

	BUT Informatique Semestre 2
	SAé 2.05 / 2.06 Gestion de projet

Compte rendu de fin de projet en date du 29/05

Objet : Réunion de fin de projet The Trojan.exe

Présents (fonction)	Absents excusés (fonction)	Absents non excusés (fonction)
Manel Boumansour Léa Demory		Quentin Soufflet Antoine Banse

A. Présentation synthétique du projet

1. Présentation du thème choisi (bref résumé)

Pour notre escape game nous avons choisis comme thème : les bases à avoir pour une rentrée en BUT info. Nous avons donc sélectionné 5 matières (mathématiques, bases de données, architecture système, anglais et algorithmique) et avons décidé de mettre une énigme par matière.

2. Présentation des objectifs du jeu

Les objectifs étaient de faire réviser les futurs élèves mais de manière ludo-pédagogique. Se remettre dans le bain avant la rentrée tout en ayant toujours l'esprit en vacances puisqu'il s'agit d'un jeu et non pas d'une simple révision.

3. Teaser (lien privé vers youtube)

<https://youtu.be/uduprailqml>

B. Synthèse de la partie gestion de projet

1. Organisation et rôle de chacun (qui a fait quoi ?)

Lorsque le projet a commencé nous étions 4 au sein du groupe. Donc dans un premier temps nous avons décidé de diviser le projet de cette manière : Léa s'occupait de la création du scénario et des énigmes, Manel de la mise en forme du Genially, Quentin de la création du visuel (il répondait aux demandes de Manel à chaque étape du Genially lorsqu'il lui fallait une image particulière, pour cela il réalisait des montages photos) et Antoine devait s'occuper de la partie gestion (compte-rendus etc..). Antoine ayant arrêté les cours en mars, nous avons décidé de nous partager sa tâche.

2. Appropriation des outils de GdP

Ces outils furent une découverte pour Léa et Manel mais elles ont pu compter sur l'aide d'Antoine et Quentin pour les prendre en main puisqu'il s'agit d'outils qui leurs ont été utiles durant leurs bacs STI2D.

3. Aspects positifs et négatifs dans la répartition des tâches et lots

Le point positif est qu'au début la répartition des tâches fut simple et efficace. Après lors du départ définitif d'Antoine (qui ne nous a rien communiqué à ce sujet) et la présence à mi-temps de Quentin, nous, Léa et Manel, avons dû nous adapter en catastrophe ce fût le point négatif. Mais de là est né un autre point positif: nous avons appris à nous adapter face à la difficulté.

C. Synthèse réalisation de l'escape game

1. Appropriation de l'outil (genially ou autre à préciser)

Genially, ainsi que les outils externes ayant permis de développer la portée de nos idées sur le projet, tels que Learning Apps ou scratch qui ont permis de représenter nos idées de manière plus concrète, avec la réalisation de mots croisés, d'algorithmes ou encore de quizz.

2. Difficultés rencontrées / Ce qui a bien marché

L'appropriation au début de Genially et de la connaissance de toutes les choses possibles à effectuer avec le site en lui même et les outils externes étaient au début des difficultés mais après leurs appropriations, la mise en forme des idées et énigmes dans le Genially ce sont bien passés et nous avons pu concrétiser toutes nos projets en tête.

3. Méthode(s) pour faire face aux difficultés

Se renseigner sur les différents outils à notre disposition et s'entraîner à utiliser Genially et découvrir toutes ses fonctionnalités ont été la solution pour résoudre les difficultés.

D. Conclusion

1. Apport du projet dans le semestre

D'un point de vue technique, ce projet nous a apporté de nouvelles compétences, avec la maîtrise d'un nouvel outil, et des outils externes l'accompagnant, avec une nouvelle manière de travailler. Et d'un point de vue du fond du projet, cela nous a appris à s'organiser et travailler en équipe, avec la gestion de ce projet, nous avons approfondi notre notion et pratique du travail dans une équipe.

2. Retour expérience équipe et personnelle

Manel Boumansour : Personnellement, cette SAE m'a permis de découvrir l'outil Genially et d'apprendre à l'utiliser et c'est ce qui m'a le plus plu, c'est de pouvoir concrétiser nos idées en jeu grâce à ce site et ces outils externes, j'ai trouvé ça intéressant.

Léa Demory :

Pour ma part j'ai aimé créer un jeu et des énigmes, j'ai moins apprécié la partie gestion de projet même si je reconnais son entière utilité.