NOTE DE CADRAGE

Pinocchio's outrage

Sommaire

I. Qui est notre client ?	Page n°2
II. Quel projet avons-nous à faire ?	Page n°2
III. Combien de temps avons-nous ?	Page n°3
IV. Participants au projet :	Page n°5
V. Dans quelles conditions le jeu sera créer ?	Page n°5
VI. Technologie utilisées :	Page n°5
1. Planification:	
2. Communication	Page n°5
3. Développement	Page n°5
VII. Grands axes du projet par rapport au temps :	Page n°6
VIII. Gestion des moyens :	Page n°6
IX. Gestion du budget :	Page n°7
X. Milestones :	Page n°7

I. Qui est notre client?

Notre client est l'école supérieure spécialisée dans le domaine du jeux vidéo, elle est nommée La Horde.

II. Quel projet avons-nous à faire ?

Nous devons leur rendre un jeu vidéo reprenant les genres de la licence de jeu déjà existante nommée Diablo (Hack and Slash, RPG)

Le projet doit contenir des «inputs et des collisions», tous les documents nous aillant permit de créer le projet (n'importe quels documents de GameDesign), et enfin le lien vers le GitHub du projet (code source).

Ce jeu sera créé sur le moteur Unreal Engine, le nom du jeu que nous rendrons sera nommé Pinocchio's outrage.

Concept : Nous sommes au XIX siècle, en Italie, où le jeune Pinocchio, un pantin en bois articulé doté de conscience est prit en esclave, contraint de faire des combats de rue contre d'autres pantin en bois articulé eux aussi doté de conscience, ces derniers sont particulièrement agressif.

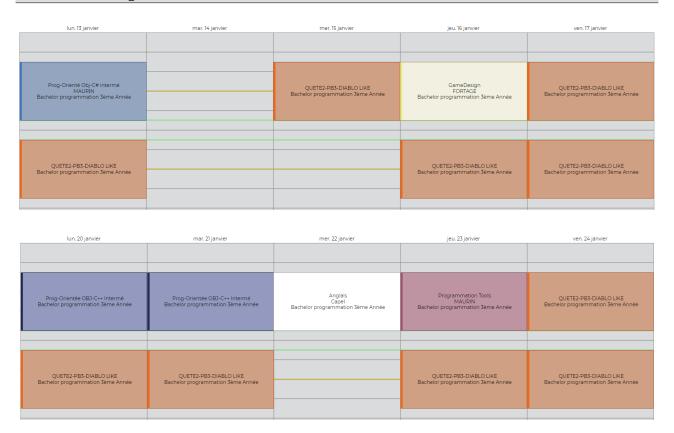
Le gérant de ce charmant établissement promet que si Pinocchio arrive à gagner les dix combats d'affilé qu'il va organiser alors il pourra obtenir sa liberté.

Votre objectif sera donc de vaincre vos adversaires, et de gagner les dits 10 combats d'affilé.

III. Combien de temps avons-nous?

J'ai analysé le temps disponible que nous aurons (l'emploi du temps peu être modifier) :

	mer. 20 novemb	ore	jeu. 21 novembre			ven. 22 novembre			
Programmation Tools BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année		Bach	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année		QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année				
	QUETE2-PB3-DIABI Bachelor programmation		QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème An			Prog-Orien Bachelor plogi	tee OBJ-C++ Inturmé MAUPIN rampilation Tême Année		
08h00	lun. 25 novembre	mar. 26 nov	embre	nbre mer. 27 novembre		jeu. 28 novembre	ven. 29 novembre		
09h30 10h30 11h30	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée OB Bachelor programma	J-C++ Intermé tion 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année Bachelor programmation 3ème Année		Prog-Orienté Obj-C# intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année		
12h30 -									
14h30 15h30 16h30 -	Algorithmique//A Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-D Bachelor programma	IABLO LIKE tion 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 38me Année				
16030									
	lun. 06 janvier	mar. 07 janvier		mer. 08 janvier	jeu. 09 janvier		ven.10 janvier		
Е	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE lachelor programmation 38-me Année	Mathématique-Phy BALDACCHINC Bachelor programmation :	sique) 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 38-me Année	Algorithmique/lA Bachelor programmation 3ème Année		Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année		
E	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Rachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLE Bachelor programmation 3	O LIKE 3ème Année	Progammation Cameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	ation Gameplay Algorithmique/I/A ACCHINO Bachelor programmation 3eme Année		imation Cameplay ALDACCHINO Sachelor programmation 3ème Année Bachelor programmation 3ème Année		QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année



On considère qu'une demi-journée le matin est équivalent à 2h45 (en comptant la pause de 15 minutes), et qu'une demi-journée l'après-midi est équivalent à 3h45 (en comptant la pause de 15 minutes)

La Deadline du rendu des livrables est le Vendredi 31/01/2025 à 17h30.

Si on additionne toutes les heures disponibles du Mercredi 20/11/2024 à la Deadline, on aura :

84h00 de disponible

Calcul du temps total du projet :					
Nombre de jour total de travail : 18					
Matin :		Après-midi :			
02:45:00 6		03:45:00	18		
16:30:00		67:30:00			
84:00:00					

IV. Participants au projet :

- Alexandre RICHARD | Game Designer junior, Développeur junior

V. <u>Dans quelles conditions le jeu sera créer ?</u>

Les documents du jeu, et le développement de ce dernier seront fait dans les locaux de La Horde.

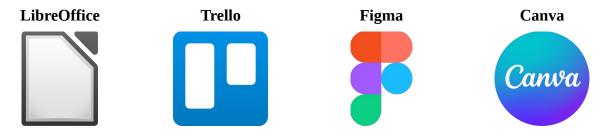
Le temps de développement du jeu étant particulièrement cours pour le projet demandé, le jeu devra être simple au possible (graphismes limités, features principales (core loop priorisé), peu de peaufinage).

VI. <u>Technologie utilisées</u>:

1. Planification:

Le pack LibreOffice sera utilisé pour écrire tous les documents du projet.

Trello, Figma, ainsi que Canva quant à eux sont utilisés pour assurer un suivi optimal et une bonne répartition des tâches, ainsi que la création d'image et de schémas explicatifs.



2. Communication

Afin de communiquer les divers fichiers du projet un Git a été mis en place.



3. <u>Développement</u>

Afin de développer le projet, le moteur utilisé est Unreal Engine dans sa version 5.3.2

Unreal Engine



VII. Grands axes du projet par rapport au temps :

Pour rappel, la Note de cadrage se fait avant la création d'un GDD, ce qui veut dire que nous ne pouvons pas prévoir précisément les tâches que l'équipe devra accomplir, cependant nous pouvons lister les grands axes du projet :

Calcul du temps des grands axes du projet :						
Temps disponible par matin :	Temps disponible par après-midi :	Temps total dispon	Temps total disponible pour le projet (nombre) :			
02:45:00	03:45:00	84:0	84:00:00			
Valeurs respectées :	Tous les matin sont assignés :	Toutes les après-midi sont assignées :	onible est respecté :			
Vert = Respecté Rouge = Pas respecté	6	18	84,00			
Grand axes du projet :	Nombre de matin accordé :	Nombre d'après-midi accordé :	Temps disponible pour le grand axe (en nombre) :	Temps disponible pour le grand axe (en heures et en minutes) :		
Compréhension de la demande du client :	0	0,25	0,94	0,56		
Création de la Note de Cadrage :	0	0,25	0,94	0,56		
Création du GDD :	1	1,5	8,38	8,23		
Développement du jeu :	3	13	57,00	57,00		
Temps d'imprévu :	2	3	16,75	16,45		

VIII. Gestion des moyens :

Moyens totaux du projet :								
Humains :			Techniques :			Communications :		
Nom :	Nombre :	Salaire brut par jour (sans charge patronal) :	Nom :	Nombre :	Prix :	Nom :	Nombre :	Prix :
Producer junior	0	100,00€	Licence moteur Unity Engine personnelle	0	0,00€	Discord	1	0,00€
Producer sénior	0	233,33 €	Licence moteur Unity Engine professionnelle	0	115€/mois			
Chef de projet junior	0	83,33 €	Licence moteur Unreal Engine personnelle	1	0,00 €			
Chef de projet sénior	0	123,33 €	Licence moteur Unreal Engine professionnelle	0	?			
Game Designer junior	0	100,00 €	Électricité (en kW/h) consommé par jour	6,4	0,23 €			
Game Designer sénior	0	125,00 €	GitHub	1	0,00 €			
Développeur junior	1	83,33 €	ClickUp	1	0,00 €			
Développeur sénior	0	116,66 €	LibreOffice	1	0,00€			
Game Tester junior	0	69,44 €	Windows	1	0,00€			
Game Tester sénior	0	107,77 €						
Graphiste junior	0	66,66 €						
Graphiste sénior	0	83,33 €						
Compositeur musical junior	0	60,26 €						
Compositeur musical sénior	0	205,53 €						

IX. Gestion du budget :

Calcul du budget total du projet :						
Salai	res:	Techn	iques :	Communications :		
Salaire de tous les salariés par jour en brut : 83,33 €	Pourcentage de charge patronale :	Prix de l'électricité pour tout le projet : Prix des autres moyens technique à l'instant t : 26,22 € 0,23 €		Somme total des coûts de communications :		
Salaire total à payer par jour :	112,50 €	Somme total des coûts techniques : 26,45 €		0,00 €		
Salaire total à payer pour le projet :	2 024,92 €			0,00 €		
Budget total du projet :						
2 051,37 €						

Afin que le projet soit financé, il faudra dépenser la somme de 2 051,37 €

X. Milestones:

Au cours de la production, des milestones seront atteints, une phase de QA sera effectuée après chaque phase, si les QA détectent un bug/problèmes, alors il faudra régler le/les problèmes, et relancer une phase de QA, jusqu'à qu'il n'y est plus aucun bug/problèmes détectés.

On peut dénombrer 3 milestones :

- Phase 1 : Implémentation du MVP / base du jeu
- **Phase 2 :** Implémentation de meilleurs visuels + plus de feedbacks
- **Phase 3 :** Ajout de nouvelles features

Détails des tâches par phases :

Phase 1:	Phase 2:	Phase 3:
- Toutes les features dans la partie MVP du <u>Game Design</u> <u>Document</u>	- Ajout de plus de feedbacks	Faire qu'on puisse lancer une partie en incarnant n'importe quel personnage du jeu
	- Création et ajout des sprites/model en jeu	Ajouter plus de capacité
		Ajouter plus de personnage
		Ajouter plus de niveau