



# Gamers & Geeks

Centre de formation de jeux  
électroniques

Réalisé par:  
Mohamed Tlili

Encadré par:  
Malek Ben Dkhil

Filière: Formalités Douanières  
Année: 2018\2019

# PLAN

Remerciement

plan

Introduction Générale

I. Présentation du Projet

1) Idée

2) Objectif

II. Dossier Juridique

1. Forme

2. Etape de création

III. Dossier Commerciale

1) Analyse SWOT

2) Segmentation

3) Ciblage

4) Positionnement



GAMERS & GEEKS



Collège LaSalle  
Tunis

## 5) Marketing Mix

## IV. Dossier Technique

### 1) Processus technique et exploitation

## V. Dossier Ressource Humaine

### 1) Effectif: formation, compétence, tâches

### 2) Tableau récapitulatif de la gestion ressource humaine

## VI. Dossier Financier

### 1) Plan d'investissement

### 2) Plan de financement

### 3) Plan d'amortissement

Conclusion

# Remerciement

Je saisis cette occasion pour remercier notre encadrant

**Monsieur Malek Ben Dkhil**

Ainsi que tous mes professeurs  
Qui m'ont fournis les outils nécessaires au bon déroulement de ce  
projet .

# Introduction Générale

De nos jours, l'industrie des jeux vidéo ne se contente plus aux vieux stéréotypes d'adolescents introvertis. En effet, elle a réussi à attirer les attentions de la majorité des internautes de différentes tranches d'âge d'où vient la nécessité de mettre en place un organisme qui permet à ces jeunes joueurs de passer à l'échelle professionnelle et de commencer de vraies carrières dans ce domaine assez riche et intéressant.

Notre objectif est d'offrir l'opportunité aux jeunes gamers de vivre leurs rêves et transformer leurs passions en réalité.





GAMERS & GEEKS



Collège LaSalle  
Tunis

1 North America

2 Europe

3 Asia

4 Africa

6 Australia

5 South America



[www.yourwebsite.com](http://www.yourwebsite.com)

6

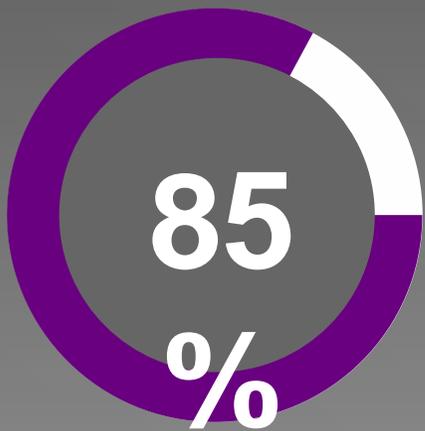


GAMERS & GEEKS

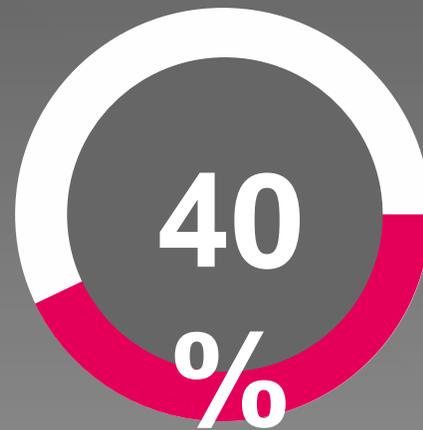


Collège LaSalle  
Tunis

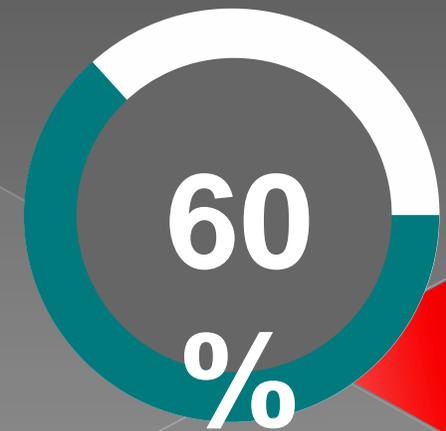
North  
America



Europe

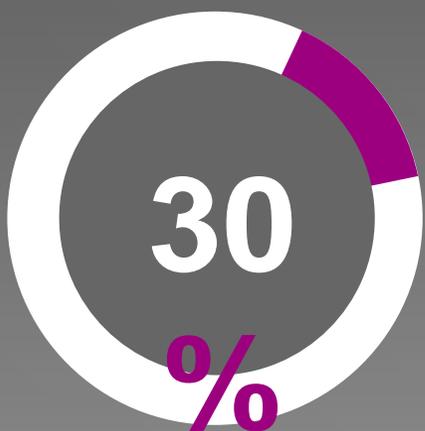


Asia

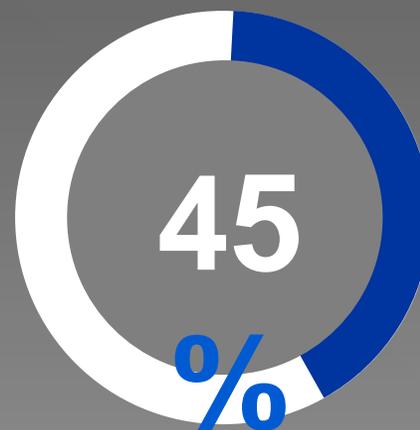




### Africa



### South America



### Australia



# Présentation du projet

Gamers & Geeks est une entreprise événementiel gaming qui assurera le rassemblement de jeunes passionnés des jeux vidéo sur une scène unique qui est L'eSport.

L'Entreprise vise à promouvoir la notion du « sport électronique » en Tunisie. On a aussi l'objectif de rassembler les passionnés des jeux vidéo, les encadrer et les encourager à s'investir davantage dans les manifestations culturelles liées aux jeux virtuels.

## 1) **Idée**

On a eu l'idée de ce projet pour faire passer ces jeunes joueurs de passer a l'échelle professionnelle et de commencer de vrai carrière.

## 2) **Objectif**

- Faire passer les jeunes dans un domaine assez riche et intéressant .
- Satisfaction des jeunes clients.
- Offrir l'opportunité aux jeunes gamers de vivre leurs rêve.
- Transformer leur passion en réalité.

# Dossier Juridique

## 1) **Forme Juridique**

Notre société sera une Société à Responsabilité Limitée.

La SARL est la forme la plus simple de société. Elle est simplement gérée au quotidien par un gérant (associé ou non, minoritaire ou majoritaire) et par une assemblée générale annuelle qui réunit les différents associés, pour valider les comptes et décider de la répartition des bénéfices.

## 2) **Etape de la création**

- Etude de marché
- Le business plan
- Le choix du local

# Dossier Commercial

## 1) Analyse SWOT

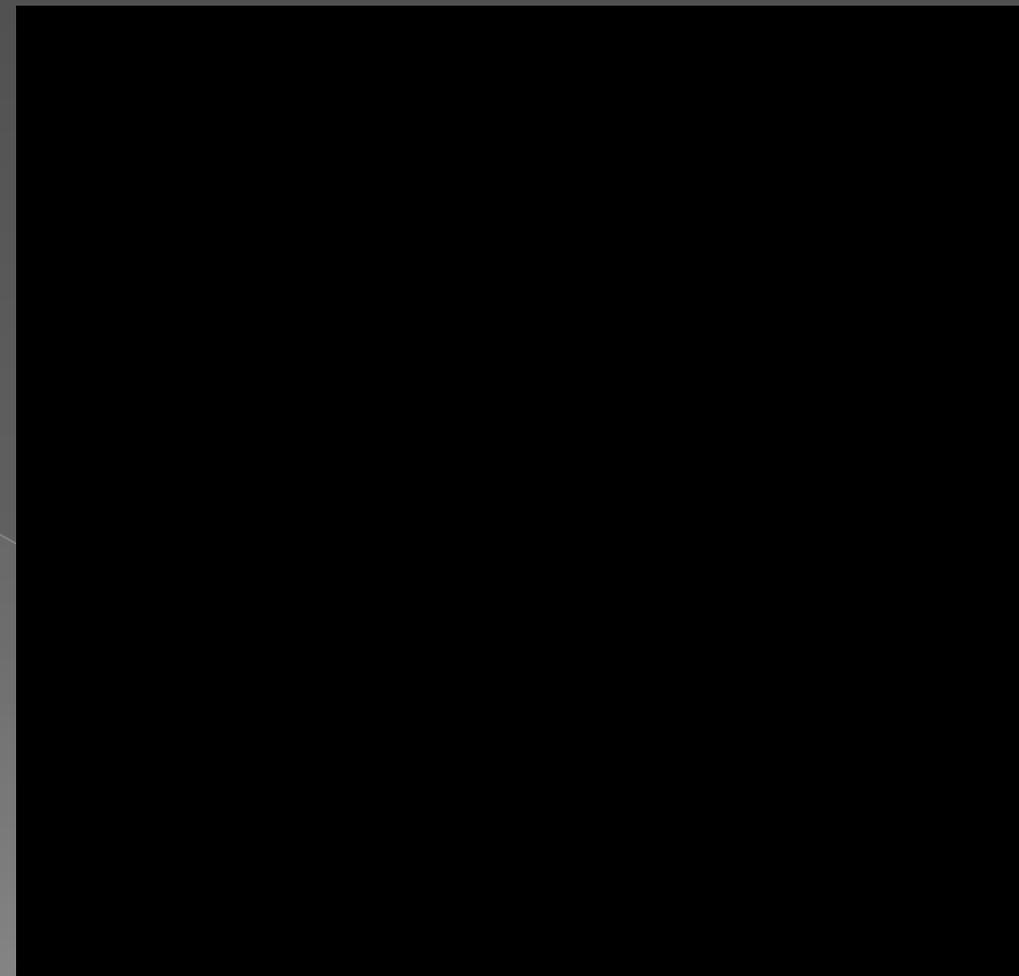
FORCES	FAIBLESSES
Bonne connaissance des avis/besoins des clients.	Présence limitée et répétitive sur le web social.
Bouche-à-oreille positif.	Peu d'interactions avec les fans.
Augmentation des ventes	Pas de réponse aux posts négative.

Opportunités	Menaces
Clients ambassadeurs nombreux et actifs.	Lassitude.
Clients expérimentés.	Perte de contrôle sur les commentaires des internautes.



## 2) Segmentation

Nous avons choisi le centre-ville, à côté de l'institut français car nous retrouvons plusieurs étudiants dans différentes universités et la majorité de gamers sont des jeunes.





GAMERS & GEEKS

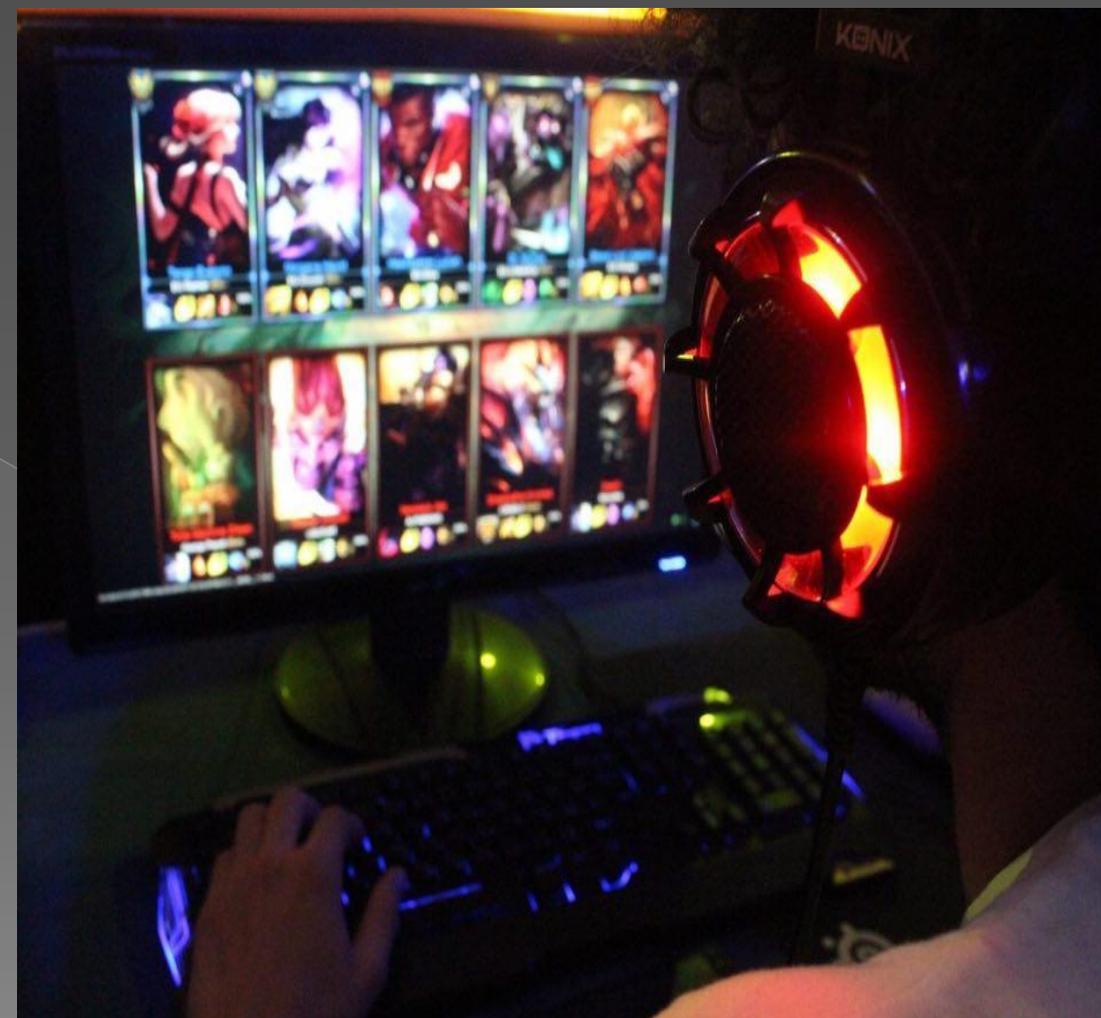


Collège LaSalle  
Tunis

### 3) Ciblage

La cible principale de la G&G sont les jeunes, passionnés de jeux vidéo, appelé aussi « GAMERS ».

Ces « Gamers » amateurs ou semi-professionnels, âgés entre 13 et 30 ans, dont la population est estimée à 800.000 personnes.



## 5) Marketing Mix

<b>Produit</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Matériaux convenables encadrement par rapport à l'esprit d'équipe</li><li>- Inscription dans des compétitions nationales et internationales</li></ul>
<b>Prix</b>	- A la portée de tout le monde et non seulement de la cible prédéfinie.
<b>Communication</b>	-Concerne la start-up en elle-même car cela facilitera le déroulement de ces tâches
<b>Distribution</b>	-Création de filiale afin d'être plus présente au niveau du pays et pour que les Gamers aient plus de facilité à accéder à nos points de service

# Dossier Technique

## Fournisseurs :

- Scoop est notre unique fournisseur : Il nous fournit des ordinateurs , suite à une négociation réalisée entre cette entreprise et la nôtre.
- => Ces ordinateurs sont revendus, par la suite, afin de pouvoir en acheter d'autres. Ceci nous permettra aussi d'acheter d'autres biens dont on a besoin.

# Dossier Ressource Humaine

Pour le démarrage de nos services nous avons besoin de ressource avec plusieurs profil différent.

- **Gérant**
- **responsable marketing**
- **responsable production**
- **Equipe de production**
- **Equipe design**

Affectations	Taches	Grandes phases	Salaires
Gérant		<b>Etablir le charges</b>	<b>1.500.000</b>
responsable marketing	<b>Questionnaire client Développement de besoins</b>	<b>Etude de besoins</b>	<b>1.100.000</b>
responsable production		<b>Etablir l'environnement de travail</b>	<b>1.300.000</b>
Equipe de production		<b>Test technique du produit</b>	<b>7.500.000</b>
Equipe dessin	<b>Choix du modèle du portefeuille Choix du fournisseur convenable</b>	<b>Réalisation du design</b>	<b>5.500.000</b>
Equipe de production	<b>Test de performance et de robustesse et la conformité des résultats avec les critères insérés dans la fiche technique réalisé</b>		<b>7.500.000</b>

# Dossier Financier

## 1) Plan de Financement

Sources	Taux	Montant
Personnel	60%	120,000
Associés	40%	80,000
Total	100%	200,000

## 1) Plan d'investissement

Composante	Montant	Taux%
Frais de constitution	7500	0,75%
frais d'aménagement	25,000	2,5%
Equipements	27,500	2,75%
Mobiliers et matériels de bureau	25,000	2,5%
Matériel	40,000	4%
Outils	25,000	2,5%
Fonds de roulement	80,000	80%
Liquidité	50,000	5%
Total	280,000	100%

## 2) Plan d'Amortissement

Désignation	Valeur D'origine	Durée	Début d'utilisation
Equipement et outillages	52,500	8 ans	01/06/2020
Mobiliers et matériel de bureau	25,000	5 ans	01/06/2020
Frais de constitution	7500	5 ans	01/06/2020
Matériel	40,000	8 ans	01/06/2020
<b>Total</b>	202,500		

# Conclusion

L'industrie du Gaming est aujourd'hui un Leader international comme les chiffres l'indiquent.

Il est alors temps que la Tunisie prends partie de cette révolution électronique.

