



NEVEREST

Présentation réalisée par l'équipe GM02

02 Décembre 2020

SOMMAIRE

- ▶ **Pitch**
- ▶ **Gestion de projet agile : SCRUM**
- ▶ **Compte-rendus individuels**
- ▶ **Moodboards**
- ▶ **Compte-rendu global**

PITCH

GESTION DE PROJET AGILE : SCRUM

RESPECT DE LA PLANIFICATION

APPLICATION DE LA MÉTHODE AGILE SCRUM :

Basé sur les itérations client (ici le PO représente le client).

Impossibilité de prévoir ou très complexe !

Rétroplanning/diagramme de Gantt : planification fixe !

De ce fait :

Retard par rapport au Gantt fourni : **NORMAL.**

CQFD

RÉPARTITION DES TÂCHES

APPLICATION DE LA MÉTHODE AGILE SCRUM :

SPRINT PLANNING :

- **Choix de user-stories priorisées par le PO par les différents groupes**
- **Chaque personne d'un groupe choisira une user-story dans celles sélectionnées**
- **Quand une user-story est finie, vérification par le PO puis choix d'une nouvelle user-story**

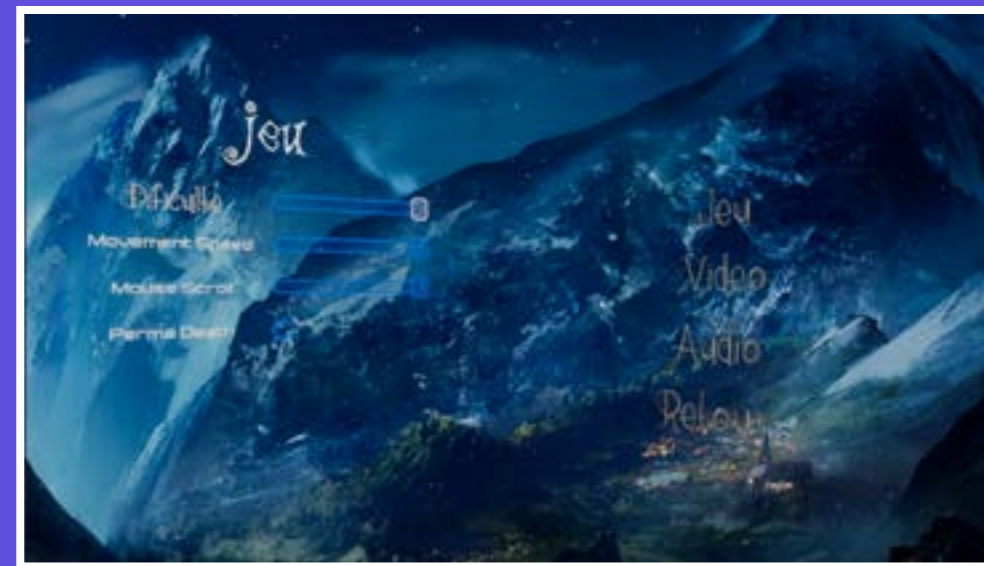
Gestion des groupes (Dev, 3D, Graph)

COMPTE-RENDUS INDIVIDUELS

COMPTE-RENDU D'ACTIVITÉ INDIVIDUEL : DÉVELOPPEURS

BONNET-JALABERT GUILHEM

- HDRP
- LUMIÈRES/VOLUMÉTRIE
- RENDU VISUEL
- CINEMACHINE
- UI & ANIMATION MENU
- GESTION DE PROJET/ÉQUIPE
- DÉBUT DE RECHERCHE DE SONS
- CROQUIS ENIGMES
- SOUTIEN POUR TOUTE AIDE EN RAPPORT AVEC LE MOTEUR UNITY



BOURGNE JEREMY

MON COMPTE RENDU D'ACTIVITÉ

I Mes tâches réalisées



CONCEPTION
ANTICIPATION
COMMUNICATION



ARBORESCENCE
RESSOURCES

II Ma méthode de travail



CONCEPTION

ORGANISATION



III Mes tâches actuelles

|| SPRINT ACTUEL ||

1- RÉGLAGE DES CONTRÔLES
VIA LES MENU DU JEU



VEILLE
TECHNOS

2- RÉGLAGE DES CONTRÔLES
VIA LES MENU DU JEU



AIDE
DÉVELOPPEMENT

ROELANTS SOLANGE

I Mes tâches réalisées

II Ma méthode de travail

III Mes tâches actuelles

MON COMPTE RENDU D'ACTIVITÉ



CONCEPTION
INITIALISATION «JIRA»
APPRENTISAGE



RESSOURCES
LOGICIEL



CONCEPTION

ORGANISATION



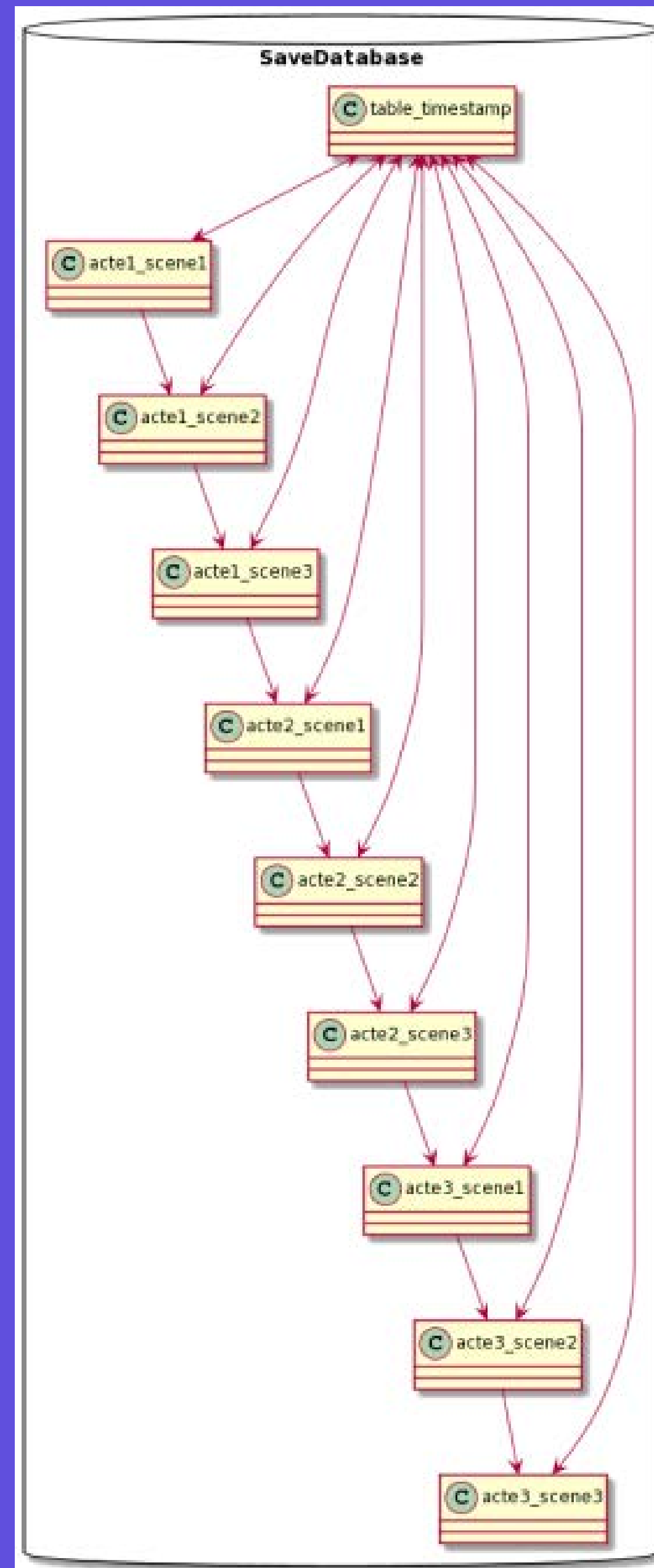
SPRINT ACTUEL

1- GESTION SONORE ET
AFFICHAGE DU MENU



VEILLE
TECHNOS

SARLAT ALEXIS



MISE EN PLACE DE LA GESTION DE PROJET AGILE SCRUM

SCRUM MASTER DE L'ÉQUIPE

AIDE À LA GESTION D'ÉQUIPE

AIDE À L'INITIALISATION DU JIRA

AIDE AU SUIVI DU JIRA

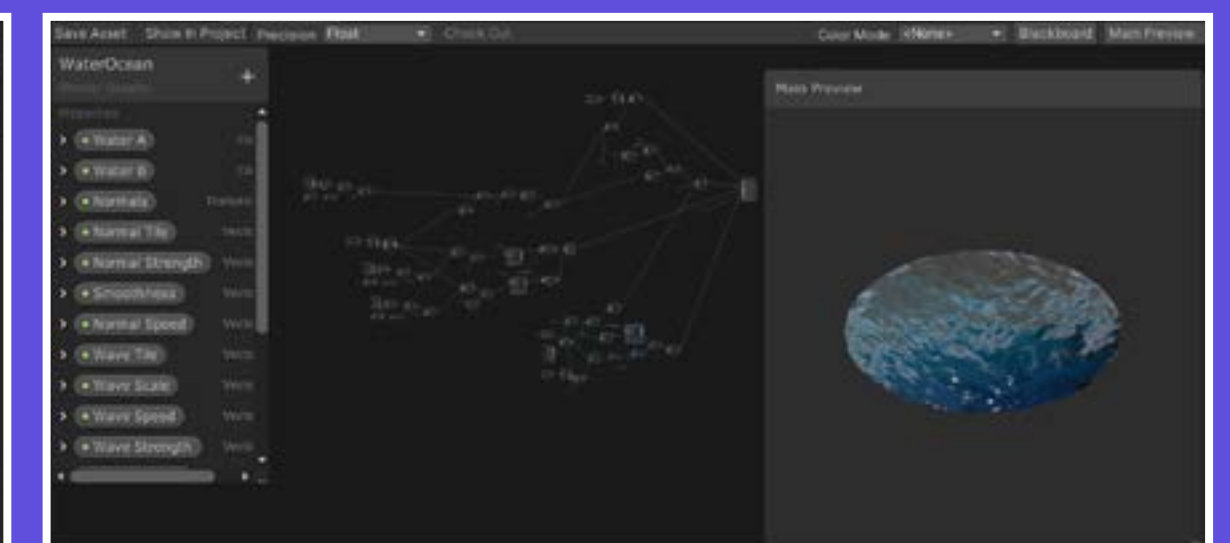
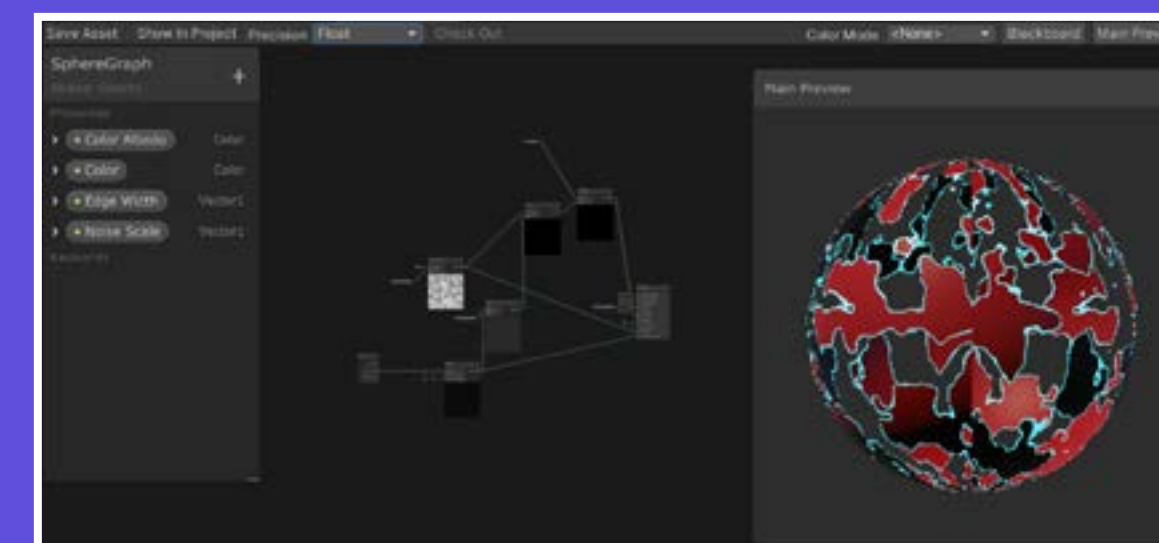
CRÉATION D'UN SHADER D'EAU/ALCOOL

CRÉATION ET MISE EN PLACE D'UN SYSTÈME DE SAUVEGARDE (SAUVEGARDE, CHARGEMENT, ETC...)

CRÉATION D'UN SYSTÈME DE CHARGEMENT DE SCÈNES ET MISE EN PLACE DE SCENESTREAMER

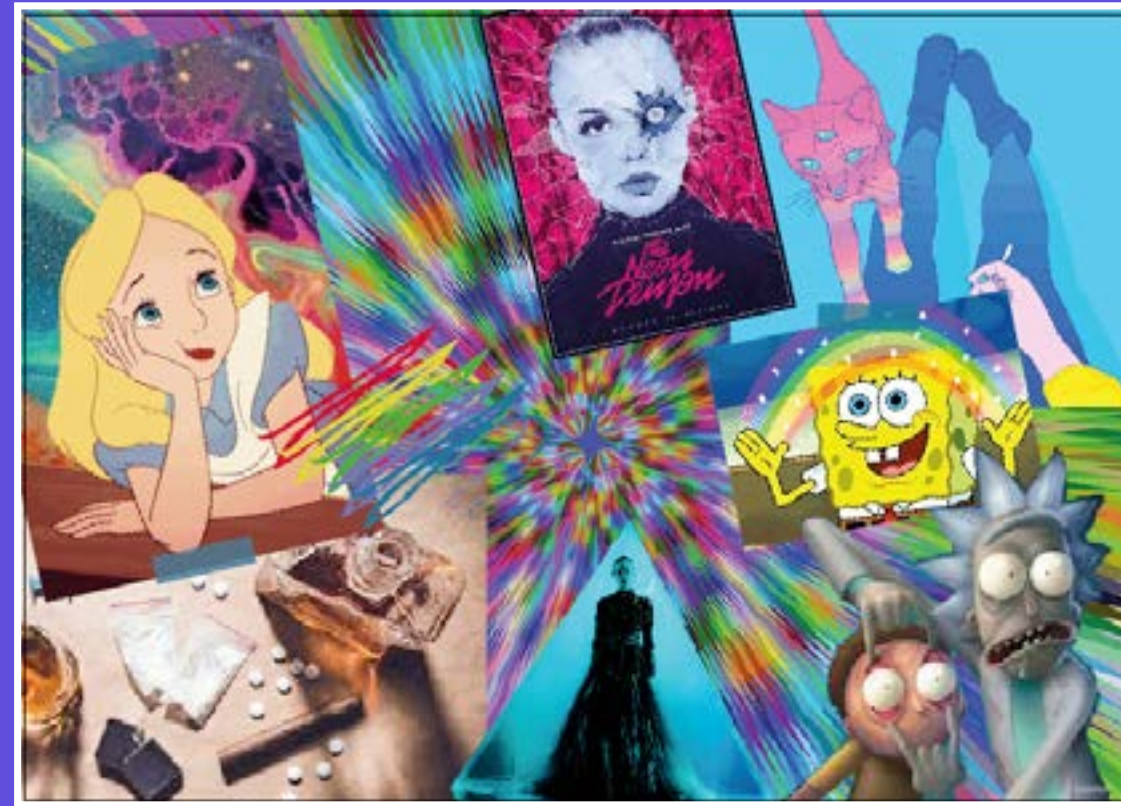
CRÉATION DE SHADER GRAPHS ET VFX GRAPHS

AIDE EN RAPPORT AUX SCRIPTS UNITY



COMPTE-RENDU D'ACTIVITÉ INDIVIDUEL : ANIMATEURS 3D

MAUSMOND JEANNE



RECHERCHES DE DIFFÉRENTS VISUELS (VALIDÉ)

RÉALISATION DES MOODBOARDS (VALIDÉ)

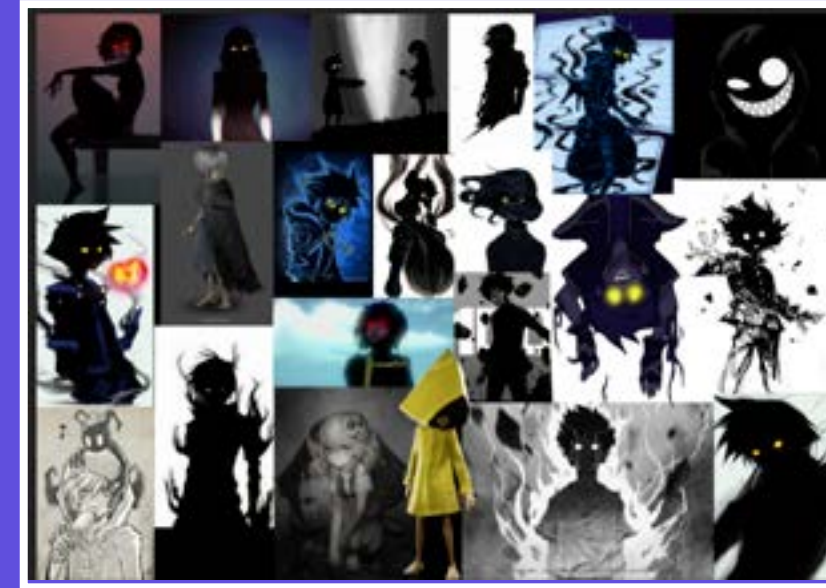
RÉALISATION DU CHARA DESIGN DU PERSONNAGE PRINCIPAL (TURN AROUND) ET DE LA MAISON (EN COURS)

RÉALISATION DES CHARA DESIGNS DES PERSONNAGES SECONDAIRES

MODÉLISATION 3D DES PERSONNAGES :3

ANIMATION DES PERSONNAGES

MAZURE EVA



TÂCHES RÉALISÉES

- ORGANISATION DE LA CRÉATION DU PERSONNAGE ET DES DÉCORÉS
- RÉALISATION DE MOODBOARD
- RÉALISATION D'ITÉRATION POUR LE PERSONNAGE (RECHERCHE DE FORME)
- RECHERCHE DE MAISON POUR DÉCOR (CROQUIS)

MES FUTURES TÂCHES

- MODÉLISATION DU PERSONNAGE (AVEC TEXTURE ET RIG)
- RECHERCHE DE DÉCOR CROQUIS
- MODÉLISATION DU DÉCOR
- FAIRE STORYBOARD
- ANIMER PERSONNAGE

MIALET ALEXIA



CONCEPTION DE MOODBOARD

RECHERCHE SUR LE PHYSIQUE DU PERSONNAGE PRINCIPAL.

RÉALISATION D'ITÉRATIONS DU PERSONNAGE

RECHERCHES DE GAMMES COLORÉES POUR LE PERSONNAGE PRINCIPAL.

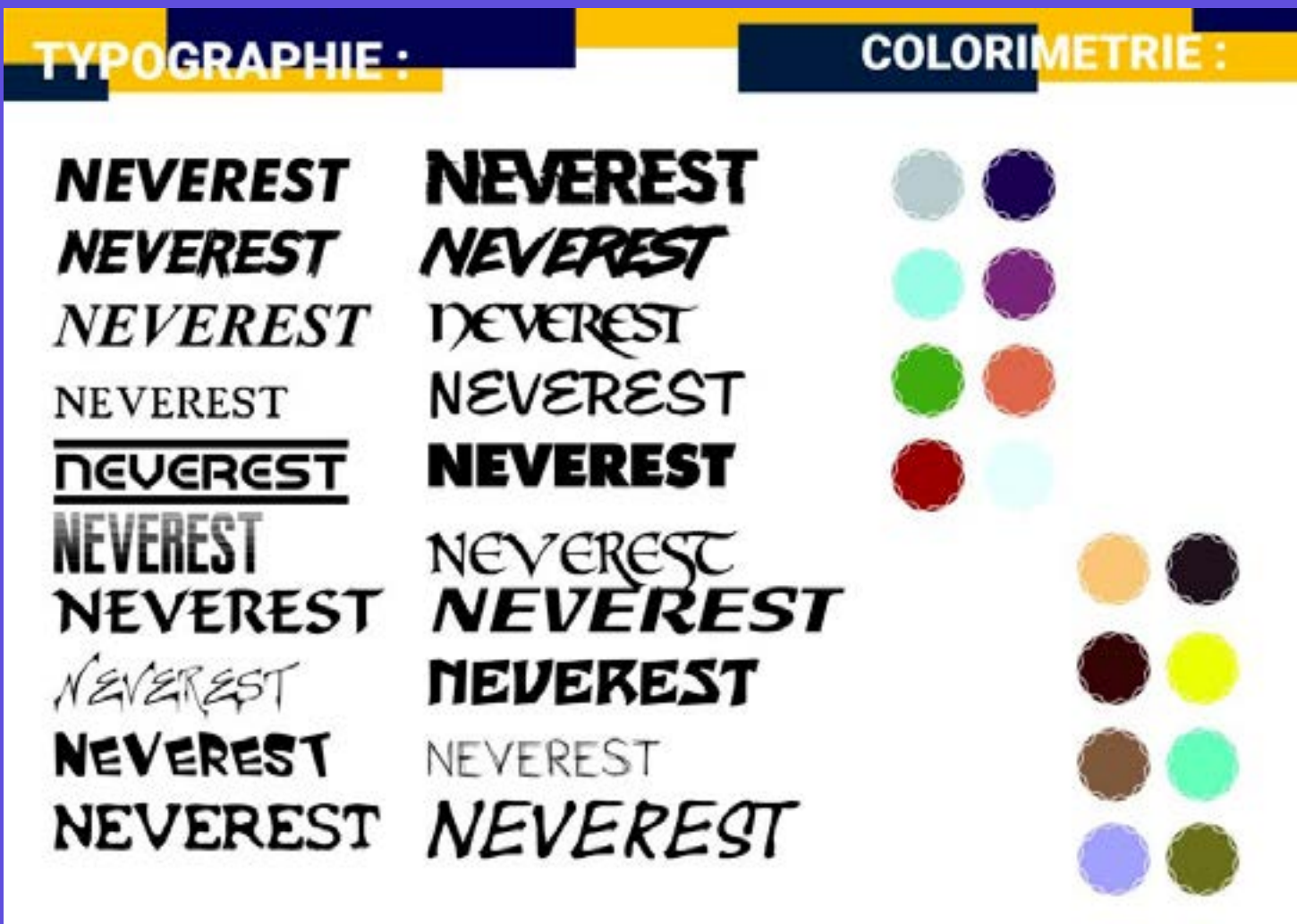
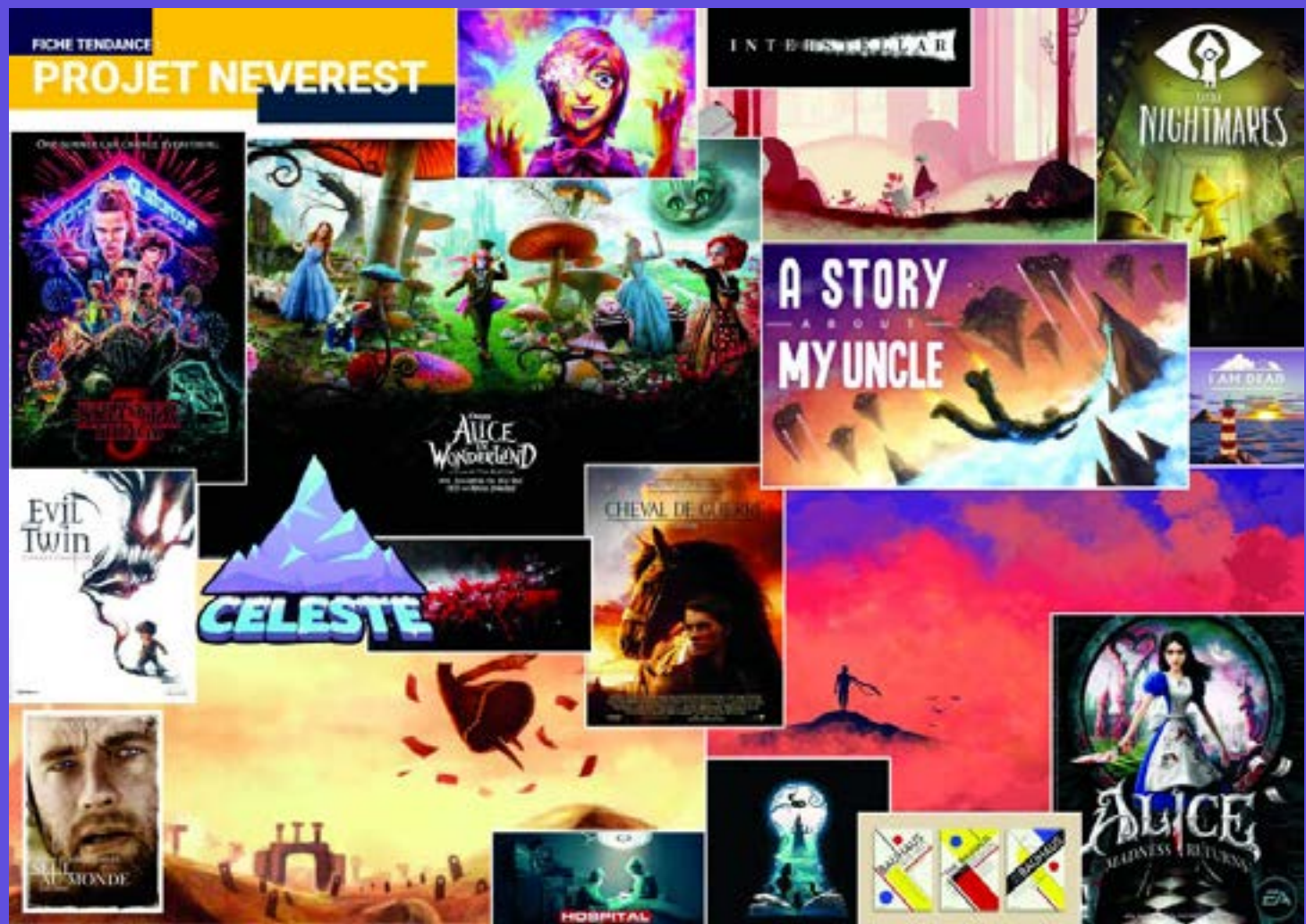
RÉALISATION D'UN TURN AROUND DU PERSONNAGE PRINCIPAL.

RÉALISATION D'UN MODEL 3D DU PERSONNAGE

RECHERCHES ET CONCEPTION DES DÉCORS.

COMPTE-RENDU D'ACTIVITÉ INDIVIDUEL : GRAPHISTES

VAN DER TAS MARINE



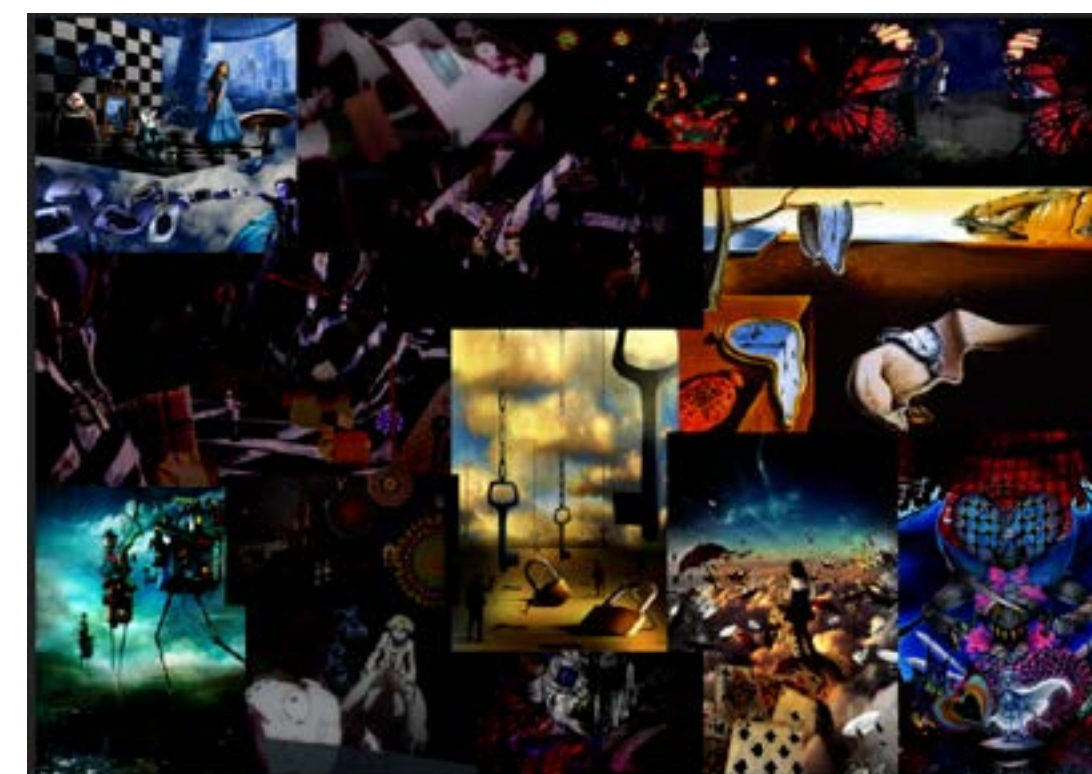
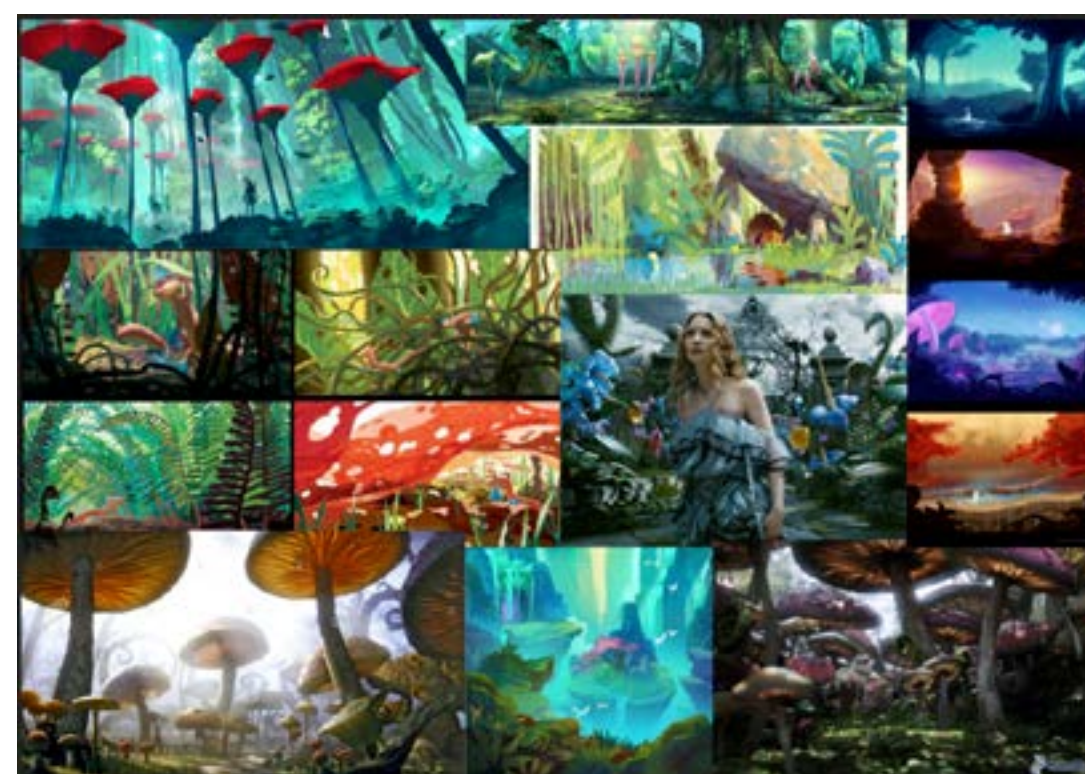
INSPIRATION D'UN MIROIR
INSPIRATION «MANGER PAR SOI-MÊME»
TYPOGRAPHIE AVEC FIORITURE
INSPIRATION D'UNE LANTERNE AVEC LE PERSONNAGE
DEVISE DE MIES VAN DER ROHE «LESS IS MORE» (MOINS C'EST PLUS)
SIMPLICITÉ DU STYLE BAUHAUS
RECHERCHE TYPOGRAPHIQUE
RECHERCHE COLORIMETRIE



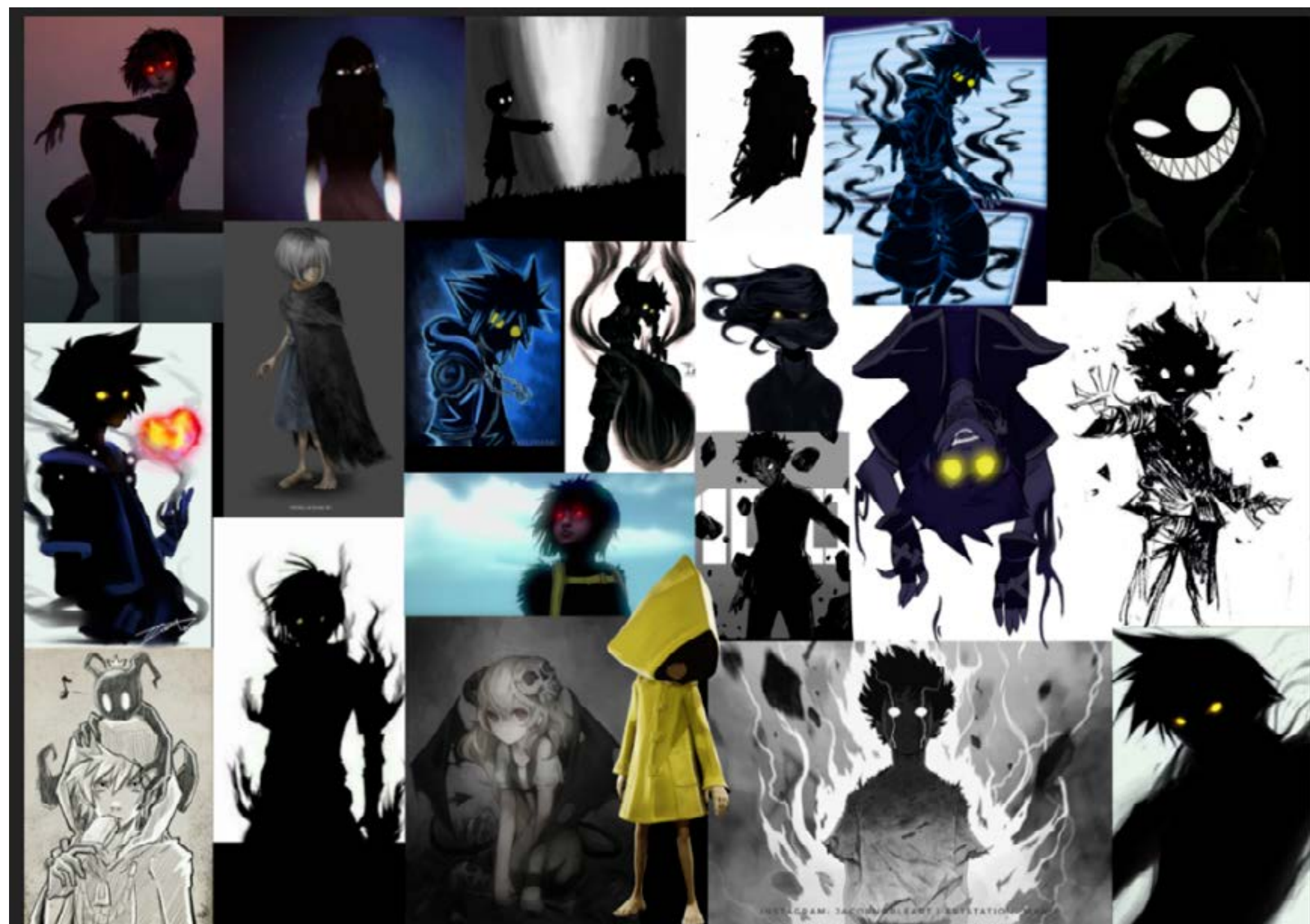
MOODBOARDS



MOODBOARDS «GÉNÉRAL»



MOODBOARDS «ACTE 1»



MOODBOARDS «PERSONNAGE»

COMPTE-RENDU GLOBAL

GESTION DES CONFLITS

I Le conflit rencontré

II Résolution du conflit

III Axes d'amélioration



DÉSACCORD

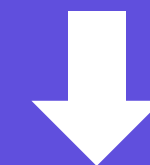


TENSIONS

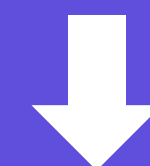
VOTE DISCORD



METTRE LE PROBLÈME DE COTÉ



DISCUSSION APRÈS-COUP



RÉSOLUTION DU CONFLIT

RETOUR D'EXPÉRIENCE

- 1.a Appréhension de ceux qui arrive et qui ne connaisse pas le groupe**
- 1.b Organisation pour les arrivants dans le but de s'adapter au niveau et à la spécialisation de chacun**
- 2 Rencontre avec une équipe motivé et motivante**
- 3 Mise en place de la logistique longue qui une fois fini à permis de passer à la pratique**
- 4 Monté en compétence collective/collaborative**

POUR CONCLURE ON PEUT RETENIR UNE EXPÉRIENCE POSITIVE QUI SE DÉGAGE DU GROUPE, ET JE N'AI QU'UNE CHOSE À DIRE, VIVEMENT LA SUITE

PRÉVISIONS POUR LA SUITE

A FAIRE	EN COURS
<div>typographie</div> <div>charte graphique</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-108</div>	<div>recherche et création du logo</div> <div>charte graphique</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-107</div>
<div>colorimétrie</div> <div>charte graphique</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-109</div>	<div>gestion sonore et affichage</div> <div>start menu</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-60</div>
<div>iconographie</div> <div>charte graphique</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-110</div>	<div>liaisons de sauvegarde</div> <div>start menu</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-59</div>
<div>Itération personnage avec accessoire</div> <div>personnages</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-86</div>	<div>réglages commandes de jeu</div> <div>start menu</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-58</div>
<div>Itération personnage vêtement motif</div> <div>personnages</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-87</div>	<div>Gestion/Organisation des empty dans une scene</div> <div>Initialisation</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-65</div>
<div>test couleur personnage</div> <div>personnages</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-88</div>	<div>Game manager</div> <div>Initialisation</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-66</div>
<div>turn around</div> <div>personnages</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-105</div>	<div>Gestions du son dans la scène / sound manager</div> <div>Initialisation</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div>NEV-67</div>
<div>croquis pose du personnage</div> <div></div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div></div>	<div>charger la partie</div> <div></div> <div><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></div> <div></div>

AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?