

MÉTHODOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT

- ▶ Généralement, utilisation de **SCRUM**
- ▶ Décomposition du jeu en modules
 - ▶ utilisation de récits utilisateur (« User Story »)
 - ▶ exemple <https://trello.com/b/iZgQRf6g/exempleateliersdim-nad>
- ▶ Décomposition du développement du jeu en plusieurs itérations appelées « sprints »
- ▶ À début d'un sprint, choix d'un ensemble de modules à développer
- ▶ À la fin d'un sprint, vérification des modules développés réorganisation si nécessaire et début du prochain sprint
- ▶ Pendant le sprint, réunion de synchronisation

MÉTHODOLOGIE DE DÉVELOPPEMENT

Backlog du jeu (priorisé)



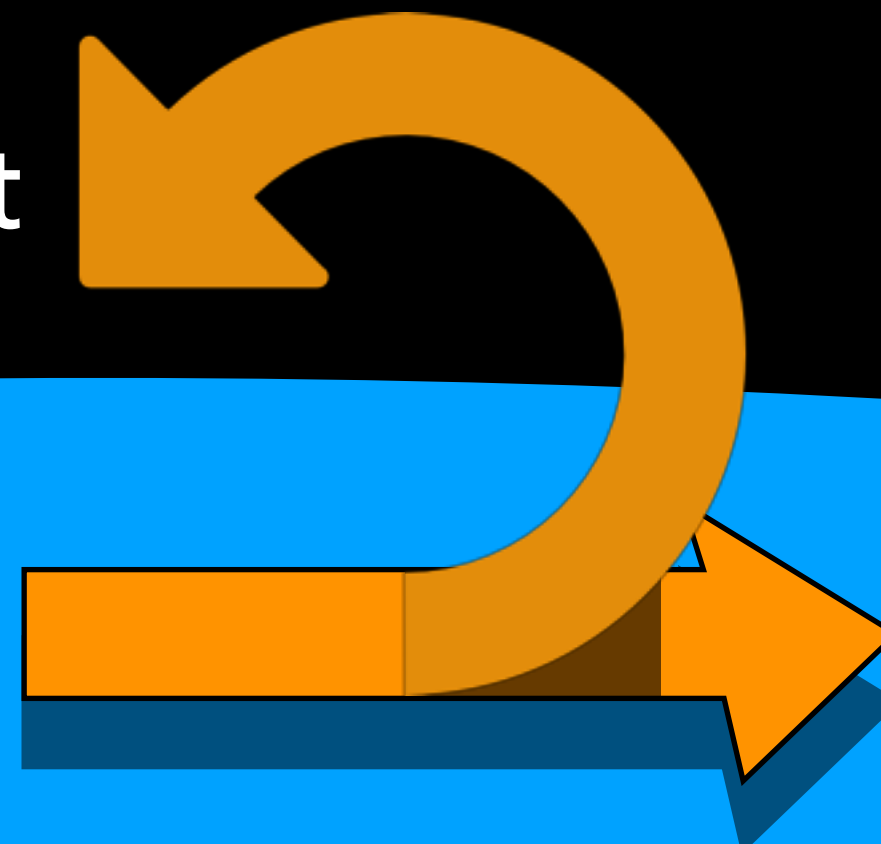
Icône de la boîte créée par [Pixel-buddha](#) de [www.flaticon.com](#)

Backlog du sprint
de l'équipe



Icône créée
par [Freepik](#) de [www.flaticon.com](#)

Sprint (2-4 semaines)



Jeu
(potentiellement
livrable)



Icône créée par [Nikita Golubev](#) de [www.flaticon.com](#)

Diagramme de la méthode SCRUM