

Projet Fix2Play

**Par Johan Thorens & Yan Bolle
Ymmed-C4b**



FORMATIONS DE 4 ANS – CFC
Année 2025-2026
médiamatique

Table des matières

CONTEXTE DU PROJET 3

1.1 Présentation personnelle	4
1.2 Situation actuelle	6
1.3 Problèmes et défis	7
1.4 Apparition de l'idée et motivations	8
1.5 Processus de génération des idées	9
1.6 Attentes identifiées chez les potentiels clients	10
1.7 Solutions existantes sur le marché	11
1.8 Ambitions et valeurs du projet	12
1.9 Craintes	13

PRÉSENTATION ET CONCRÉTISATION 14

2.1 Introduction	15
2.1 Méthodologie	16
2.2 Résultats quantitatifs clés	17
2.3 Résultats qualitatifs (entretiens)	18
2.4 Analyse	23
2.5. Maquette (site web – fix2play.ch)	27
2.6. Startup Canvas	29
2.7. La durabilité	31

Business Model 32

3.1. Canvas Business Model	33
3.2 Business Model Expliqué	34

Image de 44

l'entreprise 44

4.1 Le Nom d'entreprise	45
4.3 Les couleurs	46
4.4 Les police	46
4.5 Slogan	47

Spot publicitaire Fix2Play 48

5.1 Concept	49
5.4 Ton	49
5.3 But du spot	49
5.5 Modèle narratif choisi	50
5.6 Canaux de communication	50
5.7 Livrable	50
5.9 Moodboard de départ	51
5.10 Logline	51
5.11 Synopsis	51
5.12 Senario de base	52
5.13 Script voix-off	53
5.14 Storyboard final	54
5.15 Shot list(découpage technique)	58
5.16 list materiel	59

Retour sur l'expérience 61

6.1 Comment nous avons vécu l'expérience	62
6.3 Difficultés rencontrées et comment nous les avons surmontées	62
6.2 Méthodes de travail	62
6.4 Ce que nous avons appris	63
6.5 Degré de satisfaction	63

Sources 64

Annexes 65

1 CONTEXTE DU PROJET

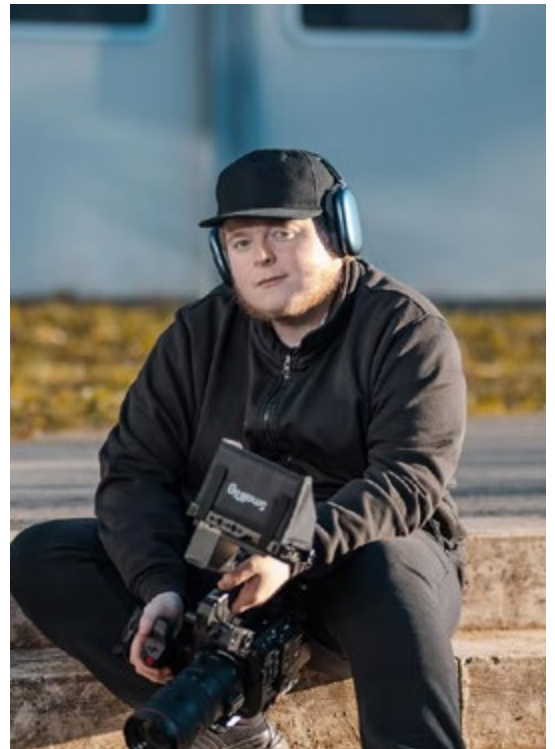


1.1 Présentation personnelle

Yan Bolle

Je m'appelle Yan Bolle, j'ai 19 ans. Je suis régisseur et médiamaticien chez Sonomix, à Chavornay. En parallèle, j'ai fondé INV Prod, avec lequel je travaille comme réalisateur et directeur de la photographie sur des courts-métrages, des publicités et des captations d'événements. Mes principaux centres d'intérêt sont la vidéo et le cinéma, avec aussi un intérêt pour la musique.

Le côté entrepreneurial d'INV Prod nous a beaucoup servi dans ce projet : créer une offre, la rendre claire, apprendre à se positionner, communiquer de façon professionnelle et produire des livrables "propres" (identité visuelle, contenus, présentation). On a donc abordé Fix2Play non seulement comme une idée, mais comme un service réel, avec une logique client.



Johan Thorens

Je m'appelle Johan Thorens, j'ai 18 ans. Je suis en 4ème année d'apprentissage de médiamaticien à la Police cantonale de Fribourg. Par la suite, j'aimerais me spécialiser dans la vidéo, notamment dans le montage. En dehors de ma formation professionnelle, je suis un joueur d'échecs en club depuis deux ans et demi, avec un classement ELO d'environ 1730 points. J'ai terminé 2ème au tournoi de Bienne dans la catégorie des moins de 1800 ELO, où j'ai remporté un prix de 600 CHF. Je m'entraîne quotidiennement et c'est devenu ma passion principale. J'aime également le football, que je suis de près en tant que spectateur.

Cette pratique des échecs apporte aussi une approche "méthode" : analyser un problème, poser un cadre, identifier des contraintes, puis chercher la solution la plus réaliste. Pour Fix2Play, ça nous a aidés à ne pas rester dans une idée vague, mais à construire un projet structuré.

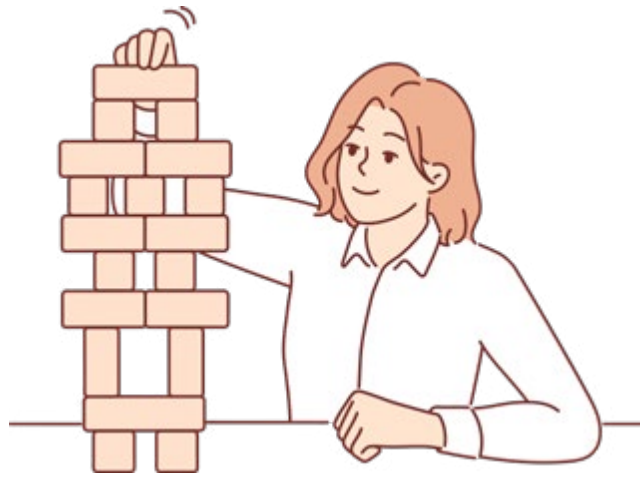
Formation du binôme

Nous avons décidé de former un binôme car nous avons déjà collaboré à plusieurs reprises, avec des résultats très positifs. Ces expériences communes nous ont permis d'obtenir une note de 5,5 et de constater que notre manière de travailler en équipe était efficace et constructive. Lors d'un projet collaboratif sur le thème de la dystopie et de l'utopie, nous avons pour objectif de créer un design réfléchi et complexe. Cette expérience a montré notre complémentarité : l'un apportant rigueur et organisation, l'autre favorisant créativité et prise d'initiative. En dehors du cadre scolaire, nous partageons aussi une passion commune pour les jeux, mais sous des formes différentes : Yan s'intéresse aux jeux de rôle (JDR), tandis que Johan est passionné d'échecs. Cette différence illustre bien notre dynamique : entre imagination et stratégie, nous trouvons un équilibre qui enrichit nos projets.



1.2 Situation actuelle

Les jeux de société occupent une place particulière dans nos vies : en famille, entre amis, dans des clubs, des ludothèques, des bars à jeux ou lors d'événements. Ils représentent un lien social fort et une dimension culturelle importante. Du Uno aux échecs, en passant par des jeux modernes comme Catan ou même des titres plus spécialisés, tous partagent une même vulnérabilité : leur durée de vie est fragilisée par la perte ou la casse d'une pièce



Historiquement, on a toujours “bricolé” quand quelque chose manquait : remplacer un pion par un bouton, redessiner une carte, improviser une solution. Mais aujourd’hui, on constate deux choses. D’abord, les jeux sont plus variés, parfois plus complexes, et donc plus dépendants de composants précis (cartes spécifiques, tuiles identifiables, jetons numérotés, etc.). Ensuite, l’usage a évolué : de plus en plus de structures utilisent intensivement des jeux (ludothèques, associations, festivals), ce qui augmente mécaniquement l’usure et la fréquence des pertes.

Dans ce contexte, la question de la durabilité devient centrale. Un jeu peut être encore “en bon état” globalement, mais devenir inutilisable à cause d’un détail. Et quand réparer n’est pas simple, on bascule vite vers la solution la plus directe : racheter le jeu complet. Or, cette logique est coûteuse, frustrante, et peu durable. C’est exactement dans cette situation actuelle que Fix2Play s’inscrit.



1.3 Problèmes et défis

Notre projet part d'un constat très simple : un simple pion ou une carte égarée peut suffire à rendre un jeu inutilisable. Cette fragilité pose plusieurs problèmes concrets :

A. Problème économique :

racheter un jeu complet pour une pièce manquante n'a pas de sens. Pour des particuliers, c'est souvent un achat "en trop". Pour des ludothèques, c'est un coût récurrent.



B. Problème d'accès :

les pièces détachées compatibles sont difficiles à obtenir. Les formats sont rarement standardisés, certaines rééditions sont rares, et il existe aussi des contraintes de licence (design, visuels, marques).

Résultat : les coûts et délais deviennent imprévisibles.

C. Problème local :

il existe peu, voire pas, de services suisses clairement identifiés qui proposent rénovation/restauration de jeux (pièces, cartes, plateaux). Ce manque rend la solution encore moins accessible.



Ces défis forment la base de notre projet : construire une solution réaliste, locale, et professionnelle pour que "réparer" redevienne une option évidente.

1.4 Apparition de l'idée et motivations

L'idée Fix2Play n'est pas née "d'un concept marketing", mais d'une frustration réelle : quand une pièce casse, surtout si elle est rare, on se rend vite compte que retrouver exactement la même est parfois impossible. Dans ce genre de situation, on se retrouve avec un jeu complet... qui ne sert plus. Ce moment-là nous a fait réfléchir autrement. Et comme on est tous les deux déjà dans le monde du jeu (Yan pratique le JDR et Johan fait partie d'un club d'échecs), on s'est vite rendu compte que ce problème ne touche pas seulement les joueurs "occasionnels" : chez les professionnels qui manipulent des jeux toute l'année, il doit être encore plus grand.

À partir de là, nos motivations ont été doubles :

Motivation pratique:

permettre aux gens de rejouer sans devoir racheter.

Motivation durable : réduire le

gaspillage et encourager une consommation plus responsable.



1.5 Processus de génération des idées

Après avoir identifié la problématique, on a cherché à transformer cette frustration en une idée de projet réaliste. Notre point de départ a été simple : comprendre ce que les gens font aujourd'hui quand un jeu est incomplet, et pourquoi ces solutions ne suffisent pas toujours. On a vite remarqué que, dans la plupart des cas, les joueurs finissent par improviser, abandonner le jeu, ou racheter la boîte complète, parce qu'il n'existe pas de solution claire et accessible pour remplacer uniquement l'élément manquant.

À partir de là, on a exploré plusieurs pistes concrètes (avant d'affiner le projet) :

Remplacer une pièce manquante plutôt que remplacer tout le jeu (ex. reproduction, refabrication, pièces compatibles).

Créer une plateforme de vente de pièces détachées / pièces de remplacement (et non un système d'échange).

Aller à la rencontre des joueurs avec des stands dans des brocantes et des conventions de jeux, pour présenter le service, récupérer des besoins, et rendre la démarche plus accessible.

Mettre en avant une logique durable, en encourageant la seconde main et le réemploi de pièces inutilisées, plutôt que de pousser au rachat complet.



1.6 Attentes identifiées chez les potentiels clients

Au-delà du coût financier, le problème des pièces manquantes ou cassées a aussi une dimension écologique. Produire et transporter un jeu complet pour remplacer un seul élément mobilise des ressources importantes et génère des déchets inutiles. Dans un contexte où la société valorise davantage la réparation et la seconde main, l'absence de solutions durables pour les jeux de société va à contre-courant de cette évolution.



On peut donc identifier plusieurs attentes chez les potentiels clients. D'abord, il existe une volonté croissante, notamment chez les jeunes générations, de consommer de manière plus responsable. Beaucoup aimeraient donner une seconde vie à leurs jeux, soit en trouvant des pièces détachées, soit via l'échange entre joueurs. L'essor de l'impression 3D et des communautés de passionnés montre d'ailleurs que cette demande existe déjà et qu'elle commence à trouver des réponses informelles.

Enfin, on remarque aussi l'existence d'un public plus spécifique comme les collectionneurs, qui recherchent parfois des pièces rares. Cela crée un marché parallèle, encore peu exploité, mais qui confirme que la demande ne se limite pas à "réparer pour dépanner", elle touche aussi à la valeur affective, à la conservation et à la transmission des jeux.

1.7 Solutions existantes sur le marché

Même si le marché reste peu développé en Suisse, nous avons identifié quelques solutions déjà existantes à l'étranger. Nous les avons retenues car elles représentent les options les plus réalistes que les joueurs utilisent aujourd'hui (acheter du matériel générique, demander une pièce à l'éditeur, ou chercher via une communauté) — mais elles restent fragmentées et rarement locales.

[Spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de) (Allemagne) :

boutique spécialisée en composants de jeux (pions, jetons, dés, etc.). On l'a choisi car c'est une référence pour trouver des pièces "standard", mais ce ne sont pas forcément les pièces exactes d'un jeu précis.



[ToutPourLeJeu.com](http://toutpourlejeu.com) (France) :

vente de matériel de jeu à l'unité ou par lots (pions/jetons). On l'a choisi car il illustre bien l'alternative "pièces génériques", utile pour dépanner mais limitée si on veut une compatibilité parfaite.



[Ravensburger service des pièces de rechange](#) :

formulaire/service officiel pour demander certaines pièces manquantes. On l'a choisi car c'est l'exemple typique de la solution "constructeur", efficace mais dépendante des stocks et des règles de l'éditeur.



[BoardGameGeek](#) (communauté) :

forum/ressources où les joueurs s'entraident pour retrouver ou remplacer des pièces. On l'a choisi car c'est une solution très utilisée, mais non garantie et souvent longue (il faut "tomber" sur la bonne personne).



1.8 Ambitions et valeurs du projet

La problématique des pièces perdues ou cassées représente une opportunité d'innovation : ce vide peut être comblé par un service spécialisé dans la vente, l'échange ou la reproduction de pièces de jeux. L'ambition de Fix2Play est donc de développer une solution accessible, durable et innovante, permettant aux joueurs de continuer à jouer sans devoir racheter un jeu complet. Cette initiative aurait un double impact : économique (éviter des rachats inutiles) et écologique (réduire le gaspillage), tout en valorisant le jeu comme un élément de patrimoine culturel et social.

Nos valeurs:

Durabilité et seconde main :
prolonger la vie des jeux, réduire le gaspillage et favoriser une consommation plus responsable.

Convivialité et partage :
mettre en avant les échanges humains autour d'une table et la proximité.

Convivialité et partage :
mettre en avant les échanges humains autour d'une table et la proximité.

Innovation responsable :
utiliser des technologies (ex. impression 3D) et le savoir-faire artisanal pour donner une seconde vie aux jeux, sans compromettre leur authenticité.



1.9 Craintes

Même si Fix2Play répond à un besoin clair, nous restons lucides sur les limites et les incertitudes du projet. Certaines difficultés peuvent apparaître dès le lancement, et il est important de les reconnaître pour garder une démarche réaliste.

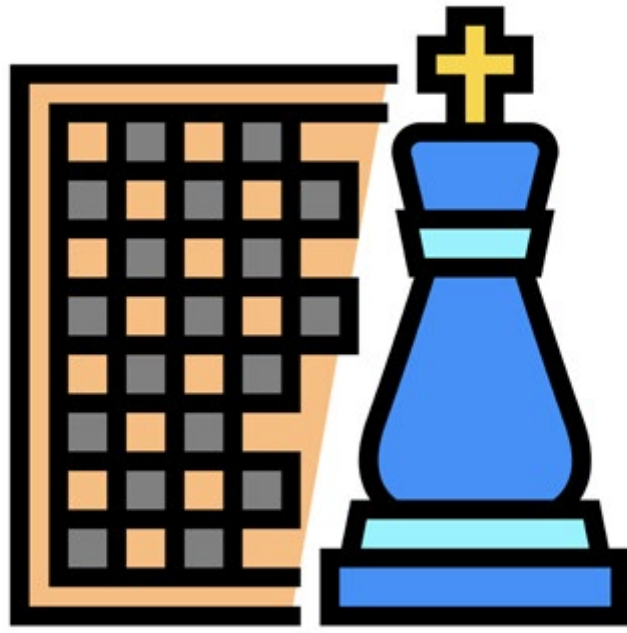


D'abord, nous avons une crainte liée à la complexité des demandes. Sur le papier, "remplacer une pièce" semble simple, mais dans la réalité chaque jeu a ses formats, ses matériaux, ses détails, et certaines pièces peuvent être rares ou introuvables. Une pièce de substitution peut aussi ne pas correspondre parfaitement au style d'origine, ce qui peut dégrader l'expérience de jeu.

Ensuite, nous avons des doutes concernant l'aspect organisationnel. Pour que le service soit crédible, il faudra être capable de garantir une certaine qualité, une cohérence dans les résultats, et une manière de fonctionner claire (prise de demande, suivi, rendu final). Cela demande du temps, des outils, et une bonne gestion.



Enfin, nous sommes conscients du défi lié au fait que le service est encore peu présent en Suisse. C'est une opportunité, mais aussi un risque : il faudra se faire connaître, inspirer confiance et construire progressivement un réseau fiable (matériaux, partenaires, éventuels artisans).



2

**PRÉSENTATION
ET CONCRÉTISATION**

2.1 Introduction

Après avoir identifié la problématique à l'origine de Fix2Play (un jeu peut devenir inutilisable à cause d'une pièce manquante ou cassée, et les solutions accessibles sont souvent limitées), cette partie a pour but de montrer comment le projet prend une forme concrète. Il ne s'agit plus seulement d'expliquer pourquoi l'idée existe, mais de présenter Fix2Play comme une solution réelle, pensée pour répondre à des besoins précis, avec un positionnement clair et une cohérence globale.

Cette section regroupe donc les éléments qui donnent de la crédibilité au projet : la manière dont nous avons confronté l'idée à la réalité, ce que Fix2Play apporte concrètement, et comment le projet s'inscrit dans une logique durable (écologie, social et éthique).



2.1 Méthodologie

Quantitatif

Sondage « grand public » (nombres de personnes = 15).

Sondage « professionnels / ludothèques » (nombres de personnes = 8).

Indicateurs : intérêt déclaré, délais acceptables, matériaux concernés, intention d'usage (échelle 0–10), ouverture à l'envoi postal (pros), fréquence d'usage.

Qualitatif (entretiens)

9 entretiens semi-directifs (ludothèques : Yverdon-les-Bains, Fribourg/La Gruyère ; festival La Grande Partie ; éditeur/auteur de jeux ; artisan Hebenist ; bar associatif La Cigogne ; association Le Deskliks ; détaillant Loïk Blasek – J2C « Les Haut Plateaux Abul »).

10 questions les plus pertinentes

À quelle fréquence jouez-vous à des jeux de société ?

Quels types de jeux préférez-vous ?

Avez-vous déjà perdu ou cassé une pièce de jeu ?

Que faites-vous généralement dans ce cas ?

Seriez-vous intéressé(e) par un service de remplacement/restauration de jeux de société ?

Quels critères sont les plus importants pour vous (prix, qualité/fidélité, rapidité, aspect écologique) ?

Quel serait votre délai idéal pour recevoir la pièce/le jeu réparé ?

Si vous deviez utiliser ce service, comment devrait-il fonctionner pour répondre à vos exigences ?

Quel montant seriez-vous prêt(e) à payer (ou quelle tranche de prix) ?

Sur une échelle de 0 à 10, quelle est la probabilité que vous utilisiez ou recommandiez ce service ?

[Lien vers toutes les questions : ici](#)



Thèmes :

pièces manquantes/cassées, délais, budget/valeur (réparer vs racheter), cadre légal, logistique, pratiques actuelles (SAV éditeurs, impression 3D, bricolage, réseau ludos), opportunités (lots pros, événements, print & play), viabilité économique côté retail.

2.2 Résultats quantitatifs clés

Intérêt déclaré

Grand public : 66,7 % de personnes intéressées.

Professionnels/ludothèques : 87,5 % de personnes intéressées.

Intention d'utiliser / recommander (0–10)

Moyenne : 6,93/10 (distribution centrée sur 7–8).

Délais idéaux (grand public) :

Majorité flexible ; pic sur 3–5 jours et 1–2 semaines ; peu d'attentes d'ultra-express.

Matériaux :

Plastique en tête, puis bois et carton/cartes.

Côté pros, plastique et bois sont quasi systématiquement cités ; carton et métal apparaissent plus ponctuellement.

Modèle logistique pros :

75 % des répondants pros jugent convenable un envoi postal

Prix — forte variabilité :

Côté grand public, la majorité répond « ça dépend » un tarif unique n'est pas adapté ; il faut un devis guidé (formulaire interactif) par cas.



2.3 Résultats qualitatifs (entretiens)

Cette partie mobilise neuf entretiens semi-directifs réalisés en présentiel auprès d'acteurs complémentaires de l'écosystème : deux ludothèques (Yverdon-les-Bains, Fribourg/La Gruyère), un éditeur/auteur de jeux (≈20 ans d'expérience), un comité de festival, un président d'association, un artisan menuisier, un vice-président d'association ludique et un détaillant spécialisé.

Objectif : comprendre comment ils gèrent aujourd'hui l'usure/perte, quels freins ils rencontrent (prix, délais, légal), comment ils arbitrent entre réparer et racheter, et dans quelles conditions Fix2Play devient leur solution.



Ludothèques — contraintes, seuil de valeur et attentes de service

Les ludothèques décrivent un usage récurrent et une logique économique claire : la réparation/ remplacement n'ont de sens que si le coût reste inférieur au prix de rachat. Comme le résume Lorana VERNEZ (responsable, Mémo Biblioludo — Fribourg) :

« Il faudrait que ça reste inférieur au prix du jeu complet. Sinon on préfère racheter en brocante. »

Sur les matériaux, Véronique Guessa (animatrice-coordinatrice, Ludothèque Lescargos — Yverdon) note :

« Le plastique et les cartes posent le plus de problèmes ; le métal, quasiment jamais. »

Côté process, alternance entre SAV éditeurs, bricolage interne et impression 3D selon le ressources :

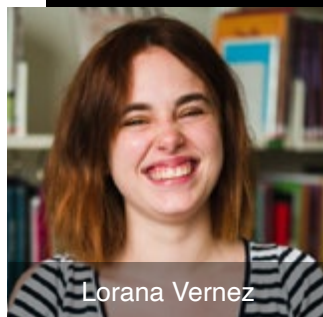
« On bricole ; on contacte l'éditeur quand c'est possible ; en dernier recours, un bénévole tente la 3D. » — Véronique Guessa

Pour les délais, la prévisibilité prime :

« L'envoi postal nous convient. Niveau délai, 1 à 3 mois c'est possible si c'est annoncé clairement. » — Lorana VERNEZ



Véronique Guessa



Lorana Vernez

Festival & réseau — pertes typiques, valeur perçue et rotation du marché

Virgile Schoenenweid (comité La Cigogne) et José Manuel Alcaïde (président La Grande Partie) confirment des pertes surtout sur petits jetons manipulés :

« *On perd surtout les petits jetons : carton, cubes/pions bois.* » — Virgile Schoenenweid

Valeur affective/collection forte pour les jeux plus édités :

« *Pour un jeu plus édité, certain·e·s collectionneur·euse·s paient volontiers pour le sauver.* » — José Manuel Alcaïde

Rotation rapide du marché retail^{*1} (maintenance > attente de réédition) :

« *La durée de vie d'un jeu en retail^{*1} peut être 3–6 mois.* » — Virgile Schoenenweid

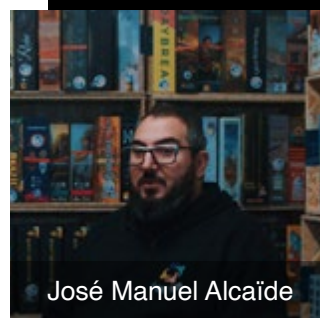
Alexandre (vice-président Le Deskliks) rappelle l'importance du bénévolat et des compétences DIY (impression 3D, reprint) :

« *Des membres refont des pièces (3D, reprint) ; les éditeurs dépannent parfois. On paiera un service pro pour des cas spécifiques.* » — Alexandre, Association Le Deskliks

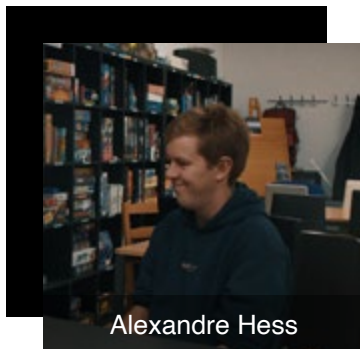
« *Le plus souvent, carton ou plastique ; la 3D aide pour le plastique, fait main pour le carton.* » — Alexandre, Association Le Deskliks



Virgile Schoenenweid



José Manuel Alcaïde



Alexandre Hess

1. "Retail" = vente au détail.

Dans le jeu de société, on parle du canal retail pour désigner les boutiques (physiques ou en ligne) qui vendent aux particuliers.

Éditeur — cadre légal, compatibilité et différenciation

Sébastien PAUCHON L'éditeur/auteur alerte sur la copie 1:1 (formes, symboles, marques) et recommande la voie compatibles/redessinées :

« Si vous reproduisez à l'identique, il y a un risque juridique. Des pièces compatibles/redessinées, c'est différent. » — Sébastien PAUCHON

Positionnement vs SAV éditeurs :

« Juste redistribuer des pièces officielles, c'est le rôle du SAV. Personnalisation/premium = plus-value. » — Sébastien PAUCHON

Artisan bois — faisabilité technique & licéité de la réparation

Thierry Viquerat (propriétaire, Menuiserie La Gotal — Cronay) distingue réparation (licite) et reproduction en série (problématique):

« Réparer un jeu existant ne pose pas de problème ; reproduire en série pour revendre, si. » — Thierry Viquerat

il donne des ordres de grandeur utiles :

« Rayure superficielle : ≈ 1 h ; placage à remplacer : 3–4 h. » — Thierry Viquerat

Détaillant spécialisé — viabilité économique, limites techniques (Loïk Blasek, J2C « Les Haut Plateaux Abul »)

Le point de vue retail nuance la faisabilité d'un reconditionnement profond : main-d'œuvre et matières font vite exploser les coûts pour l'occasion ; un service de réparation serait de niche et devrait viser

toute la Suisse (multilingue) pour la demande.

« Le reconditionnement nécessite de la main-d'œuvre et du matériel. Pour être viable, il faudrait récupérer des jeux gratuitement. » — Loïk Blasek

« Pour les cartes, on ne répare pas vraiment : il faut refaire. » — Loïk Blasek

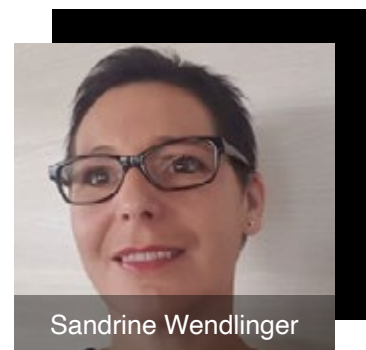
« Un service "universel" aurait sans doute du sens pour des collections ou des jeux non réédités ; pour du récent, on passe d'abord par le SAV. » — Loïk Blasek

Ludothèque de la Gruyère — réseau interne, packs semestriels et 3D pour jouets (Sandrine)

Sandrine Wendlinger (directrice, Ludothèque de la Gruyère) décrit une forte autonomie : réseau de ludos, pièces de rechange internes (chutes de punchboards), impression 3D surtout pour jouets, et packs semestriels envisageables pour l'externalisation.

« On refait des jetons avec des chutes de punchboards^{*2} ; on remplace par des pièces génériques quand c'est acceptable. » — Sandrine Wendlinger

« Pour un Memory, si la carte est différente, on ne peut pas : il faut l'originale. » — Sandrine Wendlinger



2.Chutes de punchboards (n. f. pl.)

Restes de plaques en carton rigide d'un jeu de société (env. 2–3 mm, qualités GC2/GC3) après avoir détaché les tuiles/pions. Habituellement jetées, elles servent de matière première réutilisable pour découper des pièces génériques (disques, carrés), fabriquer des cales/inserts et effectuer de petites réparations.

2.4 Analyse

1) Cœur de demande = professionnels/ludothèques

Usage récurrent, tolérance aux délais si communication rapide et prix < rachat ; appétence pour envoi par lots (tous les 3–6 mois). L'envoi postal est jugé pratique.

2) Matériaux prioritaires

Concentrer l'offre sur plastique et carton/cartes ; bois faisable mais souvent géré localement (petites restaurations). Le métal est marginal.

3) Prix = cas par cas Plafond mental côté pros (au-dessous du prix du jeu complet) ; forte variabilité côté grand public devis guidé obligatoire.

4) Légalité & différenciation

Éviter la copie à l'identique ; privilégier compatibles/redessinés + personnalisation/premium pour se distinguer du SAV éditeurs.

5) Retail & viabilité

Le reconditionnement profond est coûteux (main-d'œuvre, matières). Un service de réparation/remplacement est de niche et doit viser toute la Suisse (multilingue) pour atteindre un volume pertinent. Pour les jeux récents, le SAV reste la première option ; la valeur Fix2Play est surtout sur les jeux non réédités / collections.

6) Cartes : complexité spécifique

On refait plus qu'on ne répare : exigences de papier, colorimétrie, coins arrondis, texture/ finition. Pour certains jeux (ex. Memory), l'identité visuelle stricte est indispensable (sinon jeu biaisé).

7) Réseau & autonomie des acteurs

Beaucoup d'acteurs disposent d'un réseau (ludothèques, dons, seconde main), de bénévoles et parfois de 3D interne ; Fix2Play doit s'insérer en complément quand le cas dépasse leurs capacités (pièce introuvable, volume, finition, manque de temps).

Recommandations

Positionnement & ciblage

Prioriser « Pros & Ludothèques » comme premier marché. Maintenir une porte d'entrée grand public pour des cas simples (pièces génériques, petits jetons, sets de cartes standard).



Offre & tarification (remplacer le prix unique)

Devis instantané guidé (formulaire interactif (4–5 étapes)) :
Type de pièce, Matière, Taille/gabarit, Niveau de fidélité (compatible standard vs premium quasi-identique), Quantité, Urgence.

Sorties : fourchette de prix, délai indicatif, comparateur réparer vs racheter (coût & éco-impact).

Packs pros :

- 1) Pack Jetons & Cartes (lot simple, délais 3–10 j),
- 2) Pack Plastique 3D (pions compatibles, résine/FDM, 5–10 j),
- 3) Pack Bois léger (plaquage/reprises, 2–6 sem.).

Abonnement “Maintenance Ludothèque” (crédit trimestriel/semestre, enlèvements/retours groupés).

Module « Cartes » (nouvelle priorité)

Spécifications : papier 300–330 g couché, coins 3 mm, pelliculage au besoin, profil CMYK et tolérance ΔE annoncée.

Jeux sensibles (Memory, etc.) : indiquer l'exigence d'identité stricte (sinon refuser ou exiger set complet).

Options : set proxy jouable (marquages neutres), set premium (colorimétrie soignée, vernis/lamination), aides de jeu/règles reprint.



Délais & service

SLA communication : accusé < 48 h, validation devis < 72 h.

Délais indicatifs : Cartes 3–7 j, Plastique 3D 5–10 j, Bois 2–6 sem. Lots périodiques : option trimestriel/semestre pour ludos (ramasse/retour groupés, étiquettes postales).

Parcours & fonctionnalités MVP

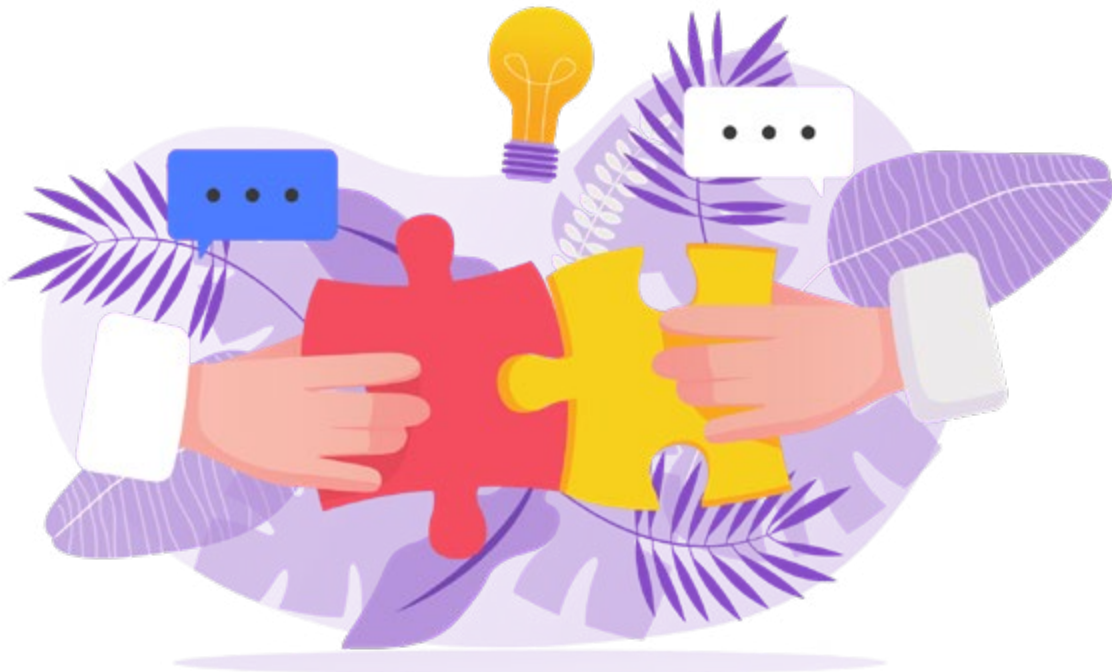
Deux entrées : Professionnels (ludos/assos/retail) vs Particuliers. Wizard devis + tableau de bord “lots pros” (liste pièces, statut, étiquettes).

Page “Matériaux & limites” ; FAQ Légal (faire / ne pas faire). Galerie “Avant/Après” & témoignages.

Multilingue (FR/DE/IT/EN) pour adresser la Suisse entière.

Hors périmètre (MVP)

Métal & moulage injection complexe ; express < 48 h ; copies exactes d’assets propriétaires.



Risques & garde-fous

Risque juridique :

certaines pièces ne peuvent pas être reproduites à l'identique (copie 1 pour 1) à cause du design et des droits liés au jeu. Pour limiter ce risque, nous privilégions des pièces compatibles (même fonction, mêmes dimensions) mais redessinées si nécessaire. Nous gardons aussi une trace des décisions (photos avant/après, notes sur les choix de forme ou de marquage) pour rester transparents et cohérents.

Risque opérationnel :

les demandes sont très variées selon les jeux (formats, matériaux, qualité attendue). Pour rester efficaces, nous prévoyons des gabarits standards pour les éléments fréquents (jetons, cubes, cartes), une bibliothèque de pièces génériques, et un contrôle qualité systématique avant livraison.



Risque économique :

certaines demandes paraissent simples mais peuvent être longues ou coûteuses (temps machine, matière, finitions). Il existe donc un risque de sous-estimer le travail. Pour éviter cela, nous mettons en place un barème interne (matière, durée, post-traitement) qui sert de base au devis.

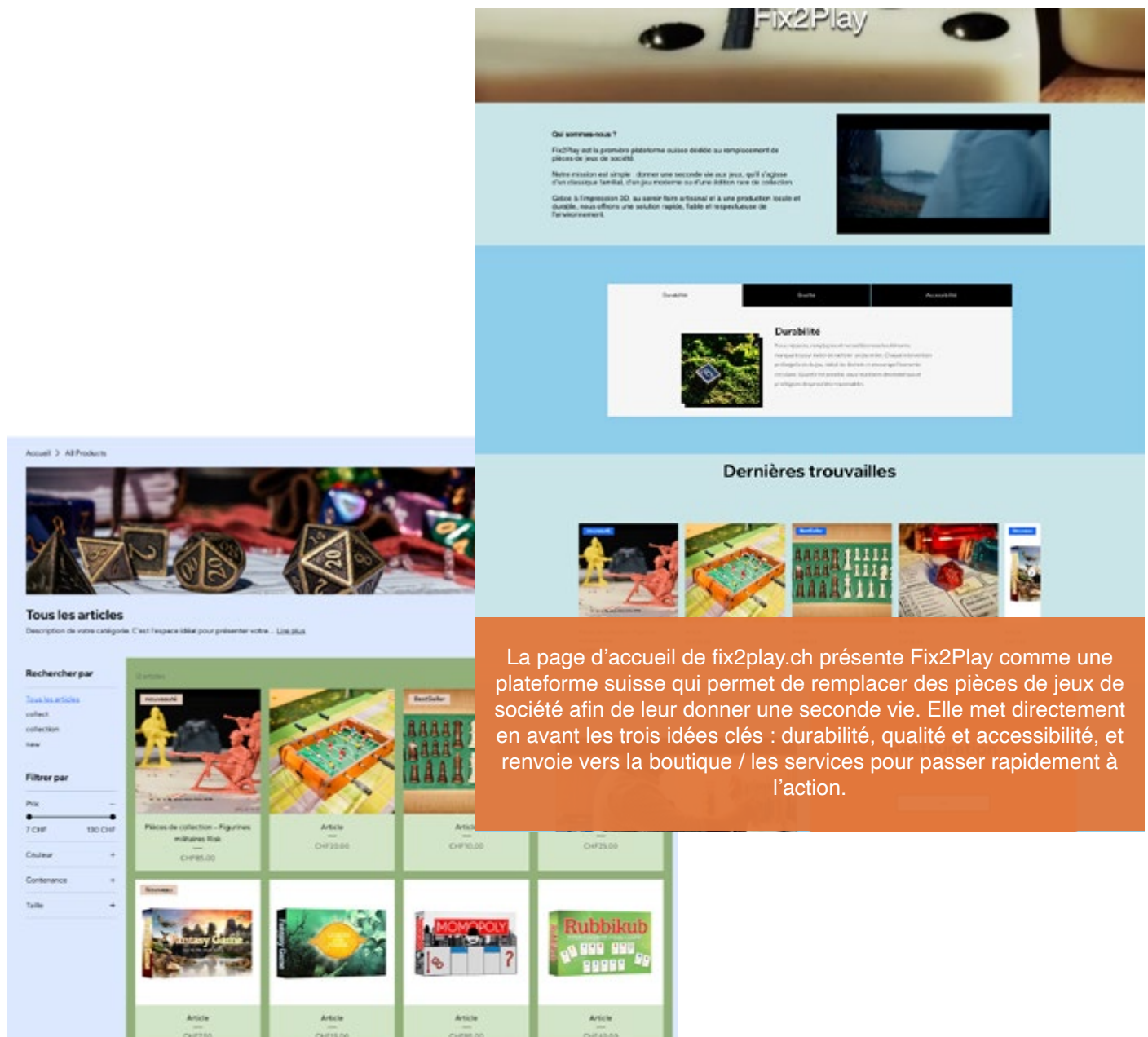


Risque réputationnel :

certaines cas seront tout simplement non réalisables (pièce introuvable, reproduction trop risquée, coût trop élevé). Dans ces situations, l'objectif est de répondre rapidement et clairement, en expliquant pourquoi, et en proposant des alternatives (SAV de l'éditeur, pièces génériques, achat d'occasion).

2.5. Maquette (site web – fix2play.ch)

Dans le but de concrétiser Fix2Play, nous avons réalisé une maquette sous forme de site web (fix2play.ch). Cette maquette a été pensée à partir de nos analyses et des retours obtenus lors de notre démarche auprès de clients potentiels : il fallait une présentation claire, rapide à comprendre, et une manière simple de passer à l'action (se renseigner / faire une demande). Elle sert donc de support principal pour montrer concrètement le projet et vérifier que notre offre est compréhensible et crédible.



La page d'accueil de fix2play.ch présente Fix2Play comme une plateforme suisse qui permet de remplacer des pièces de jeux de société afin de leur donner une seconde vie. Elle met directement en avant les trois idées clés : durabilité, qualité et accessibilité, et renvoie vers la boutique / les services pour passer rapidement à l'action.

La page Boutique sert de vitrine : elle affiche les articles avec leurs prix et permet de trouver rapidement une pièce grâce à la recherche et aux filtres. En lien avec notre analyse, cela répond au besoin d'une solution accessible et avec un contrôle du budget. À terme, l'objectif est de faire évoluer cette boutique vers une dimension plus communautaire pour renforcer la logique de seconde vie des jeux.

2.6. Startup Canvas

<p>Problèmes à résoudre</p> <p>Problème 1 Il existe peu, voire pas, de services ou d'entreprises suisses qui proposent la rénovation et la restauration de jeux de société (pièces, cartes, plateaux, etc.).</p> <p>Problème 2 La durabilité des jeux de société pose un problème : dès qu'un élément est perdu ou abîmé, l'usage du jeu devient compliqué, voire impossible. La solution la plus courante consiste à racheter le jeu complet, ce qui est coûteux et peu durable.</p> <p>Problème 3 L'accès à des pièces détachées compatibles est très limité (formats non standardisés, rééditions rares, contraintes de licence), ce qui rend les délais et les coûts imprévisibles et pousse de nombreux jeux à finir à la poubelle.</p>	<p>Solutions</p> <p>Solution 1 Service suisse de rénovation et de restauration de jeux de société : réparation ou fabrication de pièces, remise à neuf des plateaux et des cartes, nettoyage et reconditionnement.</p> <p>Solution 2 Service suisse de vente de pièces détachées à l'unité pour les jeux de société: commande par référence du jeu ou par dimensions, avec options d'impression 3D/découpe laser et de livraison rapide.</p> <p>Solution 3 Plateforme de pièces compatibles et standardisées: base de données par jeu/édition, modélisation sur mesure si la pièce n'existe pas, et partenariats avec les éditeurs pour proposer des pièces officielles (respect des droits, coûts et délais maîtrisés).</p>	<p>Proposition de valeur</p> <p>Nous nous distinguons par une offre complète : rénovation de jeux de société, vente de pièces détachées et, à terme, accessoires (ex. pour les échecs : pendules, plateaux, pièces spéciales).</p> <p>Proposition de valeur</p> <p>Service complet avec plusieurs aspects, comme expliqué dans la proposition de valeur :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rénovation d'éléments de jeux de société 2. Fabrication d'éléments de jeux de société 3. Vente d'éléments de manière détachée 4. Vente d'accessoires de jeux de société 5. Plusieurs jeux de société concernés <p>Segment(s) clients</p> <p>On cible collectionneurs premium, joueurs d'échecs intensifs, familles, grand public éco-pratique et les lieux/structures (cafés ludiques, ludothèques, écoles médiathèques, boutiques spécialisées, clubs d'échecs/jeux).</p>	<p>Canaux de communication</p> <p>Principaux : Facebook, site web, emailing</p> <p>Secondaires : YouTube, LinkedIn, TV</p> <p>Tertiaires : Instagram, TikTok</p> <p>Alternatives existantes</p> <p>Spielmaterial.de</p> <p>ToutPourLeJeu.com</p> <p>Ravensburger service des pièces de rechange</p> <p>BoardGameGeek</p>
--	--	--	--

Dépenses mensuelles

Hébergement (10.91) : garder fix2play.ch en ligne et accessible

Loyer 60 m² (1'100) : disposer d'un espace pour travailler correctement.

Électricité (100) : couvrir l'éclairage, l'utilisation des outils et le fonctionnement de l'informatique.

Internet / tél. (60) : assurer la communication client, la gestion des demandes et l'envoi/réception de fichiers.

Logiciels CAO / Adobe / Office (100) : créer les visuels, préparer les fichiers techniques, gérer l'administratif et la communication.

Matières premières (500) : produire/rénover selon les demandes.

Partenariat impression 3D (200) : sous-traiter au début pour rester flexibles sans investir immédiatement dans une machine.

Salaire technicien atelier 50% (3'150) : garantir un vrai niveau de qualité et une production régulière.

Salaire Johan + Yan (2x2000) : assurer la gestion quotidienne (demandes, suivi, production, communication) et développer le projet.

Dépenses uniques (matériel)

Matériel informatique (4'536) : 3 postes + écrans + imprimante/scanner pour gérer le site, les demandes clients, les visuels, le suivi et l'administratif.

Matériel d'atelier (1'758) : équipement de base pour réparer et produire proprement, avec le nécessaire pour travailler de manière professionnelle (sécurité avec EPI, propreté avec aspiration, confort avec éclairage).

Totaux (selon tes chiffres)

Total dépenses mensuelles : 9'020,91 CHF / mois

Sous-total matériel informatique : 4'536 CHF

Sous-total matériel d'atelier : 1'758 CHF

Total dépenses uniques : 6'474 CHF

Sources de revenus

(estimation – base : 20 ludothèques/structures abonnées)

Récurrent

Abonnements structures : 10'800 CHF/an (≈ 900 CHF/mois)

12 abonnements Tour à 29 CHF/mois -> 12 x 29 x 12 = 4'176 CHF/an

6 abonnements Fou à 59 CHF/mois -> 6 x 59 x 12 = 4'248 CHF/an

2 abonnements Reine à 99 CHF/mois -> 2 x 99 x 12 = 2'376 CHF/an

Ponctuel

Structures hors pack : 3'000 CHF/an (≈ 250 CHF/mois)

10 dossiers max à 300 CHF / dossier -> 10 x 300 = 3'000 CHF/an (facturation au dossier ; devis au-delà des cas standards)

Privés réparations standard : 63'000 CHF/an (≈ 5'250 CHF/mois)

35 dossiers/mois à 150 CHF / dossier-> 35 x 150 x 12 = 63'000 CHF/an

Privés restauration premium : 7'000 CHF/an (≈ 583 CHF/mois)

10 dossiers/an à 700 CHF / dossier-> 10 x 700 = 7'000 CHF/an

Ventes de biens : 84'000 CHF/an (≈ 7'000 CHF/mois)

3'000 commandes/an à 28 CHF / commande -> 3'000 x 28 = 84'000 CHF/an

Chiffre d'affaires total : 13'983 CHF/mois

2.7. La durabilité

2.3.1 Aspect écologie

Fix2Play a une empreinte écologique surtout indirecte (fabrication/transport des matières premières et livraisons), tandis que l'impact direct vient principalement de l'électricité nécessaire à l'atelier, aux machines et au site internet.

Notre démarche écologique repose d'abord sur la seconde vie : permettre aux joueurs de continuer à utiliser un jeu sans devoir racheter une boîte complète, ce qui réduit le gaspillage et la production de déchets. Pour limiter l'impact, nous faisons attention à l'origine des matières (une partie en Europe et, pour le bois, priorité à la Suisse), afin de favoriser des circuits plus courts. Nous utilisons du bois (recyclable) et cherchons, pour le plastique et la résine, à privilégier des matières recyclables ou plus responsables lorsque c'est possible, tout en concevant des pièces durables pour éviter le remplacement fréquent.

Côté énergie et risques, nous fonctionnons principalement à l'électricité : machines électriques/ sur batterie et évitement volontaire des machines à essence, tout en visant une amélioration progressive de l'efficacité énergétique et une optimisation logistique. Enfin, le projet répond notamment aux ODD 12 (consommation/production responsables) et ODD 9 (innovation et développement d'une offre durable en Suisse).

2.3.2 Aspect social

Fix2Play a un impact social positif car le jeu de société est un lien culturel et social fort, et notre mission vise à préserver cette dimension en rendant des jeux à nouveau jouables. Dans l'entreprise, nous mettons en avant la convivialité et le partage, en privilégiant une relation simple et de confiance avec les clients, et un service crédible basé sur un processus clair (diagnostic réparation/remplacement contrôle qualité restitution). L'organisation démarre avec deux fondateurs, avec une évolution possible vers 1–2 employés si le volume augmente (atelier/logistique) afin de garder de bonnes conditions de travail et des délais stables. Nos rapports avec les partenaires/fournisseurs s'inscrivent dans une logique de réseau : sous-traitants (impression 3D, artisan bois, imprimeur) pour les cas complexes, ce qui renforce la qualité sans surinvestissement. La restitution se fait surtout par envoi postal, et pour certaines structures via un tournus, ce qui maintient aussi une proximité avec le terrain.

2.3.3 Aspect éthique

Les valeurs personnelles des fondateurs sont directement intégrées au projet : durabilité et seconde main (réduire le gaspillage), convivialité et partage (valoriser les échanges), et innovation responsable (impression 3D + savoir-faire artisanal sans dénaturer l'authenticité). Ces valeurs sont globalement alignées avec celles des clients qui recherchent une solution utile, cohérente et de qualité pour éviter de racheter un jeu complet. Sur le plan éthique interne, l'objectif est de garantir un fonctionnement respectueux (égalité femmes-hommes, respect des personnes, intégration), et une relation client non discriminante, cohérente avec l'esprit "proximité/partage". Enfin, l'entreprise tient compte du cadre légal et de l'équité : nous cherchons à éviter la copie à l'identique et à privilégier des pièces compatibles/redessinées (avec possibilité de personnalisation/premium), afin de proposer une solution responsable et différenciante.

3 Business Model



3.1.Canvas Business Model

<p>A. Partenaires clés</p> <p>Fournisseurs : matériaux réparation, consommables, éléments prêts (sleeves/rangements), emballages.</p> <p>Sous-traitants : impression 3D, ébéniste, imprimeur.</p> <p>Support : fiduciaire, assurance, appui com, appui juridique.</p>	<p>D.Proposition de valeur</p> <p>Fix2Play remet les jeux jouables (diagnostic ->réparation/ remplacement ->restitution) grâce à une banque de pièces et, si besoin, fabrication/3D. Cible : surtout ludothèques/ structures, puis particuliers. Modèle : packs 29/59/99 CHF + devis ; canaux : site + réseaux + terrain ; valeur : seconde vie, gain de temps, qualité, transparence.</p>	<p>H.Charges</p> <p>Fixes (CHF/mois) : 5'280.91</p> <p>Variables : sous-traitance, expéditions, déplacements selon volume.</p> <p>Investissement initial (CHF):3'592.</p> <p>Repère annuel (CHF/an) : 63'370.92</p>
<p>B. Activités clés:</p> <p>Réception + création dossier + diagnostic</p> <p>Production : nettoyage, collage/consolidation, retouches, remplacement, intégration pièces 3D</p> <p>Expedition : par post ou par notre propre tournus mensuel</p>	<p>E.Relation client</p> <p>Acquisition : avant/après, site, réseaux, événements + prospection B2B</p> <p>Fidélisation : abonnements clairs, délais annoncés, qualité constante, historique</p> <p>Support : suivi automatisé + prise en charge humaine</p>	
<p>C. Ressources clés:</p> <p>Physiques : espace dédié puis atelier/entrepôt + système stock/étiquetage</p> <p>Intellectuelles : marque Fix2Play + (à terme) méthodes/ procédés</p> <p>Humaines : 2 fondateurs + 1 employé + externes</p> <p>Financières : équipement, stock initial, logistique, sous-traitance, trésorerie</p>	<p>F.Canaux de distribution / communication</p> <p>Com : site, Facebook, YouTube, LinkedIn + flyers/cartes + bouche à oreille</p> <p>Distribution : poste/DHL + collecte/livraison mensuelle Intern</p>	<p>I.Sources de revenus</p> <p>Abonnements structures (CHF/an) : 10'800</p> <p>Structures hors pack (CHF/an) : 3'000</p> <p>Réparations privés "standard" (CHF/an) : 63'000</p> <p>Restauration "premium" (CHF/an) : 7'000</p> <p>Vente de biens (boutique) (CHF/an) : 84'000</p>
	<p>G.Segments clients</p> <p>Prioritaire : structures (ludothèques et autres structures actives sur ces plateformes)</p> <p>Persona : "Sophie Martin", employée administrative en ludothèque (32-50 ans, Suisse)</p>	

3.2 Business Model Expliqué

A. Partenaires clés

1) Fournisseurs

Objectif : avoir en permanence les consommables et le matériel standard pour travailler vite, proprement et avec une qualité constante.

Matériaux & consommables de réparation

Colles, vernis, mousses, petits consommables et éléments de finition. Pour ce poste, on peut s'appuyer sur un fournisseur accessible en Suisse comme HORNBAACH ou JUMBO, afin de pouvoir se réapprovisionner rapidement en produits de réparation.

Éléments prêts (sleeves / rangements)

Plutôt que fabriquer, on achète des produits déjà adaptés (protège-cartes/sleeves, sachets, petits rangements). Exemple : L'Auberge du Jeu (boutique CH) comme source de sleeves et accessoires standards.

Emballages / protection / expédition

Cartons, calage, protections, rubans, etc. Exemple : RAJAPACK Suisse pour sécuriser les retours et éviter les dégâts pendant le transport.

2) Sous-traitants

Objectif : rester "léger et simple au début" (peu d'investissement) et externaliser ce qui demande du matériel spécialisé.

Impression 3D (à la demande)

Partenaire externe pour les pièces spécifiques ou complexes. Exemple : 3Dcenter ou Volyma.

Ébéniste / menuisier

Pour les réparations bois, ajustements et finitions propres. Exemple : Atelier du Verger

Imprimeur

Pour les flyers, cartes de visite, étiquettes. Exemples : media-f ou Fricopy.

3) Partenaires "support"

Objectif : sécuriser l'activité et éviter les erreurs (administratif, assurance, juridique).

Fiduciaire (minimum) : comptabilité + bouclage, version légère au début.

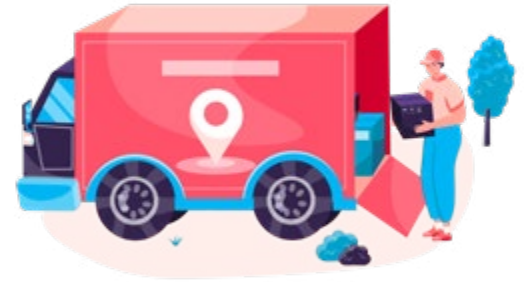
Assurance (RC entreprise) : couverture des risques liés à l'activité.

Appui juridique : soutien en cas de litiges (clients, contrats, bail, etc.).

B. Activités clés

1) Réception, tri et création du dossier

Notre première activité consiste à récupérer la demande (par envoi postal ou lors du tournus mensuel). Dès que le jeu arrive, on le contrôle rapidement (état général, pièces manquantes, dégâts visibles) et on crée un dossier de suivi. Ce dossier sert à garder une trace claire : nom du client, nom du jeu, description du problème, photos, liste des éléments à réparer ou remplacer, ainsi que la priorité et les contraintes (délai, budget).



2) Diagnostic et choix de la solution

Après la réception, on réalise un diagnostic : on identifie précisément ce qui manque ou ce qui est abîmé, on évalue la faisabilité et on choisit la meilleure solution. Selon le cas, on peut : réparer une pièce existante, consolider un élément fragile (boîte, insert, plateau), remplacer par une pièce standard/compatible si c'est possible, ou faire fabriquer une pièce spécifique notamment via impression 3D.

3) Production

La partie "production" regroupe toutes les actions concrètes sur le jeu : nettoyage et remise en état de base, collage/consolidation, petites retouches et finitions pour un rendu propre, remplacement de pièces manquantes, intégration des pièces produites (ex. pièce 3D) et vérification qu'elles fonctionnent bien dans le jeu.



4) Contrôle qualité, emballage et restitution

Avant de renvoyer le jeu, on fait un contrôle qualité vérifier qu'il ne manque plus rien d'essentiel, que les réparations tiennent, et que le jeu peut être utilisé normalement. Ensuite, on prépare une expédition sécurisée (protection, emballage, étiquetage).

La restitution se fait de deux manières : principalement par envoi postal, et, pour certaines structures, via notre tournus mensuel, réalisé avec notre voiture privée (pour l'instant).



C. Ressources clés



1) Ressources physiques

Espace dédié : au lancement, un petit espace suffit pour stocker, trier, faire des réparations simples et préparer les colis. À moyen terme, si le volume augmente, l'objectif est d'évoluer vers un atelier/entrepôt plus grand (réception/tri, réparation, stockage, expédition).

Système stock & étiquetage : indispensable pour éviter les erreurs et suivre chaque jeu (client, pièces, état d'avancement).

Matériel de base : informatique (dossiers, communication, devis), petite outillerie (réparations courantes), matériel d'emballage.

2) Ressources intellectuelles

Marque Fix2Play : nom, identité visuelle, site et cohérence de communication.

Méthodes/procédés (à terme) : procédures de diagnostic, standards de qualité, check-lists, documentation (photos avant/après) pour gagner du temps et assurer un résultat constant.

4) Ressources financières

Équipement de départ : informatique, petite outillerie, emballage.

Stock initial : matières et consommables

Logistique : coûts d'envoi/retour + protections + déplacements ponctuels.

Sous-traitance : variable selon les demandes.

Trésorerie : réserve pour imprévus, corrections, pics de demandes et achats de matières.

3) Ressources humaines

2 fondateurs : gestion des demandes, diagnostic, production simple, communication, suivi client et organisation générale.

Évolution prévue : si l'activité se développe, nous prévoyons d'engager 1 à 2 employés (atelier/logistique) pour absorber le volume et stabiliser les délais.

Externes : partenaires et sous-traitants (impression 3D, artisan bois, imprimeur...) pour les cas plus complexes sans investissement lourd en interne.

D. Proposition de valeur

Fix2Play répond à un problème simple : dès qu'un jeu est incomplet ou abîmé, il devient souvent injouable. Notre proposition de valeur est donc de remettre le jeu en état de jeu, avec un processus clair et répétable : diagnostic -> réparation/ remplacement -> restitution. Pour y arriver, nous combinons une banque de pièces et, si nécessaire, une fabrication sur mesure (dont impression 3D via partenaire). L'objectif n'est pas seulement de "dépanner", mais de fournir un résultat propre, cohérent et utilisable.

Notre cible principale est le B2B (ludothèques et autres structures) car elles ont un usage intensif et des besoins récurrents, puis le B2C (particuliers, familles, collectionneurs) pour des demandes plus ponctuelles. Le modèle est volontairement simple : des packs à 29 / 59 / 99 CHF pour cadrer les cas standards, et un devis lorsque la demande est rare, lourde ou en grande quantité. Nous passons par des canaux accessibles (site, réseaux, et présence terrain) afin d'être facilement trouvables et compréhensibles.

La valeur apportée se résume en quatre points :

Seconde vie : prolonger la durée de vie des jeux au lieu de racheter.

Gain de temps : nous gérons le problème de A à Z.

Qualité : un rendu propre et fonctionnel.

Transparence : packs clairs + devis quand c'est nécessaire.



E. Relation client

1) Acquisition (attirer les clients)

Nous attirons les clients en montrant concrètement le service : contenus avant/après, informations claires sur le site, présence sur les réseaux et visibilité lors de petits événements (jeux, brocantes, conventions). En parallèle, pour le B2B, nous faisons de la prospection directe (mail/téléphone/prise de contact) afin de toucher les ludothèques, clubs et structures qui ont un besoin régulier.

2) Fidélisation (faire revenir)

Pour fidéliser, l'objectif est d'être fiable : une qualité constante, des délais annoncés et respectés, et une offre simple à comprendre. Les abonnements/packs aident les structures à planifier et à garder un budget maîtrisé. Un historique des jeux traités (suivi des réparations, pièces remplacées) renforce aussi la confiance et la récurrence.

3) Support (accompagner)

Le support combine deux éléments :

un suivi automatisé (confirmation de réception, étapes du dossier, notification de retour) et une prise en charge humaine dès qu'un cas demande un vrai diagnostic (devis, solutions possibles, limites techniques, conseils).



F. Canaux de distribution / communication

On a choisi ces canaux parce qu'ils collent à nos deux besoins : 1) être trouvables facilement, 2) toucher surtout les structures (B2B) sans exploser le budget.

Canaux primaires

Site web : c'est la base "pro" : tout est au même endroit (offre, prix/packs, contact). Ça rassure et évite de répéter les infos.

Facebook : beaucoup de clubs, associations et événements jeux y sont actifs bon canal pour atteindre le public local et générer du bouche-à-oreille.

LinkedIn : adapté au B2B (responsables de ludothèques/institutions) utile pour partenariats et crédibilité.

YouTube : le format vidéo permet de montrer du concret (avant/après, explication du process) ça rend le service compréhensible et crédible.

Canaux secondaires

Instagram : utile pour l'image (posts courts, coulisses), mais moins orienté "structures".

TikTok : peut donner de la visibilité, mais l'audience est plus jeune et moins alignée avec notre cœur de cible.

Canaux tertiaires

Flyers / cartes : efficace localement et pas cher, surtout quand on les dépose aux bons endroits (ludos, boutiques, événements).

Événements : excellent pour créer la confiance (on explique en face à face) et récupérer des premiers clients.

Bouche à oreille : dans le monde du jeu, la recommandation entre structures/joueurs est un levier majeur.

Distribution

Poste / DHL : solution simple et scalable (on peut traiter des clients partout).

Collecte/livraison mensuelle : pratique pour les ludothèques (regroupement), et au début on le fait avec une voiture privée pour éviter des frais fixes.

G. Segments clients

Segment prioritaire : structures (B2B)

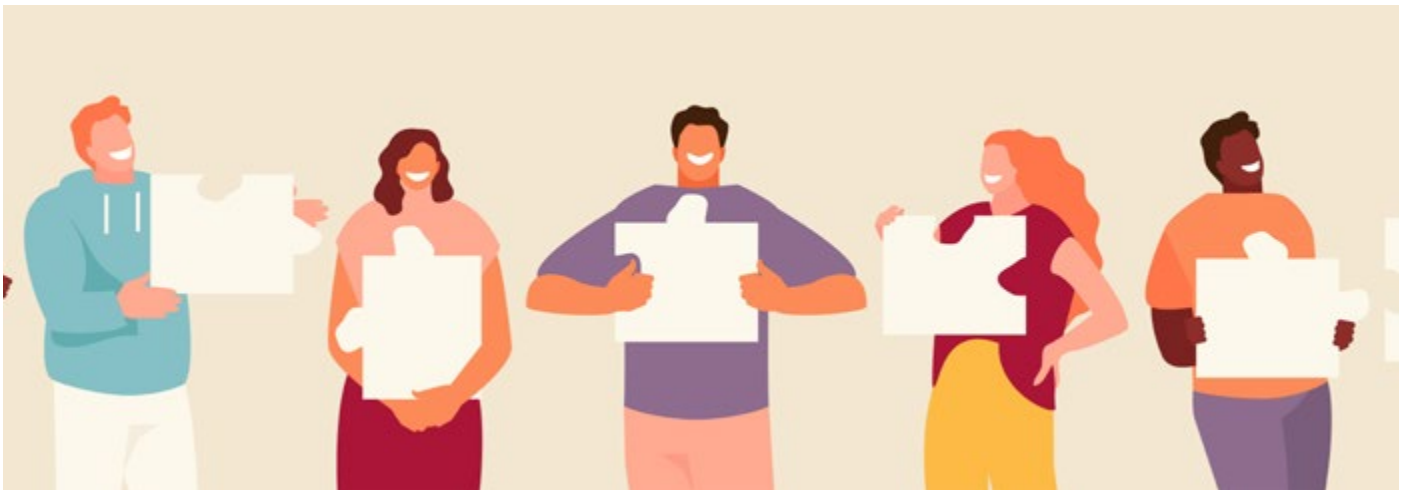
On vise en priorité les ludothèques, mais aussi les clubs/associations, bars à jeux et organisateurs d'événements.

Pourquoi ? Parce que ces structures utilisent beaucoup de jeux, donc elles rencontrent plus souvent la perte, l'usure et la casse. Elles ont aussi un besoin clair : une solution fiable, avec un process simple, des délais annoncés et un budget maîtrisé (packs/devis).

Segment secondaire : particuliers (B2C)

On vise ensuite les familles/joueurs (problèmes ponctuels : pièce manquante, boîte abîmée, cartes fatiguées) et les collectionneurs (besoin de qualité et de cohérence).

Pourquoi ? La demande existe, mais elle est moins régulière que chez les structures : c'est souvent "au cas par cas".



H. Charges

1) Charges fixes (CHF/mois) : 5'280.91

Les charges fixes sont celles que nous devons payer même si nous avons peu de commandes. L'objectif de notre version "low-cost" est justement de les garder les plus basses possibles pour réduire le risque au lancement.

Salaires Johan + Yan : 4'000

C'est la base humaine du projet : gestion des demandes, diagnostic, réparations simples, communication, suivi client. Sans ce poste, l'activité ne fonctionne pas.

Local (7 m²) : 550 + électricité 40 = 590

Nous avons besoin d'un espace minimum pour stocker, trier, préparer les colis et travailler sur de petites réparations. La taille réduite limite fortement le loyer et les charges.

Numérique : internet/tél. 60 + logiciels 100 + hébergement 10.91 = 170.91

Ce bloc est indispensable pour recevoir les demandes (site), communiquer, préparer les fichiers/visuels, gérer les dossiers et produire les documents (devis, suivi).

Administratif : fiduciaire 100 + bureautique 30 = 130

La fiduciaire est maintenue au strict nécessaire (conformité, bouclage), et la bureautique couvre les consommables bureau (papier, étiquettes, petites impressions).

Communication : 100

C'est un minimum pour rester visible (supports, contenu, présence), sinon personne ne découvre le service.

Consommables de base : matières 250 + colles 40 = 290

Même avec une stratégie "lean", nous devons avoir un stock minimum pour répondre vite aux demandes simples (réparations, finitions, petites restaurations).

Total fixes = 5'280.91 CHF/mois

Ces charges représentent notre "seuil de survie" mensuel : ce qu'il faut couvrir avant même de parler de bénéfice.

2) Charges variables (selon volume)

Ces charges sont proportionnelles au nombre de dossiers. Elles augmentent seulement si l'activité augmente : c'est volontaire, car cela évite d'avoir des coûts trop lourds au départ.

Sous-traitance

Pour les cas techniques ou rares (pièce spécifique, gros travail atelier, impression 3D si nécessaire). Cela permet de ne pas investir dans des machines et de payer uniquement quand un dossier le demande.

Expéditions

Chaque commande envoyée génère des frais de transport (aller/retour), plus l'emballage. Plus il y a de clients, plus ce poste monte.

Déplacements

Pas de véhicule d'entreprise. Le tournus mensuel (si utilisé) se fait en voiture privée, donc pas de frais fixes, seulement un coût ponctuel si on se déplace.

3) Investissement initial (CHF) : 3'592

Ce sont les achats de départ "une fois", nécessaires pour pouvoir fonctionner.

Matériel informatique : 3'092

Sert à gérer le site, les demandes, les dossiers clients, la communication et l'administratif.

Matériel d'atelier minimum : 500

Petite outillerie + sécurité/éclairage pour pouvoir réaliser proprement les réparations simples.

4) Repère annuel (CHF/an) : 63'370.92

Ce repère annuel correspond aux charges fixes sur 12 mois :

$$5'280.91 \times 12 = 63'370.92 \text{ CHF/an}$$

Ce chiffre est hors charges variables (sous-traitance, expéditions, déplacements) car elles dépendent du volume réel de commandes.

I. Sources de revenus

I. Sources de revenus (avec hypothèses "20 ludothèques/structures" + détails de calcul)

Hypothèses de volume (base de calcul)

Nos estimations annuelles reposent sur des hypothèses simples afin d'obtenir un modèle cohérent :

- 20 ludothèques/structures abonnées au total, réparties sur nos packs
- 10 dossiers "structures hors pack" sur l'année (cas plus lourds ou hors cadre des packs).
- 35 dossiers privés standard par mois (demandes B2C régulières).
- 10 restaurations premium par an (cas complexes).
- 3'000 commandes boutique par an (revenu complémentaire).

1) Abonnements structures (CHF/an) : 10'800

Prix : Tour 29 CHF/mois, Fou 59 CHF/mois, Reine 99 CHF/mois.

Répartition (20 structures) : 12 Tour, 6 Fou, 2 Reine.

Calcul : $(12 \times 29 \times 12) + (6 \times 59 \times 12) + (2 \times 99 \times 12) = 10'800$ CHF/an.

Logique prix : packs simples et prévisibles pour couvrir les cas standards, avec un cadre clair pour les structures.

2) Structures hors pack (CHF/an) : 3'000

Prix : 300 CHF / dossier.

Volume : 10 dossiers/an.

Calcul : $10 \times 300 = 3'000$ CHF/an.

Logique prix : tarif "dossier" pour des demandes non couvertes par les packs (plus longues, rares ou en quantité).

3) Réparations privés "standard" (CHF/an) : 63'000

Prix moyen : 150 CHF / dossier.

Volume : 35 dossiers/mois.

Calcul : $35 \times 150 \times 12 = 63'000$ CHF/an.

Logique prix : couvre en général diagnostic + réparation/remplacement simple + contrôle qualité avant restitution ; devis si le cas dépasse ce cadre.

4) Restauration "premium" (CHF/an) : 7'000

Prix : 700 CHF / dossier.

Volume : 10 dossiers/an.

Calcul : $10 \times 700 = 7'000$ CHF/an.

Logique prix : correspond aux restaurations lourdes (forte main-d'œuvre, finitions, parfois sous-traitance).

5) Vente de biens (boutique) (CHF/an) : 84'000

Panier moyen : 28 CHF / commande.

Volume : 3'000 commandes/an.

Calcul : $3'000 \times 28 = 84'000$ CHF/an.

Logique prix : produits simples et répétables (accessoires/pièces), qui complètent le service et génèrent un revenu régulier.



4 Image de l'entreprise

4.1 Le Nom d'entreprise

Nous avons décidé d'appeler notre entreprise Fix2Play. Avec Fix, nous affirmons notre cœur de métier : réparer et restaurer les jeux de société. Le « 2 » se lit comme « to » en anglais (« à » en français) : Fix to Play — réparer pour jouer. Ce choix est à la fois plus impactant visuellement et évocateur : il suggère également la notion de duo, soit les deux joueurs souvent nécessaires pour commencer une partie, et rappelle aussi la deuxième vie que nous redonnons à un jeu lorsqu'il est remis en état. Enfin, Play exprime notre objectif : permettre de rejouer une fois la réparation effectuée. En somme, nous réparons d'abord, pour que vous puissiez jouer ensuite.

4.2 Le Logo

Nous avons choisi d'utiliser un emblème pour notre logo et avons naturellement pensé au phénix : à l'image de nos jeux, il renaît de ses cendres. Nous lui avons également ajouté une particularité : au lieu de pattes classiques, nous avons intégré le "2", élément fort de notre nom. Vous trouverez ci-dessous toutes ses déclinaisons.



4.3 Les couleurs

Nous avons opté pour des couleurs pastel, non agressives et harmonieuses. Le bleu incarne la confiance et la qualité de notre service. Seul le bleu foncé est utilisé dans notre logo ; les autres teintes servent uniquement à rendre nos documents et visuels plus esthétiques. L'orange évoque le feu du phénix, l'artisanat et la qualité de notre savoir-faire. Enfin, le noir et le blanc équilibrent l'ensemble et assurent une lecture claire et contrastée.



4.4 Les police

Nous utilisons la police Helvetica pour l'ensemble de nos documents, publications, spots publicitaires et créations. Nous l'avons choisie pour son esthétique sobre et professionnelle, en cohérence avec les valeurs que nous souhaitons incarner. Parce que nous voulons que notre service soit le plus simple possible pour nos clients, nous avons opté pour cette police très sobre, favorisant une lecture claire et immédiate. Nous adaptons les graisses et styles (italique, capitalisation, variantes) selon le contexte et les besoins de chaque support, afin d'assurer lisibilité et cohérence visuelle.

Vous trouverez ci-dessous un aperçu des différentes graisses et de leurs déclinaisons.

Helvetica Light

abcdefghijklmnop-
qrstuvwxyz

abcdefghijklmnop-
qrstuvwxyz

123456789

Helvetica Regular

abcdefghijklmnopqr
stvwxyz

abcdefghijklmnopqr
stvwxyz

123456789

Helvetica Bold

**abcdefghijklmnop-
qrstuvwxyz**

**abcdefghijklmnop-
qrstuvwxyz**

123456789

4.5 Slogan

Pour le slogan nous avons décidé de continuer sur cette idée de phénix et de renaître de les cendres.

Nous écrivons le slogan, comme l'ensemble de nos documents et publications, en Helvetica. Il sera généralement en italique et en graisse légère, afin de ne pas surcharger

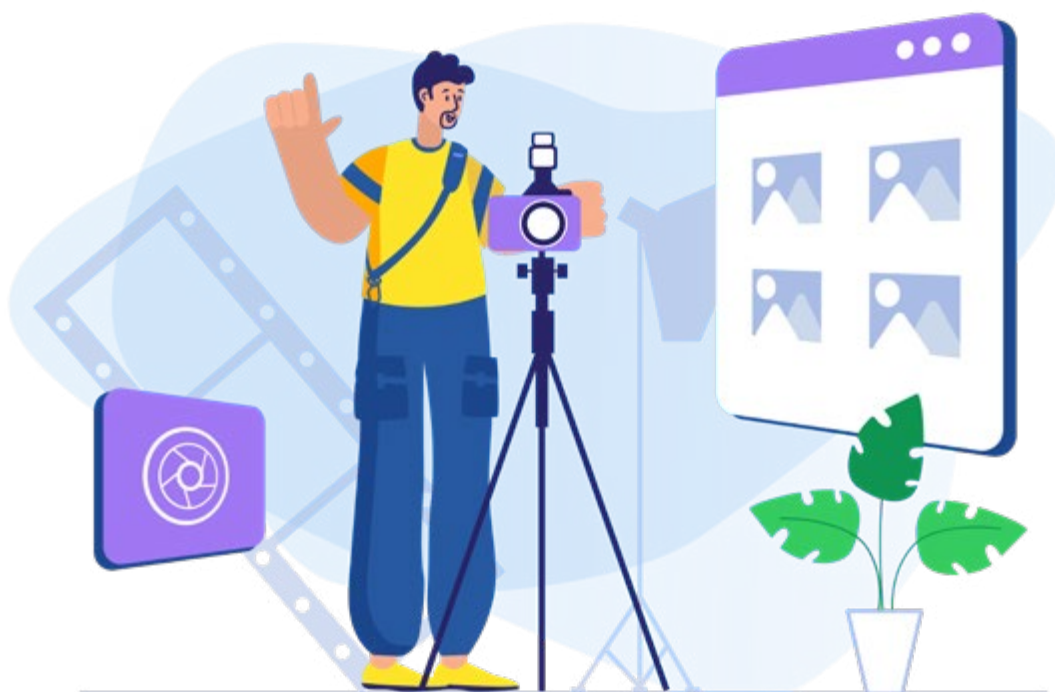
visuellement et de refléter la légèreté et la simplicité que nous souhaitons mettre en avant. Des adaptations pourront toutefois être apportées selon le contexte, si nous le

jugeons nécessaire.

*FIX2PLAY le phénix
qui fait renaître vos jeux*

Spot publicitaire Fix2Play

5



5.1 Concept

Le spot prend la forme d'une fausse bande-annonce de film noir, dramatique et stylisée, où tout semble grave, mystérieux et presque tragique... alors qu'il ne s'agit que d'un jeu de société cassé.

On retrouve tous les codes du film noir :

- voix off profonde
- ambiance sombre,
- pluie fictive ou bruitages dramatiques
- inspecteur qui enquête
- musique tendue
- plans serrés sur des détails insignifiants mais filmés comme des scènes de crime

L'humour naît du décalage entre cette mise en scène ultra-sérieuse et la réalité : ce n'est juste qu'une pièce manquante, un pion tordu, une carte déchirée.

La conclusion révèle Fix2Play comme la solution indispensable — avec un retour au ton réaliste et professionnel — montrant que derrière la parodie, il y a un vrai service.

Le spectateur a l'impression d'avoir vu la bande-annonce d'un thriller... sauf que tout tourne autour d'un simple jeu abîmé.

5.2 Public cible(B2B)

- Ludothèques
- Magasins de jeux
- Bars à jeux
- Clubs / associations

5.3 But du spot

- Faire connaître la marque Fix2Play auprès des pros du jeu
- Marquer les esprits avec un concept drôle et décalé
- Montrer que Fix2Play est une solution sérieuse et pratique
- Rediriger vers le site pour info, devis ou commande

5.4 Ton

- Visuel et narration façon film noir dramatique
- absurde basé sur le décalage entre la mise en scène sérieuse et le problème banal
- Sérieux dans la forme, drôle dans le fond
- Respectueux du public pro, jamais moqueur

5.5 Modèle narratif choisi

Le spot publicitaire Fix2Play s'appuie sur le modèle narratif Problème, Solution, Bénéfice, Appel à l'action.

- Problème : les professionnels du jeu font face à des jeux de société endommagés, incomplets ou inutilisables, présentés ici de manière volontairement dramatique et exagérée.
- Solution : l'intervention de Fix2Play, qui répare et remet en état les jeux de société de façon rapide et professionnelle.
- Bénéfice : gain de temps, tranquillité d'esprit et continuité d'activité pour les ludothèques, bars à jeux et autres professionnels.
- Appel à l'action : incitation à faire appel au service Fix2Play pour la réparation et l'entretien des jeux.

Ce modèle permet de délivrer un message clair et compréhensible en peu de temps, tout en laissant une place importante à l'humour et au décalage visuel.

5.6 Canaux de communication

Le spot sera diffusé sur plusieurs canaux afin de toucher efficacement les professionnels du secteur du jeu :

- Site web Fix2Play : intégration sur la page d'accueil et les pages services pour renforcer la crédibilité et expliquer notre valeur ajoutée.
- YouTube Ads : diffusion ciblée auprès des ludothèques, magasins spécialisés, bars à jeux et professionnels du loisir.
- Chaîne YouTube Fix2Play : publication organique pour servir de vitrine permanente.
- Facebook Ads : campagnes sponsorisées ciblées B2B en Suisse romande.
- Flux Facebook naturel : publication organique pour renforcer la présence de la marque auprès de la communauté existante.

5.7 Livrable

Le livrable final sera une vidéo publicitaire d'une durée comprise entre 1 minute et 1 minute 30, un format volontairement proche de celui d'une bande-annonce, permettant d'installer un ton narratif, un rythme soutenu et une chute finale marquante, tout en restant compatible avec les usages du web et des réseaux sociaux. Elle sera fournie au format .mov ou .mp4, en résolution Full HD (1920 × 1080), adaptée à une diffusion web, réseaux sociaux ou projection lors d'événements professionnels.

5.9 Moodboard de départ



5.10 Logline

Dans un décor extérieur unique, un ludothécaire mène une enquête façon police scientifique sur un jeu de société "assassiné"... avant que Fix 2 Play ne vienne le réparer et sauver la journée des pros.

5.11 Synopsis

En plein extérieur, un jeu de société gît en morceaux comme sur une scène de crime. Un inspecteur-ludothécaire arrive, enfile des gants et photographie les dégâts avec un sérieux exagéré. La voix off dramatise la situation : pertes, pièces cassées, désastre total. Un bon de commande Fix 2 Play apparaît, puis une checklist de "preuves" est remplie. L'inspecteur s'éclipse. Dans le même décor, un technicien Fix 2 Play prend le relais et répare le jeu sur place à travers un montage rapide. La voix off casse soudain le ton trop grave : "Bon... ok, peut-être qu'on exagère un peu." Le spot se conclut sur la promesse claire : Fix 2 Play répare les jeux de société pour soulager les ludothèques, associations et professionnels du jeu, avec le logo final.

5.12 Senario de base

PLAN 1 – EXT. DÉCOR UNIQUE – JOUR

GROS PLAN : UN JEU DE SOCIÉTÉ CASSÉ SUR UNE TABLE EXTÉRIEURE.

Pièces visibles au sol / sur la table.

VOIX OFF(grave)

Dans un monde où les ludothécaires
font face à des crimes odieux...

PLAN 2 – EXT. MÊME ENDROIT

Un inspecteur-ludothécaire entre dans le cadre.

Il sort des gants.

PLAN 3 – EXT. MÊME ENDROIT

Il enfile les gants avec un sérieux excessif.

VOIX OFF

Des destructions.
Des pertes.
Parfois... des pièces cassées.

PLAN 4 – EXT. MÊME ENDROIT

Il prend des photos comme une police scientifique.

PLAN 5 – INSERT – EXT. MÊME ENDROIT

GROS PLAN : BON DE COMMANDE "FIX 2 PLAY" POSÉ SUR LA TABLE.

Une main coche rapidement quelques cases.

VOIX OFF

Les indispensables sont légion.

PLAN 6 – EXT. MÊME ENDROIT

Même décor, même table.

Un technicien Fix 2 Play arrive et s'installe.

Montage rapide : TRI, RÉPARATION, AJUSTEMENT/REMPACEMENT, REMISE EN BOÎTE.

PLAN 7 – EXT. MÊME ENDROIT

Le jeu est propre, complet, jouable.

VOIX OFF (COMPLICE)

Bon... ok. Peut-être qu'on exagère un peu.
Chez Fix 2 Play, nous réparons les jeux de société
pour tous les professionnels du
jeu, pour les soulager.

PLAN 8 – EXT. MÊME ENDROIT – FIN

Logo "Fix 2 Play" en surimpression.

5.13 Script voix-off

DANS UN MONDE où les ludothécaires font face à des crimes odieux.
Destructions.
Pertes.
Casse.

Photos, rapports, preuves : les indices sont légion.
Une équipe d'irréductibles experts est appelée.
Pour tout réparer.

Bon... ok, on en fait peut-être un peu trop...

Fix2Play, c'est une entreprise spécialisée dans la réparation et la remise en état de jeux de société.
Avec notre système d'abonnement, les ludothèques, collectionneurs, associations et autres professionnels bénéficient d'un service régulier, de délais maîtrisés et d'un budget plus prévisible.
Vous nous confiez vos jeux abîmés, nous les réparons et vous les renvoyons prêts à rejouer.

Pour plus d'infos : Fix2Play.ch...
Fix2Play.ch

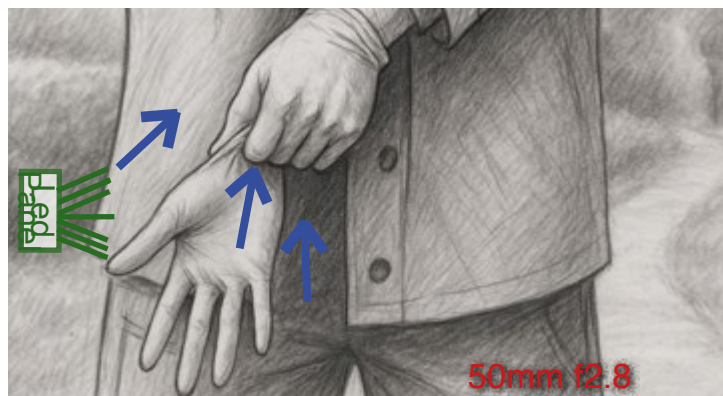
Fix2Play.
Le phénix qui fait renaître vos jeux.

5.14 Storyboard final



Plan 1 — Plan d'ensemble

Une zone de pique-nique déserte, en fin de journée. Sur la table, un jeu de société abîmé, pièces éparpillées, couvercle tordu. Le tout filmé au grand angle, pour bien situer l'environnement. Sur le côté du cadre, une légère lumière bleue et rouge de gyrophare balaie la scène.



Plan 2 — Gros plan

Cadre serré sur le bassin et les mains de l'inspecteur. Il enfle lentement un gant en latex, tirant dessus pour bien l'ajuster.

La lumière du gyrophare effleure la manche de son manteau.

Son : frottement du gant, léger craquement du latex, fond sonore calme.

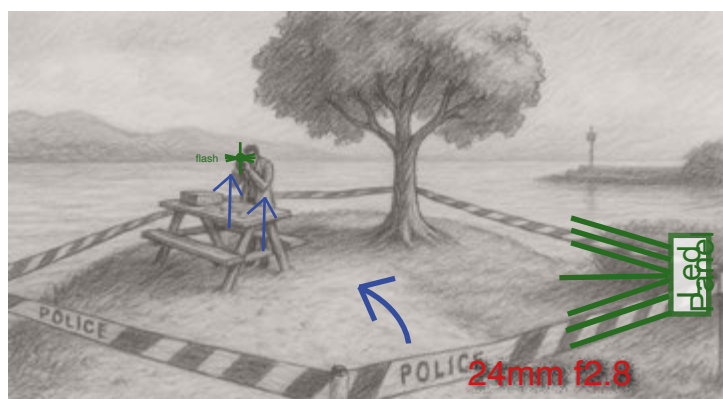


Plan 3 — Close-up / Gros plan

Les mains gantées de l'inspecteur tirent sur une rubalise de police jaune et bleue. Il la déroule avec précision, la bande se tend entre ses doigts.

Lumière : reflets alternés du gyrophare sur le plastique.

Son : frottement sec de la bande, cliquetis du dévidoir, vent léger en fond.



Plan 4 — Plan large

L'inspecteur se dirige vers la table de pique-nique, appareil photo en main.

Il s'arrête devant le jeu abîmé, se penche légèrement et commence à photographier les preuves disposées sur la surface.

Lumière : gyrophare intermittent sur la scène.

Son : déclencheur d'appareil photo, pas sur le gravier, fond sonore calme.

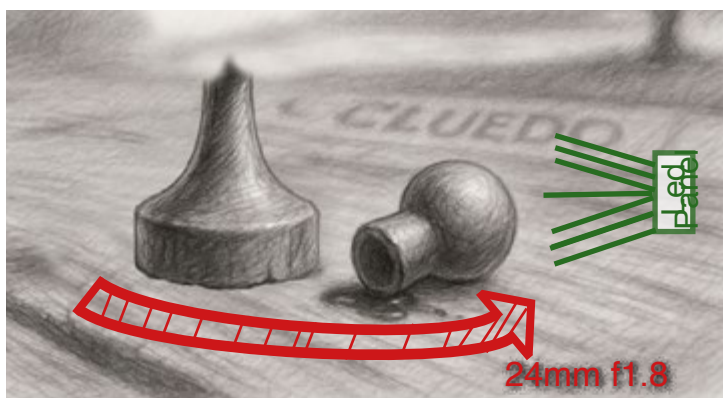


Plan 5 — Plan rapproché

Caméra placée au ras de la table, orientée vers l'inspecteur. On le voit à travers les éléments du jeu, concentré, l'appareil photo levé.

Il cadre et déclenche plusieurs fois, capturant les détails.

Son : clics répétés de l'appareil, léger frottement de tissu et souffle régulier.

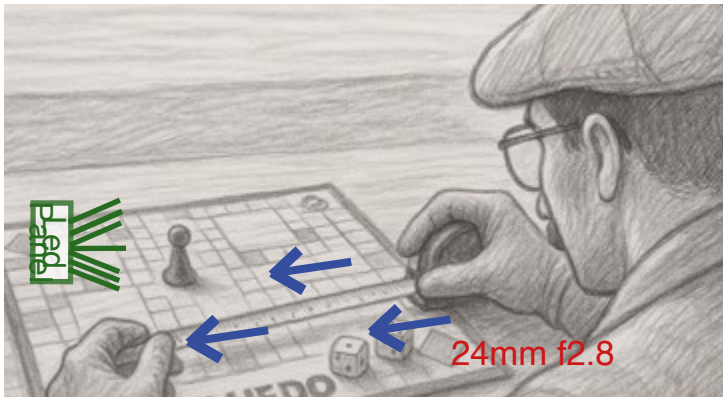


Plan 6 — Close-up / Macro

Pion de Cluedo décapité posé sur un plateau de jeu abîmé. Des traces rouges de crayon imitent du sang séché autour de la base.

Mise au point précise sur le pion, arrière-plan flou.

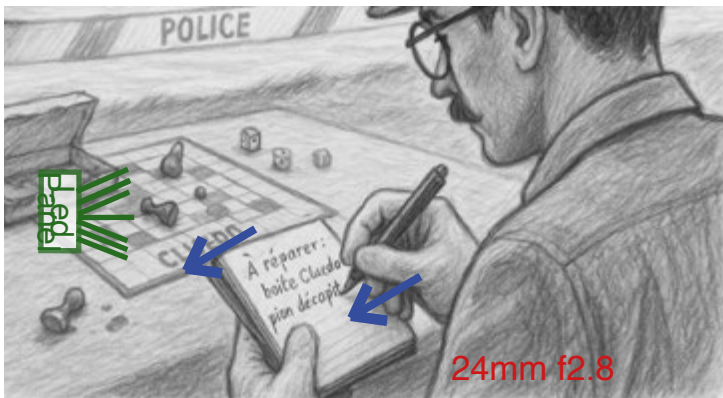
Son : clic d'appareil photo, bourrasque légère, silence pesant.



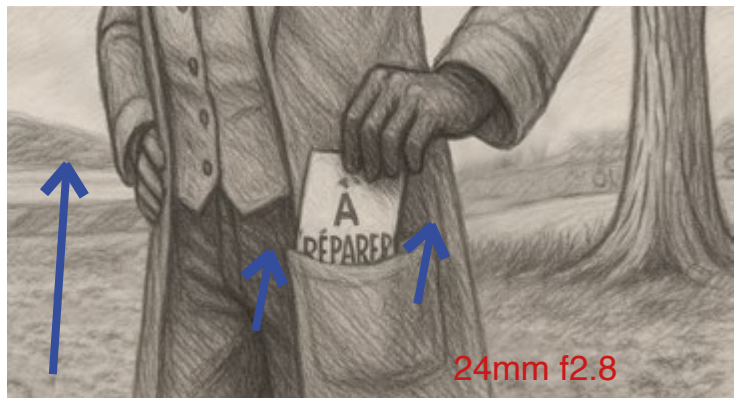
Plan 7 — Plan par-dessus l'épaule / plan d'accroche
 Vue derrière l'inspecteur, cadrée sur son épaule. Il tend un mètre ruban le long du plateau de jeu abîmé, note la mesure du regard.
 Lumière : reflets du gyrophare sur le mètre métallique.
 Son : cliquetis du ruban, léger froissement de manteau, ambiance calme.



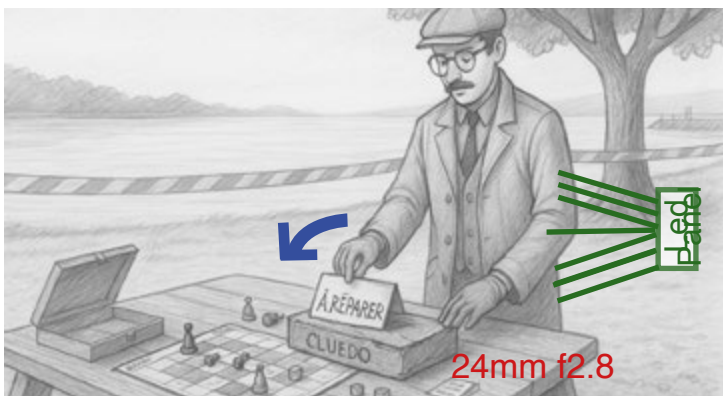
Plan 8 — Plan rapproché
 L'inspecteur, penché sur la table, écrit dans un petit carnet en cuir usé. Son regard reste fixé sur le jeu, concentré et méthodique.
 Lumière : gyrophare intermittent sur son visage.
 Son : grattement du stylo, pages qui se tournent, souffle discret.



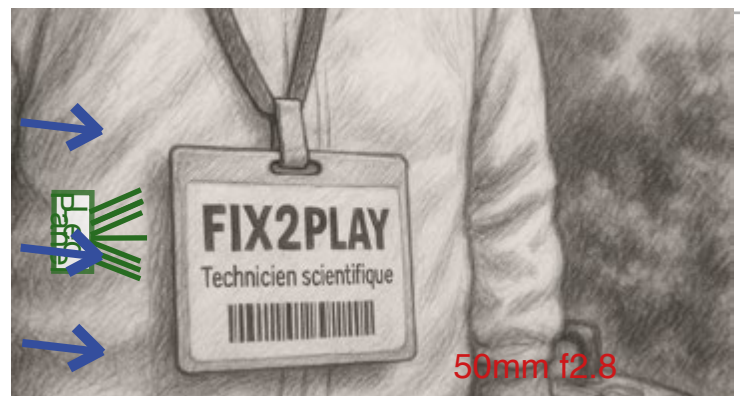
Plan 9 — Plan par-dessus l'épaule
 Cadre derrière l'inspecteur, on distingue son carnet en cuir ouvert et sa main qui écrit. En arrière-plan, le jeu de société abîmé reste visible sur la table. Lumière : reflet du gyrophare sur la page.
 Son : grattement du stylo, ambiance calme et posée.



Plan 10 — Plan moyen / close-up
 L'inspecteur se redresse lentement après avoir terminé ses notes. La caméra reste focalisée sur sa poche de veste.
 Il y glisse la main et en sort une petite pancarte numérotée, type marqueur de preuve, qu'il garde prête à poser.
 Son : frottement de tissu, léger cliquetis plastique, ambiance neutre.



Plan 11 — Plan moyen / large
 L'inspecteur s'avance vers la table et pose soigneusement une pancarte "À réparer" près du jeu de société détruit.
 Il ajuste légèrement sa position avant de se reculer.
 Lumière : gyrophare toujours présent en reflets doux.
 Son : bruit léger de carton posé, fond calme, vent discret.



Plan 12 — Très gros plan / Close-up
 Le cadre est d'abord vide, éclairé par une lumière froide et stable. Puis, un badge métallique "Fix2Play" entre lentement dans le champ, accroché à la veste d'un technicien de la police scientifique.
 La mise au point se fait sur le logo, net et central, tandis que le reste du cadre reste flou.
 Son : léger frottement de tissu, pas étouffés approchant, puis silence.



Plan 13 — Plan large / légère contre-plongée

La caméra recule et s'abaisse légèrement, révélant le technicien Fix2Play dans son ensemble.

Il se tient face à la table de jeu abîmée, immobile un instant, éclairé par la lumière bleutée du gyrophare.



Plan 14 — Plan large

La caméra couvre l'ensemble de la zone de pique-nique.

Le technicien Fix2Play entre dans le champ par la droite, s'arrête devant la table où repose la pancarte "À réparer".

L'inspecteur déjà présent lui fait un signe de tête, puis s'éloigne et sort du cadre par la gauche.



Plan 15 — Plan taille

Le technicien Fix2Play, cadré jusqu'à la taille, pose sa valise sur la table de pique-nique.

Il déverrouille les loquets, puis plonge les mains à l'intérieur pour préparer son intervention. Lumière : naturelle

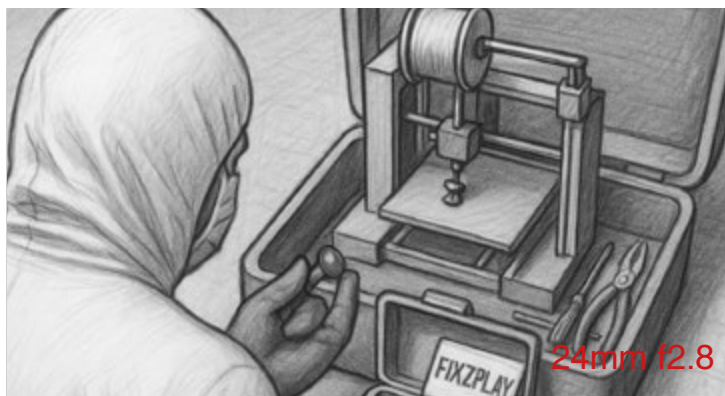


Plan 16 — Plan rapproché

Le technicien tient un tube de colle dans une main et le bout d'un pion dans l'autre. La caméra est centrée sur ses mains, puis effectue un rack focus pour faire la mise au point sur ses yeux, concentrés sur son travail.

Lumière : douce, homogène, légère teinte bleue du gyrophare.

Son : petit clic du tube de colle, respiration maîtrisée, fond silencieux.



Plan 17 — Plan par-dessus l'épaule / plan VFX

Caméra placée derrière le technicien, montrant l'intérieur de la mallette ouverte.

À l'écran, effet VFX : on distingue une imprimante 3D miniature (en CGI) en fonctionnement, ainsi que plusieurs outils bien rangés autour.

Son : bourdonnement discret de l'imprimante, petits cliquetis mécaniques, ambiance technique.



Plan 18 — Plan rapproché

Le technicien Fix2Play tient un pinceau fin et repeint minutieusement les fissures du jeu abîmé.

Il fait glisser doucement la boîte réparée vers l'arrière de la table une fois le travail terminé.

Lumière : stable, reflets légers du gyrophare sur le pinceau.

Son : frottement léger du pinceau, glissement du carton, fond calme.



lan 19 — Plan moyen / pack shot

Le technicien termine son intervention et range soigneusement ses outils dans la valise.

Sur la table, le jeu de Cluedo est désormais propre et restauré, bien refermé et aligné.

Lumière : claire et stable, l'ambiance de fin d'opération.

Son : bruits d'outils rangés, verrou de valise, fond apaisé.



Plan 20 — Plan large / plan d'ensemble (final)

Le technicien Fix2Play et l'inspecteur se serrent la main devant la table désormais nettoyée et restaurée.

La caméra reste fixe, puis l'image passe progressivement au flou pour laisser place aux titres et informations de fin.

Lumière : naturelle et équilibrée, disparition progressive du gyrophare.

Son : ambiance douce de fin, bruit léger du vent, puis fondu sonore vers le silence.

[Lien vers la vidéo](https://www.youtube.com/watch?v=sOsG5cpemtq)

<https://www.youtube.com/watch?v=sOsG5cpemtq>

5.15 Shot list(découpage technique)

	N°Shot	Cadre	description
<input type="checkbox"/>	1	WS / Wide Angle	Aire de pique-nique, jeu abîmé, gyrophare en latéral.
<input type="checkbox"/>	2	CU	Mains de l'inspecteur mettant des gants en latex.
<input type="checkbox"/>	3	CU	Mains déroulant une rubalise de police.
<input type="checkbox"/>	4	WS	Inspecteur photographiant les 'preuves' sur la table.
<input type="checkbox"/>	5	MS Low / Table	POV Vue ras de table sur l'inspecteur qui prend des photos.
<input type="checkbox"/>	6	Macro	Pion Cluedo décapité sur plateau abîmé.
<input type="checkbox"/>	7	OTS	Inspecteur mesurant le plateau avec un mètre.
<input type="checkbox"/>	8	MS / CU	Inspecteur écrivant dans un carnet en cuir.
<input type="checkbox"/>	9	OTS	Carnet ouvert avec jeu en arrière-plan.
<input type="checkbox"/>	10	MS / CU	Inspecteur sortant une pancarte de preuve de sa poche.
<input type="checkbox"/>	11	WS / MS	Placement de la pancarte 'À réparer' sur le jeu détruit.
<input type="checkbox"/>	12	ECU	Badge Fix2Play entrant dans le cadre.
<input type="checkbox"/>	13	WS Low	Technicien Fix2Play iconisé dans le décor.
<input type="checkbox"/>	14	WS	Technicien entre par la droite ; inspecteur sort par la gauche.
<input type="checkbox"/>	15	Waist Shot	Technicien ouvrant la valise et préparant ses outils.
<input type="checkbox"/>	16	MS + Rack Focu	Tube de colle et pion ; rack focus vers les yeux du technicien.
<input type="checkbox"/>	17	OTS / VFX	Intérieur de la mallette : mini imprimante 3D CGI et outils.
<input type="checkbox"/>	18	MS	Technicien repeignant les fissures et reculant la boîte réparée.
<input type="checkbox"/>	19	MS / Pack Shot	Jeu restauré ; technicien range ses outils.
<input type="checkbox"/>	20	WS Final	Serre-main finale ; flou pour les titres.

5.16 list materiel

Check	N°	Item / Costume	Quantité	Notes / Description
<input type="checkbox"/>	1	Jeu Cluedo	1	
<input type="checkbox"/>	2	Pion Cluedo décapité	1	Pour le plan macro.
<input type="checkbox"/>	3	Rubalise de police	1	
<input type="checkbox"/>	4	Pancarte 'À réparer'	1	
<input type="checkbox"/>	5	Carnet en cuir	1	
<input type="checkbox"/>	6	Stylo	1	
<input type="checkbox"/>	7	Mètre ruban	1	
<input type="checkbox"/>	8	Gants latex	2	
<input type="checkbox"/>	9	Badge Fix2Play	1-2	
<input type="checkbox"/>	10	Valise de réparation Fix2Play	1	
<input type="checkbox"/>	11	Outils de réparation	1	Divers (tournevis, pince, etc.).
<input type="checkbox"/>	12	Tube de colle	1	
<input type="checkbox"/>	13	Pinceau fin	1	
<input type="checkbox"/>	14	Mini imprimante 3D	0	CGI uniquement.
<input type="checkbox"/>	15	Costume technicien Fix2Play — combinaison intégrale	1	Combinaison scientifique blanche intégrale, capuche, lunettes de sécurité, masque léger.
<input type="checkbox"/>	16	Accessoires technicien — ceinture outils	1	Petite ceinture avec attaches pour outils factices.
<input type="checkbox"/>	17	Chaussures technicien Fix2Play	1	Chaussures de sécurité propres, couleur neutre.

Check	N°	Item / Costume	Quantité	Notes / Description
<input type="checkbox"/>	18	Tenue inspecteur — veste	1	Veste sombre type enquêteur (bleu marine / noir).
<input type="checkbox"/>	19	Tenue inspecteur — pantalon	1	Pantalon assorti, coupe professionnelle.
<input type="checkbox"/>	20	Tenue inspecteur — chaussures	1	Chaussures habillées noires.
<input type="checkbox"/>	21	Accessoires inspecteur — ceinture / étui	1	Ceinture simple, étui cahier + stylo.
<input type="checkbox"/>	22	Canon C400	1	Caméra principale.
<input type="checkbox"/>	23	Objectif Canon RF 24-105mm	1	Objectif zoom principal.
<input type="checkbox"/>	24	Objectif 7mm (ultra wide)	1	Pour plans très larges.
<input type="checkbox"/>	25	Trépied vidéo	1	Support caméra.
<input type="checkbox"/>	26	Aucun matériel son	0	Tournage sans prise son.

6 Retour sur l'expérience



6.1 Comment nous avons vécu l'expérience

Ce TPA a été une expérience à la fois motivante et exigeante. On a vraiment eu l'impression de construire quelque chose de concret, mais avec des moments de stress, surtout quand il fallait avancer vite, trouver des infos fiables et coordonner notre travail à distance.

6.2 Méthodes de travail

Nous avons beaucoup travaillé en équipe, en divisant les tâches en deux pour être efficaces : pendant que l'un avançait sur une partie (rédaction, analyse, mise en forme), l'autre travaillait sur une autre (recherches, contenu, structure, éléments visuels). Ensuite, on mettait tout en commun pour rassembler les données, corriger, harmoniser et construire un dossier cohérent. Comme nous habitons loin l'un de l'autre, on a dû fonctionner avec des échanges réguliers et une organisation claire, sinon on perdait du temps.

6.3 Difficultés rencontrées et comment nous les avons surmontées

Distance et coordination : c'est la difficulté principale. Ne pas être dans la même région complique les rencontres, la répartition du matériel, et la rapidité des décisions. On l'a compensé en planifiant à l'avance, en se répartissant clairement les tâches, et en faisant des points réguliers.

Interviews pendant les vacances scolaires : on a réalisé une partie des interviews pendant les vacances, ce qui n'était pas idéal, car vacances scolaires et ludothèques ne sont pas toujours compatibles (horaires réduits, moins de disponibilités). On a surmonté ça en contactant plus tôt, en relançant, et en acceptant d'adapter nos disponibilités.

Milieu de niche et difficulté à trouver des infos concrètes : le monde de la réparation de jeux et des pièces détachées reste assez spécifique, donc il n'y a pas toujours des données simples à trouver. Pour dépasser ce problème, on s'est appuyés davantage sur le terrain (interviews, retours directs) et sur nos analyses plutôt que sur des informations générales.

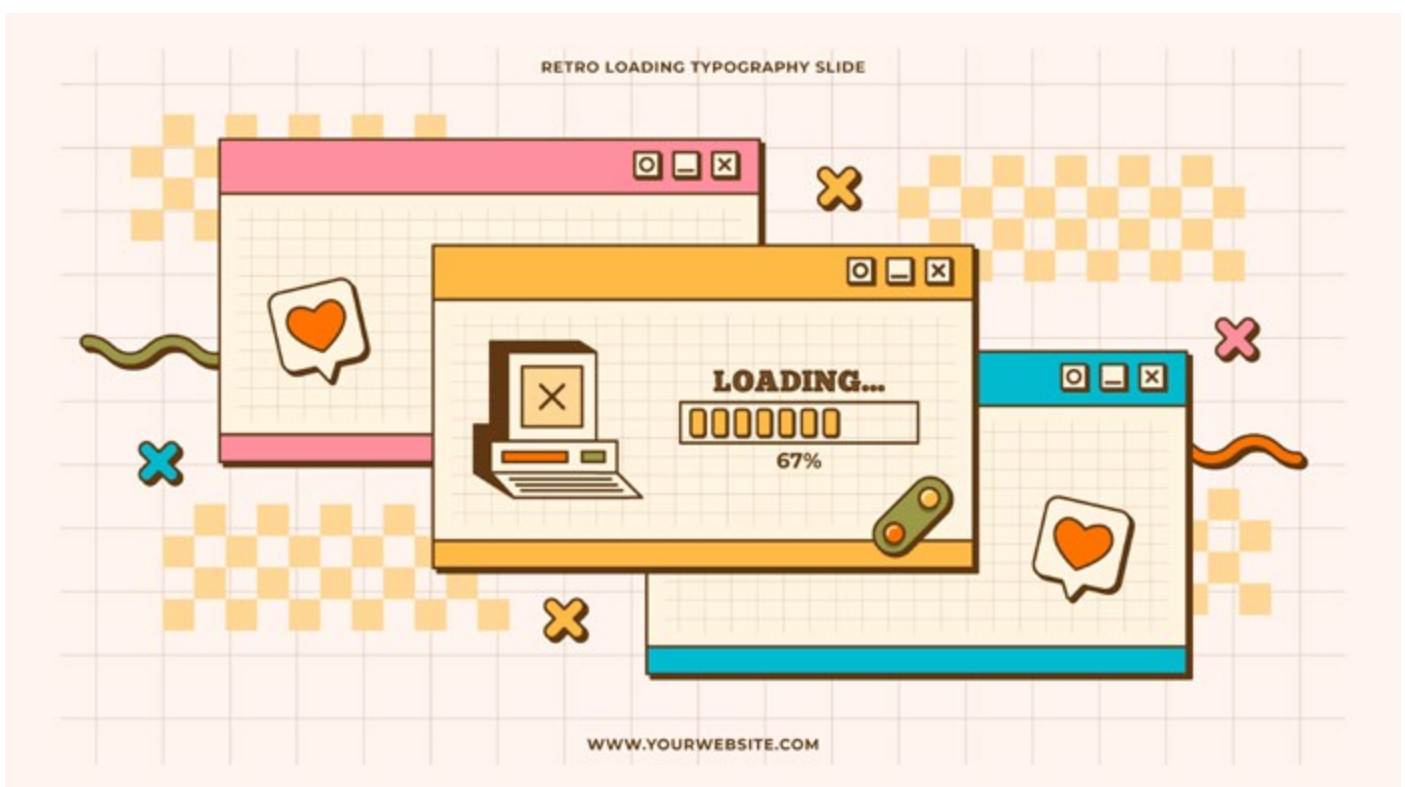
6.4 Ce que nous avons appris

Ce travail nous a fait découvrir un univers du jeu de société bien plus large qu'on l'imaginait, notamment le fonctionnement des ludothèques et tout un jargon spécifique lié à ce milieu. On a aussi appris que, dans un projet entrepreneurial, une idée doit être rendue crédible par des éléments concrets : retours, structure, offre, et organisation.

Sur nous-mêmes, on a compris l'importance de la communication, de la rigueur et du compromis : quand on travaille en duo et à distance, l'organisation compte autant que l'idée.

6.5 Degré de satisfaction

Nous sommes satisfaits du travail rendu, surtout parce qu'on a réussi à aller au bout malgré la distance, les contraintes de timing et la difficulté à obtenir certaines informations. Le résultat nous semble cohérent et sérieux, même si on sait qu'il resterait toujours des améliorations possibles (affiner certains détails, développer davantage certains aspects). Globalement, ce TPA nous a donné une base solide et réaliste pour la suite de Fix2Play.



7 Sources

https://chatgpt.com/g/g-p-68c038f39f908191898d1489787fedde-pae/shared/c/68ff96e6-c2c8-8332-b99f-f323f2c25095?owner_user_id=user-Olmo3mID27qC46AqMN3E0rUD

<https://chatgpt.com/share/68ffe6fc-ddd8-8001-81d7-1a88c2bf9a62>

<https://chatgpt.com/share/68ffe6db-04b8-8001-a7ad-832f1d564938>

<https://chatgpt.com/share/68ffe6b3-4894-8001-983a-98957edd0709>

<https://chatgpt.com/share/693c9d42-5fcc-8001-89b6-6a14191a689a>

<https://chatgpt.com/share/693c9e25-a9ac-8001-beb0-0962f29e78fb>

<https://chatgpt.com/share/693c9e52-98cc-8001-880e-f627d2d51750>

<https://chatgpt.com/share/693c9e84-3c7c-8001-ab2d-03c88f8c97e0>

<https://chatgpt.com/share/693c9ea7-f090-8001-856d-ef37f1d7df60>

<https://chatgpt.com/share/693c9f0a-fd0c-8001-b5ba-d2de25d99fb8>

<https://chatgpt.com/share/693c66f9-a880-800e-a739-8f95aaa63f93>

<https://chatgpt.com/share/693c6751-0720-800e-8495-6ecf231312ad>

<https://chatgpt.com/share/693c9cb9-9524-8001-ba97-bd8f8003dd43>

<https://chatgpt.com/share/69444c43-2b18-8001-a9fd-af28a61fd597>

8 Annexes

La vidéo: <https://www.yanbolle-sandblock.ch/fix2play/fix2play-spot.mp4>

La vidéo youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=sOsG5cpemtq>

Liste de questions: <https://www.yanbolle-sandblock.ch/fix2play/formulaire-final.pdf>

Synoptique questions <https://www.yanbolle-sandblock.ch/fix2play/interwu-synoptique.csv>

Synoptique sondage https://www.yanbolle-sandblock.ch/fix2play/synoptique_Sondage.csv

Site web www.Fix2play.ch