

Hypothèses Critiques

By: Cameron and Laith



1. Les client sont prêts a payer pour la personnalisation dans leur jeux/projet

Pourquoi c'est critique?

Si personne veut payer pour des assets personnalisés dans un jeu ou projet qu'il aime, cette partie du business ne serait pas viable.

Base sur mes expériences, ça dépend sur la jeux/situation, mais je trouve que la majorité des créateurs et joueurs qui sont investis dans un jeu ou communauté sommes presque toujours prêts à dépenser un peu d'argent pour personnaliser leur expérience.

Ce qui confirmerait ou invaliderait l'hypothèse?

Confirmer:

Si des ventes ou commissions existent déjà dans cette communauté.

Si l'expérience passée montre un vrai intérêt pour ce type de service.

Invalide:

Si très peu des joueurs paient pour des personnalisations.

Si il n'y a pas beaucoup d'aspect personnalisable dans le jeu spécifique.

2. Notre expérience variée est un avantage compétitif

Pourquoi c'est critique?

Il y a beaucoup de compétition dans la scène freelance. si notre capacité à travailler avec une grande variété de médias n'est pas considérée comme un avantage, nous serons choisis seulement si notre prix est bas.

Ce qui confirmerait ou invaliderait l'hypothèse?

Confirmer:

Si les clients veulent revenir pour les types de projet différent.

Invalide:

Si les clients nous choisissent pour seulement un type de projet.

Si les clients potentiels voient la variété comme une faiblesse, comme on sait comment faire beaucoup, mais pas proprement ou a l'haute qualité.

3. Si la commission est pour un jeu, les mise a jour peuvent casser tous les assets existants. (Mise a jour = Update)

Pourquoi c'est critique?

Si un jeu « updates » c'est très possible que tous les assets on a créer vont cesser de fonctionner.

Si cela arrive, c'est possible qu'on va avoirs beaucoup de demandes de corrections non prévues, du travail supplémentaire non-payé, et une sensation de insatisfaction chez le client.

Il est aussi possible que cette situation soit favorable, on peut recevoir plus de commission payé pour réparer leur asset brisé.

Ce qui confirmerait ou invaliderait l'hypothèse?

Confirmer:

Si les mises à jour de ce jeu cassent généralement les ressources modifiées

Si certains clients reviennent pour faire corriger ou améliorer leurs assets après une mise a jour.

Invalide:

Les mises a jour du jeu cassent rarement les assets (peu probable)

4. On peut transformer certain élément de nos projets en produits vendable.

Pourquoi c'est critique?

Si nous vendons seulement notre temps, le revenu est limite.

C'est peut être possible de vendre certains éléments comme les shaders, textures, ou asset packs pour créer.

Mais c'est possible que la vente de tous ses faits que tous le monde commence à créer les assets/modification eux même, qui veut dire qu'on va avoir moins de client.

Ce qui confirmerait ou invaliderait l'hypothèse?

Confirmer:

Si les clients ancienne monte de intérêt en apprendre ou utiliser les assets personnalisés dans leur propre projet.

Invalide:

Si les clients veulent uniquement des projets complets.

5. Les clients vont respectent le projet et ne disparaissent pas.

Pourquoi c'est critique?

Si un client change d'avis en cours de projet ou arrête de répondre nous perdons du temps et de l'argent.

C'est un risque car chaque projet prend du temps, si on travail sur le projet juste pour le client de disparaitre avant de payer OU avant de recevoir leur commission finie, on perde beaucoup de temps.

Ce qui confirmerait ou invaliderait l'hypothèse?

Confirmer:

Les clients vont payer et respecter notre temps.

Peu ou pas de client qui disparaissent.

Invalide:

Si il y a beaucoup de client qui refus le paiement de garantie de 20% obligatoire AVANT qu'on commence de travailler sur une commission.

Plan de Feedback:

(dans l'ordre qu'on a mentionnée les hypothèse)

- **Questions pour les anciens clients:**
 - Pourquoi ils on paye dans le premier cas, et es qu'il aurait du retourner a nous pour leur prochaine commission?
 - Si ils ont de l'intérêt a nous commissionner pour un type de projet diffèrent?
 - Quoi ils pensent sur l'idée d'avoir un politique clair que c'est gratuit de refaire une commission si une mise a jour casse l'asset, si la commission était pendant les 2 dernière semaine?
 - Si ils sont intéresse en apprendre ou utiliser les assets qu'on a utiliser pendant leur commission. (Demande des créateurs aussi, pas justes les clients)?
- **Vérifier si des joueurs ou créateurs d'un jeux/projet paient déjà pour des assets personnalisés.**
- **Revoir les projets anciens et voir quand notre expérience variée été utiliser.**
- **Vérifier les mises a jour passes quand tu travail pour un jeux, pour voire si les mise a jour casse les mods/assets.**
- **Analyse combien de clients sont revenus dans la passe pour faire corriger un asset après une mise a jour.**
- **Si les clients veulent encore nous commissionner si on demande 25% de l'argent AVANT qu'on commence.**
- **Examiner nos expériences passées, combien de client ont change d'avis ou ont disparu sans payer.**

**Merci pour
ton temps!**

