

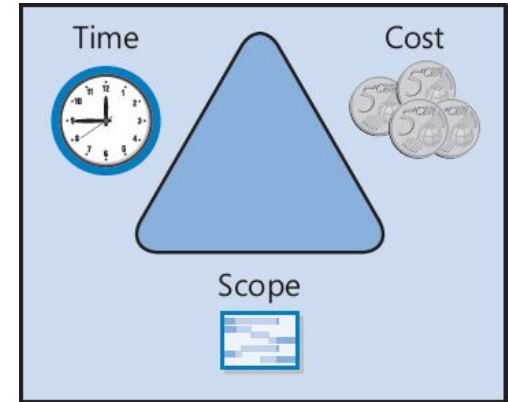
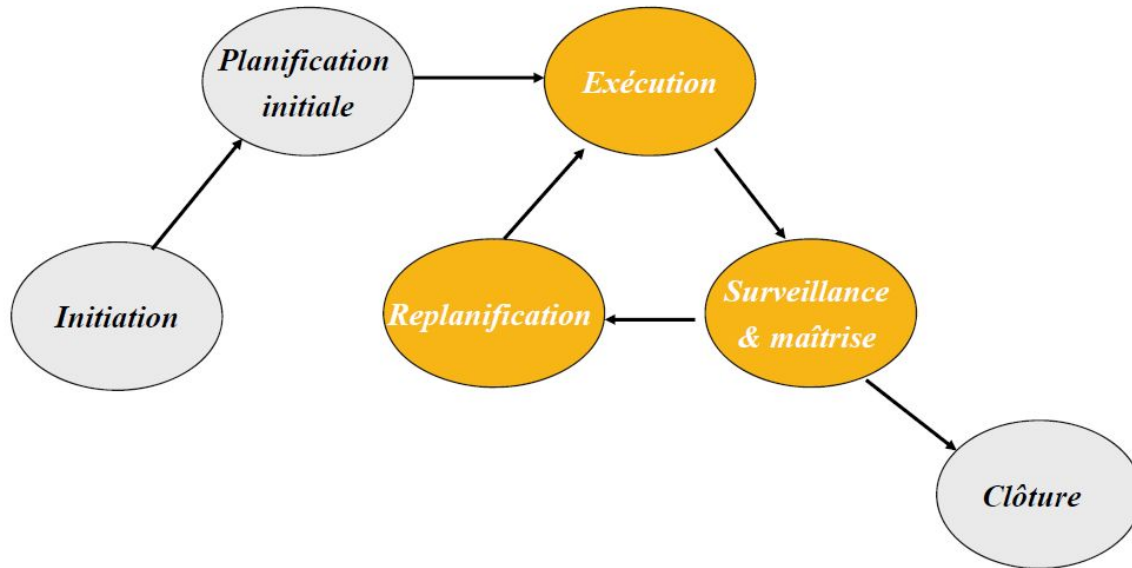
Gestion de projets

Settlers II

Présentation

Objectifs

Mettre en application les principes de base de la gestion de projet.



Etude de cas

La construction d'un Empire...



Etude de cas

... en évitant la chute !



Etude de cas

Serious Game : Settlers 2



Initialisation du projet

Planning 9:00 - 10:00

1. Initialisation

- Objectifs du projet.
- Dates de début et de fin du projet.
- Identification des responsabilités, constitution des équipes.
- Formation des équipes.
- Identification des limites de budget et de qualité.

Planning 10:00 - 12:30

2. Planification initiale

- Subdivision du projet (sous-projets et tâches) et jalons (milestones).
- Tâches (avec durée et relations).
- Identification des ressources et de leurs coûts associés + restrictions.
- Assignment des ressources aux tâches.

Planning 13:45 - 15:45

3. Executing

- Produire et suivre la production vers les jalons.
- Demander des modifications au projet.
- Suivre la qualité des livrables et la performance des ressources.
- Créer des présentations et rapports concernant le déroulement du projet et/ou de ses phases.
- Gérer les événements (ex. maladies, problèmes, inattendus,...).

4. Controlling

- Mettre à jour les dates, les ressources et les assignations de tâches.
- Gérer les conflits de ressources et de tâches.
- Changer des aspects du projet pour rencontrer les demandes changeantes ou nouvelles des parties prenantes.

Planning 15:45 - 17:00

5. Closing

- Enregistrer le statut final du projet (information sur les coûts et délais).
- Réaliser les rapports finaux et l'analyse de la performance globale du projet.
- Apprendre de ses expériences! (Pour la deuxième partie du projet).

Chaque groupe disposera de 15 min pour présenter le statut final de son projet.

Prise en main du jeu

Lancer le jeu

Faites glisser le fichier **S2** du dossier **SETTLERS** qui se trouve dans le dossier **C**, sur l'application **DOSBox** du dossier **The Settlers II - Gold Edition**.

Prise en main du jeu

Pour la prise en main du jeu, on va commencer par joueur une **Jeu libre**.

- Pas de règles spécifiques. Il faut juste apprendre les mécaniques du jeu.



Objectifs & phases

Objectifs

L'objectif est de conquérir l'île perdue.

- Croix rouge = lieu de départ.



Phase de planning

Préparer le plan d'actions nécessaires pour atteindre les objectifs précédents

- Création du Project Charter.
- Découpe WBS du projet.
- Ordonnancement des tâches.
- Analyse des ressources.
- Analyse du temps nécessaire.
- Analyse des risques.

Phase 1

S'assurer l'approvisionnement en bois.

- Construire une cabane de bûcheron.
- Construire une carrière.
- Construire une scierie.
- Construire un sylviculteur.

Phase 2

Explorer les montages.

- Construire un baraquement.
- Prospectez les montagnes pour trouver des filons en envoyant un érudit.

Phase 3

Développer l'industrie du fer.

- Construire une mine de fer.
- Construire une forge.
- Construire une fonderie.

Phase 4

Explorer les plaines du Nord.

- Élargir le territoire.

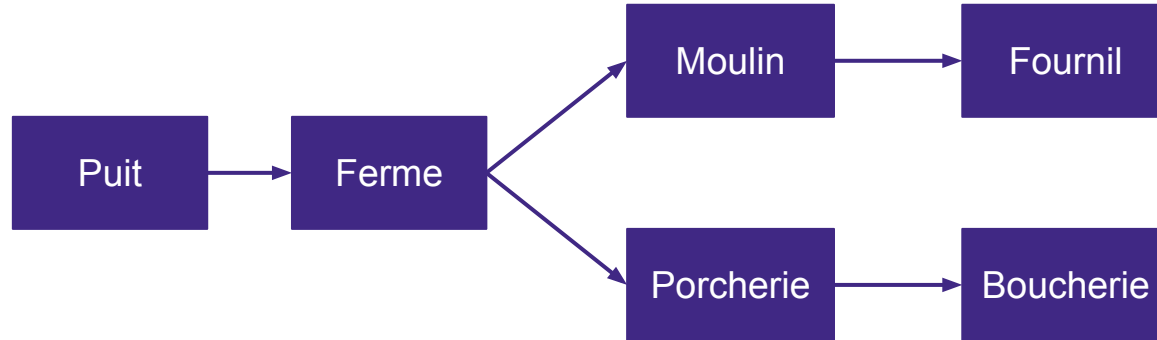
Phase 5

Explorer et assurer l'approvisionnement.

- Explorer la totalité de l'île.
- Découvrir de nouvelles ressources :
 - Charbon.
 - Or.
 - Granit.

Phase 5a

Assurer l'approvisionnement en nourriture en construisant les bâtiments suivants.



Phase 5b

Extraire du charbon.

- Après avoir découvert du charbon, construisez une mine de charbon.

Phase 5c

Frapper de la monnaie.

- Après avoir découvert de l'or, il faut :
 - Construire une mine d'or.
 - Construire un hôtel des monnaies.
 - Frapper une pièce.
 - Obtenir un soldat affranchi.



Phase 5d

Extraire du granit.

- Après avoir découvert du granit en sous-sol, il faut construire une carrière (mine) de granit.

Phase 6

Continuer l'exploration jusqu'au bout de l'île.

- Découvrir ce qu'il se cache au bout de l'île.

Informations pratiques

Batiments




Type de bâtiment				Nivellement	Charpente	Mur
Petit		2	0		+/- 1 min	+/- 1 min
Moyen		2	2	+/- 1 min	+/- 2 min	+/- 2 min
Grand		3	3	+/- 1 min	+/- 3 min	+/- 3min
Mine		4	0	?	?	?

Transport et trajet

- Trajet entre 2 drapeaux (les plus proches possibles):
 - +/- 6 sec
- Transport marchandise entre 2 drapeaux (les plus rapprochés possibles):
 - +/- 9sec
- +/- 3 ou 4 tronçons entre les croix.



Estimations des productions

Bois		+/- 1:40
Pierre		
Planche		+/- 0:50
...		

Ressources initiales



Obtention des points

- Explorer l'île jusqu'au bout : 30 points.
- Soldat affranchi : 20 points.
- Tous les bâtiments de production : 10 points.

Informations complémentaires

- Le nombre de transporteur est illimité.
- Pas de possibilité d'obtenir d'autres ouvriers.
- 4 charpentiers.
- 8 mineurs.
- La nourriture n'est utilisée que par les mineurs.
- La carte de l'île perdue sera différente du jeu libre.
- Barre d'espace pour montrer les constructions possibles.

Outils

Work Breakdown Structure

Microsoft Project

Gantt Project

- <https://www.ganttproject.biz/>