**DESIGN DE L’EXPÉRIENCE & SPRINTS**

QUELQUES PRÉCISIONS SUR LA LISTE DE CARACTÉRISTIQUES ET LES TÂCHES

**Liste exhaustive des caractéristiques**

* Les caractéristiques doivent **décrire des facettes de l’expérience** et non pas des tâches à effectuer. L’intégration d’une caractéristique peut exiger la réalisation de plusieurs tâches par plusieurs personnes.
* Lescaractéristiques **doivent être priorisées,**de la plus importante à la moins importante. La priorisation est très importante car elle permet de garder un focus sur les éléments essentiels.
* Les caractéristiques doivent être aussi **indépendantes** que possible les unes des autres. Cela permettra de les réaliser et de les intégrer isolément et entièrement.
* Les caractéristiques prioritaires doivent être **précises** et d’**ampleur** **modeste**. Une caractéristique devrait pouvoir être terminée et intégrée durant un seul sprint. Les caractéristiques moins prioritaires peuvent être plus vastes et moins détaillées. Elles seront précisées au fur et à mesure de l’avancement des travaux.
* Les caractéristiques, qu’elles soient prioritaires ou non, doivent être **estimées** en heures de travail exigées pour leur implantation. Les estimés doivent être revus au fil des travaux.

**Liste par sprint**

* **Au début** de chaque sprint, une **liste limitée de caractéristiques prioritaires à intégrer** est déterminée. Cette liste sera découpée en **tâches à réaliser** par les membres concernés.
* À la fin de chaque « sprint », il faut passer en revue ce qui a été accompli et ajuster la liste de caractéristiques pour voir si elle reflète toujours bien ce que le projet devrait être. Les estimations de temps peuvent changer, les priorités peuvent changer, les caractéristiques peuvent changer, le projet lui-même peut changer.

**L’important, c’est de livrer le meilleur projet possible compte tenu du temps, des ressources humaines et du budget alloués.**

**EPIC PONG BATTLE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Caractéristiques** | **Estimation de l’effort (heures)** |
| Les joueurs déplacent un panneau qui déplace la barre du jeu dans la projection pour bloquer la balle | 20 |
| Les coéquipiers lancent des attaques (stroboscope, choc électrique) avec des boutons contre l’adversaire | 5 |
| La pièce est isolée avec des rideaux et est sombre | 2 |
| Ambiance visuelle dans un style néon, TRON, geometry wars | 5 |
| Ambiance sonore avec de la musique électro sans paroles | 1 |
| Pancarte avertissement (épilepsie, choc électrique, etc) | 3 |
| Tableau de score | 1 |
| Tableau de score (à l’ordi) | 2 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**EPIC PONG BATTLE**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tâches à accomplir pour le XX mars 2014** | **Responsable** |
| le visuel | Sébastien |
| la programmation | Maxime |
| le son | Julien |
| Installation | Tout le monde |
| logo | Remi |
| realisation vidéo (making of) | Camille |
| le panneau | À déterminer |
|  |  |