

Schmilclick



Les Schmilocamarades :

- Ambroise Denya
- Edouard Thieffry
- Julien Grelet
- Leo Estlimbaum
- Lilian Tourillon



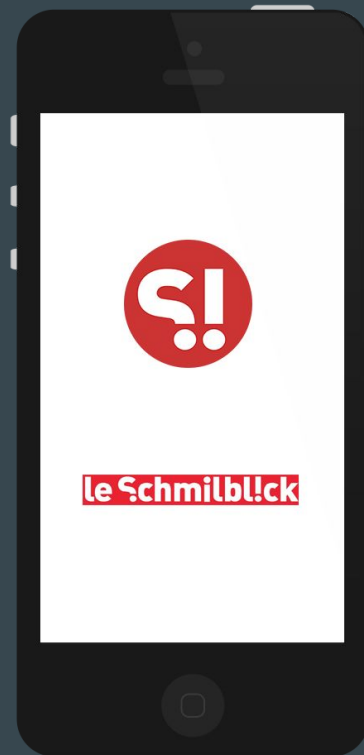
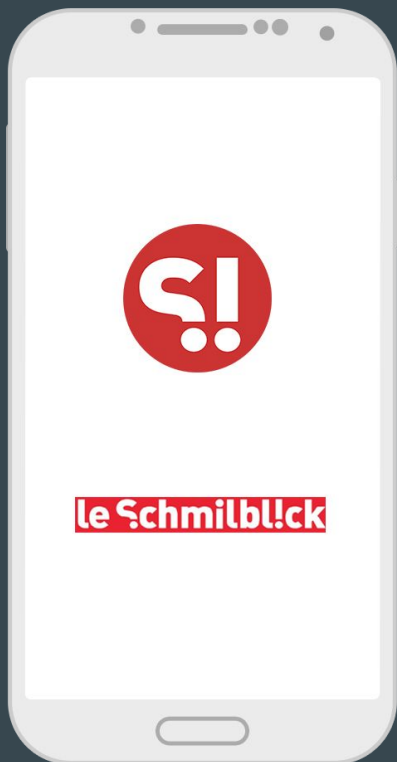
Plan :

- Introduction
- L'application (max / démo)
- Le rapport (animal agile)
- La gamification
- Conclusion



Introduction

L'application



Le rapport

Les méthodes agiles sont des manières de travailler en groupe qui ont pour priorité de mettre le client au coeur de la réflexion. Le but étant de s'approcher le plus possible de ses attentes voir de les surpasser ! Ces méthodes se veulent plus pragmatique que les méthodes traditionnelles. Elles se basent sur la réactivité et la communication.

==> Simplicité / Modulable / Communication / Adaptation

==> Réactivité / Suivi régulier / Motivation / Contrôle total sur le projet

La fourmi



Les méthodes agiles nous font penser aux fourmis. Elles sont connues pour leur capacité à travailler pour la colonie. Mais ce qui les démarque le plus c'est leur capacité à s'organiser pour répartir les tâches et être le plus efficace possible. On pourrait imaginer une comparaison entre le client et la reine des fourmis qui a un suivi sur tout ce qui se passe dans la colonie (le projet).



La gamification

Schmiltournament

Schmilflouz

Application
caritative

Gros lots

Plus grande
plateforme
massivement
multijoueur

Conclusion

**Merci de nous avoir écouté
et bon week-end**

