

LOG725 - Ingénierie et conception de jeux vidéo

Labo 4 - User Story Mapping et Kanban

Gabriel C. Ullmann

École de Technologie Supérieure, Hiver 2024



Le génie pour l'industrie

Objectifs d'apprentissage

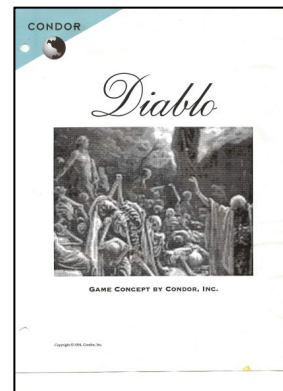
- Comprendre, de manière générale, Kanban et User Story Mapping
- Comprendre le concept de User Story, Epic, Story et Tâche
- Créer un User Story Map et Kanban à partir d'un GDD
- Discuter des implications spécifiques des jeux et gestion de projets

Activités



Introduction

Revoir les concepts de Kanban et User Story Map

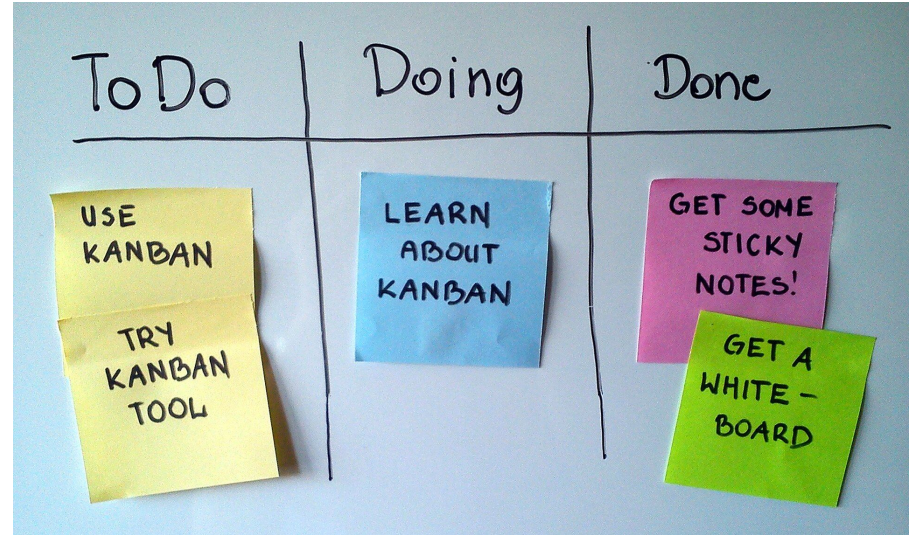


Pratique

Créer un User Story Map et un tableau Kanban basés sur des GDD de quelques jeux connus

Kanban

- Contrôle visuel du flux de travail
- Réduire le lead time
- Implémentation simple et rapide
- Respecte les rôles et procédures déjà existants
- Peut être utilisé avec Scrum (Scrumban)



User Story Mapping

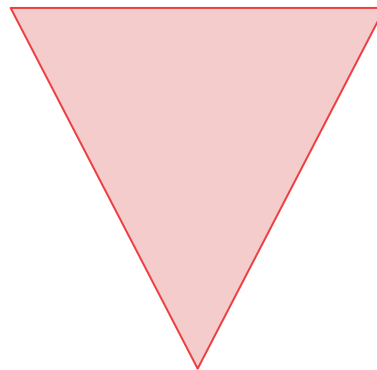
(Cartographie des récits utilisateurs)

Activités	A1	A2
Epics	T1	T2
Stories	S1	S2



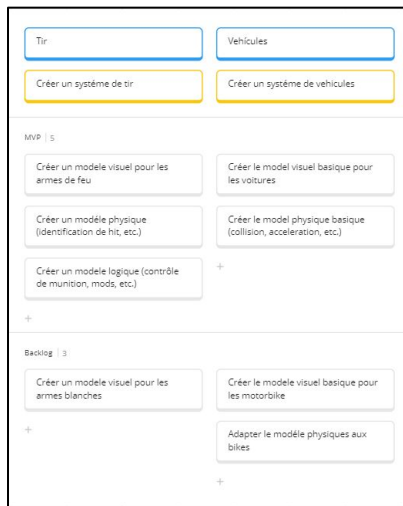
BACKLOG	DOING	DONE

Général



Spécifique

User Story Mapping + Kanban



Kanban

User Story Map

Cas d'étude: Game Design Documents

1. Définir un groupe
2. Choisir un GDD
3. Créer les thèmes/epics dans le User Story Map
4. Créer le backlog du Kanban

Vous pouvez diviser le Kanban en équipes ou sous-projets.

Cas d'étude: Game Design Documents (GDDs)



Conclusion

- **Kanban** : Nous aide à contrôler le flux de travail et le lead time.
- **User Story Map** : Nous aide à planifier le projet, en transformant les objectifs généraux en tâches spécifiques.
- Les **GDDs** nous donnent une notion de la complexité des jeux AAA.
- Les **problèmes de gestion sont communs dans l'industrie du jeu video**, donc appliquer les bonnes pratiques de gestion est très important.

LOG725 - Ingénierie et conception de jeux vidéo

Labo 4 - User Story Mapping et Kanban

Gabriel C. Ullmann

École de Technologie Supérieure, Hiver 2024

