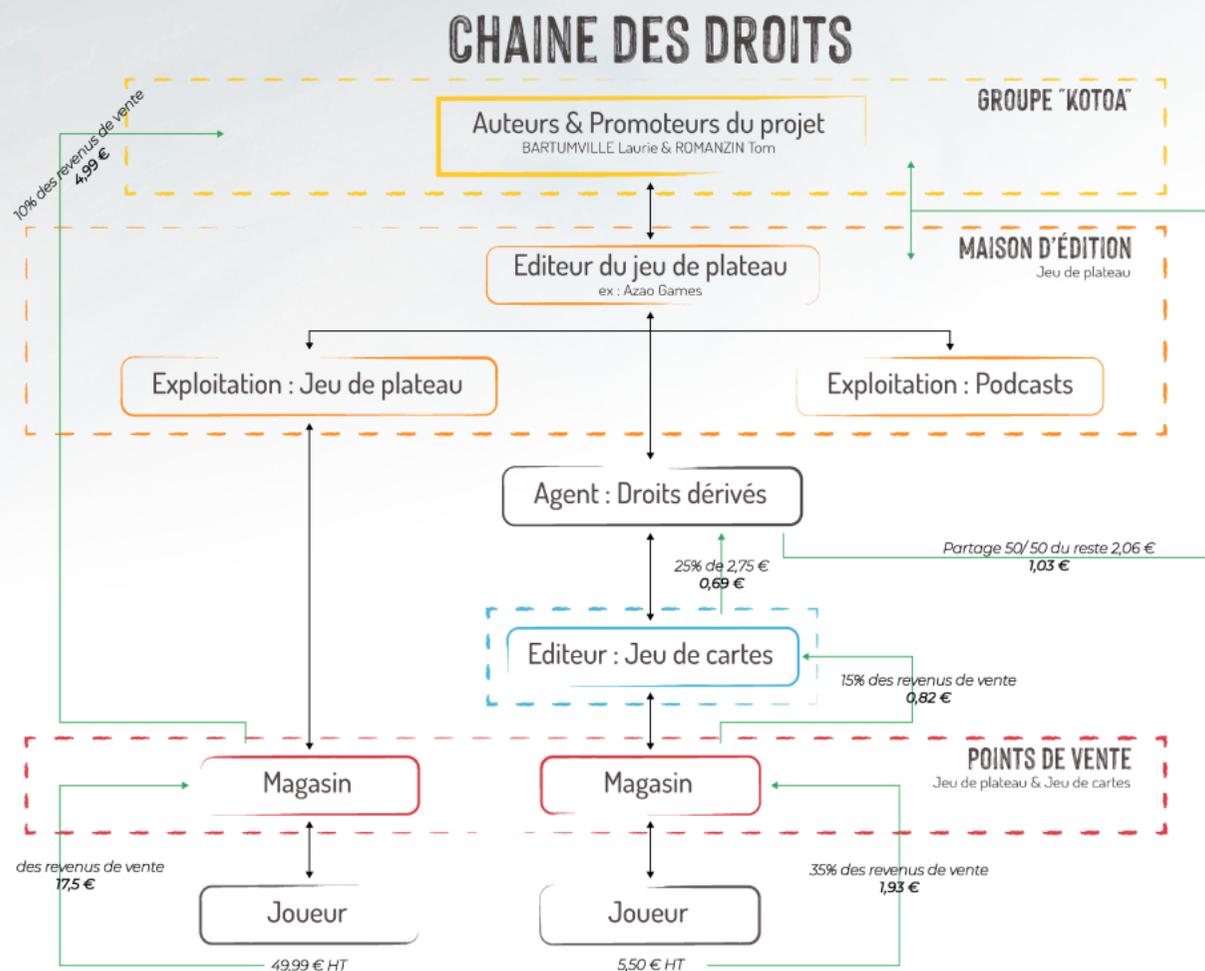
	Trimestre 1	Trimestre 2	Trimestre 3	Trimestre 4
Trésorerie en début de mois	0	13 710,00 €	21 167,00 €	28 624,00 €
Total encaissements	31 957,00 €	21 167,00 €	28 624,00 €	36 081,00 €
Ventes jeux	257,00 €	257,00 €	257,00 €	257,00 €
Publicité	7 200,00 €	7 200,00 €	7 200,00 €	7 200,00 €
Crowdfunding	8 000,00 €	0 €	0 €	0 €
Fonds propres	16 500,00 €	0 €	0 €	0 €
Total décaissements	18 242,00 €	0 €	0 €	0 €
Achats fournisseurs	15 742,00 €	0 €	0 €	0 €
Rémunérations	0 €	0 €	0 €	0 €
Inscription SRL	1 500,00 €	0 €	0 €	0 €
Divers	1 000,00 €	0 €	0 €	0 €
Trésorerie en fin de mois	13 715,00 €	21 167,00 €	28 624,00 €	36 081,00 €

ASPECT JURIDIQUE

Il nous semble plutôt judicieux de passer par une maison d'édition pour vendre notre jeu de plateau. Néanmoins, si nous sommes désireux de développer par la suite l'univers de Kotoa sur d'autres médias, il nous faudra négocier les droits d'exploitation.

Pour rendre cette négociation plus aisée, nous avons pour stratégie de nous autoéditer la première année afin d'avoir des chiffres concrets sur la pérennité de notre produit.

C'est pourquoi nous allons dans un premier temps nous constituer SRL (nous permettant de choisir notre capital de départ) pour ensuite passer par une maison d'édition afin de réduire notre charge de travail (marketing, production, distribution,...).





CONCEPTION

ÉTAPES DU DÉVELOPPEMENT

Construction d'un radeau



Mai 2022

Début mai 2022, nous avons pris la décision de quitter notre groupe de travail de fin d'études initiales. Pari un peu fou où nous avons pris notre radeau pour partir à l'aventure en créant un tout nouveau projet!

Avec l'envie de prendre un maximum de plaisir pour notre TFE, quoi de mieux que de créer un jeu de plateau? C'est comme cela que Kotoa est né!

Septembre 2022



Début des prototypes

Afin de faire tester le jeu Kotoa, nous nous sommes lancé dans la réalisation des prototypes papier. Les débuts n'étaient pas simples.. Nous n'arrivions jamais à terminer une partie correctement car il nous manquait constamment des éléments essentiels. Mais au fur et à mesure, nous avons réussi à rendre notre jeu équilibré et cohérent.

Octobre-Novembre 2022



Le voyage en mer

Ces deux mois ont été pour nous une des parties les plus compliquées. Dans beaucoup d'aspects de notre projet, nous avons été confronté au manque de diversité de compétence au sein de l'équipe. N'étant que deux et venant de la même formation, nous avons décidé de faire appel à de l'aide extérieure et d'investir dans une partie des illustrations de nos cartes.

Terre en vue !



Decembre 2022

Nous arrivons petit à petit à la date de remise de notre travail écrit. Il était alors temps pour nous de concrétiser un maximum les différents contenus que nous avions envisagé dans notre architecture transmédia. En parallèle de cela, le jeu devenait de moins en moins abstrait grâce à l'impression d'un prototype plutôt réaliste. Fin d'un parcours court mais intense où nous avons dû faire des choix dans cette réalisation et duquel nous en ressortons assez fière.



ÉQUIPE

LES CONCEPTEURS

Tom ROMANZIN

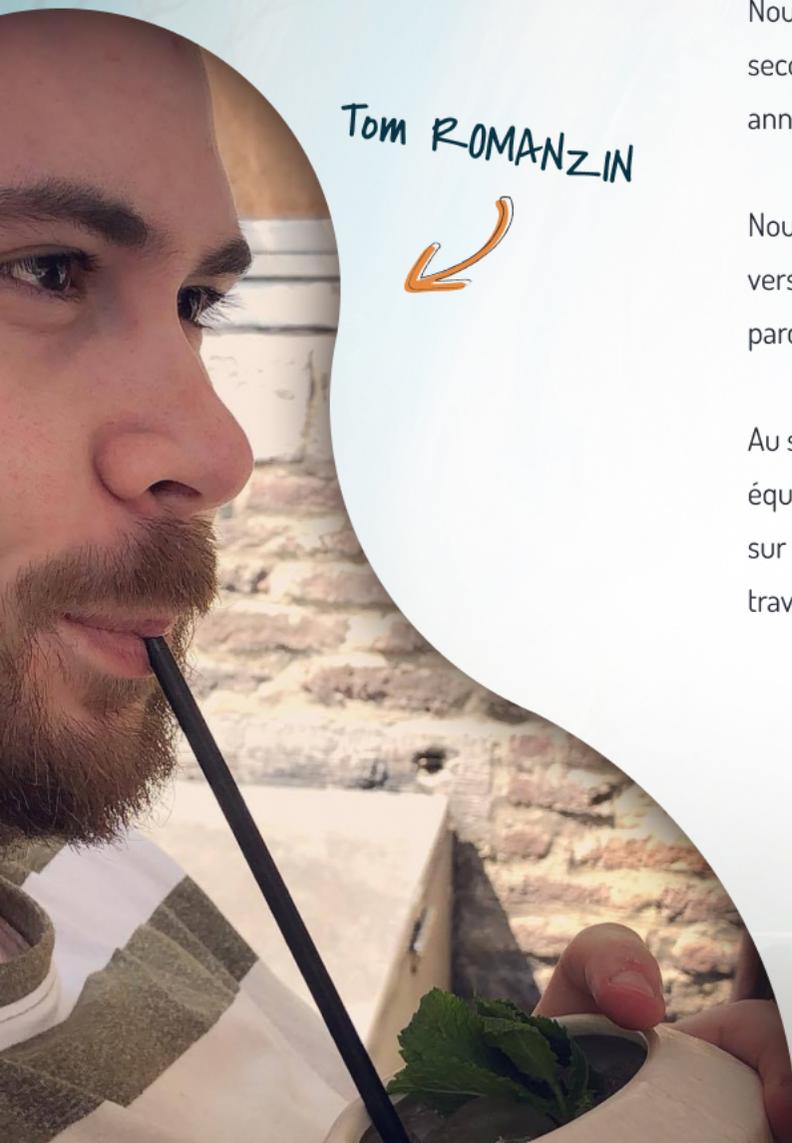


Nous sommes tous deux dans l'infographie depuis nos secondaires et nous nous connaissons depuis la première année à l'HEAJ.

Nous avons ensuite suivi les mêmes études en nous dirigeant vers le Design Web & Mobile. À présent nous terminons notre parcours par ce master en Transmédia.

Au sein de ce duo, nous nous répartissons les tâches équitablement, cependant nous travaillons souvent ensemble sur une même tâche de manière à booster une partie du travail et pouvoir passer à la suivante plus rapidement.

Laurie BARTUMVILLE





ANNEXES

SOURCES

- 👉 <https://www.pinterest.fr/pin/384705993186514471/>
- 👉 <https://www.pinterest.fr/pin/384705993186514080/>
- 👉 <https://www.pinterest.fr/pin/384705993186361532/>
- 👉 <https://www.pinterest.com/pin/270075308879537567/>
- 👉 <https://www.pinterest.fr/pin/330733166392003716/>
- 👉 <https://www.pinterest.es/pin/842173199043373381/>
- 👉 <https://www.pinterest.fr/pin/724375921299425548/>
- 👉 <https://www.artstation.com/artwork/lxzeYG>
- 👉 https://yasen_stoilov.artstation.com/
- 👉 <https://www.behance.net/gallery/19338867/La-Foret-Oublie-Characters>
- 👉 <https://www.zerochan.net/3420419#full>
- 👉 <https://www.pinterest.com/pin/718183471815289167/>
- 👉 <https://www.universalorlando.com/web/en/us/theme-parks/volcano-bay>
- 👉 <https://www.artstation.com/artwork/24ZVx>
- 👉 <https://theartofanimation.tumblr.com/image/10399181335>



ANNEXES

ILLUSTRATEURS

- Natalie Olivari
- Sandara Tang
- Michelle Tolo
- Yasen Stoilov
- Mclean Kendree
- Miranda
- Olezandr Zahorulko