 **L’espoir d’OrthoCité**

**Étude d'opportunité et de faisabilité**

**Historique des révisions**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 07/04/2016 | 1.1 | Première ébauche | MB TM |
| 08/04/2016 | 1.2 | Relecture | VG |
| 12/04/2016 | 2.0 | Correction des dernières erreurs | MB VG |
|  |  |  |  |

**Sommaire**

[**Mission**](#h.gjdgxs)

[**Objectifs**](#h.30j0zll)

[**Opportunité**](#h.1fob9te)

[**Vision à plus long terme et impact sur l’existant**](#h.3znysh7)

[**S.W.O.T.**](#h.2et92p0)

[**Etudes d’opportunités à mener**](#h.tyjcwt)

[**Faisabilité**](#h.3dy6vkm)

[**Risques et actions en conséquence**](#h.1t3h5sf)

# Mission

Notre mission dans ce projet est de créer un jeu contenant plusieurs mini-jeux qui a pour but d’améliorer l’orthographe des enfants de façon ludique.

# Objectifs

Définir les bases du projet (thème, style) avant le Mardi 26 avril 2016

Déterminer ce qui va entourer le jeu (scénario, Game Play) afin que les enfants puissent s’amuser en apprenant avant le Mardi 26 avril 2016

L’utilisateur doit pouvoir se déplacer sur la carte de la ville avant le Mardi 17 mai 2016

Conception de chacun des 7 mini-jeux avant le Mardi 29 juin 2016

# Description des mini-jeux

cf document “idées de mini-jeux” sur google drive.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

De nos jours, les enfants écrivent de plus en plus en langage SMS et sont donc de moins en moins bons en orthographe. Ce projet va leur permettre de s’améliorer dans ce sens.

Ce projet aura donc un impact direct sur les enfants car il va leur permettre de s’améliorer en orthographe de façon ludique.

Mais il aura aussi un impact direct sur notre équipe car il va nous permettre de développer nos compétences techniques.

Si ce projet venait à être repris, les équipes futures pourraient s’appuyer sur notre travail pour perfectionner les objectifs actuels ainsi qu’en apporter de nouveaux tel que l’ajout d’un mode multijoueurs où les enfants pourraient améliorer leur orthographe ensemble.

A l’heure actuelle, les jeux déjà existants autour de l’orthographe ne sont pas assez amusant pour que les enfants se prennent au jeu et c’est pour cela que nous partant sur un projet différent de l’existant.

## S.W.O.T.

**Forces :**

- Nous disposons d’un membre de l’équipe qui connaît déjà le déroulement du semestre 3.

- Nous avons l’équipe pédagogique d’IN’TECH qui est présente pour nous soutenir en cas de problème.

- L’ambiance au sein du groupe est propice au travail.

**Faiblesses :**

- La plupart des membres de l’équipe sont novices en POO.

- Tous les membres de l’équipe ne se connaissent pas forcément, ce qui peut entraîner des problèmes d’organisation.

- Nous n’avons jamais travaillé sur un projet de type « jeu » précédemment et nous ne connaissons donc pas l’ampleur du travail à fournir.

**Opportunités :**

- Ce projet va avant tout permettre à des enfants d’améliorer leur orthographe.

- Il va aussi nous permettre de développer nos compétences techniques.

- Il assurera la crédibilité d’IN’TECH et pourra potentiellement apporter de nouveaux partenaires.

**Menaces :**

- L’équipe pourrait être amenée à redoubler à cause de l’échec du projet et donc devoir financer un semestre supplémentaire.

- IN’TECH risque de subir une perte de crédibilité que ce soit auprès de ses entreprises partenaires ou auprès de potentiels futurs étudiants.

## Etudes d’opportunités à mener

Avant de commencer le projet il va falloir étudier nos cibles ainsi que cibler leurs besoins, c’est-à-dire quelle tranche d’âge allons-nous cibler et quels problèmes rencontrent-ils ? Nous allons aussi pouvoir nous renseigner sur l’existant, voir ce qui a déjà été fait pour nous en inspirer.

Il va aussi falloir nous documenter sur les aspects techniques. Comment allons-nous structurer notre projet ? Avec quels outils ? Quelles conventions allons-nous adopter ?

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Nous risquons de rencontrer des difficultés au niveau des enfants, il est possible qu’ils n’apprécient pas particulièrement le côté éducatif de du projet et que le côté ludique ne parvienne pas à combler la chose. Il est aussi possible que nous ayons du mal à discerner les besoins spécifiques des enfants car nous n’avons pas spécialement d’enfants autour de nous sur qui nous appuyer.

C’est pour cela que nous ferons des tests avec des enfants du centre de loisirs Maurice Thorez, qui nous retournerons leur avis afin d'améliorer le jeu.

Il est aussi possible que ayons des problèmes d’organisation, les membres n’ayant jamais spécialement travaillé ensemble nous ne connaissons pas les méthodes de travail de chacun ce qui peut amener quelques difficultés.

Pour remédier à ce problème d’organisation, il est préférable de créer un trello (planning) nous permettant de rester sur un axe principal lors du déroulement du projet.

L’équipe n’ayant jamais spécialement utilisé Git couramment il est possible que nous rencontrions des problèmes au niveau du répertoire et du travail mis dessus.

Marvin Roger travaille sur Git depuis 4 ans, il pourra alors nous aider en cas de problème.