

Évaluation technique

Outils de versioning

Le projet utilisant Unreal Engine dans un style réaliste, des assets très lourds vont circuler entre les membres de l'équipe et avec en plus beaucoup de trafic.

Git LFS

- 21\$ par utilisateur par mois
- Plus facile d'utilisation que Perforce.
- LFS est pas mal pour les fichiers volumineux mais les performances peuvent en prendre un coup quand même.

Perforce

- 10\$ par utilisateur par mois
 - +39\$ par utilisateur par mois si hébergé par assembla
- Plus difficile à mettre en place
- Il gère mieux un grand nombre d'assets lourds et les trafics intenses.
- Les membres de l'équipe ne récupèrent que le résultat final plutôt que de récupérer les assets avec tous les commits qui vont avec, ce qui le rend plus scalable sur la durée.
- Perforce a une meilleure sécurité grâce à un contrôle des permissions pour l'accès aux fichiers et au projet.
- Bonne intégration avec Unreal Engine et Jira pour une utilisation plus optimale.

Perforce sera la solution la plus adaptée à un flux intense de gros fichiers.

Communication interdisciplinaire

| Critères | Slack | Microsoft Teams | Discord |
|---|------------------------------------|--|--|
| Facilité d'utilisation | Très intuitif, facile à configurer | Moins intuitif, mais très fonctionnel | Très simple, rapide à prendre en main |
| Intégration avec outils tiers | Très large (Jira, GitHub, etc.) | Bon avec les outils Microsoft, mais moins flexible pour les outils tiers | Limité pour les outils de gestion de projet |
| Fonctionnalités de réunions | Fonctionnalités vidéo limitées | Très bonnes (réunions jusqu'à 1000 participants) | Excellent pour les appels vidéo et audio |
| Sécurité et gestion des utilisateurs | Bonne, avec des options avancées | Très bon, surtout pour les grandes entreprises | Moins robuste, pas conçu pour un usage professionnel |
| Prix | 14,10€ par utilisateur par mois | 5,60€ par utilisateur par mois | 10€ par utilisateur par mois |

Discord sera le choix le moins judicieux pour la gestion d'une grosse structure où il faut gérer chaque équipe de chaque département. Discord sera plus adapté pour gérer une communauté autour du jeu.

Le choix se fait plus difficile entre **Slack** et **Microsoft Teams**.

Teams sera plus adapté si le studio utilise majoritairement les licences microsofts grâce aux nombreuses intégrations possibles.

Mais si le studio préfère rester indépendant au niveau licence, Slack sera plus adapté malgré la grosse limitation pour les appels vidéos.

Gestion de projet

| Critères | Trello | Asana | Jira |
|--------------------------------|--|---|---|
| Utilisation | Très simple d'utilisation | Plus complexe que Trello mais reste simple | Fonctionnalité plus puissante mais demande un petit temps d'apprentissage |
| Adapté? | Trop rudimentaire pour des projets complexes et des grosses structures | Bonne flexibilité | Spécialement conçu pour le développement logiciel et très personnalisable |
| Collaboration | Adapté aux petites et moyennes équipes | Plus flexible que Trello mais reste limité pour des projets complexes | Bon outils de gestion (tableaux de bord, timeline, etc.) |
| Gestion des dépendances | Pas de gestion des dépendances | Faisable mais pas intuitif | Très complet, gestion des dépendances entre tâches et équipes |
| Prix | 5\$ par utilisateur par mois | 10,99\$ par utilisateur par mois | 7,75\$ par utilisateur par mois |

Trello est beaucoup trop léger en termes de fonctionnalité, **Asana** se montre un peu plus riche mais toujours insuffisant pour une grosse structure.

Jira a des intégrations idéales pour le développement de jeux et les grosses équipes.