Gestion de Projet Informatique – TD 1

On souhaite réaliser un jeu vidéo de simulation d'une ville. La ville est composée de quartiers de quatre types : 1) Quartiers résidentiels contenant les habitants de la ville. 2) Quartiers commerciaux contenant les entreprises. 3) Quartiers de services contenant les services publics. 4) Quartiers de divertissement contenant les lieux de divertissement. Après construction, chaque quartier est « atomique », c'est-à-dire que l'on n'a pas besoin d'y construire concrètement des bâtiments : on n'a qu'à gérer le quartier « en entier ».

Les habitants des quartiers résidentiels se rendent au travail dans les quartiers commerciaux tous les jours dans la semaine. Il y a aussi les habitants travaillant dans les services publics et les lieux de divertissement qui se rendent ainsi au travail dans ces deux types de quartiers. De plus, tous les habitants vont dans les quartiers de divertissement, avec une certaine fréquence. Tous les déplacements dans la ville se font par métro ou à pieds (sans besoin de route). On ne peut avoir maximum qu'une seule station de métro dans un quartier. L'ensemble du quartier est donc desservi par cette station. S'il n'y a pas de station de métro dans un quartier, les habitants (ou travailleurs) du quartier peuvent emprunter la station de métro dans un quartier voisin et aller dans ce quartier à pieds sans besoin de route. Mais cela aura deux conséquences : 1) un temps de trajet supplémentaire 2) la surcharge de la station du quartier voisin.

Le joueur construit les quartiers, d'y place les stations de métro, et forme les lignes de métro en reliant les stations. On peut avoir des stations partagées par deux ou plusieurs lignes dans les quartiers de haute densité. La construction et le fonctionnement des stations et lignes de métro coûtent de l'argent. La construction initiale de tous les types de quartiers coûte de l'argent. Le fonctionnement des quartiers de services coûte également de l'argent. Le fonctionnement des autres types de quartiers ne coûte rien. Les quartiers résidentiels, commerciaux et de divertissement produisent des impôts dont le montant dépend de la densité ou niveau du quartier. En revanche, la prospérité (augmentation de densité) des quartiers résidentiels et commerciaux est automatique (le joueur ne peut pas le contrôler) et dépend de l'accessibilité par le métro, du temps moyen de transport quotidien des habitants, et de la satisfaction des habitants (couverts par les services et les divertissements), etc. En revanche, le joueur peut augmenter le niveau de capacité des quartiers de divertissement et cela coûte bien sûr de l'argent.

A faire :

- ✓ L'objectif est de **commercialiser** ce logiciel au bout de 6 mois (ou même avant, cela dépend du cycle de vie de gestion de projet choisi). Ainsi, vous avez besoin de gérer ces 6 mois de travail avec une approche **agile** à votre choix : une méthode agile vue en cours (ASD, FDD ou Crystal) ou une méthode agile adaptée/mixte.

- ✓ Proposez d'abord une fiche de produit (une seule page en format A4) d'un style commercial. On doit y voir clairement les principales caractéristiques du jeu, qui donne une compréhension rapide du produit.

- ✓ Proposez **une planification agile** (pas de limite de pages…) pour ces 6 mois de travail à plein temps. Dans votre planification, vous préciserez les dates / périodes importantes, auxquelles vous décrirez **les activités de projet / gestion de projet** à assurer avec tous les intervenants du projet. En fonction du cycle de vie, vous devrez préciser les différentes releases / itérations, avec les fonctionnalités / features proposées en détails. Vous pouvez adapter le jeu comme vous le souhaitez, en gardant tout de même le principe de base.

- ✓ Les rendus (2 fichiers PDF) sont à déposer dans votre salon privé sur Discord au plus tard **le dimanche de la même semaine de ce TD à 23H.**
  - ✓ Le premier fichier sera nommé « fiche_produit.pdf »
  - ✓ Le deuxième s'appellera « plan_agile.pdf »

Astuces : pour avoir des rendus de qualité de ce TD, vous devrez bien comprendre le principe de base de la gestion de projet agile, les intérêts / clés de différentes méthodes agiles, et **ne pas rester « général »**, on a besoin des solutions spécifiques.