Préparer un travail cohérent :

- **Note Actuelle :** 2 / 4

- **Améliorations :** Faire un bon plan de soutenance (sans couleurs + Avec les timings + les noms de qui présente quoi + séparations en parties thématiques)

Expliquer un travail collectif face à un public

- **Note Actuelle** : 3 / 4

- **Améliorations** : Mieux expliquer le travail individuel( chacun est capable d’expliquer le travail qu’il a fait), ne pas avoir de notes, contextualiser/parler des difficultés et parler seulement en français

Effectuer un suivi d'avancement :

- **Note Actuelle** : 2 / 4

- **Améliorations** : Mieux Expliquer les Taches faites, avec des détails par taches

( Pour le coup, je vois vraiment pas ce qu'il veut de plus puisque on l'a fait)

(J'ai l'impression qu'il veut qu'on fasse ça dans la présentation au début avec les avancements)

Expliquer un retard sur avancement :

- **Note Actuelle** : 3 / 4

- **Améliorations** : (On a dit nul part qu’il y avait du retard mdr) Expliquer les soulutions mises en places pour éviter un quelconque retard par tâches (je crois)

Cohérence entre les fonctionnalités présentées et la décomposition des taches :

- **Note Actuelle** : 3 / 4

- **Améliorations** : Ne pas faire d’incohérences d’avancement, faire un bon tableau d’avancement en n’oubliant pas les tâches ajoutées et ne pas avoir de retard.

Integration des différentes fonctionnalités dans le produit :

- **Note Actuelle** : 2 / 4

- **Améliorations** : Lier les fonctionnalités entre elles (ou en tout cas mieux les lier)

Robustesse des fonctionnalités présentées :

- **Note Actuelle** : 2 / 4

- **Améliorations** : Ne pas avoir de bugs, en tout cas surtout ceux qui peuvent empecher d’autres fonctionnalités (je pense que c’est le multi là)

Prise en main du produit :

- **Note Actuelle** : 0 / 4

- **Améliorations** : Faire un tuto et Mettre en place des solutions afin que le joueur comprenne bien comment prendre en main le jeu

Rendu Visuel du produit :

- **Note Actuelle** : 2 / 4

- **Améliorations** : Ne pas faire d’incohérences de visuel (pas 2 thèmes différents dans le même jeu) (et en faire des beaux c’est mieux je suppose)

Performance du produit :

- **Note Actuelle** : 2 / 4

- **Améliorations** : Optimiser le jeu et faire en sorte qu’il n’y ait pas de ralentissement

Ressenti du jury :

- **Note Actuelle** : 3 / 4

- **Améliorations** : Faire un bon jeu