**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.

**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).

**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.