

Compte rendu de réunion – Projet ENSSCAPE

Réunion 01 – 06/11/20 – Teams

Durée : 01h10min

Participants : Romain Bardinet, Glenan Bolou, Juliette Declerck, Ruben Galindo, Kilian Guennec, Rémi Haverland, Maelle Heyrendt, Clélia Le Van, Alexandre Picogna, Nicolas Sueur

Rédaction CR : Rémi Haverland

Animateur : Glenan Bolou

Sujets Abordés :

- Présentation des équipes
- Questions de la maîtrise d'œuvre (MOE)
- Propositions
- Questions de la maîtrise d'ouvrage (MOA)
- Bilan de la réunion avec le professeur encadrant
- Conclusion en présence de la MOA

Préface : Ce compte-rendu (CR) de réunion s'intègre dans le projet de Génie Logiciel **mais pas** dans le jeu de rôle mis en place pour le projet. En effet, ce CR intègre les commentaires que le professeur encadrant a pu émettre au cours de la réunion, ainsi que ceux de la MOA, alors qu'ils n'auraient pas été présents dans le cadre d'une réunion dans un cadre plus réel. Un second CR, reprenant la majeure partie de ce présent CR, est mis en place, cette fois dans le cadre du jeu de rôle, et transmis à la MOA en accord avec les pratiques courantes de collaboration entre MOA et MOE.

Présentation des équipes

La MOE s'est présentée en première, sous la bannière de Void Entertainment. Cette jeune société, composée de membres polyvalents d'équipes de développement informatique différentes, connaît déjà quelques succès dans le monde vidéo-ludique et s'attaque maintenant à un nouveau projet d'envergure.

S'est présentée ensuite la MOA, composée de trois anciens étudiants provenant de trois entreprises différentes, tous passionnés de jeux-vidéos. C'est dans ce cadre qu'ils se sont réunis pour mener à bien leur premier projet : l'ENSSCAPE.

Questions de la maîtrise d'œuvre

Première question : qu'en est-il de la **portabilité du projet** ? Doit-il être réalisé sur Mac, Linux, Windows ?

Le projet étant majoritairement réalisé en langage java, il ne semble pas particulièrement complexe de le porter sur les trois plateformes.

Deuxième question : une part importante du travail consiste à garder en mémoire les résultats des joueurs. Dans ce cas, y a-t-il **besoin de confidentialité** et de sécurité concernant ces scores ?

Les joueurs sur Mac et Windows pourront s'inscrire grâce à leur adresse électronique.

En jouant sur portable, les joueurs pourront s'inscrire grâce à leur numéro de téléphone.

Troisième question : une autre particularité du projet réside en ses **ambiances musicale et sonore**. Dans quelle mesure exactement ?

La musique, si elle occupe une place importante pour l'immersion du joueur, ne doit pas non plus prendre une place prépondérante par rapport à d'autres aspects plus fondamentaux pour le jeu. Il n'est pas non plus nécessaire qu'il y ait de la musique de manière continue. Il faut, en tout cas, que chaque lieu ait son ambiance sonore propre.

Quatrième question : outre les musiques et les fonds sonores, quelle doit être l'**ambiance générale** du jeu vidéo ?

La MOA attend des propositions de la part de la MOE. Le style horreur ne semble toutefois pas convenir au projet, à moins d'apporter des éléments intéressants au projet, auxquels la MOA n'aurait pas pensé de prime abord.

Cinquième question : qu'en est-il du **style artistique** du jeu ?

Parmi tous les styles relevés par la MOE, on relève principalement : le Pixel art, le photomontage, le dessin, que l'ambiance soit sombre ou non.

La MOA affiche son enthousiasme pour le Pixel art, mais laisse libre la MOA de faire ses propositions pour d'autres styles artistiques, relevant la difficulté toute particulière de ce style de graphisme.

Sixième question : la maîtrise d'ouvrage désire-t-elle une **organisation particulière** concernant la méthode de travail de la maîtrise d'œuvre ?

La MOE affiche son intérêt pour les méthodes agiles, en particulier la méthode SCRUM.

La MOA acquiesce avec l'emploi de méthodes agiles, puisque l'équipe est familière avec ces méthodes.

Propositions

Première proposition : la MOE a envisagé d'introduire un **système de progression** au fur et à mesure de l'avancement du joueur dans le jeu.

Le joueur pourra par exemple commencer une première partie avec une difficulté modeste, avant que la difficulté ne s'accroisse progressivement.

Il s'agit en tout cas de mettre en valeur la progression du joueur dans le jeu : accroissement de la difficulté, déblocage de nouveaux lieux ou ambiance, en sont des exemples.

Aux yeux de la MOA, il s'agit d'une bonne idée pour améliorer l'expérience de jeu et la rejouabilité, sous réserve de savoir comment gérer l'augmentation de la difficulté.

À cette question, la MOE répond que le joueur se verrait, par exemple, pénalisé dans le temps total d'une partie, ou que les malus en points seraient plus importants, pour un mode plus difficile.

Seconde proposition : le jeu repose sur un système de génération aléatoire de lieux pour renouveler l'expérience de jeu. Cependant, qu'est-ce qui **empêcherait les joueurs de tricher** en recommençant les niveaux jusqu'à les parfaire afin de maximiser leur score, voire de communiquer les épreuves auxquelles ils sont confrontés à d'autres joueurs ?

Sur cette question, la MOE est libre d'avancer ses propositions, la MOA se montrant vivement intéressée.

Troisième proposition : le joueur explore la ville de Lannion, mais **incarne-t-il un personnage** ? **D'autres personnages** ne pourraient-ils pas être présents dans le jeu ?

Aux yeux de la MOA, les personnages, potentiellement introduits dans le jeu, peuvent améliorer l'aspect ludique, mais ne doivent pas constituer un aspect primordial du jeu.

Questions de la maîtrise d'ouvrage

Première question : l'appel d'offre (AO) a-t-elle soulevée **des difficultés particulières** ?

La MOE révèle qu'à ses yeux, la principale difficulté du projet réside en l'aspect graphique du jeu. Elle n'a toutefois pas relevé de difficultés particulières dans l'AO.

Seconde question : en période de confinement, il peut être assez complexe de faire **tester** le projet. La MOE a-t-elle prévu des tests pour pallier à cette situation particulière ?

La MOE n'a pas encore réfléchi à la question. Cependant, et avec l'accord de la MOA, les tests pourraient s'effectuer grâce aux entourages respectifs des membres du projet.

Troisième question : quels **outils de travail** la MOE prévoit-elle d'utiliser ?

La MOE prévoit d'utiliser, en particulier Git, Teams et Trello, et invitera incessamment la MOA sur cette dernière application afin qu'elle puisse prendre part à son projet.

Bilan de la réunion avec le professeur encadrant

De manière générale, cette première réunion a été plutôt bien menée.

Je me propose de résumer dans cette partie les principaux points soulevés au cours de la réunion.

- Nous relevons un **problème de répartition du temps de parole** du côté de la MOE. En tant que réunion distancielle, ce point pose probablement moins problème que s'il avait été relevé en présentiel. Il s'agira cependant dans les prochaines réunions de s'entraîner à mieux répartir cette prise de parole, d'autant que le courant de pensée actuel indique que chacun, en réunion, doit prendre la parole ;
- En tant que MOE, il faut veiller à **ne pas trop promettre** à la MOA. Bien que nous ayons relevé l'enthousiasme de l'équipe, la MOA n'a pas un budget illimité, et il faut donc envisager de limiter ses apports en propositions. Il s'agit par exemple lors d'une courte réunion de convenir à l'avance ce que l'on peut avancer sans risque, et ce qu'il vaut mieux taire dans un premier temps ;
- Il faut veiller à **éviter les anglicismes et autres termes techniques** : la MOA n'est en effet pas nécessairement composée de techniciens et peut ne pas être à l'aise avec ces termes. Il s'agit par exemple, en tout début de réunion, de se mettre au clair entre équipes et de demander si la MOA comprend le vocabulaire de la MOE. Dans tous les cas, mieux vaut préférer le français académique ;
- Dans un registre assez similaire, il s'agit de **faire attention à certains tics de langage** et expressions qui ne conviennent pas nécessairement au formalisme d'une telle réunion, bien que l'aspect distancié favorise un tel relâchement. Il n'est pourtant pas exclu d'entretenir des liens moins formels avec la MOA, quoique certains clients restent froids et stricts tout au long d'un projet ;
- Le **point sur le daltonisme** a été trouvé particulièrement intéressant, et aurait peut-être pu être un peu plus longuement abordé ;
- Il a été trouvé très judicieux le fond de Void Entertainment que certains membres de la MOE ont arboré. À l'avenir, il faut **savoir être familier avec ces aspects techniques** propres à la communication ;
- En tant que réunion avec la MOA, un but avoué de la MOE est de rassurer son client quant à ses compétences. Il faut donc veiller à **positiver certaines tournures de**

phrases. Par exemple, nous pourrions préférer à la phrase « Nous n’aurons pas nécessairement le temps d’élaborer de nombreux niveaux » l’assertion « Dans le temps imparti, nous nous appuierons sur un nombre restreint de niveaux pour nous assurer qu’ils sont correctement réalisés, et nous en ajouterons s’il nous reste du temps » ;

- Dans le même registre, il s’agit d’**éviter les demi-mesures** lorsque l’on s’adresse à la MOA, toujours dans le but de la rassurer : il faut être absolu. Nous veillerons donc à éviter les « peut-être », « j’imagine », et les remplacer par des assertions telles que « Nous sommes confiants pour être dans les temps » ;
- Pour finir avec ce thème, il faut **éviter à tout prix de prendre des décisions au moment de la réunion**. Lorsque l’équipe n’a pas étudié un sujet soulevé pendant la réunion, par manque de temps ou autre, préférer dire clairement qu’elle n’a pas eu le temps de traiter cette question auparavant. La MOA préférera dans tous les cas une réponse claire plus tard, qu’une floue sur le moment.

Conclusion en présence de la MOA

Hors du cadre du jeu de rôle, la MOA recommande à la MOE de **ne pas accéder à toutes les demandes** de la MOA : le projet est déjà suffisamment conséquent sans avoir à rajouter toutes ses exigences.

D'autre part, la MOA confirme que **l'absence d'une prise de parole uniforme au sein de la MOE l'a perturbée**. Dans une réunion normale, il n'aurait pas fallu hésiter à éviter certaines réunions lorsque l'absence de besoin se fait sentir : les réunions peuvent alors gagner en efficacité et devenir plus agréable pour chacun.

La MOA suggère d'utiliser **un support de présentation** lors de la réunion, en particulier en distanciel. Sa présence permettrait ainsi à tous les intervenants de garder un œil sur les points abordés au cours de la séance, et aux présentateurs de ne pas s'embrouiller dans sa prise de parole.