

# PI - Infos concernant les documents finaux à rendre

---

## Infos M. Decor - 11/02

Voici les consignes que j'avais données l'an dernier pour le rapport.

Le rapport reprend le cahier des charges sur pas mal de points (beaucoup d'éléments pourront être repris tels quels) mais se concentre sur la présentation et l'analyse critique de ce qui a été fait (méthodes et résultats).

Dans les grandes lignes:

- Rappel du jeu à développer, explications des règles, spécification de la version effectivement développée
- Méthode(s) de travail employée(s). Rôle(s) de chacun.
- Choix technologiques (+ justification)
- Ce qui a finalement été réalisé, détail de l'architecture logicielle, captures d'écran du jeu. Expliquer, le cas échéant, pourquoi le projet final s'est écarté du cahier des charges
- Difficultés rencontrées lors du travail en groupe et solutions mises en place pour les surmonter. Identification de ce qui aurait pu être mieux fait, autocritique.
- Perspectives, donner quelques idées de fonctionnalités nouvelles et montrer à travers ces exemples que le code a été pensé pour être évolutif. Si possible, quantifier le temps nécessaire pour implémenter ces ajouts

Il y aura aussi une partie où chaque membre devra faire la synthèse de ses contributions individuelles (1 à 2 pages par personne max).

---

## Infos M. Cateloin - 1er/04

(Note des documents écrits)

Cette note s'appuie sur le cahier des charges que vous nous avez déjà fourni en début de semestre, et 3 autres documents que vous devrez rédiger en groupe et nous envoyer au plus tard le 6 mai sur moodle :

- le rapport, qui se décomposera en trois parties :
    - la description technique de votre travail : architecture générale, justification des choix techniques, description des différents modules (BDD, réseau, sécurité, IHM, etc.)
    - la description de votre fonctionnement en mode projet : équipes, mode de travail, déroulement (évolution du gantt), outils employés, difficultés et solutions, rôle du chef de projet, perspectives du prototype (pouvez-vous chiffrer le travail nécessaire à l'ajout de telle ou telle fonctionnalité ?), etc.
    - pour chaque membre de l'équipe, un descriptif de l'implication individuelle dans le projet
  - une documentation utilisateur : règles du jeu, comment joue t-on ?
  - un document de communication : publicité pour vos futurs joueurs ou bien à destination d'un éditeur... le format est libre mais doit bien-sûr être adapté à la cible ; si c'est une vidéo, vous nous la fournirez plutôt via seafile (voir ci-dessous)
-

## Infos M. Decor - 1er/05

Quelques indications concernant la présentation orale :

La présentation orale est une présentation de type PowerPoint/Beamer (ou autre dans le même genre) qu'on vous demande d'enregistrer. Sur la forme, on vous demande de faire une présentation filmée dans laquelle on s'attend à retrouver la même expérience d'écoute que lors d'une présentation classique en présentiel. Il ne s'agit pas de faire une vidéo avec un montage à la Karim Debbache ou une infographie animée à la #DataGueule. Non, des slides avec un commentaire audio, éventuellement en incrustant l'orateur dans un coin de la vidéo (ou même devant les slides si vous avez la chance d'avoir un fond vert). Vous pouvez également "simuler" un pointeur laser au besoin mais vous ne pourrez pas faire beaucoup plus.

Quelques recommandations en vrac:

- tout le monde n'est pas obligé de parler mais il faut au moins 3 orateurs différents dans la présentation. Chaque orateur doit parler au moins 2 min pour ne pas que le rythme soit trop "haché" et qu'on s'y perde.
- le chef de projet commence
- présenter != raconter. Si on devait choisir une problématique pour vos projets, ce serait un truc du genre "En quoi notre méthode de travail nous a permis de développer un jeu vidéo qu'il nous aurait été impossible de réaliser autrement?". Tout ce qui rentre pas dans ce cadre est inutile. L'an dernier, un des groupes a passé 5 minutes à nous dire qu'ils avaient hésité entre Jeu A et Jeu B, puis entre Langage 1 et Langage 2, et puis entre Framework 1 et Framework 2, ... Vous avez mieux à faire de votre temps de parole! Un plan possible serait (1: Règles du jeu; 2: Gestion de projet; 3: Choix techniques; 4: Réalisation; 5: Perspectives).
- faites une slide d'ouverture avec tous les éléments pertinents (voir modèle).
- faites une annonce du plan (juste après la slide d'ouverture, sur une slide à part), que vous paraphraserez à l'oral (par exemple, pour le plan d'avant: "Pour vous parler de notre travail, nous allons d'abord vous présenter le jeu que nous avons choisi de développer. Après quoi, nous détaillerons la méthode de gestion de projet et les choix techniques qui ont été faits pour mener à bien ce travail. Le résultat obtenu sera ensuite présenté et nous concluerons en évoquant quelques extensions possibles.").
- numérotez vos slides (format: actuel/total)
- faites une slide de fermeture. Il peut s'agir d'un simple "Merci pour votre attention.", l'essentiel étant de ne pas donner l'impression que vous découvriez être arrivés au bout de vos slides.

Aucune de ces règles n'est obligatoire (et elles ne rapportent aucun point en tant que telles), mais les chercheurs sont "conditionnés" à communiquer leurs travaux en les respectant. Si vous les adoptez, votre contenu sera plus facilement compris.