

Projet de stand EPITA

Festival du Jeu Vidéo
26, 27 et 28 Septembre 2008 à Paris, Porte de Versailles



EPITA Sup C1 2012

Christopher Chedeau
chedea_c@epita.fr

Alban Perillat-Merceroz
perill_a@epita.fr

Table des matières

1. Introduction	3
1.1 Festival du Jeu Vidéo	3
1.2 Un Stand EPITA	4
1.3 Les acteurs du projet : la Foo Team	5
1.3.1 Les organisateurs	5
1.3.2 Les animateurs	6
1.4 Objectifs Personnels	6
2. Activités	7
2.1 Présenter EPITA	7
2.2 Les Jeux Vidéo	8
2.2.1 Foo	8
2.2.2 Course à la Gazoline	9
2.2.3 Eredia	9
3. Etude de faisabilité	10
3.1 <i>Etude technique</i>	10
3.1.1 Moyens Humains	10
3.1.2 Moyens matériels	10
3.2 <i>Etude économique</i>	11
3.2.1 Tarifs	11
3.2.2 Simulation de devis	12
4. Echancier	13
5. Annexes	14

1. Introduction

1.1 Festival du Jeu Vidéo



Le Festival du Jeu Vidéo est un salon regroupant tous les acteurs de l'industrie du jeu vidéo. L'édition de cette année aura lieu du vendredi 26 au dimanche 28 Septembre 2008 au Parc des Expositions de la Porte de Versailles. Editeurs et studios de jeux vidéo, constructeurs et écoles supérieures participeront à l'évènement.

50 000 visiteurs et plus de cent exposants sont attendus pendant ces trois jours, ce qui en fait la plus grande manifestation française concernant les jeux vidéo. D'année en année, le festival prend de l'ampleur et s'installe dorénavant dans le plus grand parc d'exposition de France.

Le public s'y déplace afin de tester les nouveautés et d'assister aux compétitions, mais aussi pour découvrir les coulisses du jeu vidéo. En effet une partie du salon lui est consacrée, avec des conférences et des expositions réalisées par des professionnels, associations et écoles spécialisées.

1.2 Un Stand EPITA

La communication d'EPITA joue un rôle très important. L'école est en effet présente au quatre coins de la France dans divers salons étudiants, ainsi que dans de nombreux établissements scolaires afin de recruter de nouveaux élèves. Elle cherche par ailleurs à se faire connaître des entreprises.

Le Festival du Jeu Vidéo réunit en un même lieu les deux types de public ciblé. De nombreux visiteurs âgés de 17 à 20 ans sont familiarisés aux nouvelles technologies, et donc potentiellement intéressés par l'EPITA. De plus, l'école gagnera en visibilité vis-à-vis des professionnels de l'industrie du jeu vidéo présents.

Il est également à noter la présence récurrente d'un stand d'EPITECH qui expose des jeux vidéos. Leur participation à chaque édition en prouve l'intérêt publicitaire. L'absence d'un stand EPITA perpétuerait la confusion entre les deux écoles. La présentation de projets de qualité permettrait à EPITA d'asseoir sa notoriété.



FIG. 1.1 – Exemple de stand

1.3 Les acteurs du projet : la Foo Team

Réunie initialement à l'occasion du projet de Sup à l'EPITA, la Foo Team est composée de quatre élèves de la classe de C1 : Félix ABECASSIS, Christopher CHEDEAU, Vladimir NACHBAUR et Alban PERILLAT-MERCEROZ.

Nos compétences, notre motivation et notre professionnalisme ont permis au "Project : HGF¹" de se voir attribuer la meilleure note de la promotion sur l'ensemble des trois soutenances.



1.3.1 Les organisateurs

Christopher CHEDEAU

Ayant travaillé au cours de ces trois dernières années avec les plus importants sites de World of Warcraft que sont Thottbot, JeuxOnline, Curse et MMO-Champion, j'ai acquis une grande expérience dans le monde du jeu vidéo.

J'ai déjà assisté à des salons de ce type en tant que spectateur, mais j'ai aussi découvert toute une partie professionnelle en assistant le PDG de Curse au cours de l'une de ses visites.

La communication autour de l'EPITA n'est pas une première pour moi : j'ai en effet organisé et réalisé une présentation de l'école devant mon ancien lycée accompagné de Vladimir.

¹<http://www.foo.fr/>

Alban PERILLAT-MERCEROZ

Je me suis pour ma part beaucoup investi dans la vie associative de l'EPITA. Membre fondateur de l'association Villejuif-Nights, j'ai organisé et animé divers stands lors des soirées de celle-ci.

J'ai aussi contribué à la communication entre l'ensemble des projets de Sup grâce à la mise en place de la régie publicitaire EpiPub².

1.3.2 Les animateurs

Les deux autres membres de la Fooo Team nous aideront à animer le stand durant les trois jours du salon. Vladimir nous sera d'une grande aide, ayant beaucoup participé aux opérations de communication de l'EPITA durant cette année.

1.4 Objectifs Personnels

La mise en place d'un stand dans un salon nécessite l'établissement d'un dialogue aussi bien avec l'administration de l'école qu'avec l'équipe responsable du festival, ainsi que la rédaction des divers documents nécessaires à l'aboutissement du projet. Communiquer sera notre objectif pour assurer l'animation pendant ces trois jours.

Toutes ces compétences que nous allons devoir développer sont précisément celles qui sont indispensables au métier d'ingénieur. Parvenir à réaliser ce stand serait donc une expérience extrêmement bénéfique pour notre parcours professionnel.

²<http://www.epipub.info/>

2. Activités

2.1 Présenter EPITA

Le stand sera avant tout à l'effigie d'EPITA : nous y présenterons l'école de la même manière que dans un salon étudiant, seulement les formes de communication doivent s'adapter au lieu et aux conditions. Ainsi, montrer les projets de jeu vidéo de Sup sera un bon moyen de capter l'attention du public présent.

Afin de donner la meilleure image de l'école à travers les projets, il est nécessaire d'effectuer une sélection des meilleurs jeux et de privilégier la qualité à la quantité.

Nous avons choisi trois projets selon les critères suivants : les notes de soutenance qui reflètent les qualités techniques du jeu, la première impression au niveau jouabilité et aspect visuel, ainsi que la coopération du groupe en question, afin de nous faciliter la tâche.

Nous avons pris soin de vérifier en détail l'absence de contenu protégé par des droits d'auteur afin ne pas avoir de problèmes d'ordre légal.

Bien entendu, cette sélection est à titre indicatif. Elle a été approuvée par Christophe Boullay, responsable des projets de Sup mais pourra toutefois être modifiée suite à l'évaluation finale du projet par exemple.

2.2 Les Jeux Vidéo

2.2.1 Foo

Notre projet a obtenu la meilleure note de la promotion. C'est un jeu de stratégie en temps réel en trois dimensions. L'aspect visuel, la complexité de la gestion des unités et la finition du jeu en font un produit parfait pour une présentation au grand public. <http://foo.fr/>



FIG. 2.2 – Project : HGF - Foo Team

2.2.2 Course à la Gazoline

La course à la gazoline est un jeu de course. Ses points forts pour une présentation lors d'un salon sont son aspect graphique et sa simplicité de prise en main. Toute l'équipe du projet nous soutient pour le stand. <http://l-calg.com/>



FIG. 2.3 – Course à la Gazoline

2.2.3 Eredia

Eredia est un jeu de type "Shoot'em up" qui se distingue par son originalité graphique. La qualité et le dynamisme du gameplay en font un jeu idéal à présenter en vitrine de l'EPITA. L'équipe de développement est elle aussi très coopérative avec nous pour ce projet d'exposition. <http://eredia.fr/>



FIG. 2.4 – Eredia

3. Etude de faisabilité

3.1 Etude technique

3.1.1 Moyens Humains

Les quatre membres de la Foo Team seront présents pour assurer l'animation du stand. Notre motivation nous permettra aisément d'assurer une présence permanente sur le stand pendant ces trois jours.

3.1.2 Moyens matériels

Nous disposons d'une voiture qui nous permettra de nous rendre sur place et d'acheminer le matériel.

Communication

Tout le matériel usuel de communication tel que les affiches, bannières, stylos et brochures EPITA nous sera utile.

Informatique

Nous aurions besoin d'au minimum trois ordinateurs (écran, tour, clavier, souris) pour présenter les jeux. Un vidéo-projecteur pourrait être un plus pour rendre le stand plus attractif.

Mobilier

L'emplacement que nous pourrions louer est équipé de moquette au sol, de cloisons en mélaminé et d'éclairage. C'est au niveau du mobilier que nous avons le moins d'information. Nous aurions besoin de quatre tables (ainsi que des nappes) et quatre chaises environ.

3.2 Etude économique

3.2.1 Tarifs

Le stand

Comme détaillé dans le formulaire d'inscription³, il existe différents types de stands, différenciés selon leur position par rapport aux allées du salon. Les prix varient de manière croissante selon le nombre de côtés adjacents à une allée⁴ :

Un côté :	"Standard"	130 € HT /m ²
Deux côtés :	"1 angle"	140 € HT /m ²
Quatre côtés :	"2 angles"	150 € HT /m ²
Ilot complet :	"Ilot"	160 € HT /m ²



Frais annexes et services facultatifs

Frais de dossier (obligatoires) :	80 € HT
Nettoyage :	2,5 € HT /m ²
Parking :	75 € HT /place
Assurance :	75 € HT
10 Invitations :	65 € HT

³Formulaire joint en annexes

⁴Un plan de l'édition 2007 du festival est disponible en annexe

3.2.2 Simulation de devis

Pour un stand de type "1 angle" de 9 m² :

Stand Equipé :	140 €	x	9	=	1260 €
Parking :	45 €	x	1	=	45 €
Frais de dossier :	80 €	x	1	=	80 €
Total :				=	1385 €

Pour un stand de type "2 angles" de 18 m² :

Stand Equipé :	150 €	x	18	=	2700 €
Parking :	45 €	x	1	=	45 €
Frais de dossier :	80 €	x	1	=	80 €
Total :				=	2825 €

Nous arrivons à un budget de 1385 € ou 2825 € selon la taille du stand, étant donné que :

- Une remise de 5% est établie si la commande est effectuée avant le 30 Juin 2008.
- Nous n'avons pas compté l'assurance facultative de 75 € HT, nous ignorons en effet si l'école dispose déjà ou non de ce type d'assurance.
- Nous ignorons si une TVA s'applique à ce total hors taxe et si oui, à quel taux.
- Il faut également ajouter les frais électriques qui seront communiqués après validation du dossier par le Festival.

Ces simulations sont faites à titre indicatif. Nous jugerons de l'offre adaptée selon le budget accordé.

4. Echancier

20 Juin 2008	Date limite de finition du projet
30 Juin 2008	Date limite de réception des commandes pour bénéficier d'une remise de 5%
29 Août 2008	Date limite de réception des commandes
15 Septembre 2008	Date limite de paiement du solde de la commande
26, 27 et 28 Septembre 2008	Dates du Festival du Jeu Vidéo

Annexes

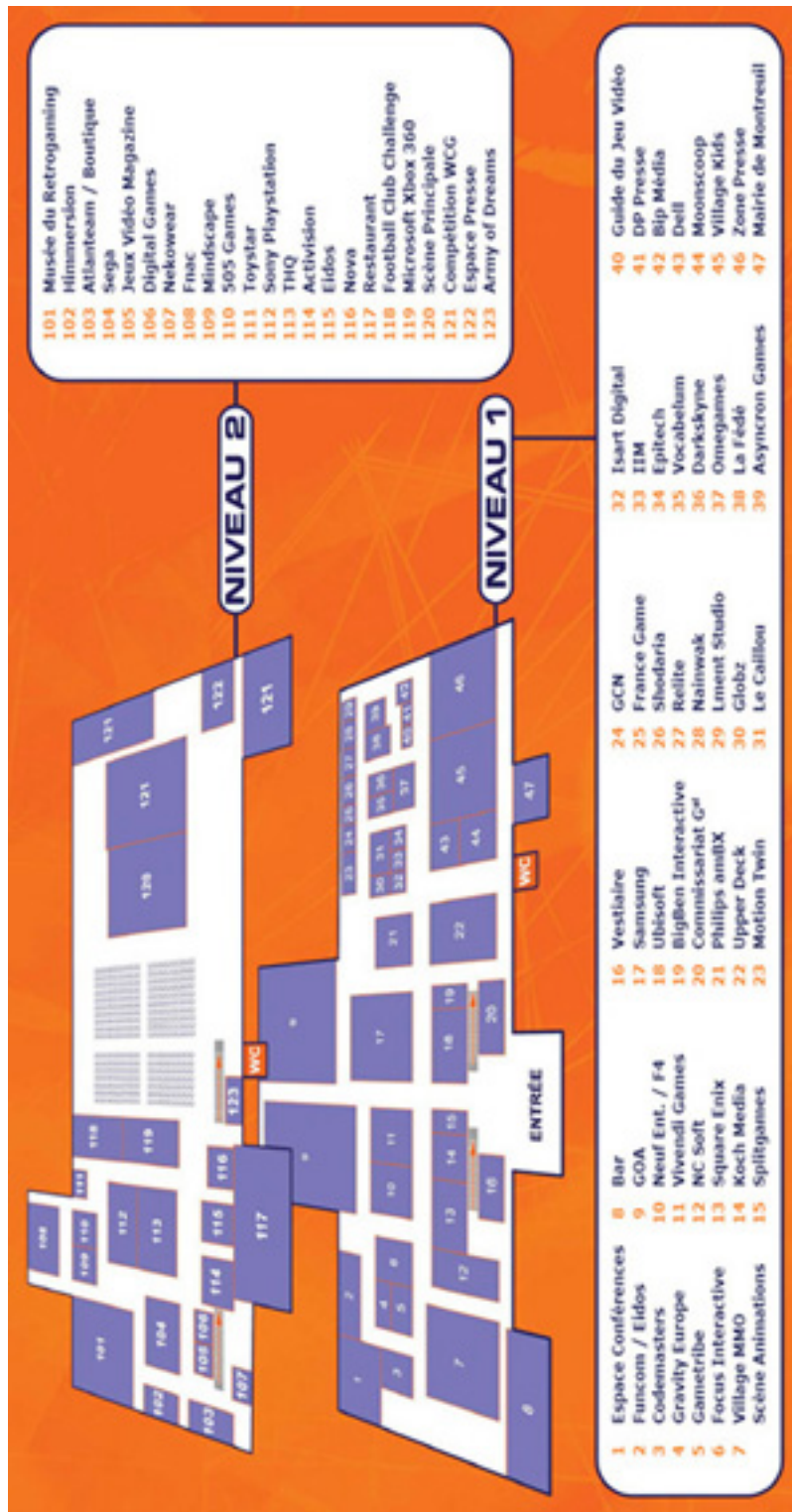


FIG. 4.5 – Plan de l'édition 2007 du Festival du Jeu Vidéo