

THÈSE DE FINANCEMENTS PUBLICS

COLLECTIVE ADVENTURE

Croissance et Développement

Collective Adventure est une entreprise française spécialisée dans la conception et la fabrication de **jeux de société éducatifs et ludiques**. L'entreprise se distingue de ses concurrents par son engagement en faveur d'une production éco-responsable, de l'utilisation de matériaux durables et d'emballages écologiques. De plus, elle met en avant son innovation pédagogique en collaborant avec des experts de l'innovation sociale pour créer des jeux d'aventure à la fois ludique et d'utilité sociale.

Les axes de développement de Collective Adventure incluent l'expansion de sa gamme de jeux actuelle, la création de nouvelle gamme, le déploiement d'une activité BtoB proposant la personnalisation et la conception sur-mesure de jeux et le lancement de l'Adventure Academy, afin de proposer des animations et des formations. Pour soutenir ces axes, l'entreprise prévoit des investissements dans la recherche et développement, le marketing, la communication, et les ressources humaines.

Collective Adventure a pour ambition de mettre en place un projet global de développement ambitieux dans les prochains mois. Ce projet comprend plusieurs volets stratégiques visant à renforcer la position de l'entreprise sur le marché tout en contribuant au développement économique et territorial.

Pour ce faire, l'entreprise prévoit d'investir dans divers domaines tels que la **recherche et développement, la transition numérique afin de s'ouvrir à de nouveaux canaux de distribution via le e-commerce, ainsi que les ressources humaines**. Ces investissements devraient permettre le développement de nouveaux jeux et de nouvelles gammes, le lancement de nouvelles offres en direct et donc à terme l'augmentation des revenus liés à l'activité.

En termes d'impacts, l'entreprise prévoit de créer **3 emplois** dans les années à venir. Ces actions devraient également avoir un impact positif sur le territoire en contribuant à la création d'emplois locaux, au développement des entreprises locales et à la promotion du territoire.

En adoptant une approche durable et innovante, Collective Adventure se positionne comme un acteur clé dans le secteur des jeux de société, tout en contribuant activement au dynamisme économique et social de la région.

1 – FICHE D'IDENTITÉ DE L'ENTREPRISE

SIRET	914 817 143	SIGLE	
DENOMINATION SOCIALE	Collective adventure		
ADRESSE	5 RUE FENELON, 33000 BORDEAUX		
FORME JURIDIQUE	EI <input type="checkbox"/>	SAS <input checked="" type="checkbox"/>	
	EURL <input type="checkbox"/>	SARL <input type="checkbox"/>	
	SA <input type="checkbox"/>	AUTRE à préciser :	
CODE NAF	32.40Z (Fabrication de jeux et jouets)		
DATE DE CREATION OU REPRISE	27/06/2022		
REPRÉSENTANT LÉGAL ET FONCTION	Laura DEGRACIA, présidente		
COORDONNÉES	TEL : +33 6 60 19 36 37	MAIL : laura@collective-adventure.com	
CA N-1	90 000€		
CAPITAL DÉTENU PAR UNE PERSONNE MORALE ?	€ OUI : __%		■ NON
PARTS DANS D'AUTRES SOCIÉTÉS	€ OUI		■ NON
	Liste : E 1 : __ % E 2 : __ %		
EFFECTIFS ACTUELS	CDI : __	APPRENTI(S) : __	
	CDD : __	AUTRES (TNS) :	

2 – L'ENTREPRISE & SON ACTIVITÉ

La proposition de valeur de Collective Adventure repose sur son engagement à fournir des jeux de société immersifs, pédagogiques et éco-conçus. Collective Adventure propose des jeux dont **la mécanique est au service de la thématique** à impact grâce à une approche majoritairement coopérative, à un univers graphique unique et très esthétique et à une déclinaison par gammes adaptées à tous les âges.

L'entreprise se distingue par son innovation pédagogique, sa démarche éco-responsable et son soutien à l'économie locale.

En proposant une gamme de jeux originaux et en développant une plateforme de mise en relation d'animateurs, Collective Adventure vise à offrir une expérience ludique et éducative unique. Grâce à sa communication efficace via son site internet et les réseaux sociaux, l'entreprise cherche à promouvoir ses valeurs et à renforcer ses partenariats pour assurer son succès sur un marché en pleine croissance.

HISTORIQUE & ÉQUIPE DIRIGEANTE ACTUELLE

Collective Adventure a été créée en 2022 par **Jérémy Buisson et Laura Degracia**, qui sont les fondateurs de l'entreprise.

L'objectif initial de la création de Collective Adventure était de proposer des jeux de société narratifs et coopératifs, abordant des thématiques environnementales et sociétales telles que la préservation de la biodiversité, l'égalité des chances ou la consommation responsable.

Depuis sa création, l'entreprise a connu plusieurs événements marquants, tels que le lancement de jeux emblématiques comme **ROLETIME** et **BUDIZZ**, ainsi que des collaborations avec des partenaires clés du secteur.

En 2022, **Collective Adventure a été lauréat pour la région Sud Ouest du concours La Fabrique Abeille Assurances** pour son premier jeu **ROLETIME • La Plaine des Bourdonnements**.

ÉTAPES CLÉS

2022 : Année de Lancement

- **Janvier** : Création du premier prototype de ROLETIME
- **Février** : Rencontre avec Jean-David Chapelin-Viscardi du Laboratoire d'Éco-Entomologie
- **3 Octobre** : Lancement de la campagne de financement participatif sur Ulule lors de la Convention OctoGônes
- **13 Novembre**: Fin de la campagne de financement participatif avec un succès retentissant, ayant atteint 235% de l'objectif

2023 : Année de Développement et de Reconnaissance

- **Mars** : Lancement de la production française des 2000 premiers exemplaires du jeu ROLETIME
- **Mai** : Livraison des contreparties aux contributeurs Ulule et arrivée de ROLETIME en boutiques ludiques le **2 Juin**
- **Juillet** : ROLETIME est reconnu pour son engagement en recevant une nomination aux Trophées Éditeurs FLIP dans la catégorie Éco-Ludique
- **Octobre** : Lancement du nouveau jeu BUDIZZ sur Ulule

2024 : Année d'Expansion et de Confirmation

- **Janvier** : BUDIZZ arrive en boutiques ludiques
- **Février** : ROLETIME Enfant fait une première remarquée au Festival International des Jeux à Cannes
- **Avril** : BUDIZZ confirme son succès avec une nomination aux Trophées Éditeurs FLIP dans la catégorie Éco-Ludique
- **Mai** : ROLETIME est sélectionné pour le prestigieux Trophée Gustave à la Foire Internationale de Bordeaux

ACTIVITÉ PRINCIPALE ACTUELLE

Collective Adventure se concentre principalement sur la **conception et l'édition de jeux d'aventure à impact** : Collective Adventure crée des jeux originaux et immersifs qui abordent des thématiques engagées et servent un message optimiste.

L'entreprise met en avant sa capacité à imaginer des mécaniques au service de thématiques à impact, à collaborer avec des experts passionnés et son engagement en faveur d'une fabrication éco-responsable et raisonnée.

Les activités de Collective Adventure s'adressent à un large public, allant des enfants aux adultes, en mettant l'accent sur le divertissement, la pédagogie et la sensibilisation aux enjeux sociétaux et environnementaux. L'entreprise vise à toucher de nouveaux publics en élargissant ses gammes de jeux et en déployant des activités à destination des entreprises et des collectivités.

Sur son marché, Collective Adventure se positionne comme un acteur innovant et engagé, se différenciant de ses concurrents par son approche éco-responsable, son innovation pédagogique et son soutien à l'économie locale. Bien que l'entreprise n'ait pas communiqué de part de marché spécifique, elle met en œuvre des stratégies de communication, de partenariats et de présence sur les salons professionnels pour renforcer sa visibilité et sa notoriété sur un marché en pleine croissance.

ROLETIME et BUDIZZ sont deux jeux de société proposés par Collective Adventure. ROLETIME est un jeu de rôle narratif et collaboratif où les participants incarnent des insectes dotés de pouvoirs extraordinaires, évoluant dans un univers fantastique. BUDIZZ, quant à lui, est un jeu de cartes et de stratégie coopératif où les joueurs doivent butiner des fleurs tout en évitant les prédateurs.

Tous deux issus de la gamme **"Insectes Aventuriers & Biodiversité"**, ces jeux proposent une expérience ludique et pédagogique, favorisant la coopération, l'immersion et le développement de l'empathie envers le vivant et plus spécifiquement la biodiversité ordinaire. Pensé dès la conception comme une gamme complète, chaque jeu est adapté à un public familial et conçu pour offrir des moments de divertissement et de d'apprentissage.

Les vente de jeux sont aujourd'hui réparties de la manière suivante :

- Distributeurs (70%) - BtoBtoC
- Vente directe (10-20%) BtoC
- Salons et festivals (10%) BtoC
- La clientèle est composée de particuliers (via les distributeurs et la vente directe), d'entreprises et collectivités (tests en cours)

En parallèle, l'entreprise a mis en place en 2024 des **animations ludiques autour des jeux** afin de tester le volet BtoB de son activité. Collective Adventure propose donc la création et l'animation d'ateliers de sensibilisation à destination du grand public et des entreprises afin d'encourager la compréhension et l'appréciation de la diversité des insectes et leur rôle essentiel dans l'écosystème.

Potentiel de diversification : BD, Dessins animés (projets en réflexion)

ANALYSE FINANCIÈRE & PREVISIONS

3 – LE MARCHÉ DE L'ENTREPRISE

En France, le marché des jeux de société est en pleine croissance, avec 85% des Français jouant régulièrement à ces jeux. Les ventes ont augmenté de 10% par an depuis 2019, représentant 18% du marché du jouet. Une tendance émergente montre une augmentation de 20% de joueurs réguliers chaque année depuis 2020, soulignant l'importance croissante des jeux de société pour les petits et les grands.

ACTIVITÉS PRINCIPALES

Collective Adventure se distingue par son approche ludo-pédagogique innovante qui allie amusement et apprentissage dans la bonne humeur. Les jeux de l'entreprise sont conçus en collaboration avec des experts scientifiques ou de l'innovation sociale, des fabricants éco-responsables et des auteurs, illustrateurs talentueux pour offrir une expérience de jeu à la fois divertissante et enrichissante.

En plus de son activité de création et de vente de jeux de société, Collective Adventure propose également des formations et des ateliers pédagogiques aux écoles, centres de loisirs et entreprises. L'entreprise accompagne ainsi les professionnels de l'éducation et de la formation dans l'utilisation des jeux de société comme outils pédagogiques.

Clientèle

Collective Adventure s'adresse à une clientèle large et diversifiée, comprenant :

- **Familles** : Les jeux de société de l'entreprise sont conçus pour être joués en famille et favoriser les moments de partage et de convivialité.
- **Écoles** : Collective Adventure propose des déclinaisons de ses jeux de société grands publics adaptés aux professionnels de l'enseignement et pouvant être animés dans le contexte de la classe.
- **Centres de loisirs** : L'entreprise propose des jeux de société qui peuvent être utilisés dans les centres de loisirs pour animer les enfants et les adolescents.
- **Entreprises** : Collective Adventure propose des jeux de société qui peuvent être utilisés dans les entreprises pour la formation, le team building et la cohésion d'équipe.

Positionnement sur le marché

Collective Adventure est un **studio d'édition (conception/création/personnalisation /communication/distribution) qui propose des jeux d'aventure à impact grâce à la créativité, l'éco-conception, à la collaboration et au digital, à l'animation et à la formation.**

Elle se positionne comme l'acteur référent de création de jeux d'aventure à impact en France. L'entreprise se distingue par son offre de produits innovants et de qualité, son approche pédagogique rigoureuse et son engagement pour la RSE.

Collective Adventure est une entreprise dynamique et innovante qui connaît une croissance rapide sur un marché porteur. L'entreprise dispose d'un positionnement fort sur son marché et d'une stratégie de développement ambitieuse. Avec ses produits de qualité, son approche pédagogique innovante et son engagement pour la RSE, Collective Adventure est bien placée pour devenir un leader sur le marché des jeux de société engagés en France.

Gammes de produits et services

Collective Adventure propose une gamme réduite de jeux d'aventure à impact pour enfants et adultes. Les jeux de l'entreprise appartiennent à différentes catégories :

- **Jeux narratifs** : Ces jeux sont conçus pour développer les imaginaires par l'expérimentation
- **Jeux éducatifs** : Ces jeux sont conçus pour favoriser les apprentissages et développer la curiosité
- **Jeux de stratégie** : Ces jeux mettent à l'épreuve les capacités de réflexion et de planification des joueurs
- **Jeux coopératifs** : Ces jeux encouragent la cohésion et la communication

MARCHÉ CIBLE

Le marché mondial des jeux de société est estimé à **13,6 milliards d'euros** en 2023. Le marché français des jeux de société est estimé à **560 millions d'euros** en 2023.

Le marché mondial des jeux de société est en croissance de **5,1%** par an. Le marché français des jeux de société est en croissance de **4,2%** par an.

Les principaux facteurs de croissance du marché cible sont les suivants :

- **Augmentation du temps libre** : Les gens ont de plus en plus de temps libre et ils sont à la recherche d'activités pour se divertir en famille ou entre amis.
- **Retour aux jeux traditionnels** : Les jeux de société sont de plus en plus populaires en raison de leur aspect convivial et familial.
- **Développement de nouveaux jeux** : De nouveaux jeux de société sont régulièrement lancés sur le marché, ce qui stimule la demande.
- **Sensibilisation aux bienfaits des jeux de société** : Les jeux de société sont de plus en plus reconnus pour leurs bienfaits éducatifs et sociaux.

Collective Adventure évolue sur un marché en pleine croissance avec un fort potentiel de développement. L'entreprise a un marché cible clairement défini et une stratégie de croissance ambitieuse. Avec une offre de produits de qualité et une stratégie marketing efficace, Collective Adventure se positionne pour réussir sur ce marché.

Analyse concurrentielle par segment

- **Jeux éducatifs** : Collective Adventure est en concurrence avec des éditeurs de jeux éducatifs tels que Bioviva, Hopla, Subverti. L'entreprise se distingue par son approche immersive et narrative, la déclinaison par gamme complète et son expertise qui allie mécanique et thématique engagée.
- **Jeux de stratégie** : Collective Adventure est en concurrence avec des éditeurs de jeux de société tels que Asmodee, Fantasy Flight Games et CMON. L'entreprise se distingue par son approche éco-responsable, par les thèmes abordés qui sont engagés et intergénérationnels.
- **Jeux de coopération** : Collective Adventure est en concurrence avec des éditeurs de jeux de société tels que Blue Orange Games, Iello et Z-Man Games. L'entreprise se distingue par la qualité des univers graphiques des jeux, l'immersion et les mécaniques au service des sujets sociétaux abordés.
- **Jeux de société traditionnels** : Collective Adventure est en concurrence avec des éditeurs de jeux de société tels que Hasbro, Mattel et Parker Brothers. L'entreprise se distingue par son approche pédagogique innovante de ces jeux traditionnels.

Analyse concurrentielle globale (SWOT)

<p>Forces :</p> <p>Offre de jeux immersifs, innovants et de qualité</p> <p>Approche ludo-pédagogique positive et accessible</p> <p>Engagement pour la RSE : Eco-conception et adhésion aux principes de l'Economie Sociale et Solidaire</p> <p>Communauté de partenaires et clients fidèles autour du projet</p> <p>Présence sur plusieurs segments de marché</p> <p>Complémentarité des fondateurs et expertises dans leurs domaines</p>	<p>Faiblesses :</p> <p>Entreprise jeune et peu connue : marque à développer</p> <p>Réseau de distribution limité aujourd'hui : dépendance des distributeurs pour la vente des jeux</p> <p>Budget marketing restreint</p>
<p>Opportunités :</p> <p>Croissance du marché des jeux de société</p> <p>Demande croissante pour des jeux pédagogiques et à message</p>	<p>Menaces :</p> <p>Concurrence forte</p> <p>Arrivée de nouveaux acteurs chaque année</p> <p>Concurrence des acteurs du serious game</p>

Besoins croissants de nouvelles pédagogies : la gamification en fait partie	Guerre des prix en boutiques liées à un nombre important d'acteurs et à une production massivement chinoise
Développement des ventes en ligne	Mauvaise utilisation des boîtes de jeux
Sensibilité croissante aux enjeux environnementaux et sociétaux	Évolution des modes de consommation

Collective Adventure est une entreprise prometteuse qui évolue sur un marché en pleine croissance. L'entreprise dispose d'une offre de produits innovante et de qualité, d'une approche pédagogique rigoureuse et d'un engagement pour la RSE. Cependant, l'entreprise doit encore se faire connaître et développer son réseau de distribution pour atteindre son plein potentiel. Collective Adventure a les atouts nécessaires pour devenir un leader sur le marché des jeux de société pédagogiques en France.

MODÈLE D'AFFAIRE

Positionnement sur la chaîne de valeur

Collective Adventure est un acteur amont de la chaîne de valeur du secteur des jeux de société à impact. L'entreprise conçoit, développe et commercialise ses propres jeux de société. Elle ne possède pas d'unités de production et sous-traite la fabrication de ses jeux à des prestataires externes. Collective Adventure vend principalement ses jeux aux consommateurs via un distributeur mais aimerait booster les ventes en direct aux consommateurs via son site web marchand, ainsi qu'aux écoles, centres de loisirs et entreprises.

Aujourd'hui, voici la chaîne de valeur mise en place par Collective Adventure :

- **Création et édition** : Création et édition de jeux d'aventure à impact à forte valeur immersive et pédagogique
- **Production** : Partenariat avec des sous-traitants pour la production des jeux
- **Distribution** : Vente des jeux via des distributeurs, des boutiques et en ligne
- **Marketing et communication** : Promotion de la marque et des jeux auprès des clients potentiels

Modèle d'affaire et modèle de revenus

Collective Adventure a pour modèle d'affaire la **vente directe de ses jeux de société**. L'entreprise génère des revenus en vendant ses jeux aux consommateurs, aux écoles, centres de loisirs et entreprises. Le prix moyen d'un jeu de société Collective Adventure est de **20 euros**. L'entreprise propose également des formations et des ateliers pédagogiques aux écoles, centres de loisirs et entreprises. Ces formations et ateliers sont facturés en moyenne à un prix de **500 euros**, pour environ 2h d'intervention.

Collective Adventure a un modèle d'affaire simple. L'entreprise se concentre sur la création de jeux de société de qualité et les vend. **Cependant, le modèle d'affaire via un distributeur ne permet pas à l'entreprise de contrôler sa marge et de maintenir une relation étroite avec ses clients. Collective Adventure a le potentiel de développer ses revenus en proposant la vente directe afin d'améliorer ses marges.**

Il est important de noter que Collective Adventure est une petite entreprise et qu'elle n'a pas encore les moyens de développer tous les aspects de son modèle d'affaire. Cependant, l'entreprise a une vision claire de son développement.

Modèle de revenus

- Vente de jeux de société aux particuliers, aux entreprises et aux collectivités
- Versions Pro des jeux avec formations et licences d'exploitation pour les entreprises
- Envisage de développer une offre spécifique pour les formateurs
- Transition vers un site e-commerce pour la vente directe

CLIENTÈLE ET PARTS RELATIVES

Collective Adventure cible une clientèle large et diversifiée, composée de:

- **Particuliers:** Familles, enfants, amateurs de jeux de société, personnes intéressées par les jeux à message, personnes sensibles aux enjeux environnementaux et sociétaux.
- **Entreprises :** Entreprises souhaitant sensibiliser leurs collaborateurs sur des thématiques spécifiques (développement durable, cohésion d'équipe, etc.), entreprises engagées dans une démarche RSE, agences de communication et d'événementiel.
- **Collectivités :** Mairies, écoles, centres de loisirs, associations, structures d'éducation populaire.

Canaux de vente principaux

Les principaux canaux de vente de Collective Adventure sont :

- **Distributeurs :** L'entreprise vend ses jeux via un réseau de distributeurs présents dans les magasins de jouets, les librairies et les boutiques spécialisées.
- **Boutiques en ligne :** Collective Adventure vend également ses jeux directement sur son site web.
- **Vente directe :** L'entreprise participe à des salons, des festivals et des événements pour vendre ses jeux en direct aux clients.
- **Jeux sur mesure :** Collective Adventure propose également de créer des jeux sur mesure pour les entreprises et les collectivités.

L'entreprise souhaite développer son activité de vente en ligne et de jeux sur mesure afin de réduire sa dépendance aux distributeurs et d'augmenter ses marges.

Différenciation

Collective Adventure se différencie de ses concurrents sur plusieurs axes :

- **Jeux narratifs à impact** : l'entreprise est le premier acteur du marché à utiliser le jeu de rôle pour sensibiliser le grand public aux enjeux environnementaux et sociétaux.
- **Mécanique de jeu au service de la thématique** : Collective Adventure conçoit ses jeux en partant d'un objectif pédagogique pour ensuite imaginer un gameplay qui puisse allier ludique et apprentissage.
- **Modèle de travail agile** : Collective Adventure utilise un modèle de travail agile qui lui permet de développer des jeux rapidement et efficacement. Cela lui donne un avantage concurrentiel en termes de réactivité et d'innovation.
- **Éco-conception** : l'entreprise s'engage à produire ses jeux en privilégiant le circuit court, une fabrication locale et à ce que soit utilisé des matériaux écologiques, des encres végétales et du carton issu de forêts gérées durablement.
- **Jeux de rôle à vocation environnementale et sociétale** : L'entreprise est l'un des rares acteurs du marché à proposer des jeux de société qui abordent des thématiques telles que le développement durable, la citoyenneté et la solidarité.
- **Offre sur mesure** : L'entreprise propose de créer des jeux sur mesure pour les entreprises et les collectivités. Cela lui permet de répondre aux besoins spécifiques de ses clients et de se démarquer de ses concurrents.

Innovation

Collective Adventure est une entreprise innovante qui développe constamment de nouveaux jeux et de nouveaux concepts. L'entreprise s'appuie sur un réseau de partenaires (chercheurs, associations, entreprises) pour identifier de nouvelles thématiques et développer des jeux originaux.

Développement durable

Collective Adventure s'engage à respecter l'environnement et à développer des jeux durables. L'entreprise utilise des matériaux recyclés et biodégradables pour la fabrication de ses jeux et s'associe à des associations de protection de l'environnement.

4 – LE PROJET DE L'ENTREPRISE

Collective Adventure a pour objectif de développer son activité sur trois axes principaux :

- **Adapter la gamme actuelle pour une utilisation professionnelle** : l'entreprise souhaite adapter sa première gamme de jeux autour de la biodiversité afin de permettre à des professionnels de l'enseignement, de la formation et de l'animation de l'utiliser dans le cadre d'ateliers de sensibilisation à l'environnement.
- **Déployer l'Adventure Academy** : L'entreprise souhaite donner un nouvel élan à son activité B2B en proposant des animations et des formations aux entreprises sur des thématiques telles que la biodiversité et la cohésion d'équipe. Cela implique la refonte de leur site web en un site e-commerce et la création d'une plateforme dédiée à l'Academy.
- **Développer de nouvelles gammes de jeux** : L'entreprise souhaite développer de nouvelles gammes autour du **Voyage responsable** de l'**Océan** ou encore de la **Nutrition**. Cela nécessite le recours à des auteurs, experts métiers, illustrateurs et fabricants.

Objectifs

Les objectifs du projet de Collective Adventure sont les suivants:

- **Augmenter son chiffre** d'affaires en développant de nouveaux produits et en s'adressant à de nouveaux segments de marchés, notamment via le BtoB.
- **Renforcer sa notoriété** de marque en renforçant son positionnement auprès du grand public via une stratégie plus orientée vers le e-commerce
- **Devenir un acteur incontournable** du jeu d'aventure à impact en France et à l'étranger.

PRINCIPALES ÉTAPES DU PROJET

Les principales étapes du projet de Collective Adventure sont les suivantes :

- **Développement de nouveaux jeux de société** :
 - Concevoir et développer de nouveaux jeux de société en collaboration avec des créateurs et des designers.
 - Produire et commercialiser les nouveaux jeux de société.
 - Innover avec des jeux de société originaux et toujours plus immersif et pédagogiques
- **Déploiement de l'Adventure Academy**:
 - Créer une plateforme en ligne dédiée à l'Academy.
 - Développer des ateliers et formations en lien avec les thématiques abordées par les jeux grand public et leurs versions dédiées aux professionnels.
 - Promouvoir l'Academy auprès des entreprises.
 - Nouer des partenariats avec des organisations pour développer l'offre

5 – LES IMPLICATIONS DU PROJET

Les investissements nécessaires pour soutenir les axes de développement de Collective Adventure sont les suivants :

- **Développement de nouveaux jeux de société** : Le coût de développement d'un nouveau jeu de société peut varier de quelques milliers d'euros à plusieurs dizaines de milliers d'euros. Toutefois l'entreprise a réussi à rationaliser ses temps de développement et donc les coûts : **le 1^{er} jeu avait nécessité 1 an, le deuxième 6 mois et le dernier en date 4 mois seulement.**
- **Création de l'Adventure Academy**: La création d'une plateforme en ligne et le développement de formations et d'ateliers nécessitent des investissements numériques.

COLLECTIVE ADVENTURE	
PROJET	Investissement (croissance, matériel, ...)
BTC : Maison d'édition	102 000 €
MATERIEL 1	0 €
TRAVAUX & AMENAGEMENTS 1	0 €
RECRUTEMENT & FORMATION 1	16 000 €
DEVELOPPEMENT DE JEUX	86 000 €
Transition numérique : Btob Adver	9 000 €
INVESTISSEMENTS IMMATERIELS	6 000 €
TRAVAUX & AMENAGEMENTS 2	0 €
RECRUTEMENT & FORMATION 2	0 €
AUTRE 2	3 000 €
BESOIN 3	0 €
MATERIEL 3	0 €
TRAVAUX & AMENAGEMENTS 3	0 €
RECRUTEMENT & FORMATION 3	0 €
AUTRE 3	0 €
BESOIN 4	0 €
MATERIEL 4	0 €
TRAVAUX & AMENAGEMENTS 4	0 €
RECRUTEMENT & FORMATION 4	0 €
AUTRE 4	0 €
TOTAL GLOBAL	111 000 €

6 – LES RÉSULTATS ATTENDUS

- FINANCES (PARTS DE MARCHÉS – CA SUPP. – MARGE SUPP.)

IMAGE DE L'ENTREPRISE ET DU TERRITOIRE

Renforcement de la notoriété de l'entreprise : Le développement de nouveaux jeux de société, le déploiement de l'Adventure Academy et l'exportation des jeux à l'étranger permettront à Collective Adventure de se faire connaître auprès d'un public plus large et de renforcer son image de marque.

Valorisation du territoire : Collective Adventure est une entreprise française de l'Économie Sociale et Solidaire qui fabrique ses jeux de façon éco-responsable et privilégie une production française ou européenne. Le développement de l'entreprise contribuera à valoriser le savoir-faire français et l'attractivité du territoire.

IMPACT ÉCONOMIQUE POUR LE TERRITOIRE

Création d'emplois : Le développement de Collective Adventure devrait générer la création de nouveaux emplois sur le territoire.

Augmentation des recettes fiscales : L'augmentation du chiffre d'affaires de l'entreprise entraînera une augmentation des recettes fiscales pour le territoire.

CHOIX DES FOURNISSEURS, PARTENAIRES, CERTIFICATIONS ÉVENTUELLES

Privilégier les fournisseurs locaux : Collective Adventure s'engage à privilégier les fournisseurs locaux dans la mesure du possible afin de soutenir l'économie locale.

Développer des partenariats stratégiques : L'entreprise souhaite développer des partenariats avec des associations, des écoles et des entreprises pour développer de nouveaux jeux et proposer des formations.

Certifications : Collective Adventure pourrait envisager de demander des certifications pour ses jeux, telles que le label "Jeu pour la planète" ou le label "Origine France Garantie".

IMPACTS DU PROJET EN MATIÈRE ENVIRONNEMENTALE

Utilisation de matériaux durables : Collective Adventure utilise déjà des matériaux durables et des emballages écologiques pour la fabrication de ses jeux. L'entreprise s'engage à poursuivre dans cette voie et à réduire encore son impact environnemental.

IMPACT NUMÉRIQUE DU PROJET

Degré de numérisation actuel de l'activité : Collective Adventure dispose déjà d'un site web et est active sur les réseaux sociaux. Cependant, l'entreprise souhaite développer davantage sa présence digitale en créant une plateforme e-commerce et en proposant des formations en ligne.

Transformation(s) numérique(s) envisagée(s) :

- Création d'une plateforme e-commerce pour la vente de jeux et de formations
- Développement de formations en ligne
- Mise en place d'outils de marketing digital pour promouvoir les jeux et les formations

Moyens déployés en marketing numérique :

- Création de contenu web (articles de blog, vidéos, etc.)
- Publicité sur les réseaux sociaux
- Campagnes d'emailing
- Référencement naturel du site web