

# TX – Jeu Pédagogique

## ANALYSE DE LA CONCURRENCE

### Introduction

Dans le cadre de réalisation de notre jeu pédagogique, nous avons étudié la concurrence afin d'en tirer des conclusions quant à la faisabilité de notre projet.

On s'est posé les 2 questions suivantes :

- Qui sont nos concurrents ?
- Quels sont les points forts et faibles de nos concurrents ?

Une analyse du marché fait ressortir trois produits qui se destinent à la même clientèle que la notre : Pokemon Snap de Nintendo, Safari Photo En Afrique de Micro Application et une application éducative : "Le Guide interactif de la Photo" de National Geographic.

### Analyse de la concurrence

Un rapide coup d'œil permet de situer Pokemon Snap et Safari Photo dans la même catégorie : c'est de la prise de photo simple dans un environnement en 3D destiné au grand public, la valeur éducative est presque nulle. Par contre, Le guide interactif de la Photo correspond bien à la niche que nous visons. Il s'agit d'un guide en 8 CD qui se propose d'enseigner le maniement d'un appareil argentique. Un simulateur est également incorporé avec les guides de formation.

### Safari Photo



Editeur : Micro Application  
Développeur : Super X Studios  
Sortie : 17 décembre 2005

Nous ne disposons pas du jeu mais nous avons regardé la bande-annonce sur le site de MicroApplication<sup>1</sup> et lu le test sur Jeuxvideos.com, un magazine de jeux vidéo connu pour son indépendance et sa pertinence.

---

<sup>1</sup> [http://download2.microapp.com/African\\_Safari/african\\_safari.zip](http://download2.microapp.com/African_Safari/african_safari.zip)

Photo 1. Captures d'écran de SAFARI Photo en Afrique



### Points Forts

- Graphisme en 3D très soignée. « Le jeu surprend beaucoup d'un point de vue visuel. »<sup>2</sup>
- Jouabilité correcte
- Bande son intéressante « L'atmosphère sonore contribue beaucoup au côté immersif du jeu. »<sup>2</sup>

### Points Faibles

- Durée de vie trop courte « Les photos étant quasiment impossibles à rater, on avance un peu trop vite dans le soft même si on passe du temps à contempler le paysage. »<sup>2</sup>

### Notre Avis

Le titre est clairement destiné au grand public et non pas aux amateurs de photographie. Il est également peu ludique puisqu'il ne s'agit que de valider un minimum d'objectifs pour mener à bien les missions. Notre jeu, bien que ne disposons pas d'un environnement en 3D, se distinguera par sa valeur pédagogique et bien plus ludique. Il sera également plus réaliste puisque basé sur des images du monde réel et non sur des animations 3D qui peuvent manquer de détail. Enfin, le joueur aura l'opportunité de s'amuser tout en s'imprégnant des règles de l'esthétique.

### Pokemon Snap



Editeur : Nintendo  
Développeur : Nintendo  
Sortie : Octobre 2000

Photo 2. Captures d'écran de SAFARI Photo en Afrique

<sup>2</sup> [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00006378\\_test.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00006378_test.htm)



### Points Forts

- Graphismes « Un univers très coloré mais un peu vide. »
- Jouabilité très simple. « On ne peut plus simple: un bouton pour zoomer et un autre pour déclencher la photo »

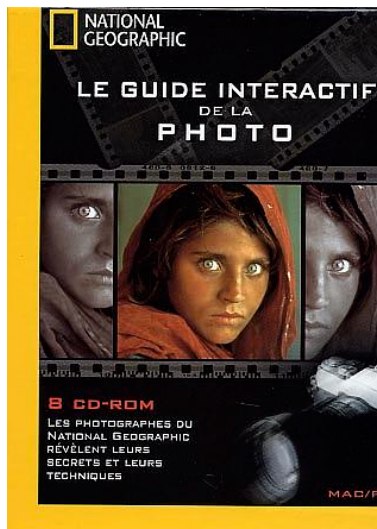
### Points Faibles

- Durée de vie trop courte
- Bande son « sympathique »

### Notre Avis :

Ce jeu est clairement destiné à une frange très particulière qui sont les fans des Pokémon. Il est également sorti il y a très longtemps sur la Nintendo 64, une machine qui peut aujourd'hui être considéré comme obsolète. Ce jeu ne se pose donc pas en concurrent direct. On pourrait cependant retenir la jouabilité très simple et l'environnement sonore travaillé, nous essayerons d'implémenter ces idées dans notre jeu pédagogique.

### Le Guide Interactif de la Photographie



Editeur : Editions Gallimard  
Sortie : Septembre 2005

Nous n'avons pas trouvé de test de ce produit sur Internet, nous avons donc copié les commentaires de l'éditeur en omettant les fioritures.

« La première partie de ce guide est consacrée aux principes de base de la photographie (composition, éclairage et exposition, appareils, objectifs, films et autres accessoires...), la seconde partie aborde toutes sortes de sujets, des plus quotidiens (photos de famille, de mariage, de vacances) aux plus pointus (photos sous-marines, safaris...).

Le guide interactif de la photo vous permettra de combiner théorie et pratique : grâce à des simulateurs photographiques vous pourrez vous entraîner à prendre des photos en testant différents réglages et situations... et toutes vos erreurs seront commentées. »

### **Notre Avis**

Selon les commentaires de l'éditeur ce produit se pose comme le concurrent le plus direct et le plus fourni, il correspond à ce qu'on désire créer, mais les 8 CDs qu'il comporte limitera sa diffusion et sa portabilité, son prix également (46 euros) le réservera aux amateurs éclairés, et enfin, les simulateurs incorporés ne traitent pas es règles d'esthétique. Notre jeu sera crée en Flash, ce qui en garantira une diffusion large et très rapide sur le réseau Internet. Il marchera sur toute plateforme supportant Flash et sera plus évolutif puisque réalisé dans le cadre d'une université et disposant de moins de contraintes qu'un logiciel de commerce.

### **Conclusion**

Notre projet se distingue des autres jeux en proposant des fonctionnalités innovantes et en présentant ceci sous forme ludique. Notre clientèle n'est également pas la même puisque composés exclusivement d'amateurs de photographie. Le budget est presque nul. Le seul produit qui se pose réellement en concurrent « Le Guide Interactif de la Photographie » ne se concentre pas assez sur l'esthétique, aspect central de notre jeu. Il reste également relativement méconnu et cher.

La conclusion est donc claire : notre application pédagogique aura clairement sa place sur le marché.