

1	avril 2021					2	mai 2021					3	juin 2021				
13						17						22	mar 01 juin	P		Objectifs :	
													mer 02 juin	R		1	Implémenter, tester, équilibrer (level design, polish & correction bugs)
	jeu 01 avr												jeu 03 juin	O			
	ven 02 avr												ven 04 juin	D		2	Préparer sa soutenance (oral & support)
	sam 03 avr						sam 01 mai	VS					sam 05 juin				
14	dim 04 avr					18	dim 02 mai	VS				23	dim 06 juin				
													lun 07 juin				
	lun 05 avr	JF					lun 03 mai	A					mar 08 juin				
	mar 06 avr						mar 04 mai	L					mer 09 juin				
	mer 07 avr						mer 05 mai	P					jeu 10 juin		>		Conférences Ubisoft
15	jeu 08 avr					19	jeu 06 mai	H				24	ven 11 juin		>		Conférences Ubisoft
	ven 09 avr						ven 07 mai	A					sam 12 juin		I		Game Jam
	sam 10 avr						sam 08 mai						dim 13 juin		I		Game Jam
	dim 11 avr						dim 09 mai						lun 14 juin	L	!		ALTERNATIVE A
							lun 10 mai						mar 15 juin	I			En fonction du résultat sondage
16	lun 12 avr	P	>		Début Dossier Concept	20	mar 11 mai					25	mer 16 juin	V			
	mar 13 avr	R			Objectif :		mer 12 mai			I	Play-tests Alpha (évaluation live)		jeu 17 juin		>		Soutenances orales
	mer 14 avr	E	1		Concevoir USP/KSP d'un platformer		jeu 13 mai	JF					ven 18 juin	.	!		Soutenances orales Fin (si A)
	jeu 15 avr	-			(identique méthodo.)		ven 14 mai			I	Play-tests Alpha (évaluation live)		sam 19 juin				
	ven 16 avr	P					sam 15 mai						dim 20 juin				
17	sam 17 avr	R				21	dim 16 mai					26	lun 21 juin	VS	L	!	ALTERNATIVE B
	dim 18 avr	O					lun 17 mai	B	>		Début version Beta		mar 22 juin	VS	I		En fonction du résultat sondage
							mar 18 mai	E			Objectif :		mer 23 juin	VS	V		
	lun 19 avr	VS	D				mer 19 mai	T	1		Produire le contenu		jeu 24 juin	VS		>	Soutenances orales
	mar 20 avr	VS					jeu 20 mai	A			(assets, vFX, sFX, UI)		ven 25 juin	VS	.	!	Soutenances orales Fin (si B)
18	mer 21 avr	VS				22	ven 21 mai						sam 26 juin	VS			
	jeu 22 avr	VS					sam 22 mai						dim 27 juin	VS			
	ven 23 avr	VS		I	Rendu Dossier Concept		dim 23 mai						lun 28 juin	VS			
	sam 24 avr	VS					lun 24 mai						mar 29 juin	VS			
	dim 25 avr	VS					mar 25 mai						mer 30 juin	VS			
19	lun 26 avr	VS	A	>	Début version Alpha	23	mer 26 mai										
	mar 27 avr	VS	L		Objectifs :		jeu 27 mai										
	mer 28 avr	VS	P	1	Prototyper USP/KSP sur la base du Mario v1.		ven 28 mai			I	Rendus BETA (GDD, BIBLE GRAPH., PROTO.)						
	jeu 29 avr	VS	H	2	Créer le GDD (justifier choix, documenter, organiser)		sam 29 mai										
	ven 30 avr	VS	A				dim 30 mai										
20						24	lun 31 mai	PROD	>		Début version Release						