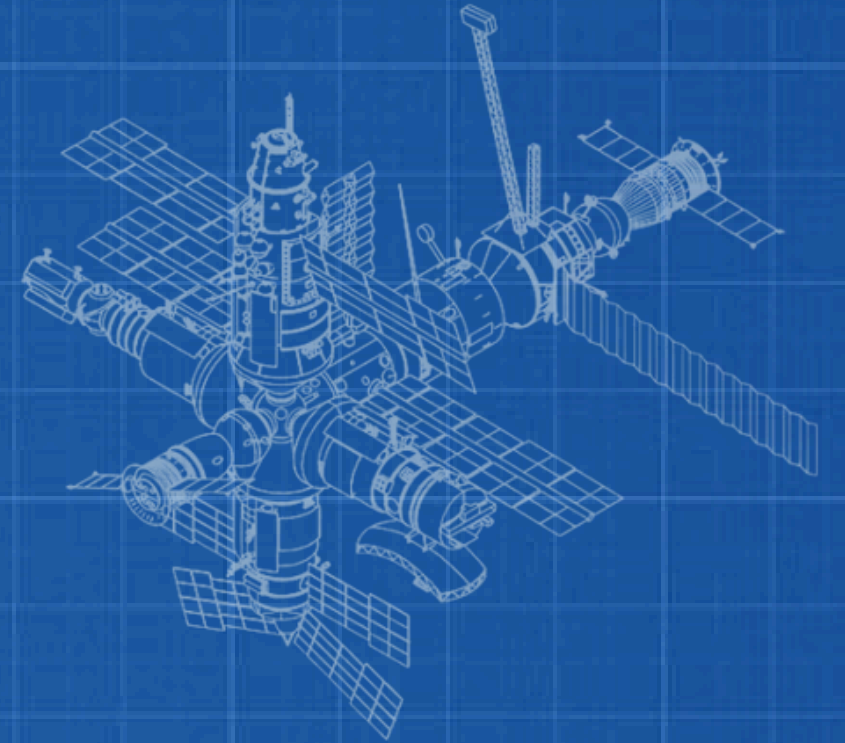




**GESTION DE PROJET :
MÉTHODES AGILES ET PARTICIPATIVES**

PRÉSENTATION

SOMMAIRE



- 1** ÉQUIPE ET RÔLES
- 2** 7/3/1 : RECHERCHES, CROQUIS ET RÉFLEXIONS PRÉPARATOIRES
- 3** CONCEPT DE JEU ET VIDÉO
- 4** RETOUR SUR L'APPLICATION DE LA MÉTHODOLOGIE
- 5** RETOUR D'EXPÉRIENCE COLLECTIF ET INDIVIDUEL



ÉQUIPE ET RÔLES

PRÉSENTATION DES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

ADEM

J'adore le mixed-media.

(Aime bien l'espace mais trouve le concept effrayant.)

OLIVIER

Le prog qui ne pensait pas aimer le proto papier.

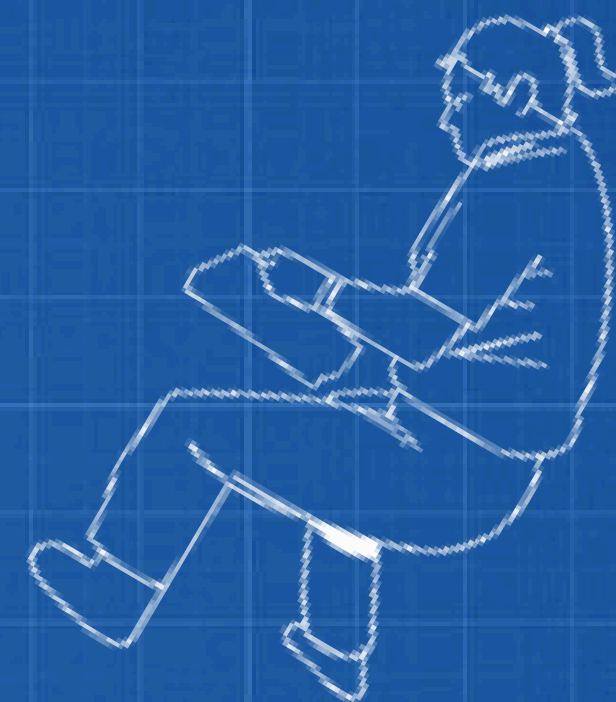
LOÉNIE

Le papier > Le numérique

MARIE

Intéressée par les newsgames pour la trace qu'ils peuvent laisser.

MÉTHODE 7/3/1



ARTICLE CHOISI

OPINION



Boeing a préféré les profits de ses actionnaires à la sécurité de ses passagers

LE 12 SEPTEMBRE 2024 7 min

Franck Aggeri
Professeur de management à Mines ParisTech

f t e w s 2

Cet article a attiré notre attention parce qu'il met en exergue un problème très répandu dans notre société contemporaine : la primauté accordée à la **rentabilité**, au détriment de l'humain.

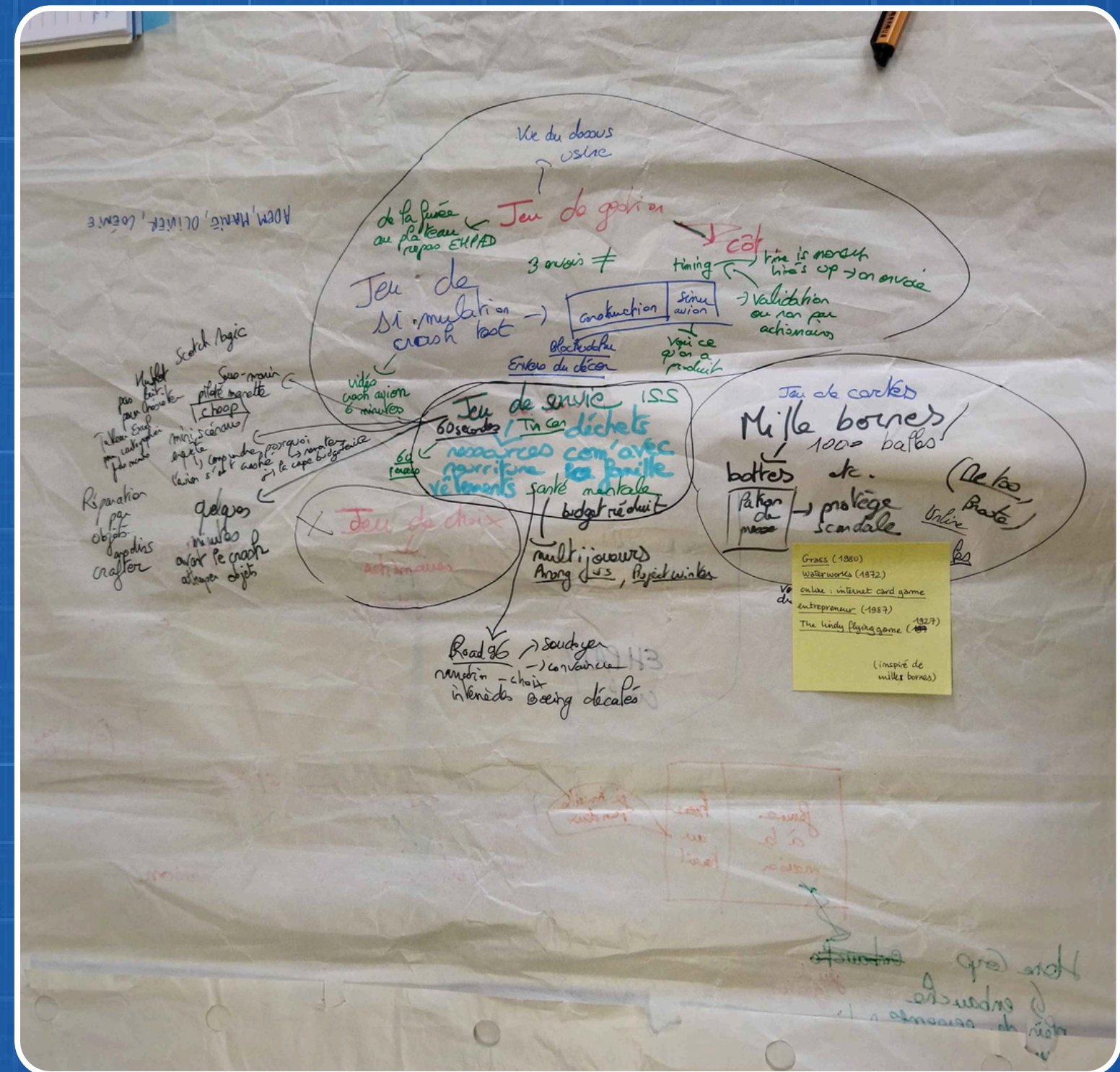
Franck Aggeri, « Boeing a préféré les profits de ses actionnaires à la sécurité de ses passagers »
Alternatives économiques, 12 septembre 2024

- **Sécurité sacrifiée** : Portrait d'une entreprise où toutes les stratégies visant à réduire les coûts sont menées sans prendre la mesure des risques engendrés
- **Catastrophe du vaisseau spatial** : 6 juin 2024, 5 des 28 propulseurs du vaisseau tombent en panne et trois fuites d'hélium sont détectées.
- **Action de Boeing en baisse** : Celle de son concurrent *Airbus* est à son plus haut niveau historique dans un marché aéronautique en croissance.

CARTE MENTALE

Choix des 3 concepts de jeu :

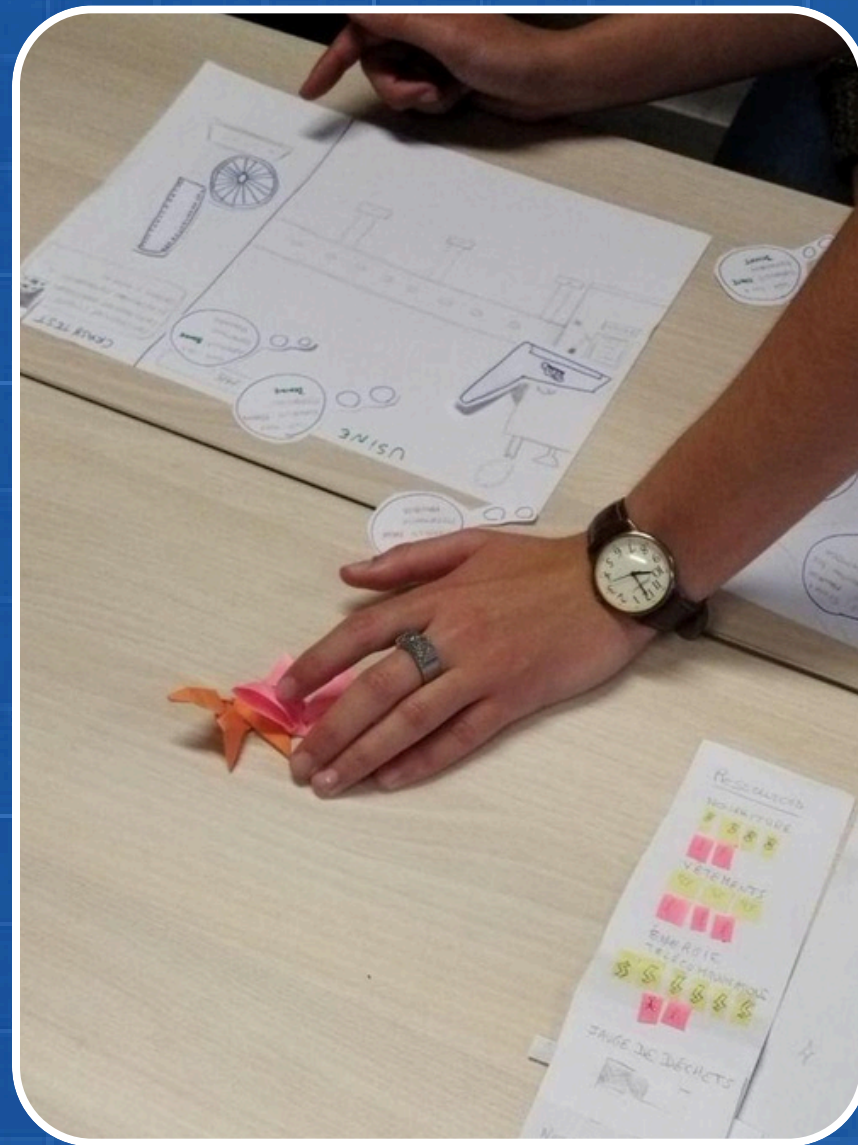
- Jeu narratif de survie
- Jeu de gestion
- Jeu de carte (type Mille bornes)



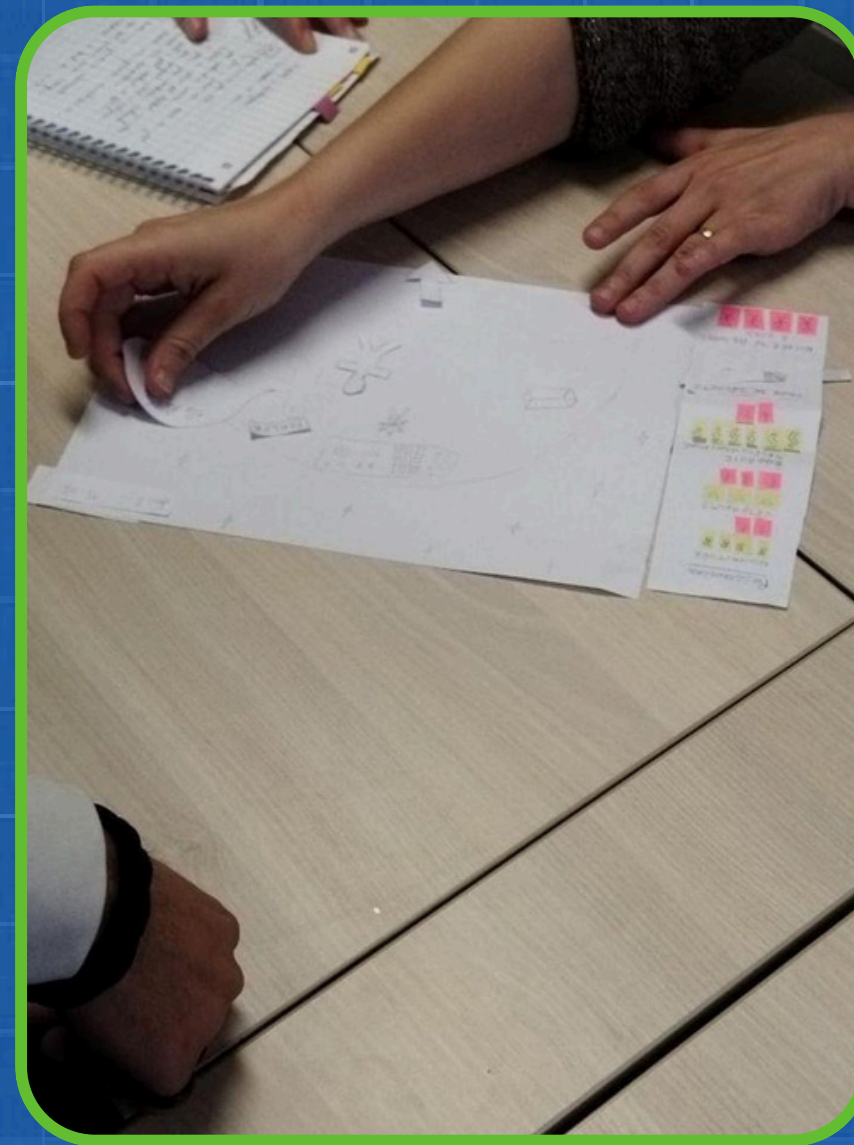
PROTOTYPES PAPIERS DE NOS 3 CONCEPTS

Concept retenu : jeu narratif de survie

Gestion



Survie



Cartes



Références :

- *Ace Attorney* (confrontation)
- *This War of Mine* (conflit éthique/dilemmes moraux)

Objectif :

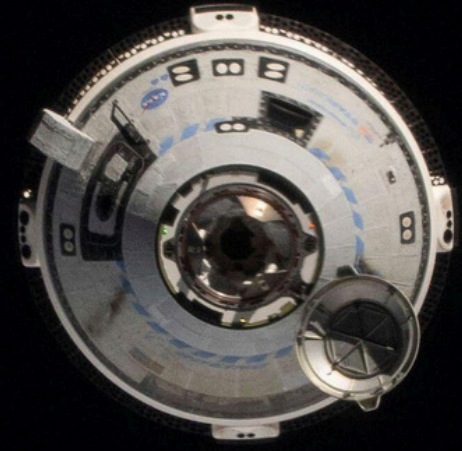
- Mettre l'humain au centre

Idée :

- Double écran (survie vs corporation) = confrontation



CONCEPT DE JEU



STUCK IN SPACE



POINT & CLICK NARRATIF

Titre du jeu : **Stuck In Space**

Genre : Point & click narratif

Plateforme : PC

Cible : 12+

Contexte spatio-temporel : Espace, à bord de la S.O.S,
2024

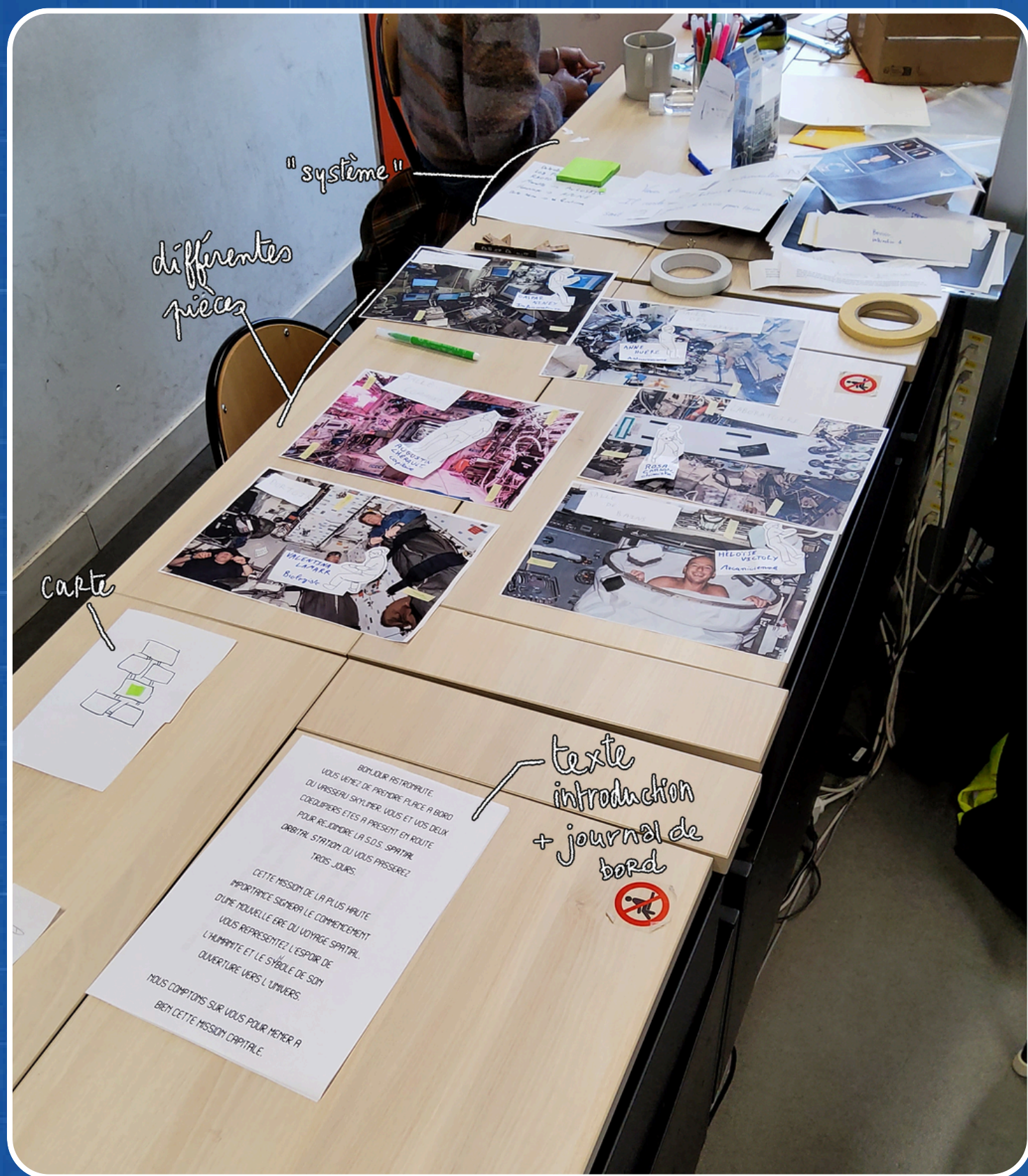
Style graphique : 3D réaliste



PITCH

Suite à la défaillance de la navette qui devait vous ramener sur Terre, vous voici **coincé.e à bord** de la S.O.S (Spatial Orbital Station) alors que votre séjour n'était pas prévu.

Enquêtez auprès des autres passagers pour découvrir comment cette situation a pu se produire, et contredire le discours officiel du constructeur de la navette, Bouing.



INTENTION

Démontrer l'absurdité d'une **politique d'entreprise** faisant primer la rentabilité sur la sécurité de leur clientèle.



GAMEPLAY

- Explorer la station pour comprendre ce qui s'est produit
- Dialoguer avec les personnages à bord du vaisseau (PNJ)
- Récolter des indices
- Donner les indices aux PNJ
- Confronter Bouing à l'aide des preuves récoltées



RÉFÉRENCES ET DOCUMENTATION

Jeux vidéo : 60 secondes, Road 96, Among us

Jeu de société : L'Âge de Pierre

Articles : Lanceurs d'alerte, Astronautes coincés dans l'ISS

LES 3C



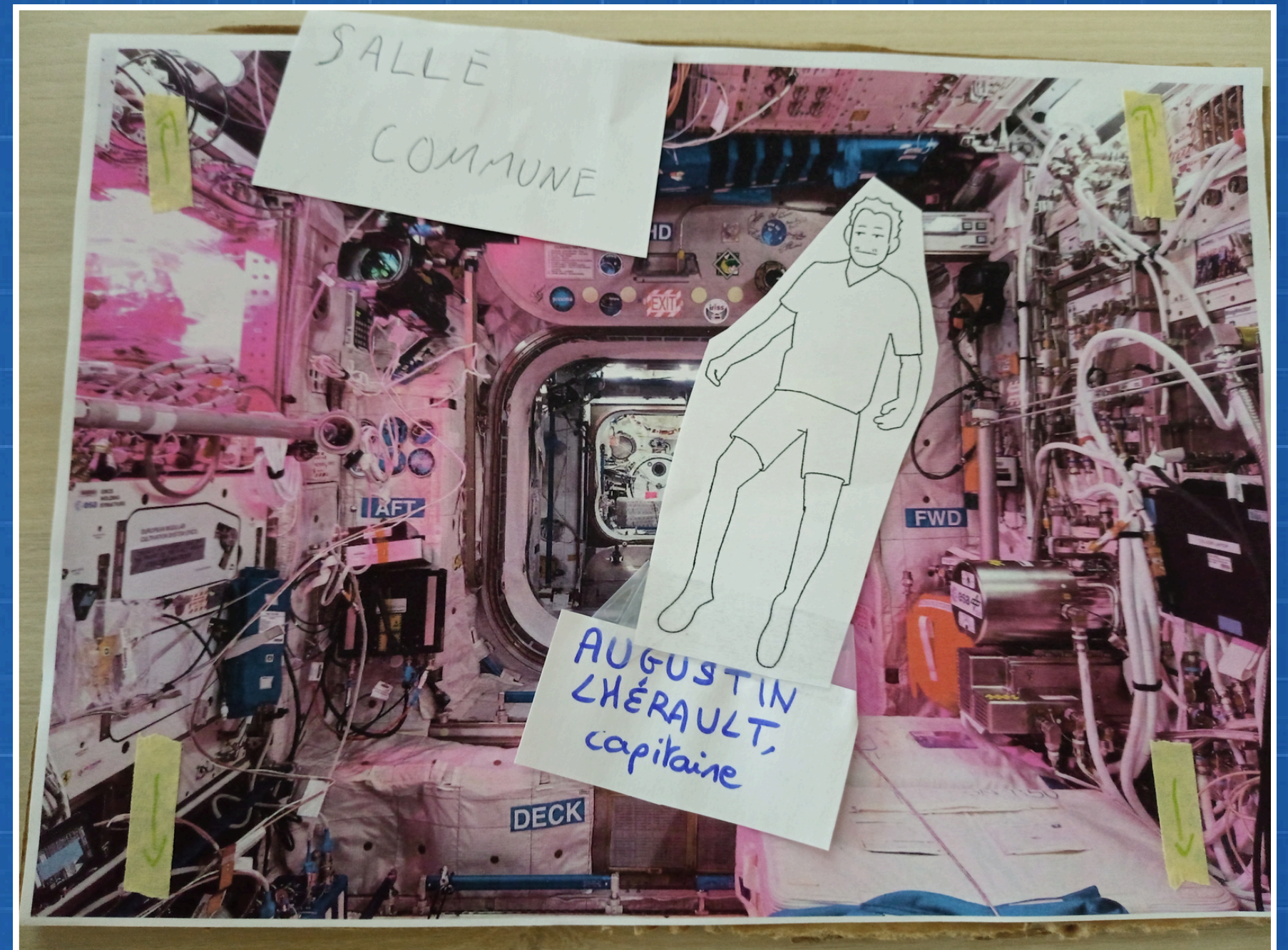
Caméra : Vue à la première personne



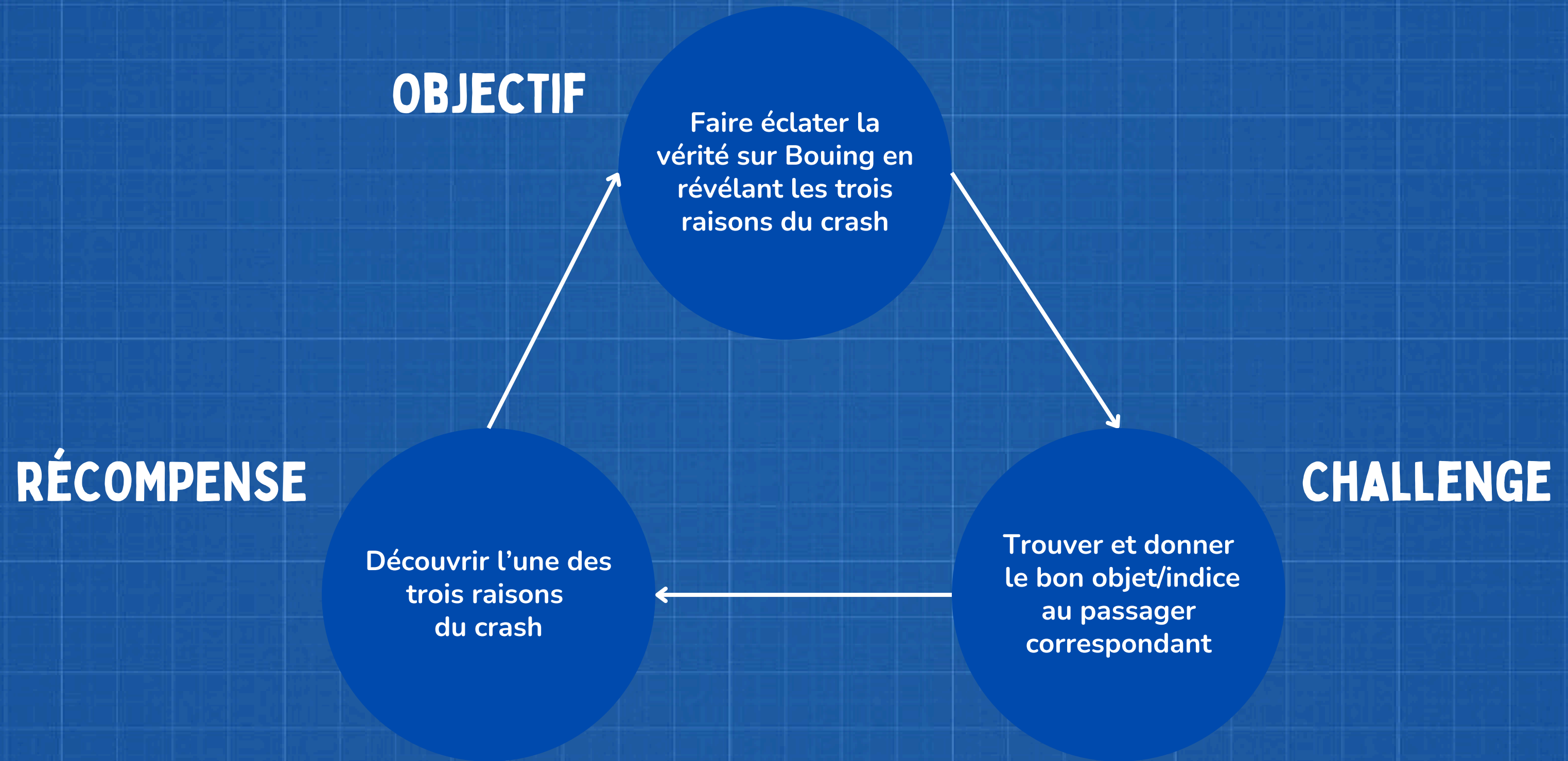
Contrôles : Clic gauche de la souris



Personnage : Spationaute qui se retrouve coincé dans la SOS (Spatial Orbital Station)

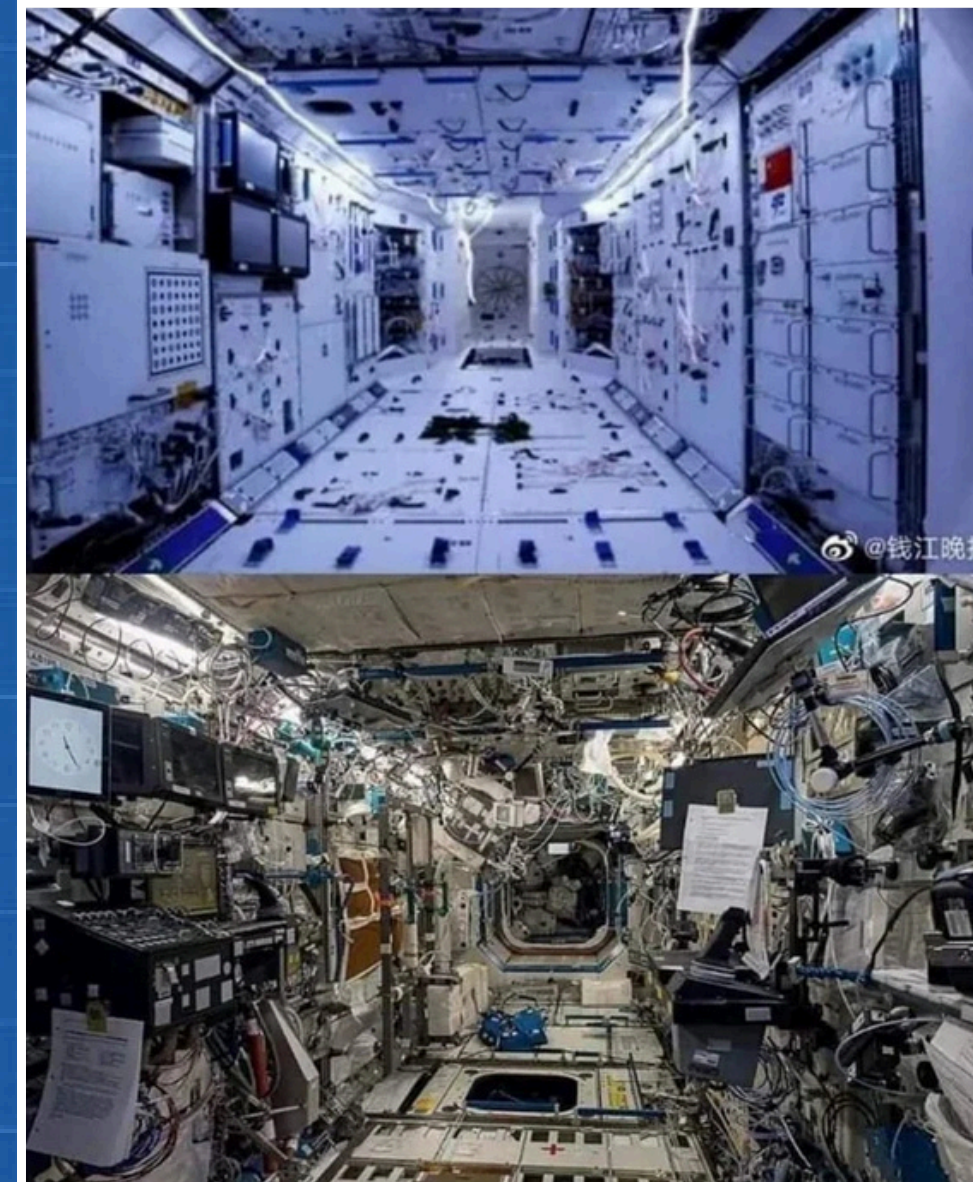
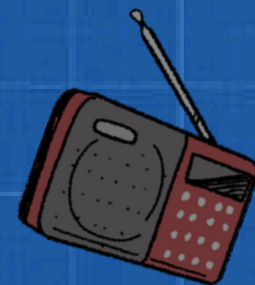
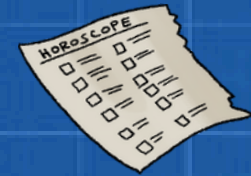
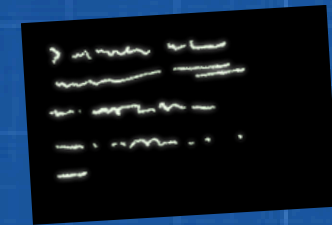
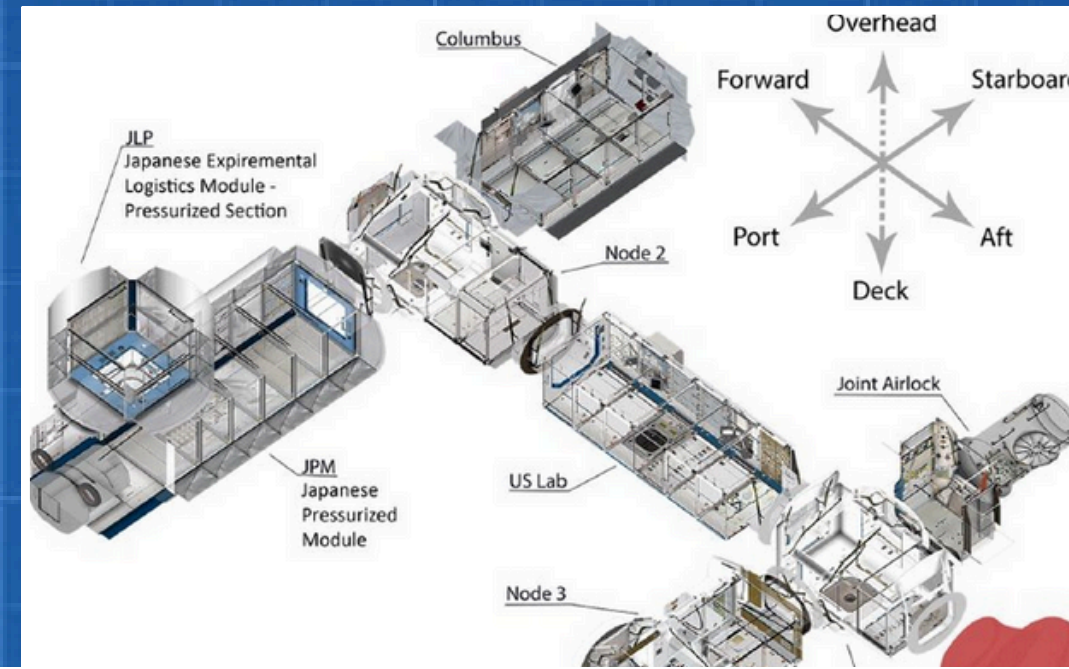


BOUCLE MACRO DE GAMEPLAY



DESIGN GRAPHIQUE

- 3D réaliste : environnement
- 2D dessin : personnages et indices



Depuis le CADMOS, au CNES de Toulouse, les équipes au sol aident les astronautes à réaliser leurs expériences.

INDICES

1

Détecteur
d'hélium
portable

Fuite hélium
dans la navette

Chimiste

2

Info dans
conversation radio
interceptée

Défaillance
moteurs RCS

Mécanicienne

3

Info dans log
ordinateur

Température
trop élevée
des moteurs

Informaticien

Problème

Preuve du
problème

Témoin du
problème

Preuve 1 + preuve 2 + preuve 3
AVANT décès d'un.e astronaute =
fin positive (Boeing down)

CONFRONTATION BOUING

Seuls les témoignages récupérés avec le bon objet apparaissent dans le journal de bord.



Choix 1 de réponse

Choix 2 de réponse

Choix 3 de réponse

Journal de bord

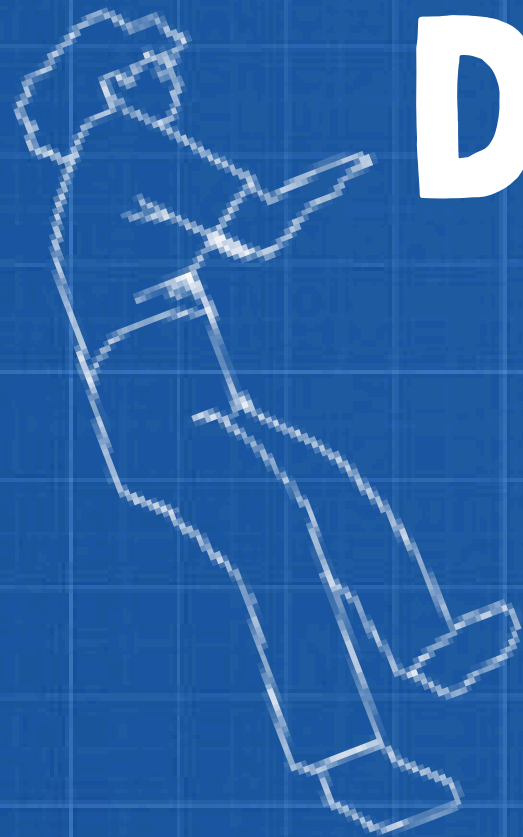
Témoignage
mécanicienne

Témoignage
informaticien

Témoignage
astronome

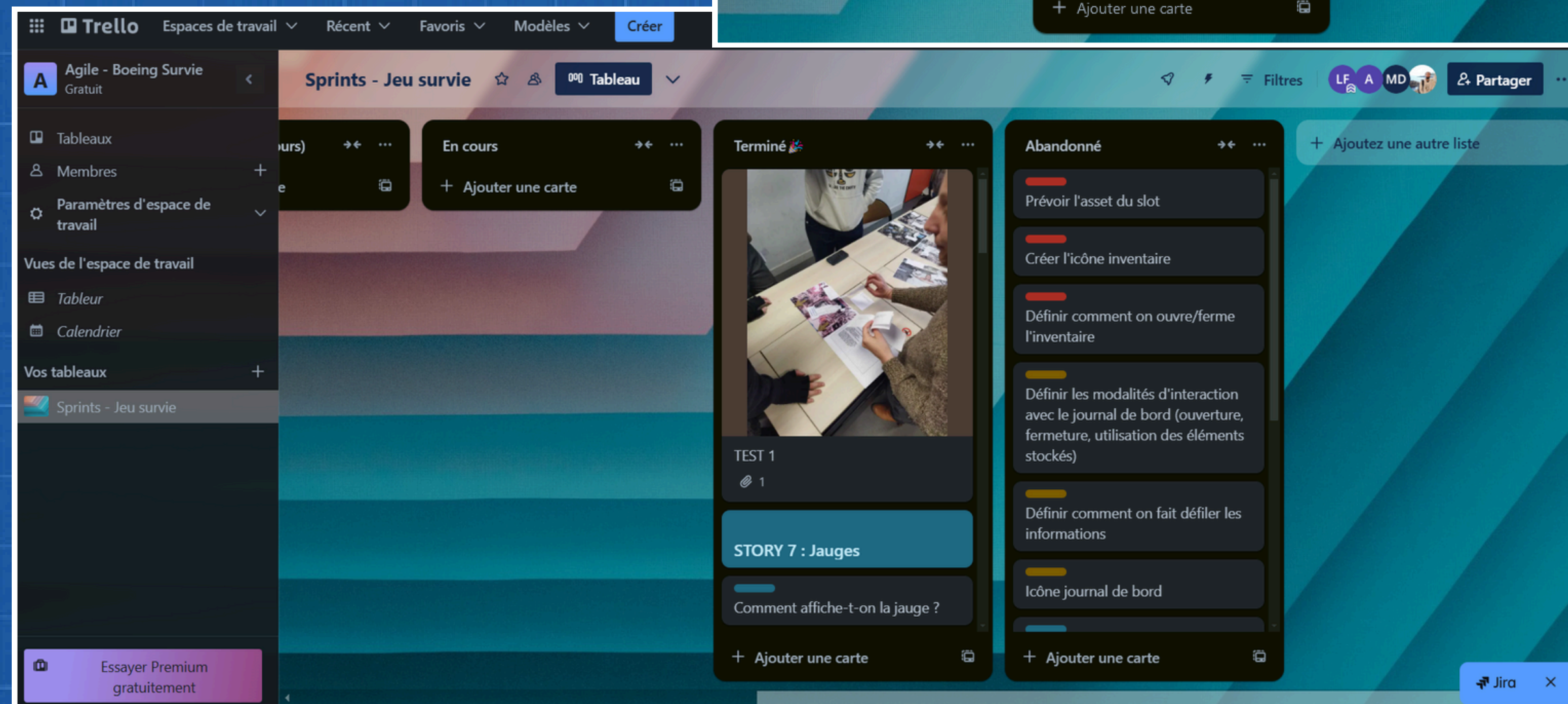
Confronter Bouing
au témoignage
d'un.e astronaute

RETOUR SUR L'APPLICATION DE LA MÉTHODOLOGIE



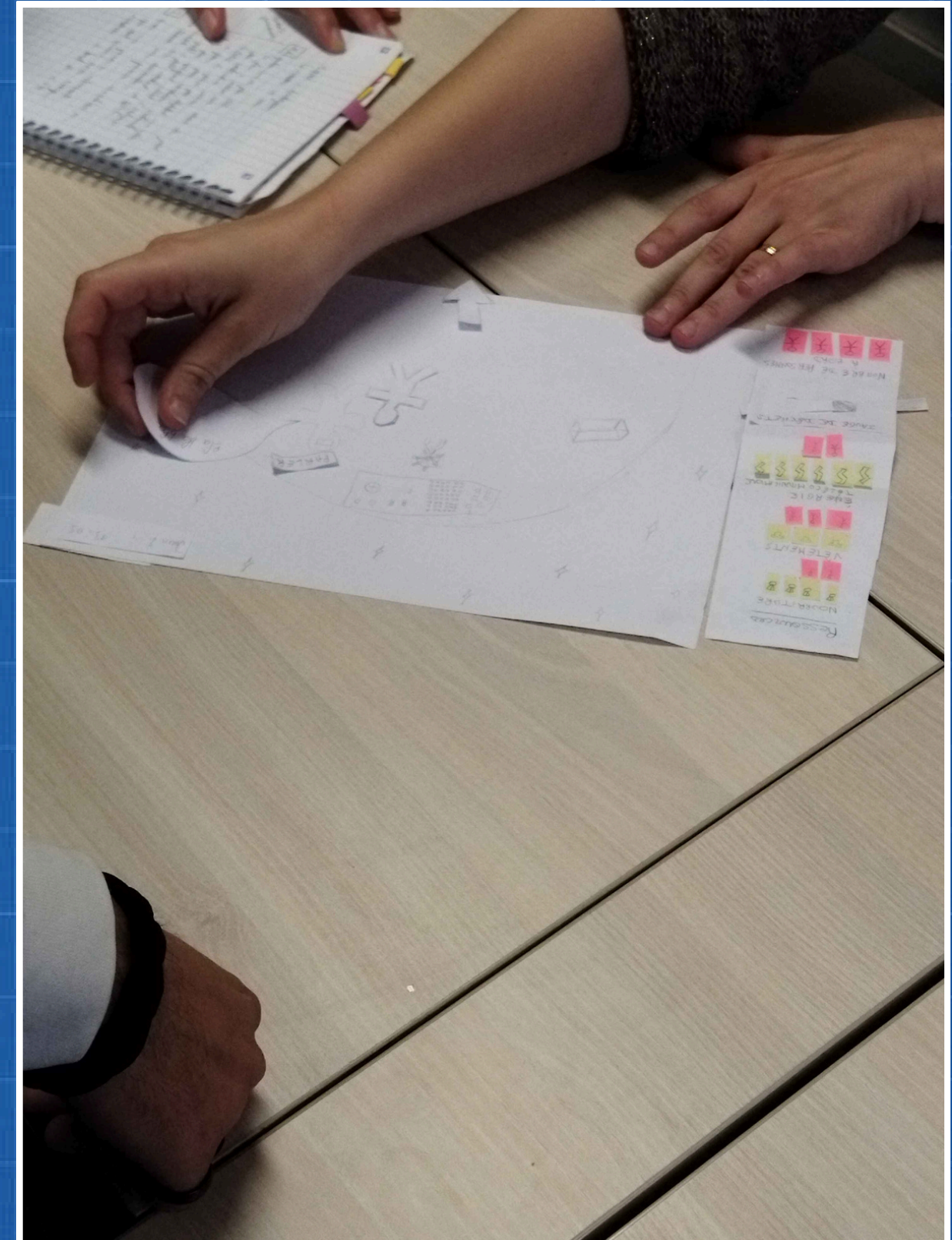
OUTILS DE TRAVAIL

- Journal de bord
- Trello du groupe



PROTOTYPE PAPIER V1

- **Panel de ressources sur le côté gauche** : le joueuse gère directement et lui-même ce qu'il souhaite consommer et partager avec les membres de l'équipage.
- Exploration au Point & Click
- Dialogues et utilisation d'outils
- 1 salle, 1 personnage



Stories	Estimations	Priorité
Définir l'histoire	16	1
Définir le contexte narratif	4	2
Actions du joueur/mécaniques	4	3
Écran de jeu	2	4
Inventaire	2	5
Journal de bord	2	6
Jauges	2	7
Menu	1	8
PNJ	4	9
Map	8	10
(Sound design)	Bonus (2)	11

LES SPRINTS

Sprint 1 :

Story n°1 (16 unités : 4h x 4 personnes)

Sprint 2 :

Story contexte (4 unités : 1h x 4 personnes)

Story mécaniques (4 unités : 1h x 4 personnes)

Story écran et inventaire (2 unités : 1h x 2 personnes + 2 unités : 1h x 2 personnes)

Story journal de bord et jauges (2 unités : 1h x 2 personnes + 2 unités : 1h x 2 personnes)

Sprint 3 :

Story menu (1 unité : 1h x 1 personne)

Story PNJ (4 unités : 2h x 2 personnes)

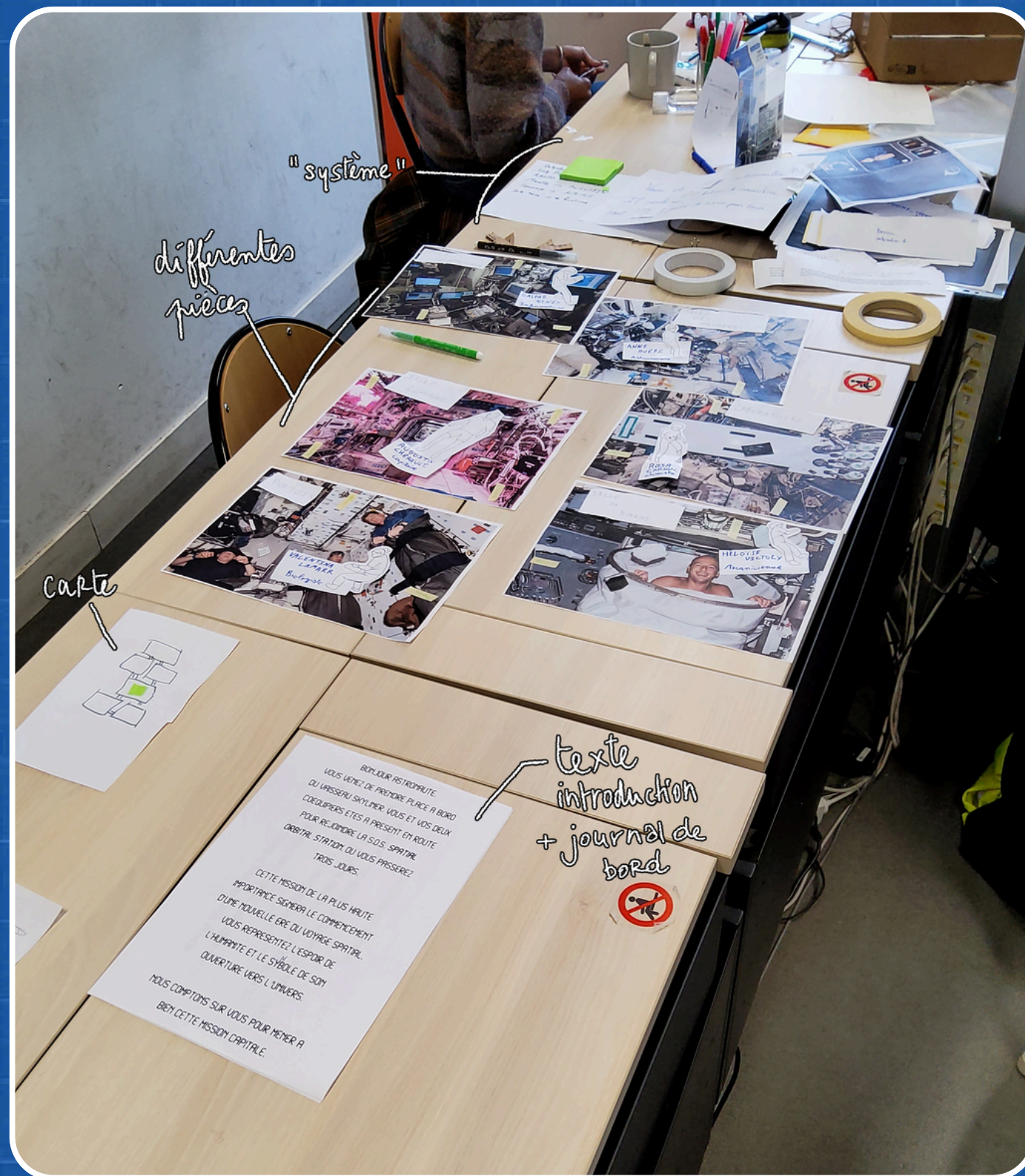
Story map (8 unités : 2h x 4 personnes)

Story sound design - bonus (2 unités : 1h x 2 personnes)

SUITE SPRINT 1 / DÉBUT SPRINT 2 - 14/11

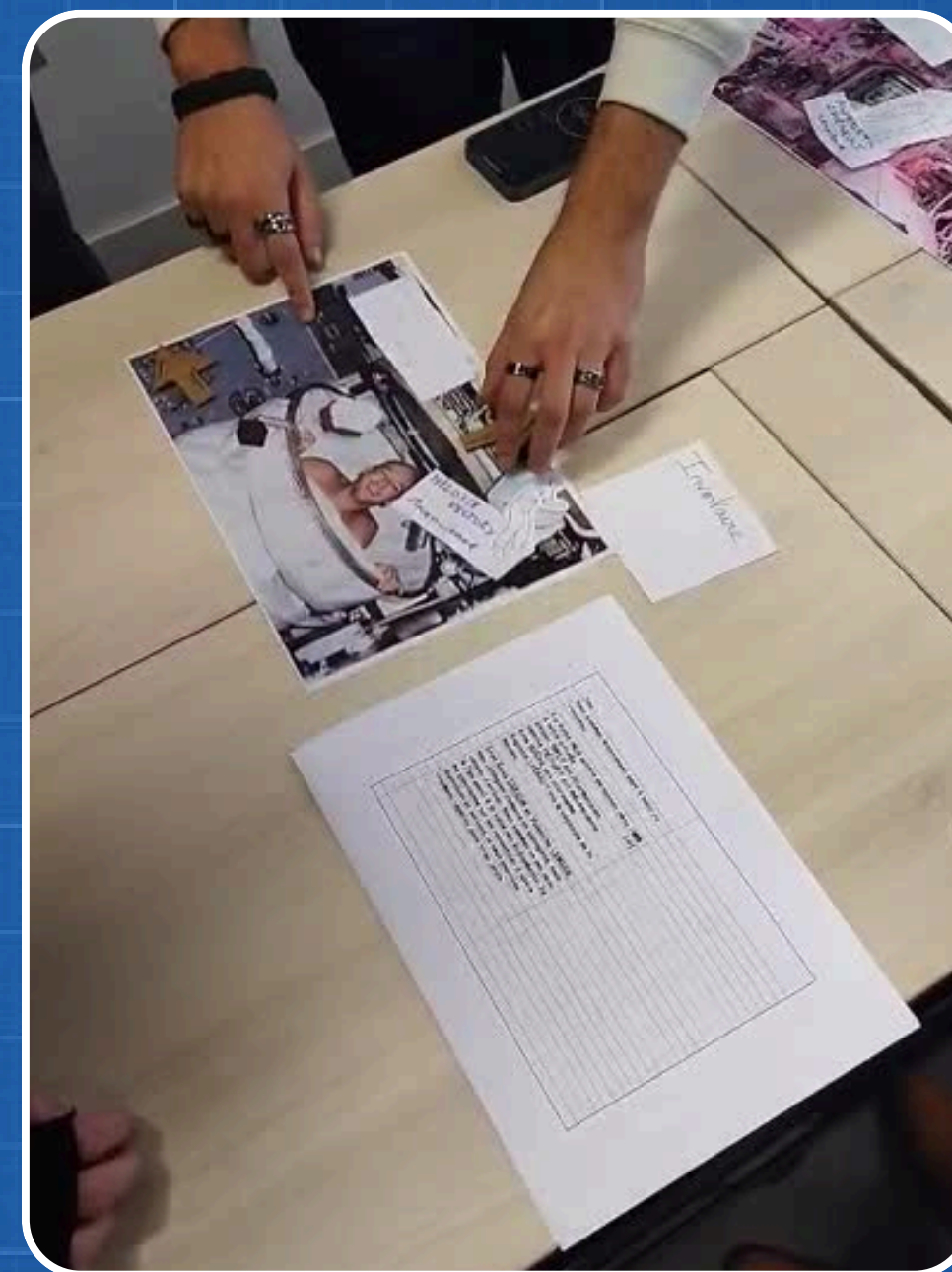


PROTOTYPE PAPIER V2



RÔLES

Adem: Narrateur + Bouing
Marie : Personnages + Visio
Loénie : Personnages + SFX
Olivier : Gestion de la map



PROTOTYPE PAPIER V2 : PLAYTEST

TESTEURS : LÉO & SYAM

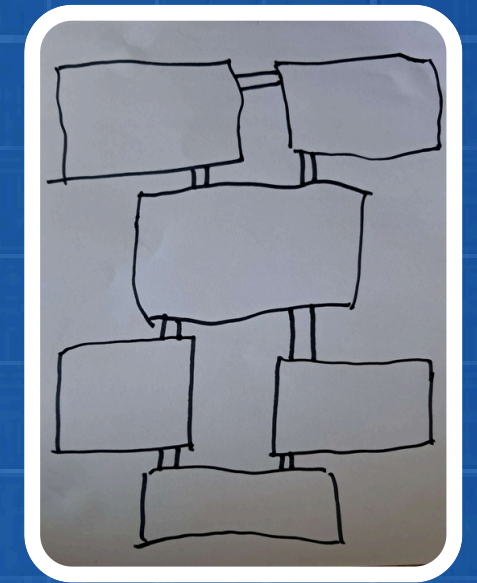
Principaux retours :

- Besoin d'afficher une map pour les joueuses : difficultés à se repérer
- Besoin de comprendre à quoi servent les objets (preuves) récoltés : il n'est pas clair que l'on peut donner les objets aux PNJ pour les faire réagir notamment lors de la visioconférence de Bouing
- Est-ce que ce n'est pas trop punitif de faire déconnecter Bouing dès que l'on utilise une ligne de dialogue lors de la visioconférence ?



CHANGEMENTS APPORTÉS SUITE AUX TESTS 1/2

- Création d'une map pour permettre au joueur de se repérer dans la navette avec un pion matérialisant sa position
- Ajout de précisions dans le texte de la mécanicienne pour davantage de clarté :
« Je plaide coupable, c'est vrai : je m'amuse parfois à régler la radio sur la fréquence de communication interne de Bouing... Ce que tu as entendu provient bien d'eux. »
- Changement du système de jeu dans la phase visioconférence pour le rendre moins punitif



Map de la S.O.S

Soleil, tout va bien, merci mille fois de vous inquiéter pour nous

Nous sommes ravis de l'entendre ! Puisque vous vous portez si bien, nous pouvons peut-être nous arrêter là. Car vous le savez, le temps... c'est de l'argent.
Non ? Bon. Alors nous restons encore un moment.

PAS DE DECONNEXION

C'est un peu... brouillard, je dirais ?

Mmm... Nous pouvons vous proposer de diffuser un paysage ensoleillé pour réchauffer votre moral.

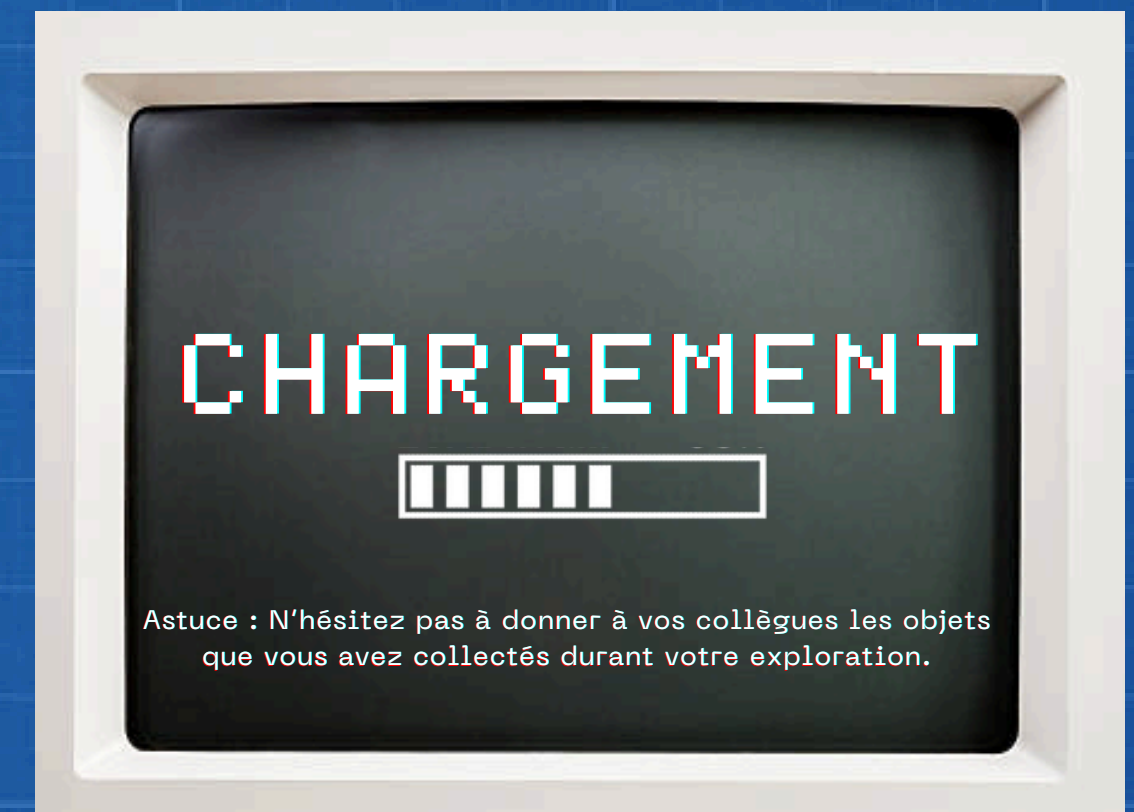
**AFFICHAGE PAYSAGE
PUIS RETOUR ECRAN**

CHANGEMENTS APPORTÉS SUITE AUX TESTS 2/2

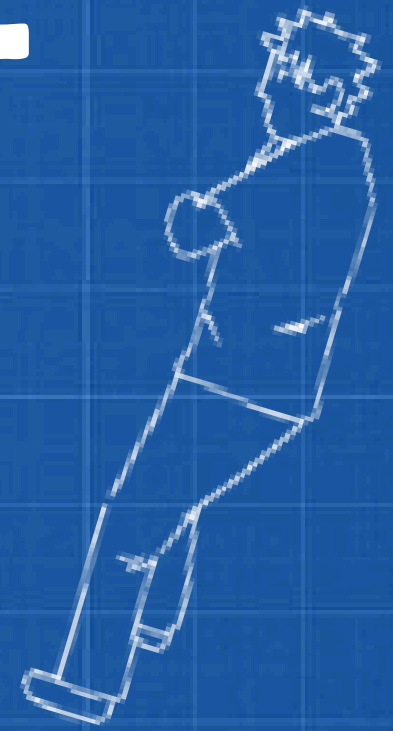
Wow sacrées secousses... Il ne faut pas que j'oublie, il y a le **meeting avec Bouing** ce soir ! Je dois absolument **discuter** avec les différentes **personnes à bord**, **trouver des preuves** et les **faire analyser** par les collègues de la S.O.S.

- Ajout d'une **pop-up** donnant des indications au joueur en début de partie

- Consolidation des éléments du jeu avec du **carton** pour permettre une **manipulation plus aisée**
- Ajout d'un **écran de chargement** donnant un indice sur l'une des actions à mener (faire interagir les PNJ avec les objets récoltés)



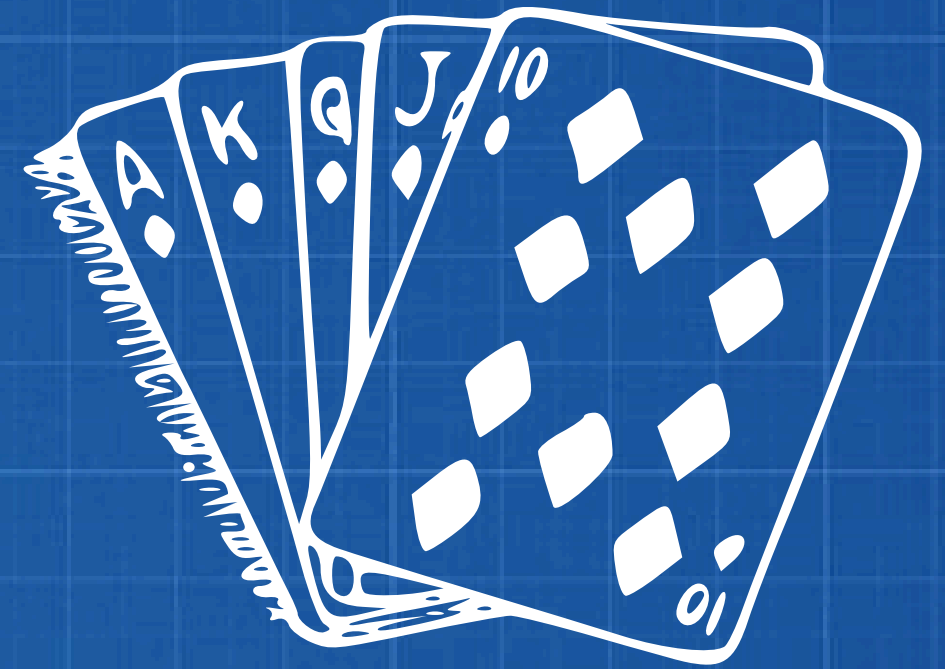
RETOUR D'EXPÉRIENCE



RETOURS SUR LA MÉTHODE

RETOURS COLLECTIFS

- La **méthode du 7/3/1** nous a été utile, aussi bien pour le choix de l'article que pour celui des trois concepts de jeu à présenter au commanditaire. Nous sommes désormais à l'aise avec cette méthode, qui permet une réelle appropriation des concepts par l'ensemble du groupe.
- Nous n'avons **pas eu besoin d'avoir recours au planning poker**, car nous sommes tombés d'accord facilement sur la définition des user stories, et sur notre vélocité.
- Il n'a pas non plus été difficile de **découper les stories en tâches**.
- Le fait de **travailler seuls** pendant un certain temps **puis collectivement** par la suite a été très productif tout le long du projet.



RETOURS SUR LA MÉTHODE

RETOURS COLLECTIFS

- La nécessité de proposer un prototype papier à la fin du sprint 2 nous a obligés à **revoir notre planification**, mais c'était finalement un moment très opportun pour réaliser des tests et avoir le temps de faire des corrections.
- Nous avons eu des **hésitations sur le choix de l'outil** pour le tableau kanban. Nous avons opté pour *Trello*, mais ne l'avons pas trouvé tellement pratique (peu souple pour la mise à jour des backlogs et ne permet pas une vue d'ensemble des tâches du projet).



RETOURS SUR LA MÉTHODE

Retours individuels :

ADEM

J'ai des facilités à débiter des projets mais plus de mal à visualiser la finalité, cette méthode m'aide en ce sens.

OLIVIER

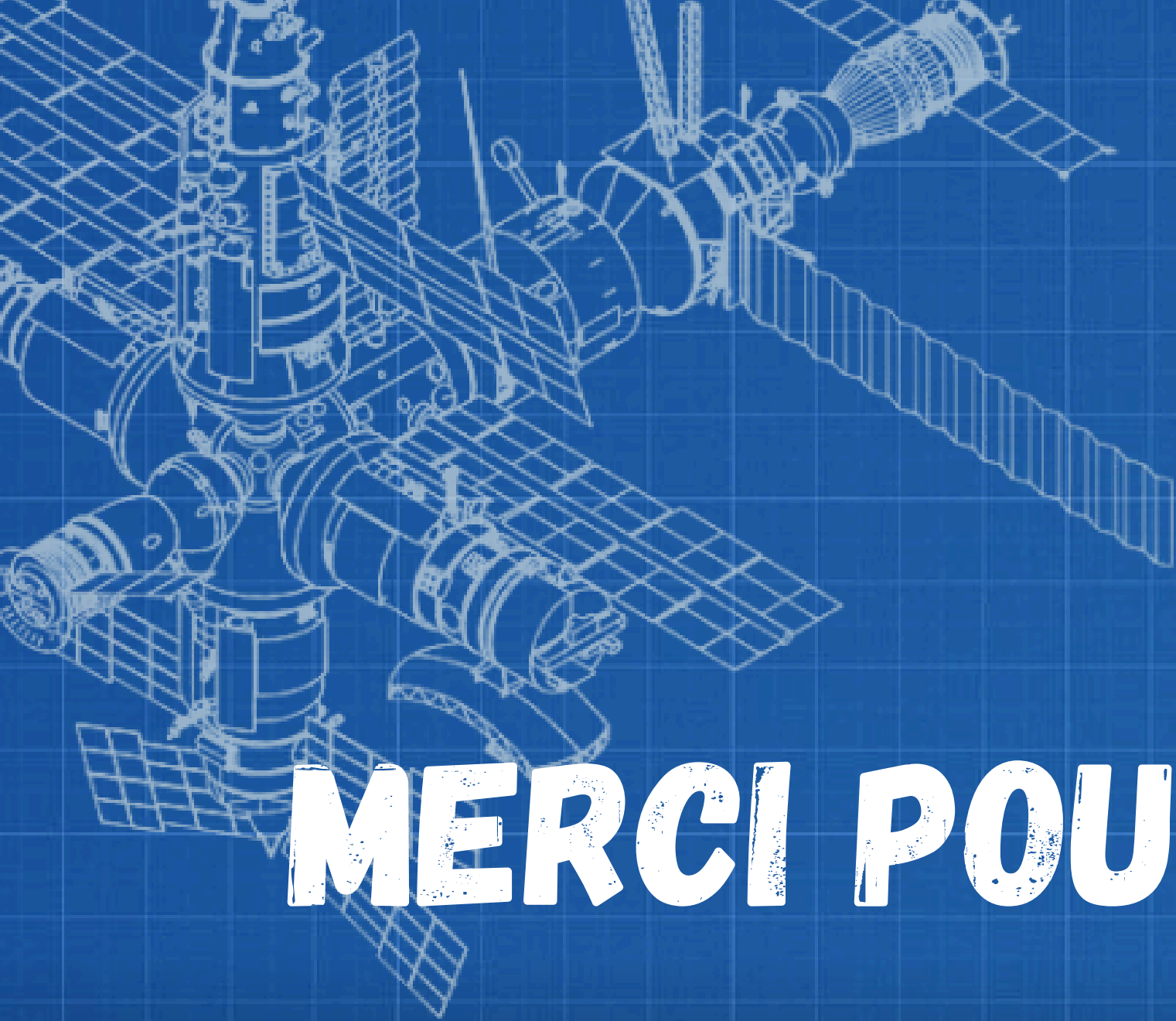
J'ai été surpris que le passage du 7.3.1 soit aussi rapide vu que notre groupe était plutôt d'accord sur les idées.

LOÉNIE

La rétro (mêlée quotidienne) comme bon point de départ à chaque séance. Adoré le mélange entre le temps de travail solo et en équipe (efficacité).

MARIE

Plutôt satisfaite que le projet ait pu être mené dans les temps sans rush.



MERCI POUR VOTRE ÉCOUTE !

