

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 : -----	Page n°5
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 novembre	jeu. 21 novembre	ven. 22 novembre
Programmation Tools BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année
QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée Obj-C++ Intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année

08h00	lun. 25 novembre	mar. 26 novembre	mer. 27 novembre	jeu. 28 novembre	ven. 29 novembre
09h30	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée Obj-C++ Intermé Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	CODING GAME Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée Obj-C# Intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année
10h30					
11h30					
12h30					
13h30					
14h30	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	
15h30					
16h30					

	lun. 06 janvier	mar. 07 janvier	mer. 08 janvier	jeu. 09 janvier	ven. 10 janvier
	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	Mathématique-Physique BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année
	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Gameplay BALDACCHINO Bachelor programmation 3ème Année	Algorithmique/IA Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année

lun. 13 janvier	mar. 14 janvier	mer. 15 janvier	jeu. 16 janvier	ven. 17 janvier
Prog-Orienté Obj-C# Intermé MAURIN Bachelor programmation 3ème Année		QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	GameDesign FORTAGE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année
QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année			QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année

lun. 20 janvier	mar. 21 janvier	mer. 22 janvier	jeu. 23 janvier	ven. 24 janvier
Prog-Orientée OB3-C++ Intermé Bachelor programmation 3ème Année	Prog-Orientée OB3-C++ Intermé Bachelor programmation 3ème Année	Anglais Capel Bachelor programmation 3ème Année	Programmation Tools MAURIN Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année
QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année	QUETE2-PB3-DIABLO LIKE Bachelor programmation 3ème Année		QUETE2-PB3-DIABLO LIKE 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. Dans quelles conditions le jeu sera créer ?

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. Technologie utilisées :

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.

LibreOffice



Trello



Figma



Canva



2. Communication

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

GitHub



3. Développement

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 disponible pour le projet :		Temps total disponible pour le projet (nombre) :
02:45:00	03:45:00	84:00:00		84,00
Valeurs respectées :	Tous les matin sont assignés :	Toutes les après-midi sont assignées :	Le temps total disponible 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 kWh) 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 :				
Salaires :		Techniques :		Communications :
Salaire de tous les salariés par jour en brut :	Pourcentage de charge patronale :	Prix de l'électricité pour tout le projet :	Prix des autres moyens technique à l'instant t :	Somme total des coûts de communications : 0,00 €
83,33 €	35,00 %	26,22 €	0,23 €	
Salaire total à payer par jour :	112,50 €	Somme total des coûts techniques :		
Salaire total à payer pour le projet :	2 024,92 €	26,45 €		
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 Game Design Document	- 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