Sprite

Francis Trépanier, IFT697, 6 crédits  
Jacque Goupil, IFT592, 3 crédits

# Objet et portée du document

Le présent document a pour but de décrire les modalités internes de gestion de l’équipe connue sous le nom de Sprite tout au long d’un projet académique à réaliser dans le cadre des cours IFT697 et IFT592 au cours du trimestre d’été 2019.

# Mise en contexte

## Mission de l’équipe

Notre mission est d’explorer des concepts du jeu vidéo d’exploration en vue « top-down » et de s’inspirer de jeux existants afin de construire une expérience de jeu unique. Ce jeu vidéo servira éventuellement à garnir un portfolio de projets personnels, nous tenons donc à produire un résultat d’apparence professionnelle même si nous ne visons que la production d’un prototype avec une durée de jeu très limitée.

Le jeu vidéo suivra les aventures de Sprite (nom temporaire) qui devra explorer des lieux semés d’embuches et affronter des créatures monstrueuses dans une quête pour sauver le monde. Le joueur devra ramasser de nombreuses armes et reliques qui l’aideront dans cette aventure. Ce jeu vidéo sera créé dans le moteur de jeu Unity avec le langage C#, avec lesquels Francis Trépanier est déjà familier. Le projet sera supervisé par Mikaël Fortin.

## Objectifs clés

* Créer un prototype de jeu vidéo fonctionnel.
* Découvrir ou approfondir nos connaissances quant au moteur de jeu Unity et au langage C#.
* Produire un résultat que l’on peut inclure dans un portfolio.

# Gestion des décisions

## Réunions

Puisque nous sommes colocataires et comme notre horaire est assez flexible, nous ne croyons pas qu’il soit nécessaire de prévoir un temps de réunion précis pour échanger par rapport au projet. Nous verrons si le besoin d’avoir un horaire plus formel se fait sentir pendant le premier mois de développement.

L’avancement du projet sera partagé avec Mikaël Fortin lors d’une rencontre hebdomadaire, présentement prévue les mardis à 15h30 à son bureau.

## Gestion de conflits

Les membres ont la responsabilité mutuelle de garder l’équipe solidaire et unie.

Aussitôt qu’un désaccord majeur surgit, les personnes impliquées doivent discuter posément de la situation afin de régler le litige le plus rapidement possible pour ne pas nuire à l’efficacité de l’équipe. En cas d’impasse, une tierce personne externe au litige doit être désignée par l’équipe comme médiateur. Si cette tierce personne ne peut être déterminée d’un commun accord ou si la médiation échoue, l’enseignant responsable du cours est désigné comme arbitre et sa décision est sans appel. Les membres de l’équipe sont tenus de respecter la décision de l’arbitre.

# Engagement des membres de l’équipe

Pour assurer la réussite du projet, chacun des membres s’engage à respecter le contrat d’équipe, les échéanciers ainsi que les décisions prises par l’équipe. Les membres s’engagent de plus à être solidairement responsables des salles de travail, équipements et autres ressources mis à leur disposition pour la réalisation du projet.

Les affectations et acceptations du contrat d’équipe se fera dans l’outil de gestion de projet GitLab.