



**MELANIE TRIPOT**  
**KEVIN VALLIN**

## **PRÉSENTATION DE L'INCUBATEUR**

### **CONTEXTE :**

Les YDays sont un outil, un cadre convivial et professionnalisant pour expérimenter et réaliser un projet tout en apprenant et gagnant en expérience. Pour réussir ces projets, il faudra s'adapter et communiquer (les étudiants, les intervenants, l'administration) ce qui permettra le développement de son réseau.

<https://auvencecom.sharepoint.com/teams/ydayslyon>

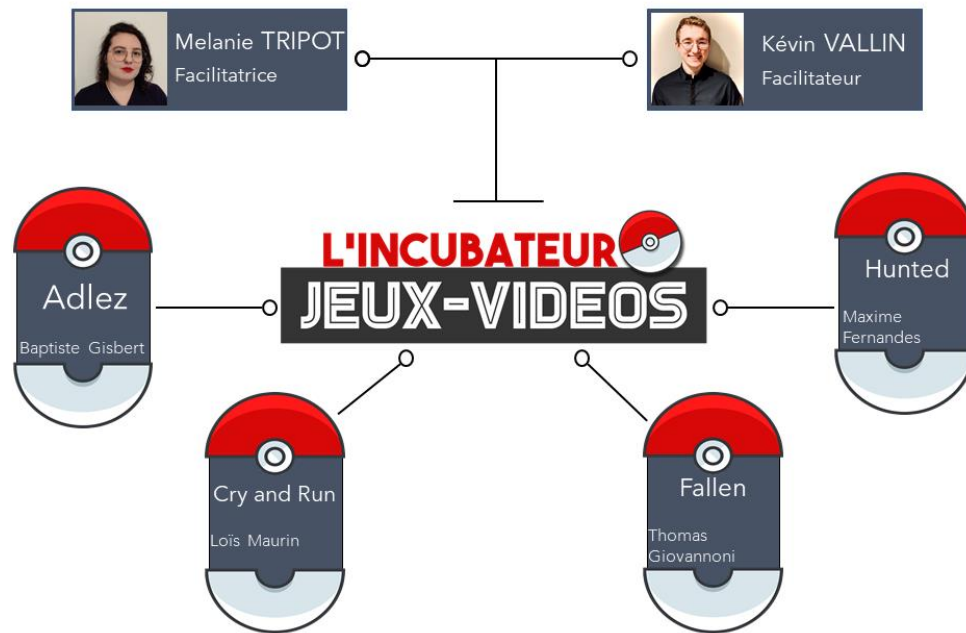
### **INCUBATEUR JV :**

L'incubateur jeux vidéo existe depuis plusieurs années au sein de l'école. Il a pour objectif la production de jeux vidéo. Durant le temps passé dans nos projets, les membres de l'incubateur seront donc amenés à apprendre comment créer des jeux vidéo de A à Z, l'esprit est de produire en apprenant. Nous essayons d'avoir une ambiance amicale tout en ayant des rendus de qualité.

Cette année, il a été divisé en deux incubateurs sur deux rythmes différents (ici rythme A)



## PRÉSENTATION DES PROJETS :



## AVANCEMENT GLOBAL

### ADLEZ :

ADLEZ est un jeu vidéo à la troisième personne prévu pour PC uniquement, l'objectif est un jeu de combat typé arène/action au gameplay dynamique, dans lequel le joueur va affronter des vagues de monstres. Le personnage principal pourra gagner en expérience, niveau et compétences.

Le projet a eu un bon départ, cependant le nombre de tâches à effectuer pour atteindre l'objectif ambitieux fixé ne permettait pas de tenir les délais. De plus, le départ d'un étudiant en animation 3D a retardé le projet. A l'issue de la soutenance, le projet a dû être revu, les tâches ont été réévaluées, une stratégie a été mise en place pour parvenir à l'objectif et la Direction Artistique a été repensée.

Indice de production et moral de l'équipe : 8,2/10

## **CRY AND RUN :**

Cry and Run est un jeu de survie de zombies par vagues. Le joueur commence avec très peu d'équipement et doit survivre le plus longtemps possible. Il gagne de l'argent à chaque zombie éliminé et peut le dépenser pour acheter des armes ou du matériel dispersés ou cachés sur la carte

Le démarrage du projet a été compliqué, lié à un management autoritaire et individuel insufflé par le chef de projet. Les décisions effectuées par l'ancien chef de projet a eu pour conséquence un retard notable sur l'avancée globale et sur le moral des équipes. Sans compter qu'un Bachelor 3 informatique et un étudiant en animation 3D ont quitté le projet en cours de route. La soutenance du premier semestre a mis en exergue ces dysfonctionnements. La mise en place d'un nouveau chef de projet et d'une équipe soudée, a permis au jury d'orienter le projet afin que les délais soient tenus dans le temps imparti.

Indice de production et moral de l'équipe : 6,5/10

## **FALLEN :**

Fallen est un jeu 2D contemplatif qui apaise visuellement et auditivement. Le but du jeu est donc d'avancer à travers les mondes laissés à l'abandon tout en écoutant la narration d'une déesse oubliée.

Il a eu un très bon départ, mais le déséquilibre des étudiants de ce groupe a entraîné un retard de développement. En effet, seul le chef de projet est informaticien. Pour autant, la motivation du groupe est restée intacte.

Indice de production et moral de l'équipe : 7,5/10

## **HUNTED**

Hunted est un jeu à la troisième personne réalisé en 3D de style Action - Aventure. Le personnage jouable est un chasseur qui doit survivre et s'échapper d'une forêt où des monstres rôdent.

Le groupe avance très vite et bien, quelques problèmes sur l'outil de versionning Git.

Indice de production et moral de l'équipe : 8,4/10

## **COMMUNICATION ET ESPACE DE TRAVAIL :**

A l'issue du retour du jury lors du premier semestre, il a été mis en avant que Melanie était trop "seule" à la gestion de l'incubateur. Pour pallier à cela, Kevin Vallin a donc rejoint le rôle de facilitateur aux côtés de Melanie pour cette fin d'année

Pour communiquer et partager les informations, nous utilisons Discord. Chaque membre de l'incubateur est présent sur le serveur principal de l'incubateur Jeux vidéo 2020-2021 (cf. annexe1). Pour une question de Gestion des droits et d'espace de travail, chaque groupe possède en plus son propre serveur discord qu'il personnalise en fonction de ses besoins pour qu'il soit adapté à leur management (cf. annexe 2).

A chaque séance officielle de Ydays, nous demandons à nos équipes de remplir un compte rendu (Cf. Annexe 3), et les encourageons à le remplir à chaque réunion pour une meilleure traçabilité et un meilleur suivi.

## **GESTION DE PROJET**

Pour la gestion de projet, chaque groupe dispose, comme précédemment cité, de son propre serveur Discord où s'organisent les échanges pendant les séances. Les Ydays étant en distanciel, il est indispensable de mettre en place cet outil (cf annexe 4).

Pour la gestion des tâches, tous les groupes utilisent la méthode Kanban et chaque projet a son propre tableau Trello (cf annexe 5)

Pour la planification des tâches, des diagrammes de Gantt ont également été mis en place.

Avec le passage à deux facilitateurs, il a été nécessaire de mettre en place une centralisation des documents sur un SharePoint (cf annexe 6), ainsi qu'un Dropbox pour que les rendus des groupes soient accessibles aux deux facilitateurs.

Nous avons également mis en place un questionnaire de mi-parcours pour faire un suivi global de "l'état" de satisfaction des membres. Ce qui permet de relever

d'éventuels problèmes tels que des baisses de motivation et/ou des complications personnelles (cf annexe 7).

Un questionnaire de fin de parcours sera mis en place pour avoir une vue plus globale du ressenti des membres sur cette année.

Dans l'optique d'aider les futurs facilitateurs de l'incubateur, nous avons mis en place des documents de références basés sur l'expérience acquise au cours de l'année. Ce « workflow » facilitera la prise en main de ce rôle (cf annexe 8).

## **LA JOURNÉE TYPE :**

Notre journée type contient des points récurrents, cette routine pouvant parfois dévier, nous avons mis en place un planning où nous précisons ce que nous avons fait durant la journée des Ydays (cf annexe 9)

- Signatures
- Tour des projets
  - Petit point sur l'avancée et les difficultés
  - Résolution des éventuels problèmes
- Point avec Aurélien
- 2<sup>ème</sup>s signatures
- Réunion de gouvernance
- Retour sur les éventuels problèmes

## **PROBLÈMES & SOLUTIONS**

Deux problèmes ont été décelés

- L'analyse du questionnaire de mi-parcours a mis en évidence l'urgence de traiter la santé mentale alarmante de certains membres. Nous nous sommes rapprochés d'Antoine Gouy afin de prendre en main la situation. Ce dernier nous a demandé de prendre en charge une personne. Nous l'avons eu en entretien afin d'obtenir plus d'informations sur sa situation. L'objectif était de l'accompagner et de l'orienter vers un soutien en lui fournissant des contacts et les informations nécessaires pour un suivi appropriée.



Le départ du Chef de projet Cry and run est survenu de manière subite et nous avons dû prendre une décision concernant la suite pour le projet. En effet, l'ancien chef de groupe ne nous avait pas prévenus de son départ et avait désigné une personne à la volée sans lui demander son avis au préalable. Nous avons, donc, eu un entretien individuel avec chaque membre du groupe afin de déterminer si le groupe souhaitait rester uni ou être redirigé dans d'autres projets pour cette fin d'année (Annexe 10). Après ces entretiens, le nouveau chef de projet a été choisi et les tous les membres du groupe ont décidé de poursuivre le dit projet cette année.

### **FACILITATION : NOTRE DUO**

Lors du premier semestre Melanie était seule à la facilitation, avec l'arrivée en cours d'année de Kevin, des progrès et des nouvelles idées ont été mise en place. Un duo complémentaire s'est formé pour cette deuxième partie de l'année et nous avons eu la chance d'apprendre l'un de l'autre, de confronter nos idées pour trouver les solutions les plus adaptées aux situations.

