

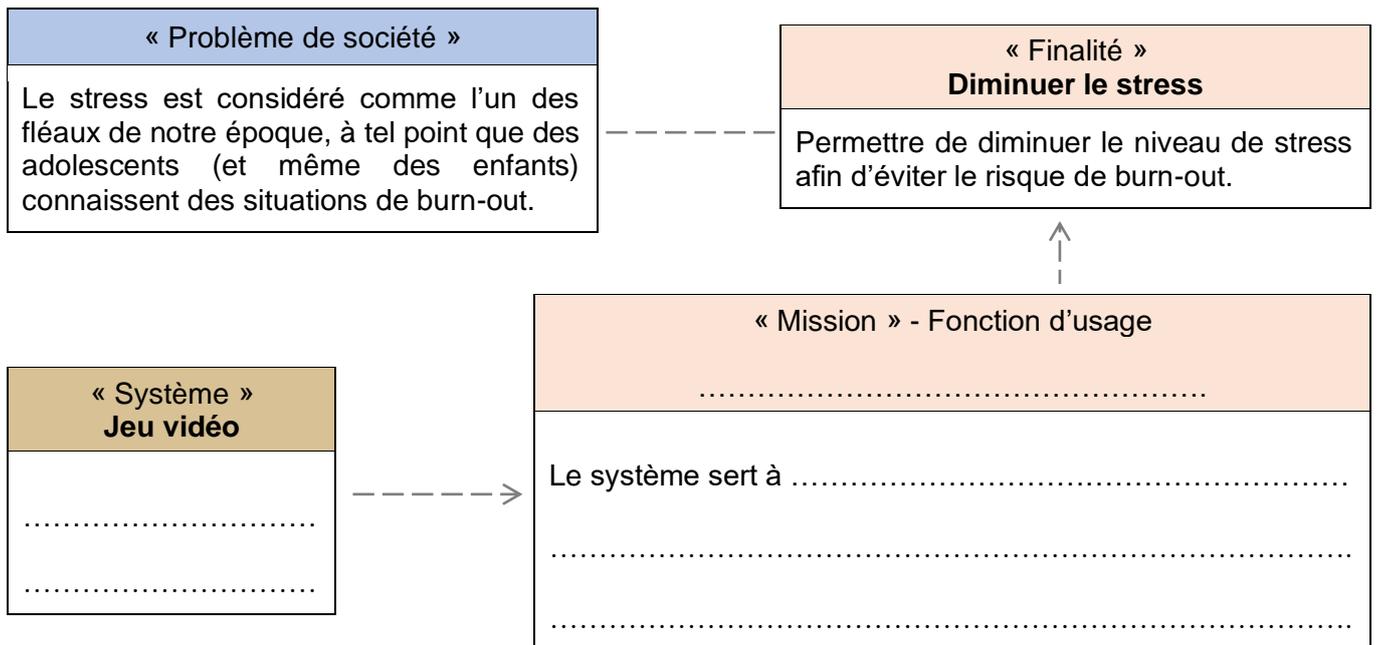


Quel contrat à remplir et quelle organisation pour le projet ?

Classe :	Mes nom, prénom :	Nom, prénom elv 3 :
Groupe :	Nom, prénom elv 2 :	Nom, prénom elv 4 :
Equipe :		

Le besoin à satisfaire par le jeu vidéo

Répondre aux questions : Quel est le problème ? Pourquoi ai-je besoin de ce produit ? Que doit faire le produit et à quoi sert-il ?



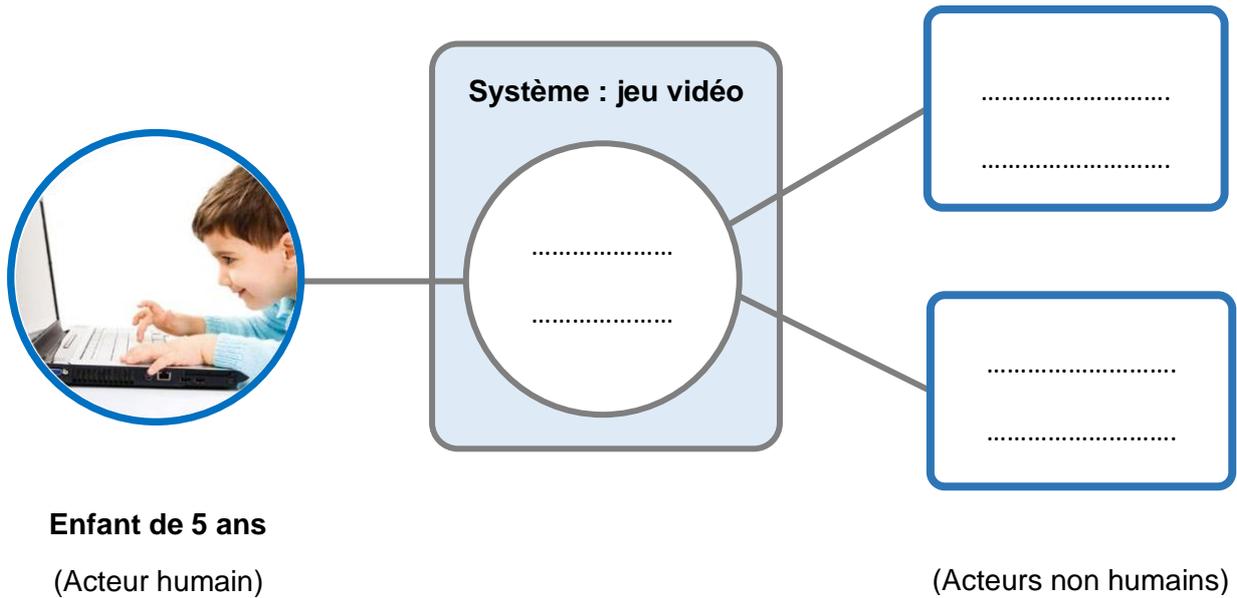
Le contexte du jeu vidéo

Répondre à la question : Quels sont les éléments de l'environnement du jeu vidéo dont je dois tenir compte ?



L'utilisation du jeu vidéo

Répondre à la question : Quels sont les acteurs qui interagissent avec mon jeu vidéo lorsque je l'utilise ?



L'organisation du projet

Répondre à la question : Comment se répartir les tâches ? Dans quel ordre les réaliser pour finir dans les temps ?

Date de fin du projet :

L'ordonnancement (*) des tâches du projet

Tâches	Durée	Antériorités (**)	Ordre de réalisation
A - Scénario & cahier des charges	2h		
B - Fiches lutins	2h		
C - Tests et validation	1h		
D - Graphisme & Costumes	6h		
E - Programmation	6h		
F - Revue de projet (***) N°1	0,5h		
G - Revue de projet (***) N°2	2h		
H - Planification des tâches	2h		

Fichier du planning → gan

(*) L'ordonnancement est l'action de définir l'ordre des tâches

(**) Une antériorité est une tâche qui doit être réalisée avant une autre

(***) Une revue de projet est un moment d'échange pour prendre des décisions et pour valider