

Projet «  »

Version

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 14/10/2015 | 1.0 | Ecriture du document | Léo |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

[Mission 3](#_Toc415583728)

[Objectifs 3](#_Toc415583729)

[Opportunité 3](#_Toc415583730)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 3](#_Toc415583731)

[S.W.O.T. 3](#_Toc415583732)

[Etudes d’opportunités à mener 3](#_Toc415583733)

[Faisabilité 4](#_Toc415583734)

[Risques et actions en conséquence 4](#_Toc415583735)

# Mission

Notre mission consistera à créer un jeu de rôle où le joueur incarne un personnage qui parcourt des donjons et des villes pour gagner en force. Par la suite il créera une équipe d’aventurier et pour finir une guilde regroupant plusieurs équipes.

Définissez en 2 ou 3 lignes la mission de votre projet

# Objectifs

Définir un scénario et un univers riche et complet du jeu avant le .

Développer les fonctionnalités du jeu avant le .

Intégrer l’univers, les objets, le scénario et autres éléments du jeu dans le jeu avant le .

Développer une interface graphique pour utiliser les fonctionnalités

Créer des lieux cohérents avec des graphismes somptueux et une bande son venant du paradis et donnant l’impression d’avoir accomplis sa vie avant le .

Identifiez 5 ou 6 objectifs de votre projet, précisez-les sous forme S.M.A.R.T.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Notre projet sera un divertissement.

Le jeu aura plusieurs ajouts de fonctionnalités, nous pourrons aussi améliorer ses graphismes et son identité visuel.

Expliquez comment s’insèrera le projet dans l’environnement de travail et/ou de vie existant. Présentez comment le projet pourra évoluer.

## S.W.O.T.

Réalisez un diagramme S.W.O.T. Pour cela pensez à toutes les parties prenantes ainsi que tous les objectifs de votre projet

## Etudes d’opportunités à mener

Indiquez quelles études préalables sont à mener avant que le projet ne puisse démarrer (étude de marché, analyse de la concurrence, …)

# 

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Les risques que nous pourrions rencontrer sont :

* Manque de temps pour ajouter toutes les idées que nous avons
* Perte de temps sur la programmation pour créer et ajouter tous les éléments du jeu (objets, quête, monstres etc.)
* Pas ou peu de connaissance en graphisme donc des difficultés à avoir un rendu propre et esthétique.

Quelles sont les difficultés que vous risquez de rencontrer dans le projet ?  
Evitez de citer les incontournables : comportement des étudiants absentéisme / inexpérience / tremblement de terre / grippe A …  
Pensez aux risques « externes  à l’équipe de réalisation »