

Digitaliser le serious game « 1T de bonnes pratiques de Green IT »

Charra Eloi, Khelifi Aziz, Kurklu Fikret, Maida Lea

Sommaire

01

Équipiers et rôles

02

Contexte, sujet et
l'objectif du projet

03

Technologies

04

Architecture
du système

05

Plan de travail

06

Difficultés

Équipiers et rôles

Charra Eloi : Chef de Projet

Maida Léa : Scrum Master

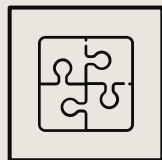
Kürklü Fikret : Tech Lead

Khelifi Aziz : Développeur

....

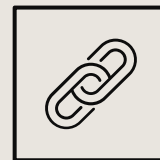
+

Contexte, Sujet et Objectif du projet



Contexte et sujet

- **Digitaliser un serious game** inventé par l'entreprise CGI.
- **Sensibiliser** sur les bonnes pratiques écologiques dans le monde du numérique, tout en gardant un **aspect ludique** pour que les joueurs puissent se divertir.
- Clients : deux architectes logiciel de CGI, l'un d'eux ayant participé à la création du serious game



Objectif

Permettre à différentes personnes d'une même *organisation* de pouvoir jouer à distance à "1T de bonnes pratiques de Green IT" en étant le plus proche possible du modèle physique, tout en ajoutant plusieurs fonctionnalités afin d'optimiser la conservation des informations vues pendant une partie. (bonnes pratiques, ressources ...)

Technologies utilisées

Angular



Spring

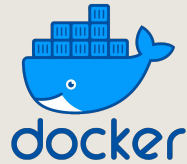


Phaser



Keycloak

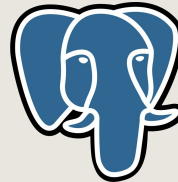
Docker



Github



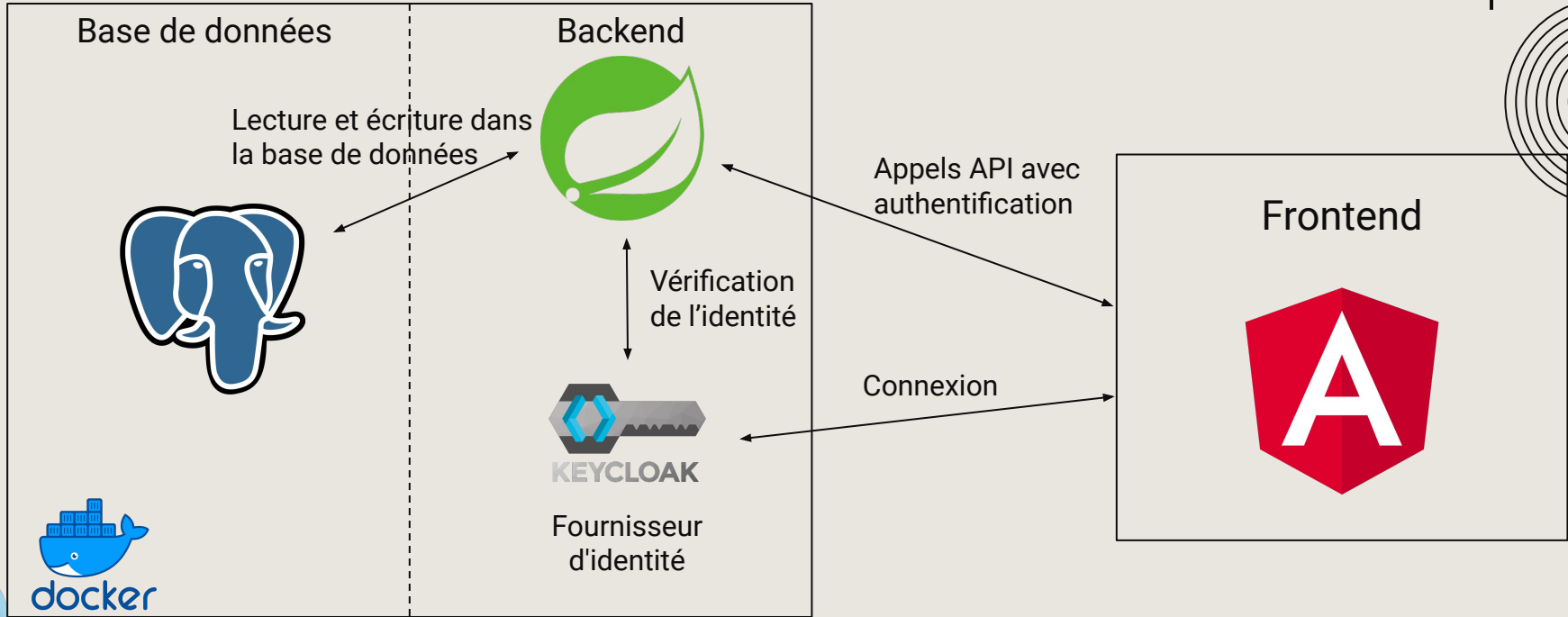
Figma



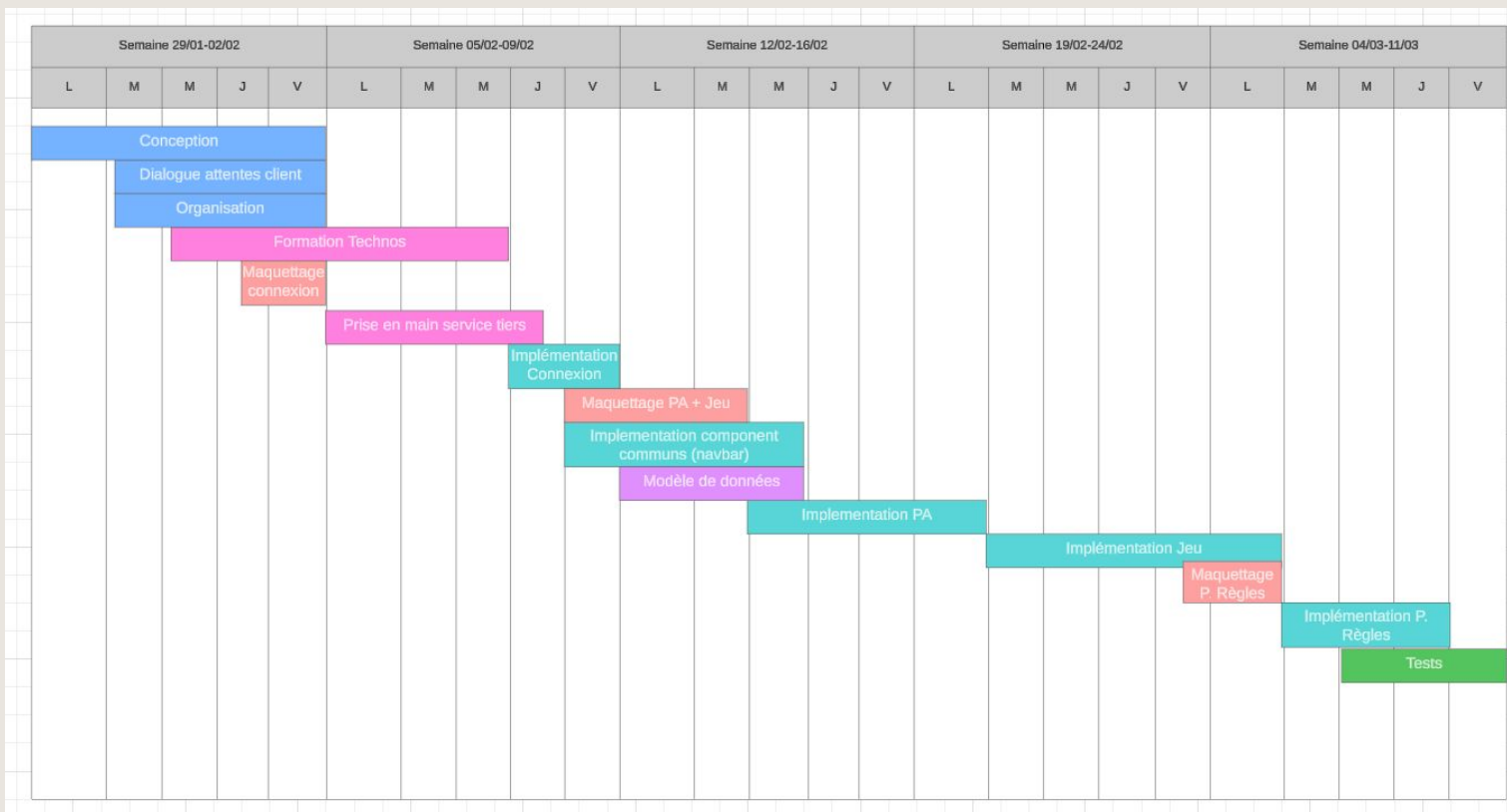
PostgreSQL

+

Architecture du système



Plan de travail



Difficultés

Menaces

Clients
indécis et ne
sont pas
d'accord
entre eux

Clients
conseillent des
technos qu'ils
ne connaissent
pas réellement

Faiblesses

Caractères
de certaines
personnes
de l'équipe

Peu de
connaissances
sur les technos
imposées