

## SWOT

SWOT	Strengths	Weaknesses
Interne (organisationnel)	- expérience des projets	- hétérogénéité des profils
	- expérience technique	- emplois du temps de chacun, très différents
	- hétérogénéité des profils	
	Opportunities	Threats
Externe (environnement)	- apprentissage du SDL	- originalité du rendu-projet
	- découverte de la programmation de jeux vidéos	- la « concurrence » (comparaison des rendus-projet avec les autres groupes)

Au niveau interne, nos principales forces résidaient dans le fait que notre groupe est hétérogène. En effet, chacun possède une expérience différente en matière de projet mais aussi techniquement parlant pour la génération de code ou la visualisation globale de certains pans du projet. Toutefois, cette même hétérogénéité de nos profils pouvait être un frein lorsque l'on n'arrivait pas à correctement l'exploiter. De plus, nos différentes gestions du temps pouvaient créer des accélérations ou des ralentissements soudains dans l'avancement du projet.

D'autre part, pour le côté externe, nous avons eu comme opportunités l'apprentissage du SDL ainsi que la découverte de la programmation de jeux vidéos qui est un domaine précis de la programmation que nous n'aurions pas nécessairement exploré dans notre formation si ce projet ne nous avait pas été proposé. Cependant, les menaces que pouvaient apporter l'environnement à notre projet se situent dans l'originalité de celui-ci. En effet, actuellement il est difficile de concevoir un jeu totalement inédit du fait de l'importante expansion du monde des jeux vidéos. Aussi, le fait que nous ne soyons pas le seul groupe à proposer un jeu vidéo mais que la promotion entière travaille sur le même projet pourrait nuire à notre livrable du fait de la création de « concurrence ».