

# Conduite de projet digital

Dans le cadre d'un travail d'équipe passionnant, nous étions cinq à entreprendre la création d'un jeu de société utilisant des Lego, avec pour objectif ultime sa commercialisation. Ce projet nous a non seulement permis de concevoir un jeu innovant à partir de zéro, mais aussi d'explorer tous les aspects entourant sa création et sa mise sur le marché.

Chaque semaine, nous avons adopté une structure de rotation des rôles, avec un chef de projet désigné chargé de guider les opérations. Les autres membres de l'équipe devaient suivre ses directives et contribuer à différents aspects du jeu, que ce soit la conception des règles, la création du plateau de jeu, ou encore la gestion du budget et la planification de la commercialisation.

Un aspect clé de notre travail a été l'identification de partenariats potentiels pour soutenir la distribution et la promotion du jeu. Nous avons analysé diverses opportunités de collaboration avec des magasins de jouets, des événements communautaires, et d'autres acteurs du secteur du jeu de société, afin de maximiser notre visibilité et notre accessibilité sur le marché.

Ce projet nous a offert une expérience précieuse au-delà de la simple création ludique : il nous a enseigné la collaboration efficace en équipe, la gestion de projet sous pression, et l'importance de l'innovation et de la créativité dans le développement de produits. Nous avons également développé une compréhension approfondie des défis et des opportunités liés à l'entrepreneuriat et au commerce dans l'industrie du jeu.

En résumé, cette expérience nous a non seulement permis de créer quelque chose de nouveau et excitant, mais elle nous a aussi préparés à relever les défis futurs dans des environnements professionnels dynamiques et concurrentiels.