

REPORT

Le Schmilblick

Journal de Bord	3
Agilité	4
Cordova	5
Gamification	7
Stories	10
Problems	14
Rétrospectives	14

Journal de Bord

21/04/17 - J0

Lancement du projet. Réflexions sur la gamification sous la forme de 13 points matérialisés par des fiches. Pour chacun, nous avons défini des mécaniques spécifiques pour Le Schmilblick.

27/04/17 - J1

Nous avons dû imaginer et concevoir 4 fonctionnalités liées à 4 plugins imposés par le chef de projet. Nous avons rendu stable les plugins livrés le jour 1 et nous avons continué sur les plugins qui nécessitent un peu plus de ressources : la géolocalisation et la liste de contacts. Les plugins qui se sont rajoutés à ce jour, sont en cours de développement. Nous avons pris connaissance du feedback de Benjamin au Jour 0, nous avons réalisé une seconde vidéo qui explique de manière plus précise la gamification, à travers un parcours utilisateur.

28/04/17 - J2

Voici les 2 nouvelles fonctionnalités : Status bar et Device orientation.

Nous avons choisi de masquer la status bar pour plus d'immersion dans le jeu et ajouter le choix d'orientation du Device. Quand celui-ci est en paysage, l'image du schmilblick est en plein écran ce qui permet de mieux la voir.

Le premier plugin a été facile à mettre en place, alors que, le second est toujours en cours de développement. Nous avons également développé 4 nouvelles fiches de gamification : "Scaffolding" (aide pour le joueur), "Hasard" (on a misé sur l'aléatoire), "Immersion" (se concentrer dans le jeu) et "Asynchronie" (sauvegarde la partie du joueur).

04/05/17 - J3

Les 3 nouveaux ajouts : La "Killer feature" est une fonctionnalité de notre choix, qui permet à notre application de se démarquer des autres grâce, à l'effet "Wouahou !", le Storage et le Remote resource. Heureusement pour nous, la mise en place de la géolocalisation nécessite déjà l'utilisation d'un fichier externe. L'utilisation du local storage de l'appareil, nous semble simple à mettre en place. Grâce à notre avance sur le projet, nous avons pu choisir de nous concentrer sur les stories qui nous intéressent le plus et mettre de côté celles qui nous ont posé des difficultés (La géolocalisation sur android et la rotation de l'appareil).

Si le Storage a été validé, le Remote resource, qui nécessite un fichier .json externe, existe, mais sera abandonné pour la démo.

05/05/17 - J4

Jour final

Préparation à la soutenance du projet : nous devons revoir l'application et régler les derniers détails afin de, préparer la présentation finale et la démo. Nous avons décidé de laisser tomber la géolocalisation Androïd et IOS. Chaque ressource est exploitée pour réaliser les dernières tâches.

Agilité

Qu'est-ce que l'agilité ?

L'agilité est une méthode d'organisation de projet qui se veut souple et itératif. Par rapport à une méthode d'organisation classique, ici le client est plus présent, plus demandé, afin qu'il suive le projet de près, puisse apporter son avis et ses demandes de modifications rapidement.

Animal : Le caméléon.

Le caméléon est calme, il avance à son rythme, pas à pas et sans stress afin d'atteindre son objectif. Il s'adapte à son environnement, à la situation et lorsque c'est nécessaire, il peut faire preuve de rapidité pour capturer sa cible.

Avis des utilisateurs

Mélissa



« L'agilité permet de faire un suivi continu avec les retours du client. Je me suis aperçu qu'en appliquant cette méthode, nous avons une meilleure connaissance des tâches des membres de l'équipe du projet et de mieux suivre l'avancement de celles-ci. Ainsi, nous pouvons mieux apercevoir quand un membre de la team met trop de temps ou qu'il est bloqué sur une tâche, donc nous devons l'aider. La méthode d'agilité permet de mieux comprendre les demandes du client et de voir avec celui-ci ces priorités pour les composants du projet final. Cette méthode est très structurée et vraiment ancrée dans la team du projet, car nous travaillons vraiment en équipe. Elle favorise énormément la demande du client et pour le groupe de projet elle engendre plusieurs impératifs (en termes de temps et de livrable). Malgré ces impératifs, cette méthode reste intéressante. »

« Je trouve que l'agilité est un principe intéressant et plus avantageux que le fonctionnement classique pour le client. Cependant, côté entreprise, c'est malheureusement moins confortable que d'avoir des spécificités techniques définies en début de projet et qui ne changent pas. Enfin, j'ai déjà eu l'occasion d'aborder les méthodes agiles en cours auparavant et le timing serré, la pression exercée par le supérieur ainsi que la désorganisation engendrée par les changements permanents du client ne m'avaient pas semblé faire partie de ce mode de fonctionnement censé être plus efficace et motivant que la méthode classique. »

Marion



Floriane



« L'agilité est une méthode intéressante lorsque le client est réactif, ouvert aux propositions et souple avec son emploi du temps. Du côté de l'équipe et de l'entreprise, ces retours permettent de mieux avancer sur le projet, mais nécessite des ressources à temps plein sur ce même projet. Côté client, ce dernier peut interagir avec l'équipe quand il le souhaite, ce qui peut engendrer un débordement, voir un abus sur des nouvelles fonctionnalités qui n'ont pas été prévues lors de la session du recueil des besoins. C'est une méthode à prendre avec précautions et à adapter, selon le type de client. »

« La méthode agile nous permet d'être plus organisé. En effet, je trouve qu'on avance plus vite en ayant des retours quotidiens (ou hebdo) du client : on peut tout de suite se rendre compte de ce qui va ou pas et aviser pour ne pas travailler dans le «vide» et de devoir tout changer à la dernière minute. Mais cette méthode demande un certain investissement de l'équipe, mais aussi du client : ce dernier doit faire l'effort de se montrer réactif pour le bon déroulé du projet. »

Thomas



« L'approche agile est une méthode différente de gestion de projet, qui permet de mettre en avant l'opinion du client afin d'améliorer le processus. Cette méthode implique d'interagir régulièrement avec le client afin d'assurer que le projet prend la bonne direction, par le biais de réunions effectuées régulièrement (de manière hebdomadaire ou même quotidiennement). »

Cordova

Qu'est-ce que Cordova ?

Cordova est un outil open source qui permet de développer des applications avec les langages standards du Web (HTML, CSS, Javascript), ce qui rend les créations faciles à réaliser et de manière intuitive. Utilisé pour la première fois, Cordova embarque les plugins standards pour bien commencer à développer et facilite son installation grâce aux commandes à effectuer un terminal. En clair, Cordova est un puissant outil, qui permet de «vulgariser» la création d'application mobile sur Android et IOS.

Marjorie



Avis des utilisateurs

Méllissa



« Cordova est multiple plateformes ce qui rend le développement plus facile. De plus, Cordova utilise les technologies HTML, JavaScript et CSS. »

Marion



« Technologie intéressante, rend la création d'application accessible et intuitive. »

Floriane



« Outils intéressant, cela rend un développement d'application facile, avec les langages web courants. Peut-être qu'une formation plus approfondie serait nécessaire pour exploiter au maximum Cordova. »

Marjorie

« J'ai beaucoup aimé travailler avec Cordova car effectivement c'est une technologie qui nous facilite la vie. Je pense approfondir mes compétences plus tard. »



Floriane



« Cordova permet d'utiliser les technologies Web pour créer un projet mobile, ce qui est un énorme avantage pour des développeurs orientés front qui maîtrisent déjà le HTML, CSS et Javascript principalement (aka notre profil) ce qui nous permet d'être très libres en termes de fonctionnalités. Les nombreux plugins sont plutôt efficaces et permettent d'accéder aux différentes fonctionnalités du téléphone, grâce à une documentation plutôt complète. Personnellement, je suis assez déçu par les différences entre Android&iOs, alors que Cordova était censé permettre une totale transparence entre les plateformes ; finalement certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas du tout sur Android. Je ne sais pas si le problème vient de Cordova ou de la complexité d'utilisation des émulateurs. »

Gamification



01 - Points

Type = Pièce

Points Normaux :

Gain des points en fonction :
de la vitesse du mot trouvé
du niveau de difficulté
l'enchaînement de bonne réponse
connexion journalière

Points Bonus :

“Image mystère” ou “Image du jour”
“Image thématique” : selon la saison et / ou les évènements (Noël / Pâques / Halloween)
Partage sur les réseaux sociaux / Noter cette application
Parrainage
Cookie Clicker : Pièces qui se baladent



02 - Niveaux / Levels

Niveaux - Jeu

Thématiques + Mode aléatoire
Niveaux de + en + dur

Niveaux - Joueur

Paliers / Grades (débutant / confirmé / expert)
Barre de progression (combien d’images pour le palier suivant)
Trophées débloqués
Choix de l’équipe “thématique” après quelques images trouvées



03 - Récompenses

Débloquer des thématiques
Débloquer des bonus (nouveau modes de jeux, coop, quitte ou double)
Des badges / trophées
Avatar personnalisable (vêtements/accessoires)



04 - Classement

Par équipe de thématique
Barre de recherche
Classement des contacts facebook
Feedback perso



05- Progression

Éléments graphiques

Profil

Classement

Record temps

la meilleure thématique

et l'ensemble des thématiques

- Partie gagnée
- Vision des badges et trophées
- Point total gagné



06- Feedbacks

Pop-in Notation

Pop-in bonus

Notification classement

Connexion Facebook, Twitter

Parrainage

Astuces pendant le chargement

Pop-in Aimez-vous le jeu ?



07 - Progressifs

Premier niveau guidé (didacticiel)

Astuces de guidage pendant les chargements

Système de trophées

Niveaux de difficultés (palier)

Bonus quotidien (augmente chaque jour ou par palier)

Différents modes (coop/multijoueur, quitte ou double)

Multi : niveau adapté au rang du joueur

Débloquer des fonctionnalités en fonction du niveau ? à réfléchir => avatar à personnaliser ?

Monnaie dans le jeu : débloquer plus d'indices, image de plus grande taille, image moins zoomée...



08 - Quêtes et défis

Quête quotidiennes/hebdo (récompensé) : achète 3 indices aujourd'hui, trouvé 5 images dans la semaine etc -> Lien avec les trophées ? (encore 2 x et vous débloquez x trophée)

Aléatoire (tout le monde a une image différente)

Quêtes événements halloween/été etc

Image du jour



09 - Réalisations Badges

Nombre de points = Monnaie = pièces

Obtention :

en finissant un niveau (selon le niveau / bonus du temps / premier entre amis)

quêtes (journal/hebdo)

petit quizz

selon le classement

badges cachés

participation à un événement

listé sur le profil + voir ceux qui manquent



10 - Marchandises

puvoir acheter des pièces avec de l'argent réel

Dépenser les pièces :

vrais trucs

acheter des bonus (indices), améliorations

trucs pour l'avatar, créativité, changer le thème de l'appli



11 - Dons

Système de récompenses avec des seuils/paliers (système participatifs), tu gagnes des avatars, des éléments dans le jeu, ou des trucs réels

Choisir, à qui on veut donner (personne ou assoc)



12 - Avatar

Donner le choix de son avatar (galerie de personnages)

Possibilité de l'habiller (avec des points)

Personnaliser, selon l'équipe (l'association ?)

Personnaliser pendant des événements : été/halloween etc



13 - Growth Social

classements (avec association contacts/fb)

chats par association

envoyer un mp à un membre

Site internet avec possibilité de commentaires

Réseaux sociaux = partager ses scores + demander de l'aide aux amis

(fb, insta, snap, twitter)



14 - Scaffolding

Ajouter une pop-in (elle demandera au joueur d'utiliser un bonus ou d'envoyer un mail à un ami pour le débloquer) qui se déclenche au bout de plusieurs essais et quelques minutes s'il n'y a eu aucun essai



15 - Hasard

l'image du jour de façon aléatoire

Les pièces sur le menu se déplace à un endroit random

les images par thématique ont un ordre aléatoire



16 - Immersion

suppression de la status bar pour une immersion totale dans le jeu

thème : charte graphique Le Schimblik (rouge / orange / blanc), avec texture

Eléments plutôt arrondis

Un peu d'animation d'éléments type bonus / indices

champ lexical approprié : peut-être faire un historique du jeu Schmilblik (jeu télévisé, culture) ?

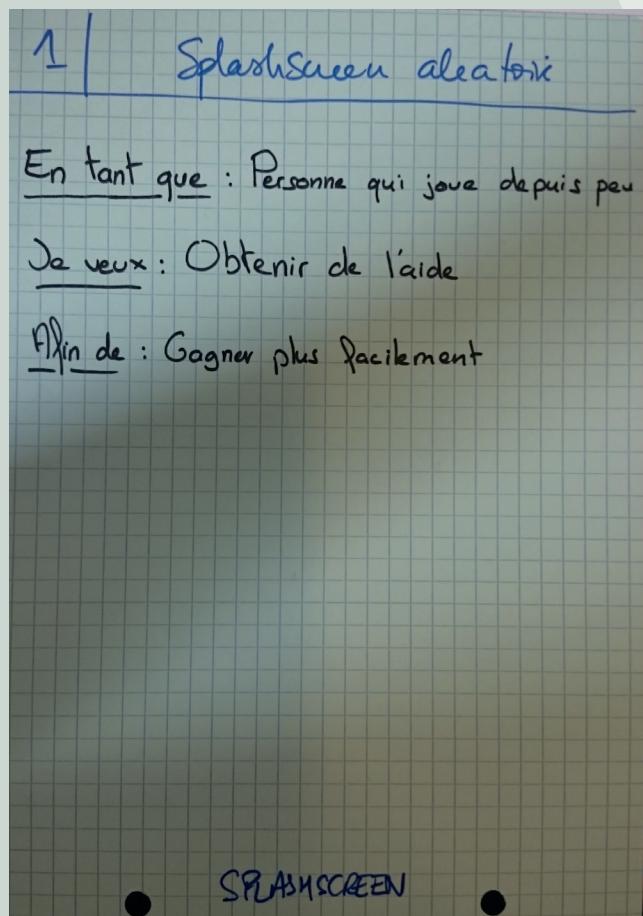


17 - Asynchronie

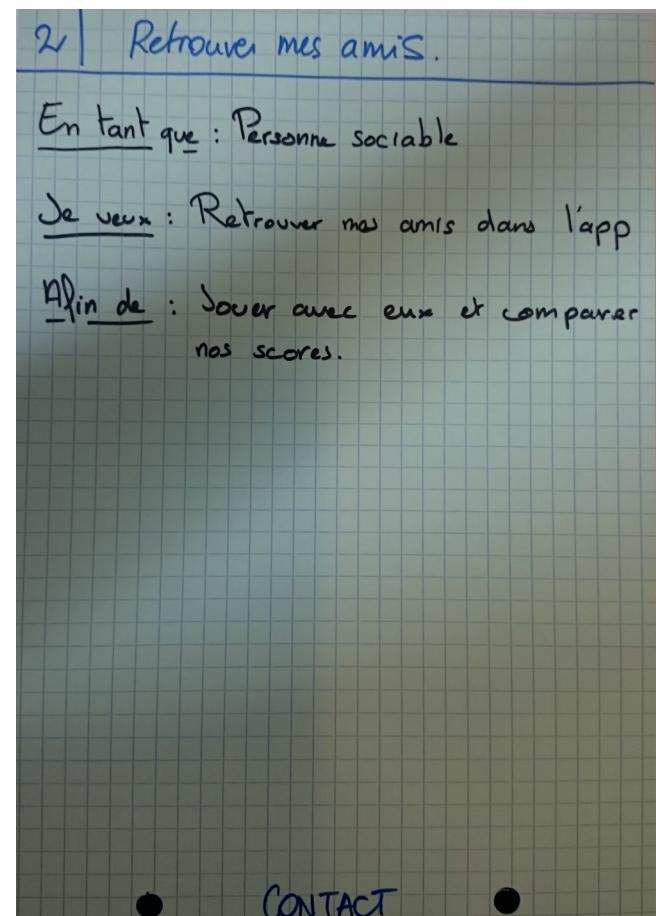
Permet de revenir à sa partie lorsque l'on a quitté le jeu (système de sauvegarde)

Stories

Splashscreen



Contact



Caméra

3 | Photographies sur Schmilblick

En tant que: Joueur expérimenté

Je veux: Pouvoir importer mes photos

Afin de: Créer mes propres Schmilblicks et les envoyer à mes amis.

● Camera ●

Localisation

4 | Thematique fonction de la région

En tant que: Personne curieuse

Je veux: Pouvoir être géolocalisé

Afin de: Recevoir des Schmilblicks personnalisés liés à ma région.

● localisation ●

Device Orientation

6 | Photo en plein écran

En tant que: René, personne âgée

Je veux: Mettre la photo en plein écran

Afin de: Mieux voir

 René, 76 ans
Joueur occasionnel

- Joue parfois les après-midis pluvieux
- Possède un vieux modèle de téléphone

DEVICE ORIENTATION

Killer Feature

7 | Créer son Schmilblick

En tant que: Marie, joueuse addict

Je veux: créer mes propres schmilblick et les envoyer à mes amis.

Afin de: défier mes contacts.

 Marie, 33 ans
Femme au foyer

- Aime jouer entre deux tâches ménagère.
- Smartphone récent type android.

KILLER FEATURE

Storage

8 | Personalisation du profile

En tant que: Sophie, nouvelle joueuse
Je veux: mettre mon pseudo et ma photo.
Afin de: Pouvoir personnaliser mon profile

 Sophie, 31 ans
nouvelle joueuse

- Cherchait un nouveau jeu pour les transports
- Possède un des dernier Samsung.

STORAGE

Remote Resource

9 | Thématique en fonction de la région

En tant que: Bruno, business man
Je veux: Pouvoir être géolocalisé
Afin de: Recevoir des schmildicks
selon les régions où je me trouve.

 Bruno, 43 ans
Business man

- Voyage beaucoup pour son travail
- Dernier iphone

REMOTE RESSOURCE

Problems

Trop peu d'explications sur la technologie à utiliser

Délais trop courts

Ajout continu de nouvelles contraintes, règles, conditions ; changements importants en cours de projets
(vendredi on doit fournir le tag est "J1", le jeudi suivant on nous reproche l'absence du tag "day-0" ???)

Chef de projet qui manque de tact et de souplesse

Difficile d'attraper le prof pour lui demander de l'aide ou lui poser des questions (toujours occupé ou absent)

Rétrospectives

J1

Actions

actions . pug			
Rétrospective		Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 27/04
		Court terme (prochaine fois)	Long terme
IN (interne à l'équipe)		<ul style="list-style-type: none">- Finir les pléins pas terminés- vidéo feedbacks- Skype ??	<ul style="list-style-type: none">- Faire le design
OUT (externe à l'équipe)		<ul style="list-style-type: none">- moins d'interruptions- plus d'info sur les rôles	<ul style="list-style-type: none">- bonne entente client- répartition des tâches

Facts

facts.png

Rétrospective			
Projet :	IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap		Date :
A Noter			Equipe :
Positif	Négatif Problèmes	A Noter	
<ul style="list-style-type: none"> - Plugins qui fonctionnent - répartition des tâches 	<ul style="list-style-type: none"> - Aucune connaissance sur la technique (ionic) - Pbds versionning - Difficile de faire fonctionner les plugins - Peu de connaissances sur Angular JS - manque de temps + posse en premier 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 membres son S 	

<http://inagua.ch>

Actions

actions. pug

Rétrospective Projet IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap Date 27/04 Equipe RALPH LE CROCO

	Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> - Finir les démos pas terminées - faire des feedbacks - réunion de mise en commun * Skype ?? (Réunion) - 14h point: ↑ Simulation Android - mains d'intuition - des info sur les demandes. Yades - Entretien du matin avec le prof constructif et riche en infos 	<ul style="list-style-type: none"> - faire le design 	<ul style="list-style-type: none"> - Garder les trouvailles - éventuelle - répartition des tâches - 1 tâche / pers - Réunions
OUT (externe à l'équipe)			

<http://inqua.ch>

Facts

facts.png

52

Rétrospective	Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date :	Equipe :
Positif	Négatif Problèmes	A Noter	
<ul style="list-style-type: none"> . Plugins qui fonctionnent + répartition des tâches - Chacun sa tâche. * réunion imprimer en cas de pls individus - Macdo ! 	<ul style="list-style-type: none"> - Faible connaissance sur la technique (ionic) X Problème versionning : impossible de passer - Difficile de faire fonctionner les plugins : doc cordova ne fonctionne pas. X Peu de connaissance sur Angular JS. X [manque de temps car l'équipe à passer] posse en premier - Pas réussi à attraper le prof pour lui poser une question 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 membres son S - pression en malis + bkhomage - Ma J. 	

<http://inagua.ch>

Actions

Rétrospective	Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 04/05/17	Equipe : Ralph le Croco
	Court terme (prochaine fois)	Long terme	A conserver
IN (interne à l'équipe)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Laisser tomber la Géolocalisation ✗ Mettre 2 pers. pour la prez finale. ✗ Faire 1 point 2h avant la prez. 		Mettre en commun
OUT (externe à l'équipe)			

Facts

Rétrospective	Projet : IESA - Bachelor 3 dev - PhoneGap	Date : 04/05/2017	Equipe : Ralph le Croco
Positif	Négatif Problèmes	A Noter	
<ul style="list-style-type: none"> * 4 stories validées sur 6. = * Pas de nouveaux plugins à installer. * Sur les 3 stories du jour, 2 étaient liées avec 2 autres stories plus ou moins validées. 	<ul style="list-style-type: none"> * La Story Storage nous a pris plus de temps que ce que l'on pensait. * La géolocalisation sur Android et sur IOS ne fonctionne pas. 	<ul style="list-style-type: none"> * Une personne en moins ce matin. 	

Points

