

Groupe 2

PLANIFICATION DU PROJET

LAST TO THE GLOBE



PLAN DE LA PRÉSENTATION

Résumé du projet .I

Périmètre du projet .II

PBS et WBS .III

Diagramme de PERT .IV

Utilisation des ressources .V

Estimation des coûts .VI

Prévention des risques .VII

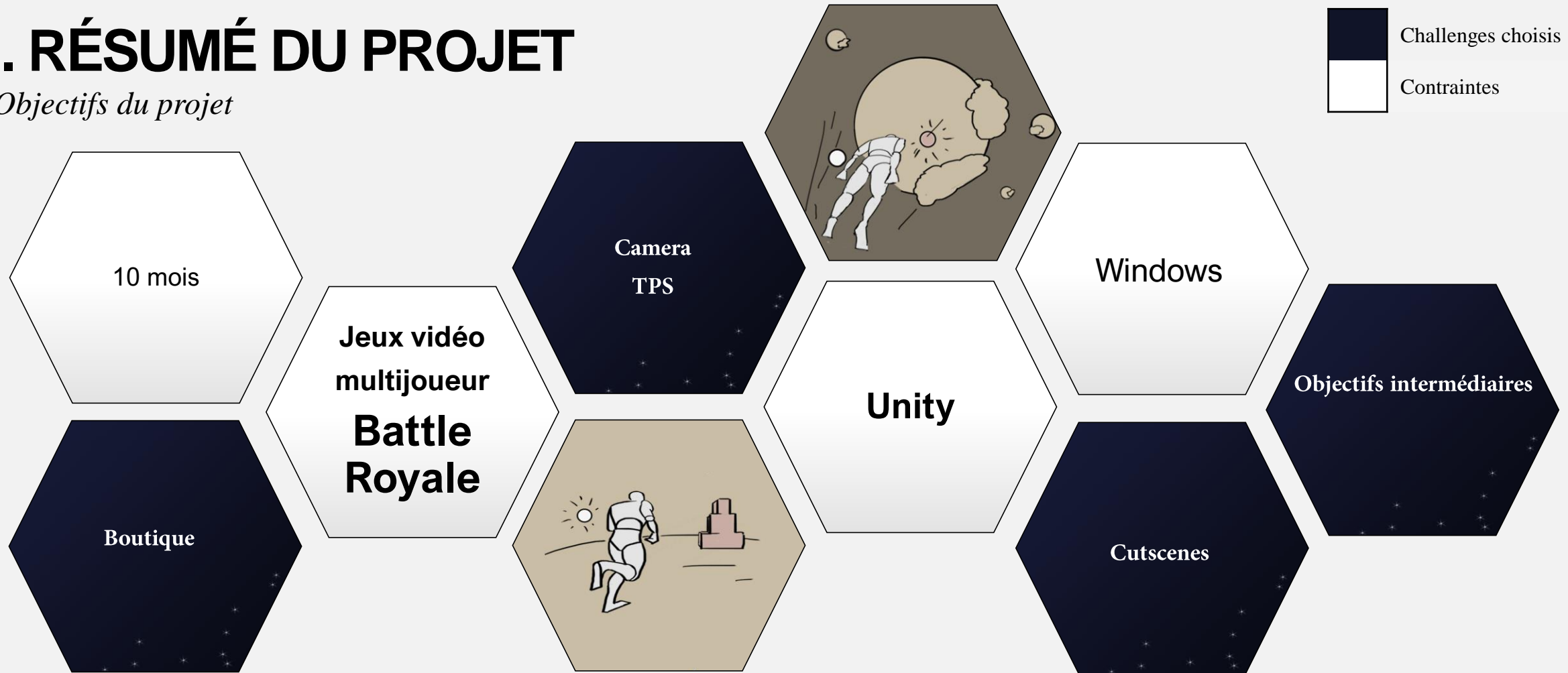
PLANIFICATION DU PROJET

LAST TO THE GLOBE



I. RÉSUMÉ DU PROJET

Objectifs du projet



Début du projet
29/10/2018

Fin du projet
19/07/2018

II. PÉRIMÈTRE DU PROJET

Inclusion

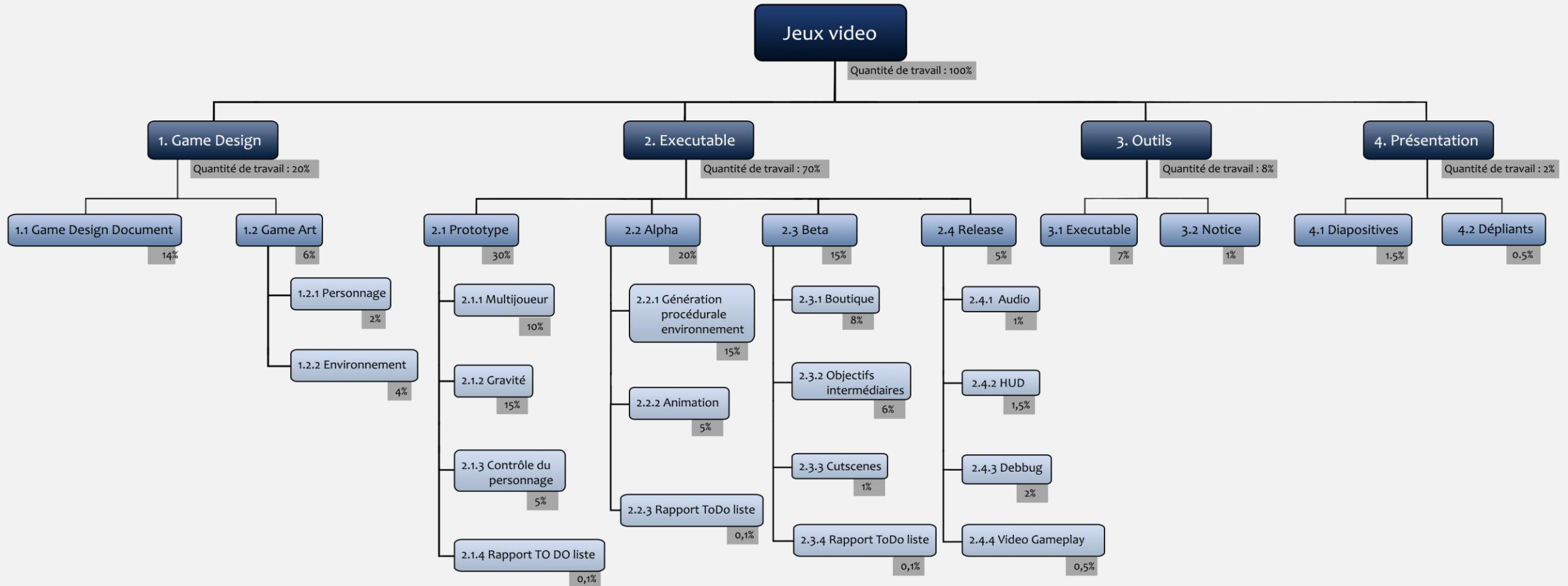
- Concept et design du jeu
- Création et mise en place du réseau multijoueur
- Développement des mécaniques de gameplay d'un jeu de type battle royale et du graphisme correspondant avec ajout d'objectifs intermédiaires et de cinématiques.
- Ajout d'une boutique
- Gestion des critères techniques obligatoires (pause en jeu, changement des résolutions d'écran dans les options, ...)

Exclusion

- Marketing
- Gestion des ventes
- Administration serveur
- Mise à jour du contenu

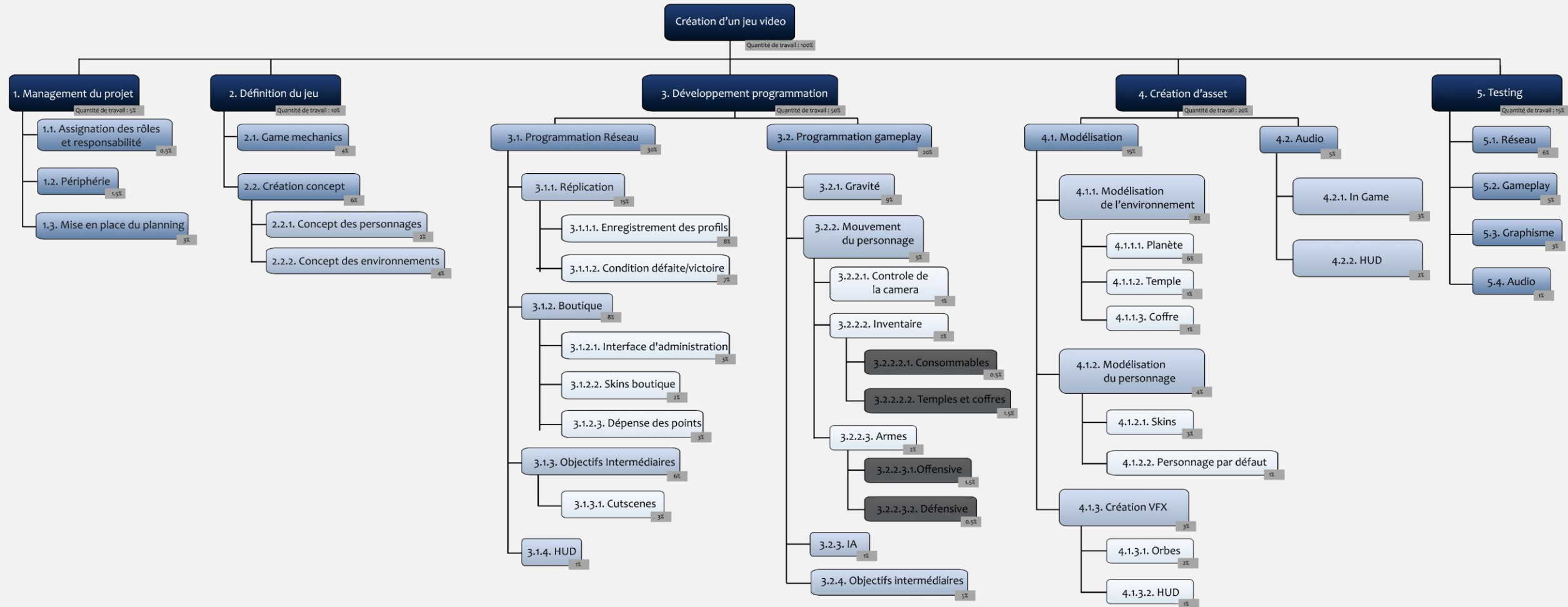
III. PRODUCT BREAKDOWN STRUCTURE

Découpage du projet en fonction des livrables

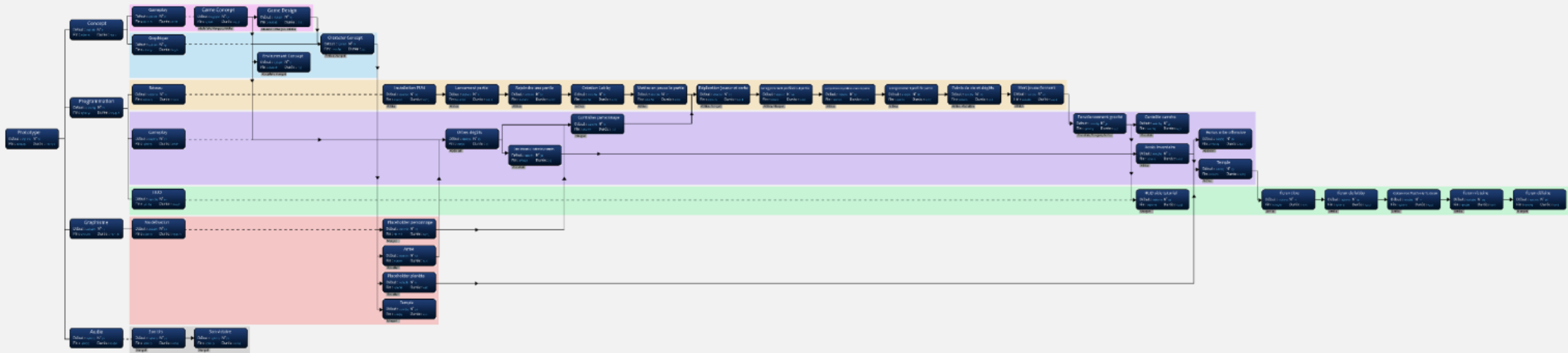


III. WORK BREAKDOWN STRUCTURE

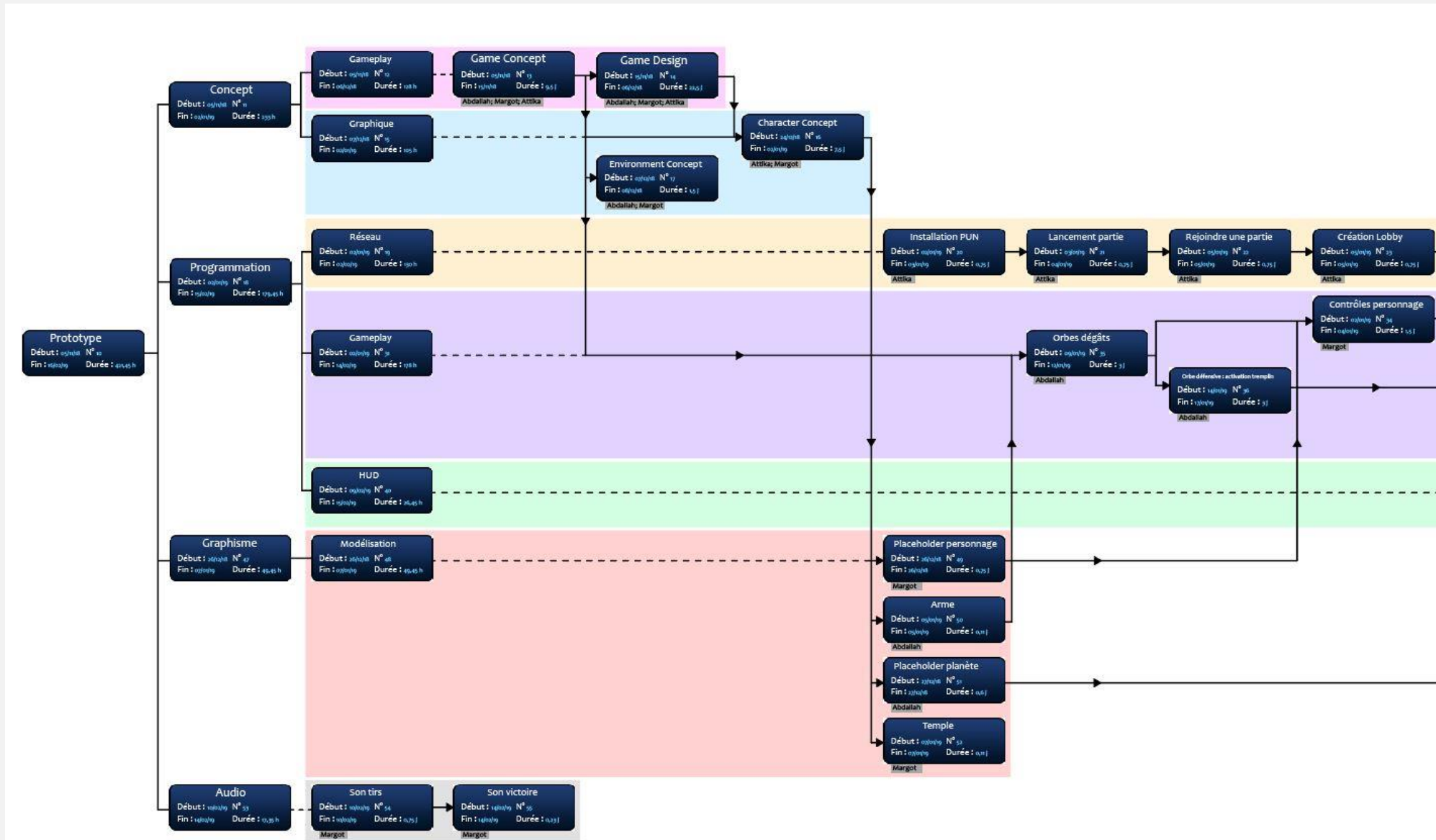
Découpage du projet en fonction des tâches à remplir



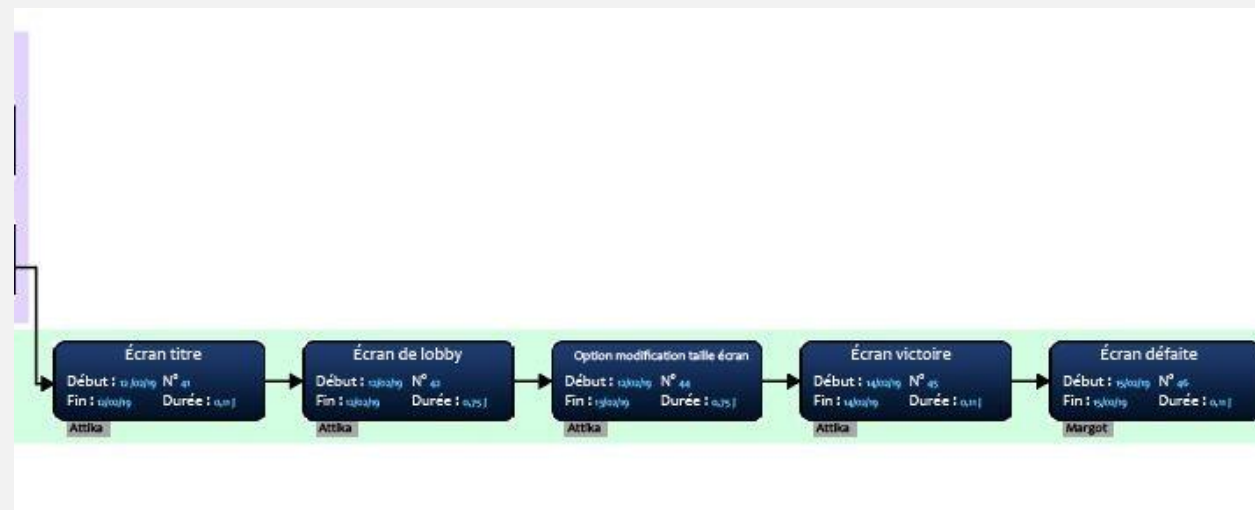
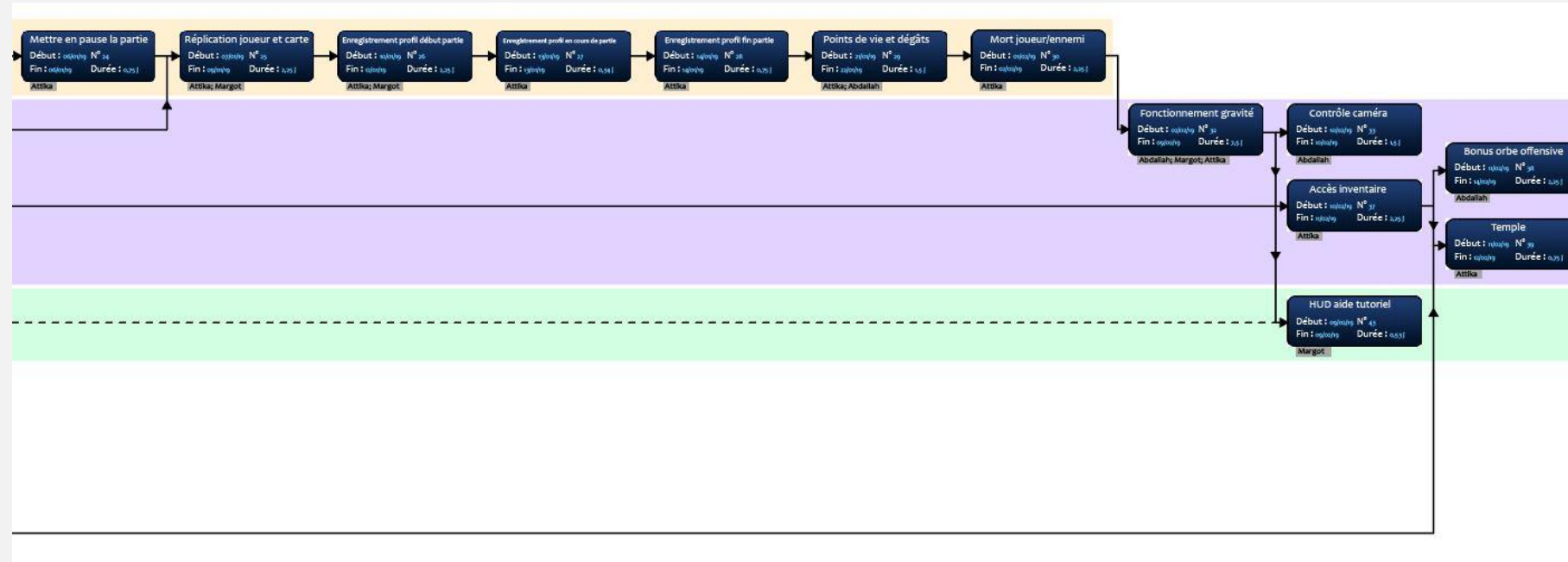
Jalon Prototype



IV. DIAGRAMME PERT



IV. DIAGRAMME PERT



V. UTILISATION DES RESSOURCES

Intervention des ressources travail sur le projet et répartition des rôles et responsabilités

	Equipe			Formateur			
	Attika	Abdallah	Margot	M. PetitJean	M. Vidal	Mlle Archer	M. Llioret
Définition du jeu							
Game Mechanics	R	R	R			C	
Concept environnement	C	R	R,A				
Concept personnage	R	C	R,A				
Level design	C	I	R,A			C	
Périphérie du projet	R	R	R	I			
Planning	R	C	R	I			
Assignation rôles et responsabilité	C	C	R	I			
Programmation							
Enregistrement du profil joueur	R,A	I	R				
Condition défaite/victoire	R,A	R	I				
Boutique	R,A	R	R				
Objectifs intermédiaires	R	R	R,A				
Cutscenes	R	R	R,A				
Gravité	R	R,A	R		C		
Mouvement du personnage	I	A	R				
Controle de la camera	I	R,A	I		C		
Interaction : Armes/Défense	R	R,A	R				
Inventaire/Consommables	R	A	I				
Création d'asset							
Environnement planète	C	R,A	R,A				I
Coffres et temples	C	C	R,A				I
VFX	C	R	R,A				I
Personnage	C	R	R,A				I
In Game	R	R	R				
HUD	R	C	R				

	Equipe			Formateur			
	Attika	Abdallah	Margot	M. PetitJean	M. Vidal	Mlle Archer	M. Llioret
Outils							
Génération procédurale de la map	R	R	R,A		C		
Outils visualisation équilibre des bonus orbes	C	R,A	I		C		
Testing							
Réseau	R,A	R	R				
Gameplay	R	R,A	R				
Audio	R	R	R				
Graphisme	R	R	R,A				
				R	RESPONSIBLE	C	CONSULTED
				A	ACCOUNTABLE	I	INFORMED



Attika Mayou
Responsable
Programmation Réseau



Abdallah El Hajjam
Responsable
Programmation Gameplay



Margot Mangelot
Responsable
Programmation Graphique

VI. ESTIMATION DES COÛTS

Le projet exclus les frais liés aux diverses taxes et loyer

Salaire base	20€/h
Salaire responsable	60€/h

FRAIS ANNEXE (en €/ans)		
License Programme	Riders	1047
	Photoshop	360
	Substance Painter	239
Maintenance Ordinateur		400
Frais Divers	Consommation électrique	72
	Impression dépliant	40

Coût total du projet
66 288€

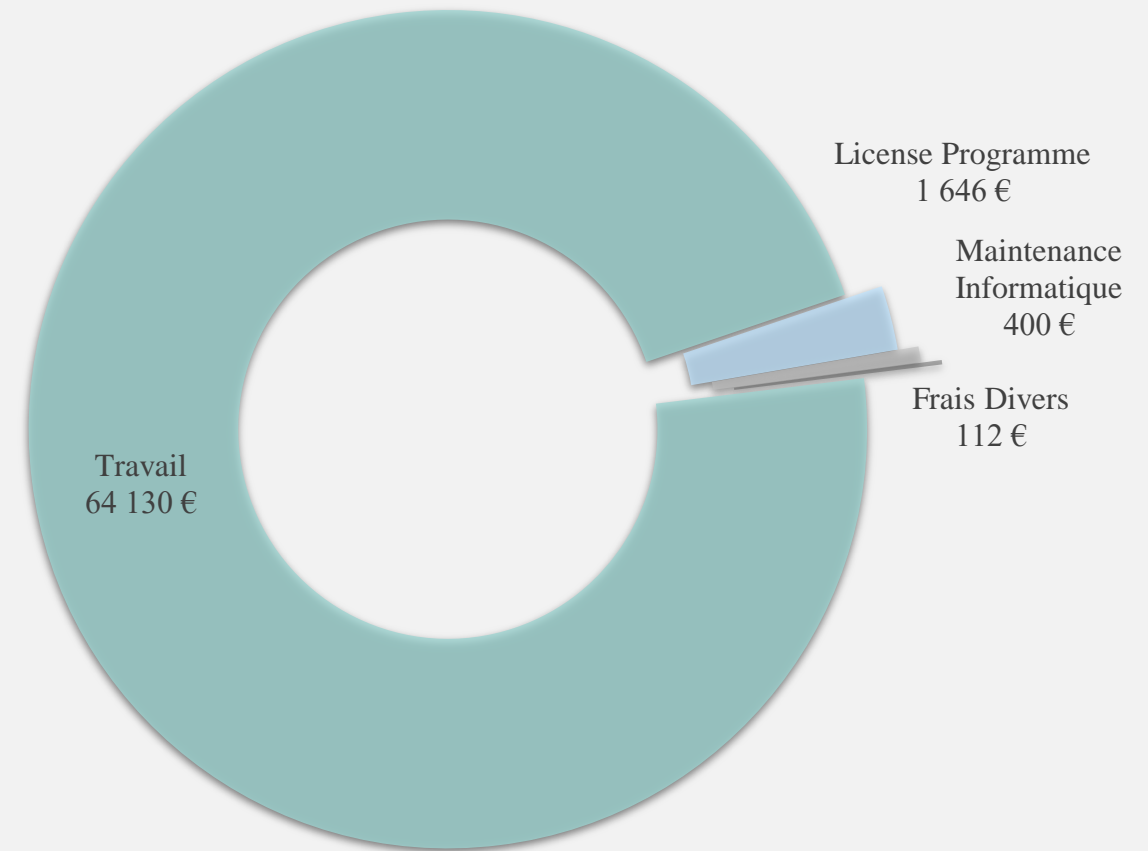
Il est difficile de connaître le budget exact d'un jeu vidéo commercialisé, les éditeurs divulguant rarement ces chiffres, Mais les studios estiment qu'un jeu vidéo coûte en moyenne 10 000\$ par mois et par personne,

<https://kotaku.com/why-video-games-cost-so-much-to-make-181850821/amp>

Un jeu vidéo indépendant comme *Shovel Knight*, développé par *Yacht Club Games* aux USA par une équipe de 5 personnes pendant 1 an, aurait coûté \$600K

<https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-08-06-shovel-knight-devs-break-down-costs-sales>

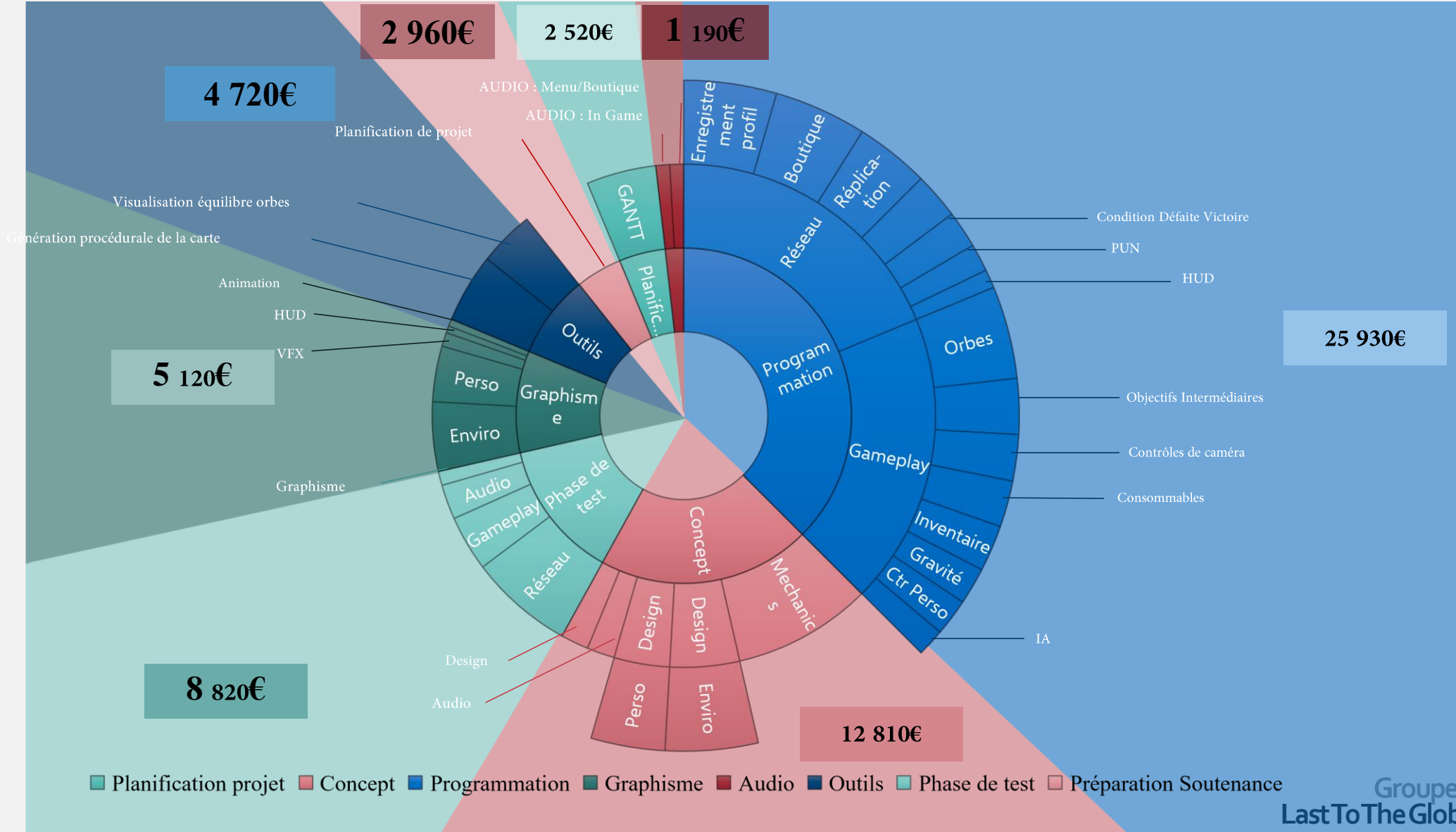
Répartition coût



■ Travail ■ License Programme ■ Maintenance Informatique ■ Frais Divers

VI. ESTIMATION DES COÛTS

Répartition du coût travail en fonction des tâches



VIII. PREVENTION DES RISQUES

Evaluation des risques et résolutions adéquates

	Mineure	Significative	Grave		Très Grave
Fréquent	Problème de compatibilité du projet entre les membre du groupe <i>Résolution: S'assurer que tous les membres du groupe travaillent sur la même version du moteur de jeu</i>		Ressource travail utilisé sur un autre projet <i>Résolution: Planifier tous les projets et travailler assidument pour ne pas prendre de retard</i>		
Peu Fréquent	Suppression d'une sauvegarde <i>Résolution: récupération du travail grâce au système de versioning</i>				
Rare		Perte du travail d'un des membre du groupe <i>Résolution: Sauvegarde fréquente des versions</i>	Planning différent de la planification <i>Résolution: réflexion rapide sur une nouvelle planification afin d'exclure les tâches optionnelles</i>		
Très Rare	Indisponibilité d'un membre du groupe <i>Résolution: Marge suffisante afin que la tâches puisse être remplie</i>	Site github hors service <i>Résolution: Avoir une version de base du projet</i>	Dommages/Indisponibilité du matériel Informatique <i>Résolution: prêt de matériel au sein du groupe</i>	Site github hors service <i>Résolution: Avoir une version enregistrée localement</i>	Perte d'un membre du groupe <i>Résolution: Répartir les tâches entre les membres restants et supprimer celles optionnelles</i>



MERCI DE VOTRE ATTENTION

**Groupe 2
Last To The Globe**