

ApocalySpace est un jeu en ligne jouable gratuitement et directement sur

votre navigateur web mêlant stratégie et gestion dans l'espace.

Charte du projet

Version 1.1

13

Historiques des révisions :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| VERSION | DATE | LABEL | AUTEUR |
| 1.0 | 29/04/13 | Création du document, mise en place de la charte graphique | Julien Bernard |
| 1.1 | 17/05/12 | Ajout contenu : définition, objectifs, compétences, technologies, équipe et clients | Julien Bernard |
| 1.2 |  | - | - |

Table des matières

[Roles et responsabilités 4](#_Toc356586800)

[Parties prenantes 4](#_Toc356586801)

[Organigramme de synthèse 5](#_Toc356586802)

[Modalités de déroulement du projet 6](#_Toc356586803)

[Evaluation des charges et calendrier cible 6](#_Toc356586804)

[Gestion du reporting et des relations avec les parties prenantes 6](#_Toc356586805)

[Description des livrables 6](#_Toc356586806)

[Plan de communication 7](#_Toc356586807)

[Cible de la Communication 7](#_Toc356586808)

[Typê de communication 7](#_Toc356586809)

Glossaire

MOE : maitrise d'œuvre (ou réalisateur de l'ouvrage, ici membre du projet)

Ouvrage : résultat attendu du projet

# Roles et responsabilités

## Parties prenantes

Est défini comme étant PARTIE PRENANTE tout membre interne ou externe pouvant influencer le projet.

* **BERNARD Julien**

SOFTWARE & WEB DEVELOPER

jbernard@intechinfo.fr

CLIENT, CHEF DE PROJET - Responsable projet, développeur, graphiste, community manager

* **ACHIR-SPLILMER Mourad**

SOUND DESIGNER, COMPOSER & PRODUCER

hypton@gmail.com

MOE - Sound designer

* **ROCIPON Etienne**

SOFTWARE & WEB DEVELOPER

rocipon@intechinfo.fr

ANCIEN MOE, CLIENTS

* **CROSNIER Benjamin**

SOFTWARE & WEB DEVELOPER

crosnier@intechinfo.fr

ANCIEN MOE, CLIENTS

* **Anciens joueurs de la BETA de 2012**

PLAYERS

CLIENTS

* **Communauté JeuxOnline**

PLAYERS

http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1219105

CLIENTS

* **Communauté de développeurs**

DEVELOPERS

CLIENTS, HELPERS

## Organigramme de synthèse

# Modalités de déroulement du projet

## Evaluation des charges et calendrier cible

**Date de lancement** du projet ApocalySpace BETA : Mars 2012

**Date de fin** du projet ApocalySpace BETA : Juillet 2012

**Date de début** du projet : Septembre 2013

**Date de lancement du projet** (phase de pilotage) : 01 Mai 2013

**Date de fin** du projet prévue : Début Septembre 2013

## Gestion du reporting et des relations avec les parties prenantes

Les différentes parties prenantes seront tenues au courant par les différents messages postés sur le compte ApocalySpace [Twitter](https://twitter.com/ApocalySpace). L’utilisation du réseau social Facebook pour la promotion du projet est pour l’instant cantonné au compte personnel du chef de projet, Julien BERNARD.

L’exclusivité des sondages/critiques est réservée aux membres du forum [JeuxOnline](http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=1219105) en raison de leur participation active pour ApocalySpace BETA.

Les réunions entre membres de l’équipes (MOE) s’effectueront par échange de mail et par échange vocaux sur Skype ou encore Facebook.

Un DevBlog sera également tenu le plus régulièrement possible à jour pour documenter le plus possible le projet et recueillir les avis des joueurs.

## Description des livrables

Le projet ApocalySpace est sous licence GPL. Nous avons fait le choix dès le début de fournir une documentation Francophone la plus riche possible pour nos amis développeurs débutant.

En effet rares sont les sources « de qualités » disponibles sur le net pour les développeurs Francophone qui ne maitrisent pas forcément la langue de Shakespeare.

**Phase avant-projet :**

* Charte de projet
* Spécifications techniques
* Cahier des charges

**Phase de pilotage :**

* Mise à jour du DevBlog
* Code source, ressources etc. sur GitHub

**Phase de recette :**

* Distribution de l'ouvrage (mise en ligne sur les serveurs de notre partenaire OwnWeb)
* Accès libre au code source sur GitHub
* Distribution d’un FanKit et d’un DevKit
* Accès visiteur/joueurs au site sur www.apocalyspace.fr
* Toute la documentation disponible

# Plan de communication

## Cible de la Communication

La communication du projet se déroulera majoritairement sur le compte Twitter du projet, par le partage sur le compte personnel du chef de projet sur Facebook et d’une participation active sur les forum JeuxOnline.

Une présentation du projet est à prévoir pour le lancement de phase de pilotage sur les sites suivants :

* Forum du Site du zéro
* Forum Developpez.net

La cible principale de cette communication tourne autour des jeunes de 14 à 18 ans et des jeunes adultes de 18+ ans, hommes ou femmes.

## Typê de communication

La communication, active, n’a pas pour but premier de révéler les informations techniques ou non-techniques du projet. En effet elles ne sont pas encore totalement valident et la communication est plus accès sur le gameplay du jeu, le but étant de peaufiner les détails de celui-ci entrainant ainsi une immersion plus crédible et une plus grande participation au projet.