

Ce qui est à modifier pour les futurs projets.

- **Prévoir le matériel avec plus de précision** : décider à l'avance si chaque participant doit apporter son propre équipement ou si tout sera fourni sur place.
 - On a par exemple pas tout de suite prévu si on avait besoin d'un modem wifi, alors que c'est une question qu'il aurait fallu aborder.
- **Planification des idées** : certaines idées auraient dû être mises en œuvre dans un ordre différent pour faciliter la réalisation des tâches et améliorer la fluidité de l'organisation.
 - On a tout de suite commencé à penser à inviter les participants sans forcément penser à comment on allait fournir les boissons et la nourriture par exemple, il a fallu corriger ça.
- **Organisation générale** : mieux structurer le projet dès le départ pour éviter le manque de concret et les imprévus.
 - L'ordre des décisions, les notes sur le matériel dont on a besoin, comme mentionnés plus tôt. Il aurait fallut faire des tableaux de comparaisons etc.

Ce qui est à garder pour les futur projets.

- **Gameplay original** : l'idée d'un PvP Minecraft accompagnée d'une soirée sociale (apéro, musique, jeux de société) rend l'événement plus attrayant qu'une simple partie de jeu entre amis.
- Cette idée de faire « plus » que ce qui est le centre de l'évenement est à garder.

Les difficultés rencontrées

- **Manque de concret et d'organisation** : certaines étapes n'étaient pas clairement planifiées, ce qui a pu ralentir le déroulement de l'événement.
 - On savais pas forcément tout ce dont on avait besoin pour organiser notre evenement, il a donc fallu partir d'un simple pc pour faire tourner un serveur à planifier la nourriture, la billetterie et la promotion de l'évenement.
- L'organisation a représenté un gros point noir et le projet manquait de concret en partie à cause de cette organisation et cette planification.
 - Il y avais un flou quant à ce qu'on voulais et devaient faire pour aboutir à ce qu'on voulais faire.

Ce qui a été appris et est à améliorer pour les prochaines fois par conséquence.

- **Établir un plan clair et structuré** pour chaque tâche, par ordre de catégorie, puis par ordre chronologique afin que les bonnes personnes s'occupent des bonnes tâches.
 - Pourquoi pas faire des tableaux de comparaisons.
- **Catégoriser les tâches de manière plus concret** pour faciliter l'organisation générale.
- **Suivi régulier** : vérifier que toutes les étapes planifiées sont bien réalisées.

Autoevaluations des membres du groupe.

Martim

Ce que j'ai appris :

J'ai appris à utiliser les outils trello, gantt et faire un PV. Après avoir commencé mal, j'ai appris l'importance de décomposer les tâches, de définir des priorités et de suivre l'avancement de manière structurée. J'ai aussi appris de mes erreurs en prenant mon temps à organiser l'évènement et de ne pas se précipiter.

Difficultées :

J'ai eu des difficultés à estimer correctement la durée de certaines tâches (à cause de mon manque d'expérience). J'ai eu des difficultés aussi pour la gestion du temps et quelques erreurs de communication dans le groupe.

Ce que je dois modifier :

Être plus rigoureux dans le travail en faisant ce qui doit être fait le plus vite possible (pour ne pas oublier de le faire). Je dois anticiper les imprévus en prévoyant des marges de temps de travail (au cas où il y a une baisse de productivité d'un jour à l'autre).

Ce que je dois garder :

Je dois garder ma capacité à m'adapter aux changements (lieu de la lan pose un problème, budget limité, ...). Je dois garder la volonté de vouloir mener un évènement jusqu'au bout en se donnant au max.

Diego

Ce que j'ai appris :

J'ai appris à utiliser les outils pour préparer un projet.

Comment prévoir des tâches sur des périodes de temps et comment bien les répartir sur Gantt project. Uploader des fichiers en commun sur Trello et j'ai amélioré mes capacités de travail d'équipe avec mes camarades

Difficultés :

Malgré tout, j'ai parfois eu de la peine à bien répartir les tâches Gantt sur la durée, parfois aussi, le fichier n'était pas assez fourni en tâche diverses voire elles n'étaient pas très cohérentes. J'ai tout de même appris de mes erreurs et j'ai corrigé du mieux que je pense mes problèmes.

Ce que je dois modifier :

Faire plus rapidement le travail pour avoir moins à faire après, et s'attaquer en priorité aux tâches difficiles.

Ce que je dois garder :

Être motivé à toujours vouloir faire mieux pendant le projet et ne jamais baisser les bras même si la tâche semble compliquée. Et toujours vouloir donner le meilleur de soi pour mon équipe.

Tiziano

Ce que j'ai appris :

J'ai appris à travailler en groupe et l'utilisation de nouveaux outils. J'ai également appris les méthodes d'organisations d'exécution d'un projet (avec la méthode des 6 pas). J'ai appris à gérer le rôle de « manager ».

Difficultées :

J'ai eu de la peine à me positionner par rapport à ce qui était demandé.

Ce que je dois modifier :

Mieux organiser le projet et mettre de véritable moyen d'organisations en place, tel que des tableaux de comparaisons, des to do lists, de manière plus précise et concrète. Réfléchir à ce qu'attend le mandataire plutôt qu'à forcément tous les détails. Le gameplay c'est pas quelque chose de très important pour le mandataire par exemple.

Ce que je dois garder :

Je pense pouvoir être plutôt fier de l'idée que j'ai eue pour l'aspect un peu « gameplay » de la chose, car c'est un concept que je pense pouvoir réutiliser en dehors du cadre de ce projet. La volonté était donc là de chercher à faire 'plus loin' et je pense que je dois garder ça.