**Compte-rendu**

**Date**

Jeudi 30 novembre 2017

**Personnes présentes**

Nathan Bonnard, Alban Descottes, Morgan Feurte, Hien Minh Nguyen, Oummar Mayaki

**Objet de la réunion**

Définition des attentes de l’équipe en terme de gestion de projet au cours d’une réunion avec Aurélien Max.

**Décisions**

Ecriture des attentes.

**Techniques** : développement de connaissances générales concernant Unity/C#. Possible portée professionnelle car c’est une technologie bien documentée et très répandue dans le monde du jeu vidéo.

**Organisationnelles** : application des méthodes de GP. Utilisation des technologies de gestion de version (Git) afin que tous les membres aient accès aux fichiers du projet, n’importe où. Apprendre à gérer des cas de conflit ou de dysfonctionnement, tel que l’absence d’un membre de l’équipe. Apprendre à s’adapter aux délais. Travailler avec la méthode agile.

**Fonctionnelles** : respect de l’expression de besoins à la fin du projet. Obtenir un moteur fonctionnel et un jeu jouable par n’importe qui, sur les principales plateformes d’ordinateur.

**Académiques** : application de certaines notions abordées à Polytech (langage objet, UML, base de donnée et gestion de projet).

**Commerciales** : étude de différents moyens permettant de monétiser un jeu vidéo (vente directe, micro-transactions, abonnement). Modèle du logiciel libre : projet distribué gratuitement sur notre site web afin d’augmenter sa portée.

**Éthiques** : Diverses réflexions sur l’éthique dans le monde du jeu vidéo : problèmes d’addiction, présence de la violence…

Ce projet, de par sa nature de jeu d’action/aventure, montre la violence dans un cadre de fiction (les ennemis sont des robots). Dans un cas hypothétique où il recevrait une classification PEGI de +7 ou +12.

**Actions**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Action** | **Responsable** | **Date limite** |
| Déterminer les documents à rendre pour la soutenance de la semaine d’après.  Envoyer la liste à Aurélien Max et préparer ces documents. | Minh  Alban  Oummar | 07/12/2017 |
| Rédiger la partie “Attentes de l’équipe" de la fiche projet et l'envoyer. | Nathan  Minh | 01/12/2017 |