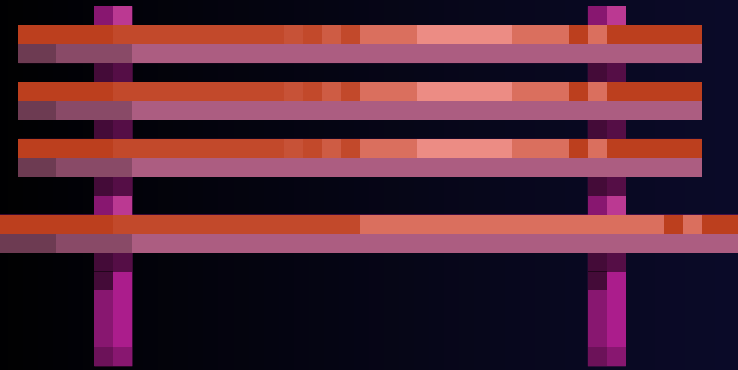
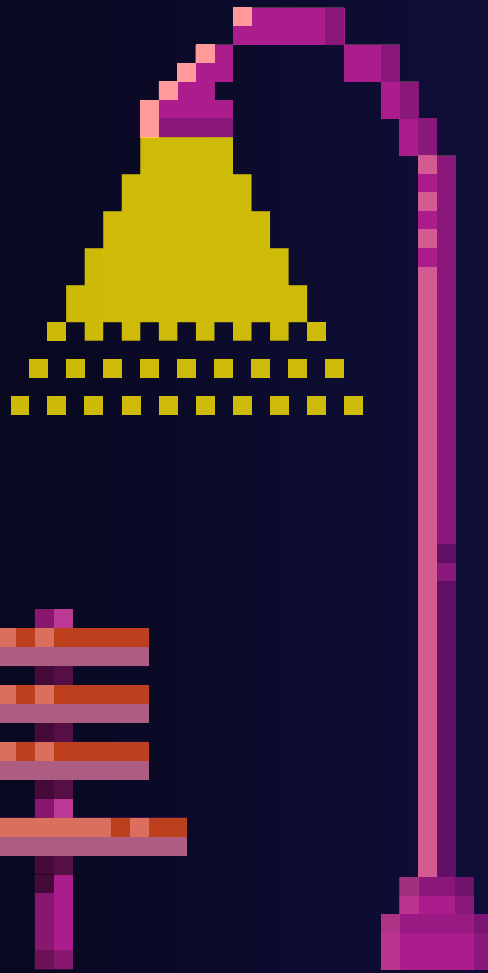
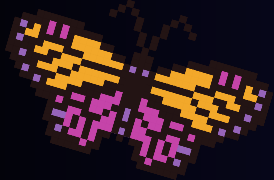




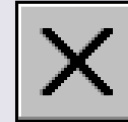
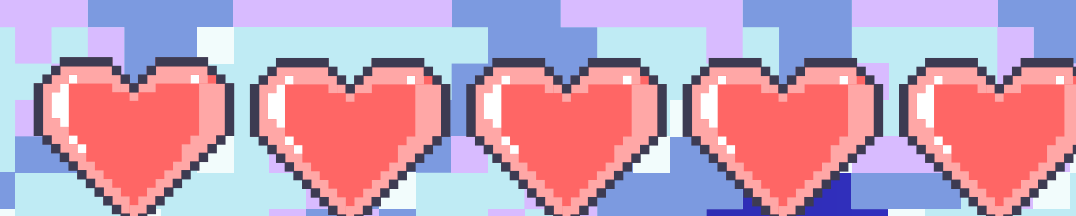
Présentation

PIXEL FORGE STUDIO



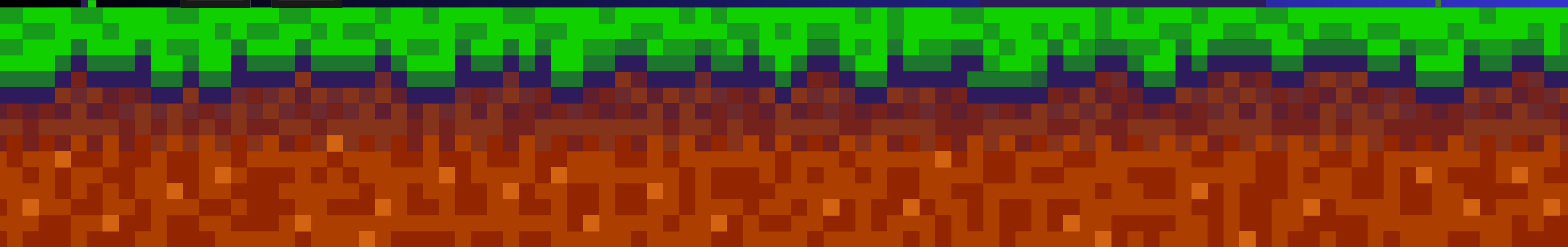
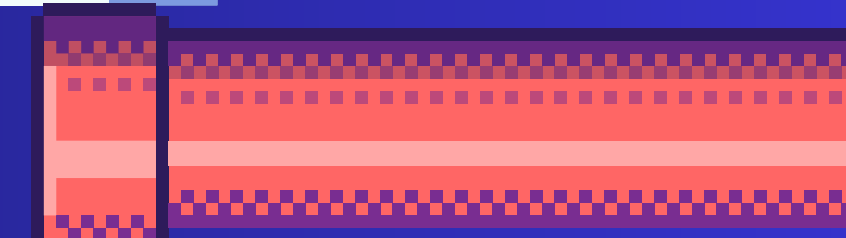
C'est parti





La création

Suivant





Entreprise Pixelforge studio :

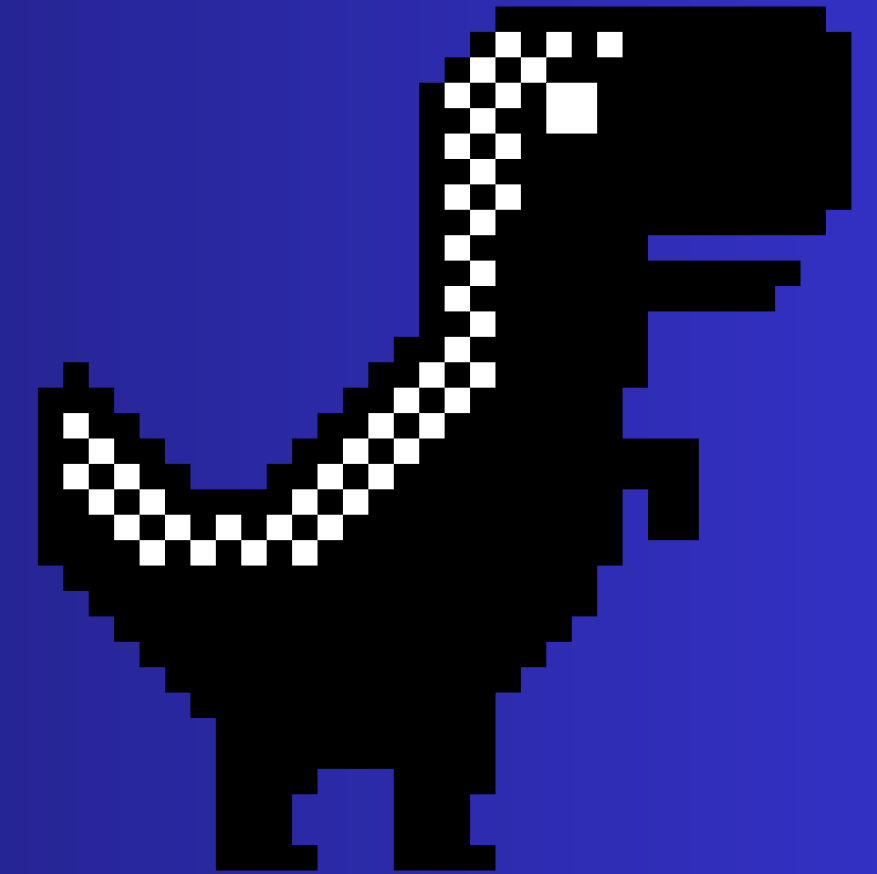
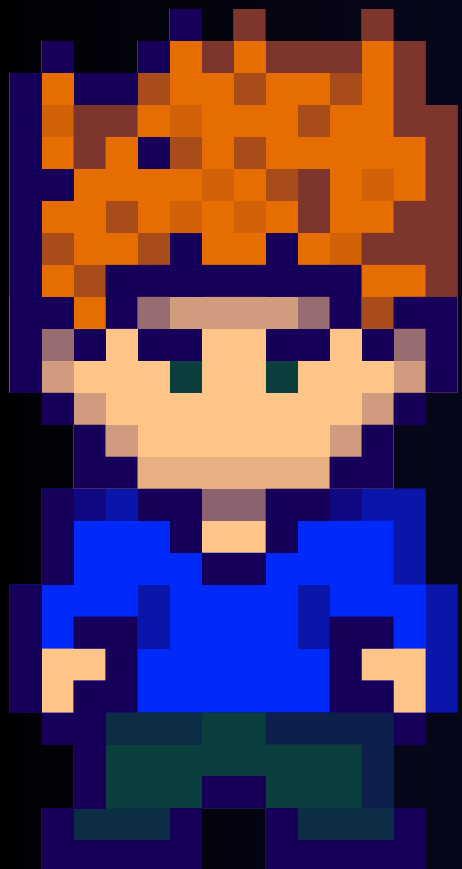
Pixel Forge Studio est un studio de développement de jeux vidéo passionné, dédié à créer des expériences interactives captivantes. Spécialisé dans le design de jeu, la programmation et la narration interactive, nous forçons des mondes uniques mêlant innovation, créativité et art numérique. Notre mission : repousser les limites du jeu vidéo et captiver l'imagination des joueurs avec des univers riches et des histoires marquantes, adaptés à diverses plateformes..



Slogan : "PIXELForge Studio : forger des mondes,
une aventure à la fois."

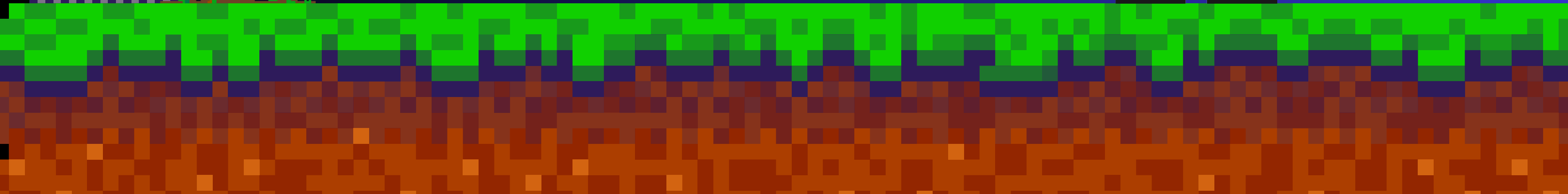
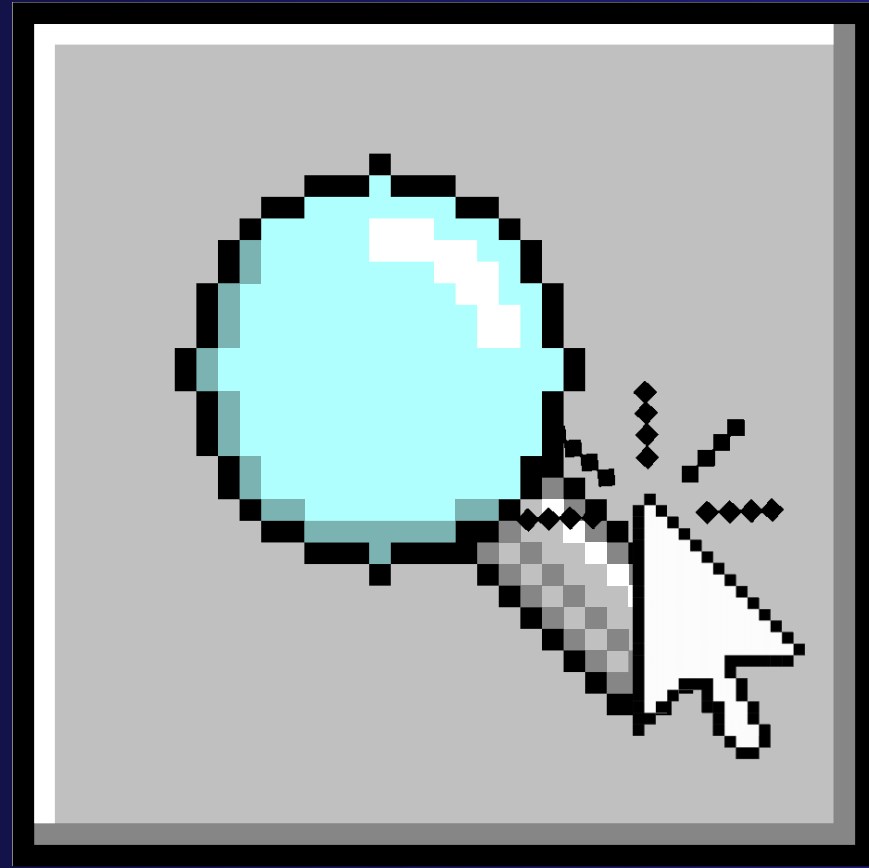
Employé et cadre :

1. Romain (Chef de l'Entreprise, Chef de Projet et Game Designer)
2. Ihwane (Développeur Principal et Chef de l'Équipe Technique)
3. Dhoul (Concepteur Sonore et Chef Administratif)
4. Kélian (Graphiste & Animateur 3D, Chef Création et Conception)
5. Julien Martel (Directeur de la Création)
6. Emma Petit (Artiste 3D Senior)
7. Sophie Laurent (Lead Game Designer)
8. Mélanie Roche (UX/UI Designer)
9. Clément Mercier (Responsable Financier)
10. Alice Durand (Responsable Marketing & Communication)
11. Arnaud Dubois (CTO)
12. Lucas Girard (Développeur Gameplay)
13. Thomas Lefebvre (Sound Designer)



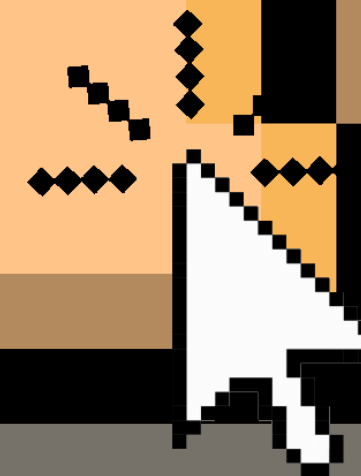


LOCALISATION





**Paris: 16 ème arrondissement
rue Victor Hugo**





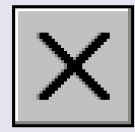




Pourquoi avoir choisi de créer une entreprise de jeu vidéo ?



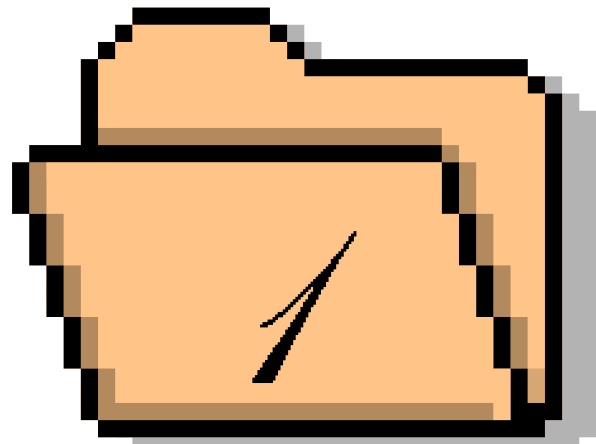
- **Passion pour les jeux vidéo.**
- **Unique moyen de raconter des histoires.**
- **Éveiller des émotions.**
- **Créer des expériences immersives.**
- **Repousser les limites de la créativité et de l'innovation.**
- **Conception de mondes captivants.**



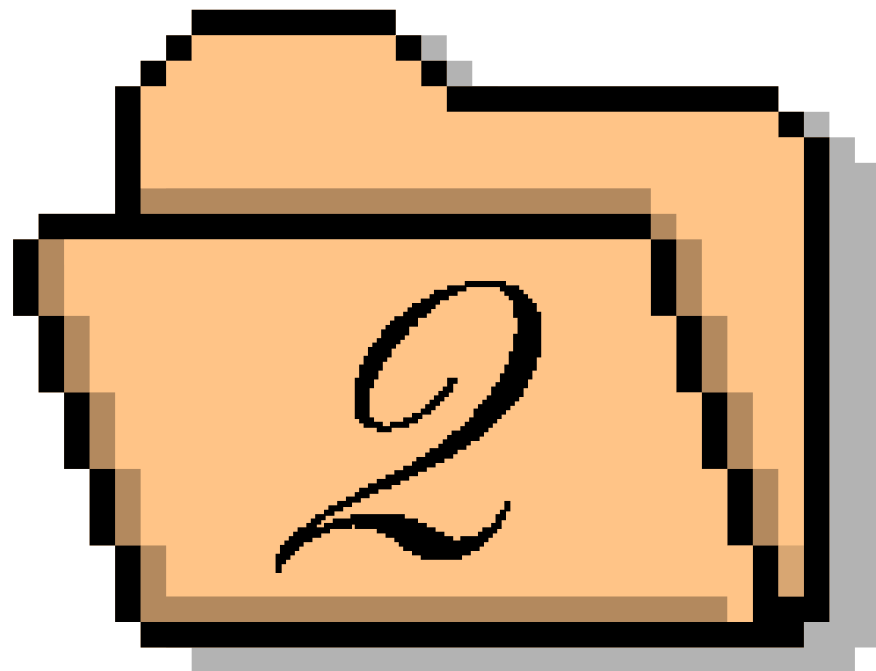
**"La présentation de la répartition
des tâches au sein de PixelForge
Studio."**

Suivant

Sommaire



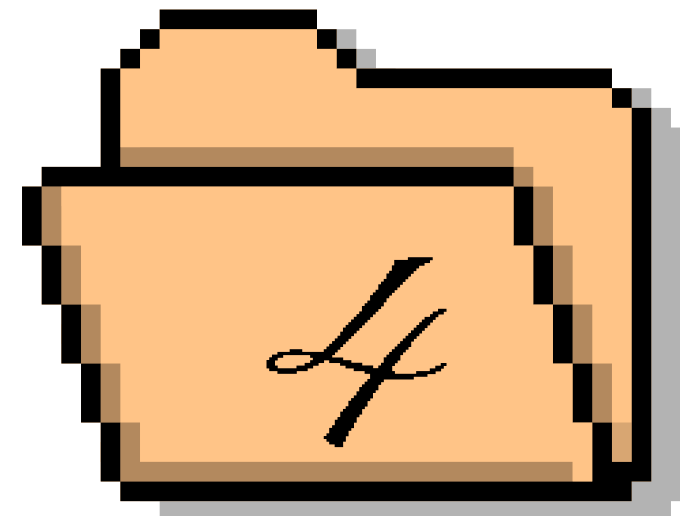
Etude de marché



**Etude de couts et
L'installation de
l'environnement de travail**



Administration



Conclusion



études de marché

Suivant

C'EST QUOI UNE ÉTUDES DE MARCHER ?

les principaux objectifs d'une étude de marché :

Comprendre les clients : Identifier les attentes, les comportements d'achat, les préférences et les besoins des consommateurs potentiels.

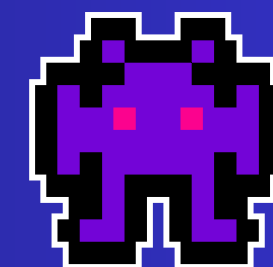
Évaluer la concurrence : Analyser les forces et faiblesses des concurrents et déterminer comment une entreprise peut se positionner sur le marché.



Tester un produit ou service : Avant de lancer un produit ou service, les études de marché permettent de mesurer son attrait auprès de la clientèle cible.

Analyser les tendances du marché : Identifier les évolutions du secteur et prévoir les tendances futures pour ajuster les stratégies commerciales.

Mesurer la satisfaction client : Évaluer le niveau de satisfaction des clients actuels pour améliorer les produits, services ou la relation client.

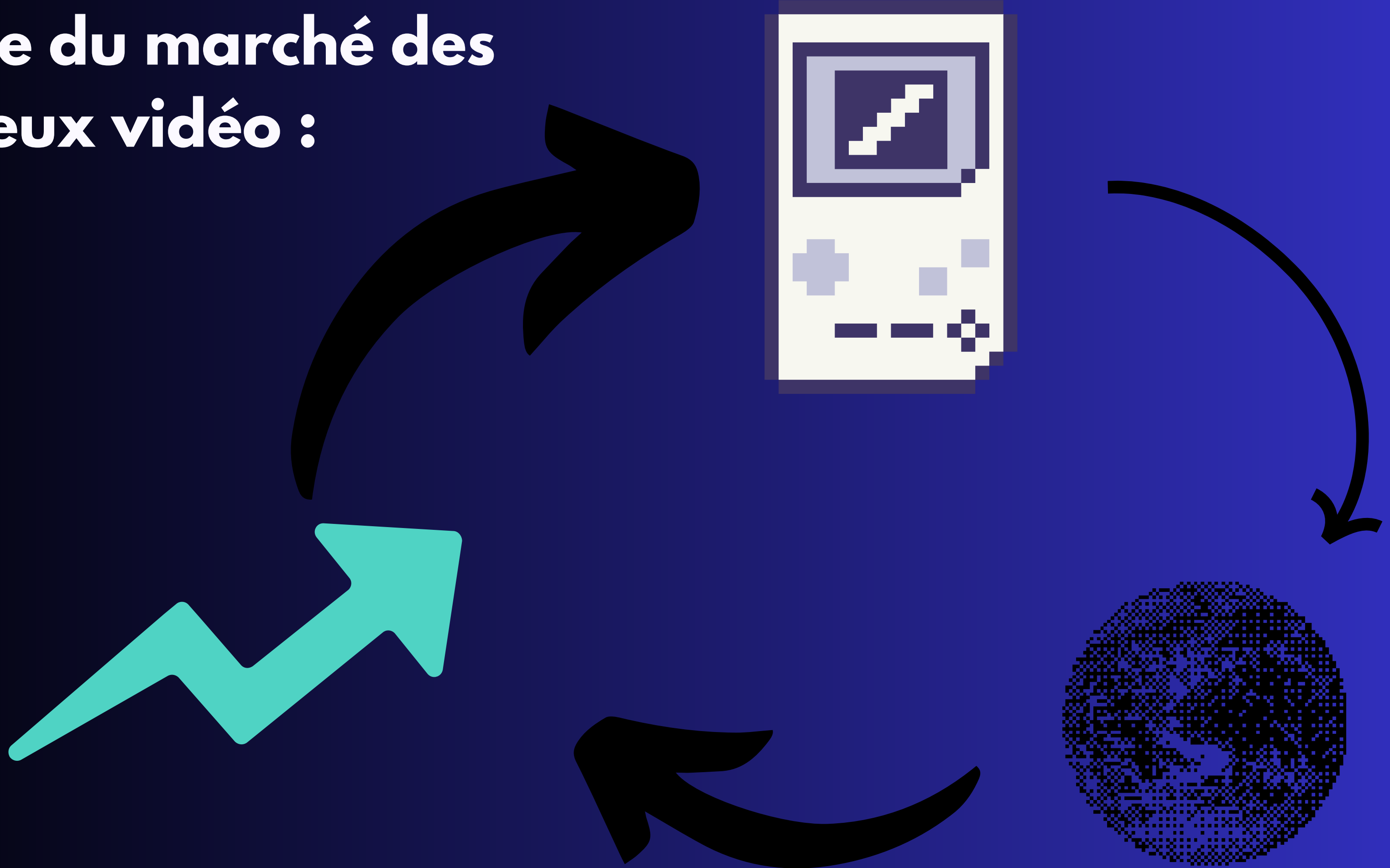




Phase 2: études de marcher pour PixelForge studio

Suivant

Analyse du marché des jeux vidéo :



Analyse des consommateurs :



Analyse de la concurrence

- **Identification des concurrents directs et indirects : Analyser d'autres studios de taille similaire, indépendants ou AAA, qui développent des jeux dans des genres similaires à ceux de Pixelforge Studio.**
- **Étude des points forts et des faiblesses : Comparer les stratégies de conception, les mécanismes de monétisation (premium, free-to-play), et les canaux de distribution.**
- **Positionnement : Identifier comment Pixelforge Studio peut se démarquer (narration unique, graphismes distinctifs, mécaniques innovantes).**

MENU

Opportunités et menaces

Opportunités :

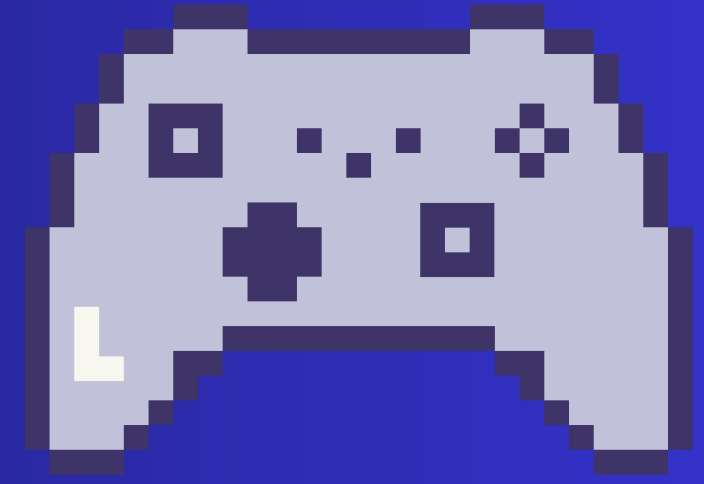
- Croissance de l'e-sport et des jeux en ligne compétitifs.
- Popularité croissante des jeux indépendants et narratifs.
- Marché en expansion dans les pays émergents.

Menaces :

- Saturation de certains segments (par exemple, le marché des Battle Royale).
- Barrières technologiques ou coûts de développement élevés.
- Dépendance aux plateformes de distribution comme Steam, Epic Games Store, ou PlayStation Store.

Stratégie de positionnement

- Définir un positionnement unique pour Pixelforge Studio :
- Mettre en avant les spécificités du studio (narration, direction artistique, innovation technologique).
- Adapter le contenu aux segments de joueurs ciblés.
- Choisir les canaux de distribution et de marketing :
 - Steam, Epic Games Store, Google Play, ou Apple Store.
 - Partenariats avec des influenceurs et streamers pour gagner en visibilité.



Plan d'action marketing

- Développement de la notoriété : Campagnes sur les réseaux sociaux, création de contenu, démos gratuites.
- Engagement de la communauté : Créer une communauté autour des jeux (Discord, forums, événements en ligne).
- Participation à des salons et événements : E3, PAX, Gamescom, Indiecade pour montrer les projets du studio.



études de couts

Suivant

*OBEJCTIF D'UNE ÉTUDE DE
COUTS*

1/Évaluer la faisabilité financière

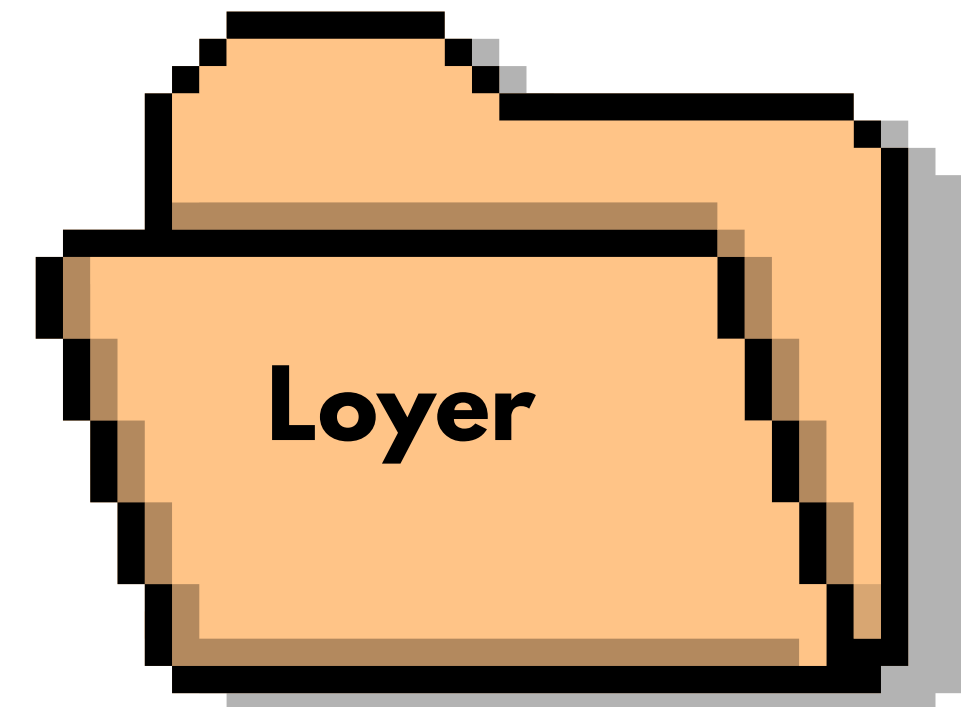
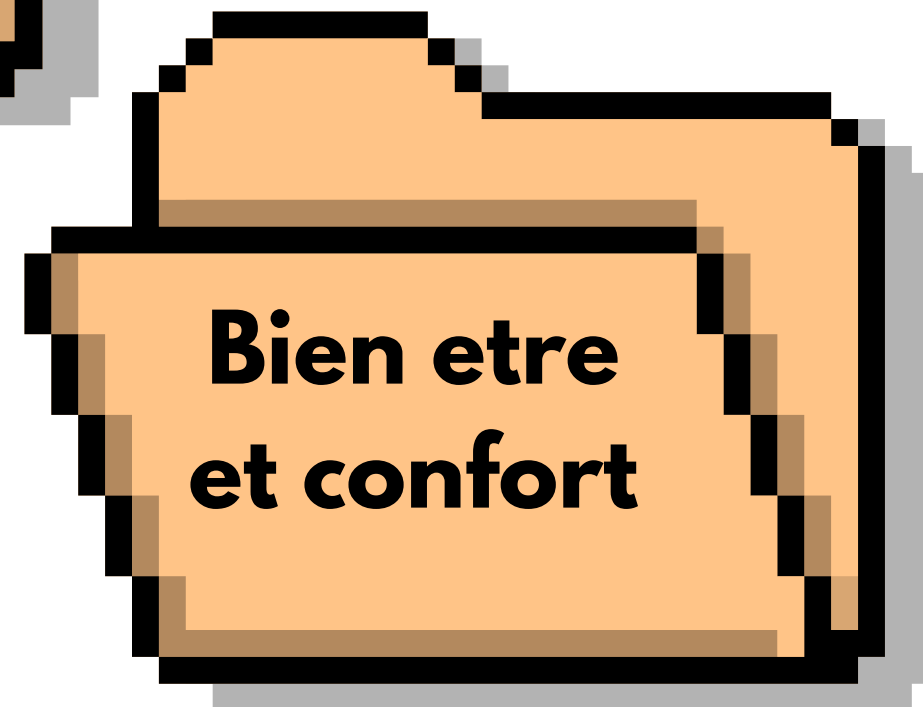
2/Optimiser les dépenses

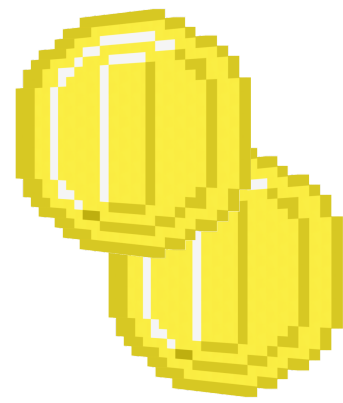
3/Prendre des décisions stratégiques

4/Améliorer la compétitivité

Sommaire répartition des couts

**Capitale:
250 000€**





Répartition des salaires

1. **Détaille des salaires : Romain (Chef de l'Entreprise, Chef de Projet & Game Designer) – 6 500 € / mois**
2. **Ihwane (Développeur Principal & Chef de l'Équipe Technique) – 6 000 € / mois**
3. **Dhoul (Concepteur Sonore & Chef Administratif) – 4 300 € / mois**
4. **Kélian (Graphiste & Animateur 3D, Chef Création et Conception) – 5 200 € / mois**
5. **Julien Martel (Directeur de la Création) – 4 800 € / mois**
6. **Emma Petit (Artiste 3D Senior) – 4 200 € / mois**
7. **Sophie Laurent (Lead Game Designer) – 4 500 € / mois**
8. **Mélanie Roche (UX/UI Designer) – 3 700 € / mois**
9. **Clément Mercier (Responsable Financier) – 5 000 € / mois**
10. **Alice Durand (Responsable Marketing & Communication) – 4 200 € / mois**
11. **Arnaud Dubois (CTO) – 5 500 € / mois**
12. **Lucas Girard (Développeur Gameplay) – 4 000 € / mois**
Thomas Lefebvre (Sound Designer) – 3 800 € / mois

Totale Brut mensuel: 61 700€

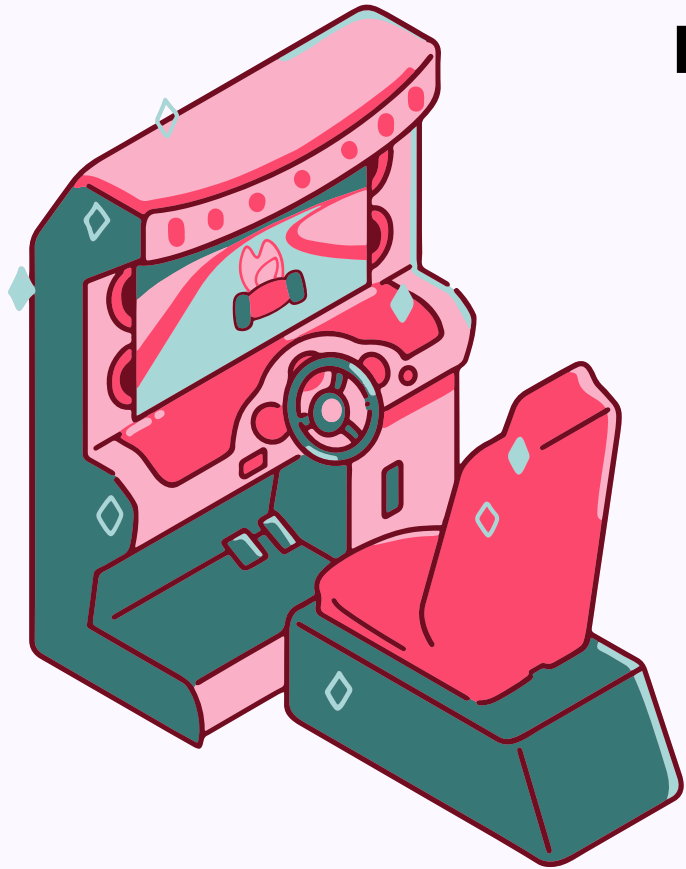




Répartition des équipements

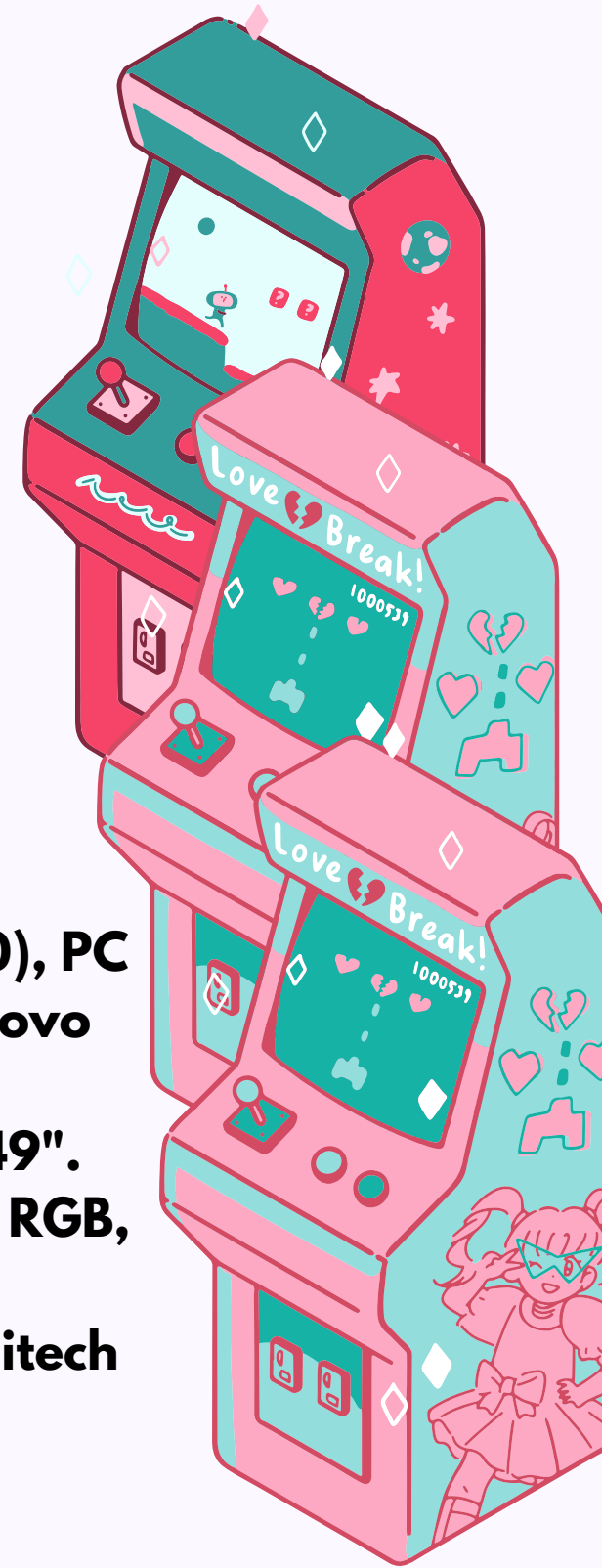
Mobilier :

Chaise : Herman Miller Embody, Secretlab TITAN Evo, Steelcase Series 1, Secretlab TITAN Evo, Secretlab Omega, Steelcase Leap, Herman Miller Sayl, Herman Miller Aeron, Humanscale Freedom, Steelcase Gesture.
Bureau ajustable : Flexispot, IKEA IDÅSEN, IKEA SKARSTA, Uplift Desk, Autonomous SmartDesk, Autonomous L-Shaped Desk, IKEA BEKANT.



Équipement informatique :

- **Ordinateur : MacBook Pro (M1 Max), PC haute performance (Intel Core i9-13900K, RTX 4090), PC fixe pour modélisation 3D (Ryzen Threadripper PRO, Quadro RTX A5000), Dell XPS 15, Lenovo ThinkPad X1, Razer Blade 15 Advanced.**
- **Écran : LG 4K, LG UltraWide 34", BenQ 4K, Dell Ultrasharp, ASUS ProArt, Dell UltraSharp 49".**
- **Clavier : Logitech MX Keys, Ducky One 3 Matcha, Logitech Craft, Logitech G915, Corsair K70 RGB, SteelSeries Apex Pro, Keychron K8.**
- **Souris : Logitech MX Master 3S, Logitech G Pro X Superlight, Razer DeathAdder V2 Pro, Logitech G502 HERO, Logitech MX Vertical.**



Audio :

- **Casque : Sony WH-1000XM5, SteelSeries Arctis Nova Pro Wireless, Beyerdynamic DT 990 PRO, SteelSeries Arctis 7, Apple AirPods Pro.**

Outils graphiques :

- **Tablette graphique : Wacom Cintiq Pro, XP-PEN Artist, Wacom Intuos Pro.**

Total : 56 135,55 €

Bien etre et confort

**Supercifie du locaux de 210m2
éclairage : 28 luminaires pour un espace de
210m2**

Climatiseur

- **Nombre de climatiseurs nécessaires : 3**
- **Coût total des climatiseurs : 2,400 €**
- **Coût total d'installation : 1,050 €**
- **Coût total d'aménagement : 3,450 €**

Eau et Assainissement

**Utilisation mensuelle : Pour
l'utilisation mensuelle, cela
peut varier entre 50 et 200
euros, en tenant compte de
l'eau, de l'électricité et de
l'entretien**

Pour le fonctionnement de l'entreprise

Serveurs

Serveurs de développement

Serveurs de production

Serveurs de base de données

Serveurs de sauvegarde

Serveurs de cloud

Estimation du nombre de serveurs

- **Développement : 5 à 10 serveurs**
- **Production : 2 à 5 serveurs**
- **Base de données : 1 à 3 serveurs**
- **Sauvegarde : 1 serveur**
- **Cloud : En fonction des besoins, cela peut varier (éventuellement des instances virtuelles).**

Coût d'installation et de fonctionnement

**Coût d'installation des
serveurs physiques :
30 000 €**

Coût d'exploitation mensuel

Serveurs physiques :

- **Coût d'exploitation mensuel : 3 000 €**
- **Coût d'exploitation sur 12 mois :**

Serveurs cloud :

- **Coût d'exploitation mensuel : 1 250 €**
Coût d'exploitation sur 12 mois

Conclusion pour les serveurs

Total général pour l'année avec serveurs physiques : 36 000 €

Total général pour l'année avec serveurs cloud : 15 000 €

Loyer des locaux



210m² pour un loyer de

10 955 € HT-HC/mois
A l'année 131 460 €
HT-HC/année

Pour conclure

- **61 700 €+56 136,55 €+ 3 600+30 000 €+ 3 000 €+ 1 250 €+10 955 €
= 166 641,55 €.**

Donc 210 000 - 166 641,55 €

Il reste 83 358,45 €



Administration

Suivant

Document à présenter pour la création d'une entreprise

Les documents:

Status de l'entreprise

Kbis

Contrats de travail

Contrat de partenariat

Accords de confidentialité (NDA)

Coordonnées complètes de l'entreprise Pixel Forge Studio

16 avenue Victor Hugo, 75116 Paris, France

Téléphone : 01 45 67 89 10

E-mail : contact@pixelforge.fr

Site internet: <https://nabihoudinedhoulka0.wixsite.com/pixelforger-studio>



Conclusion

Créer une entreprise apporte plusieurs avantages. D'abord, tu peux être indépendant, ce qui signifie que tu prends tes propres décisions et tu choisis ce que tu veux faire. Ça te permet aussi d'être créatif, car tu peux inventer des idées et des projets qui te passionnent. Si tout se passe bien, tu peux gagner de l'argent et avoir la fierté de réussir par toi-même.

Suivant



Conclusion

Cependant, il y a aussi des inconvénients. Tu peux perdre de l'argent si l'entreprise ne marche pas bien. De plus, gérer une entreprise demande beaucoup de travail et de temps, surtout au début.

Suivant



Merci pour votre attention

