

# Projet Apprentissage 3ème année

Encadré par Alexandre KABIL et Hoang LA

BUT Informatique

2025-2026



IUT D'ORSAY

# Objectifs du projet

**Projet en grande équipe** (de 7 à 10 personnes) sur les deux semestres.

## Objectifs :

- S'autoformer sur nouvelle technologie (Unity).
- Travailler en grande équipe (méthode AGILE).
- Gérer un projet avec Git et GitLab Issues.

Présentation du sujet 2025-2026 !

# Développement Agile



*easyredmine.com Jakub Ryba*

## Pourquoi Agile ?

### Développement en Cascade

- Besoins figées.
- Feedbacks longs mais peu fréquents.
- Une seule livraison d'un produit complet.

# Développement Agile



*easyredmine.com Jakub Ryba*

## Pourquoi Agile ?

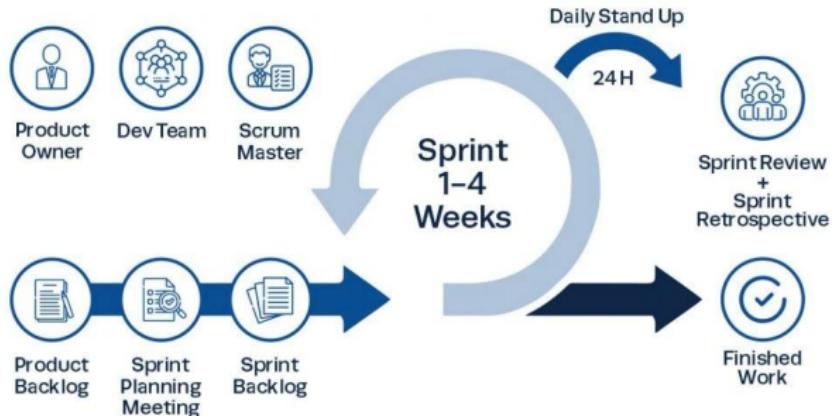
### Développement en Cascade

- Besoins figées.
- Feedbacks longs mais peu fréquents.
- Une seule livraison d'un produit complet.

### Développement Agile

- Besoins peu structurés.
- Feedbacks du client courts mais réguliers.
- Plusieurs livraisons rapides de produits fonctionnels mais qui évoluent.

# Méthode Scrum



## *Institute Project Management*

- Plusieurs cycles de développement (Sprints).
- Listes de tâches (Product Backlog, Sprint Backlog).
- Répartition des tâches avec les rôles Scrum (Product Owner, Scrum Master, Developer, etc.).
- Organisation à travers des meetings (Planning, Standup, Review).

## Product Backlog

- Remplace le cahier des charges du développement en cascade.
- Rédigé directement dans GitLab Issues (de l'IUT d'Orsay).
- Première version à rendre avant le développement puis à maintenir.

# Les rendus du projet

## Product Backlog

- Remplace le cahier des charges du développement en cascade.
- Rédigé directement dans GitLab Issues (de l'IUT d'Orsay).
- Première version à rendre avant le développement puis à maintenir.

## Sprint Backlog

- Contient les tâches à réaliser pour le sprint courant.
- S'appuie sur le Product Backlog : découpage des Issues du Product Backlog en Issues/Tasks plus petits.

# Les rendus du projet

## Product Backlog

- Remplace le cahier des charges du développement en cascade.
- Rédigé directement dans GitLab Issues (de l'IUT d'Orsay).
- Première version à rendre avant le développement puis à maintenir.

## Sprint Backlog

- Contient les tâches à réaliser pour le sprint courant.
- S'appuie sur le Product Backlog : découpage des Issues du Product Backlog en Issues/Tasks plus petits.

## Meetings notes

- Petit compte-rendu des réunions de chaque séance.

# Les rendus du projet

## Product Backlog

- Remplace le cahier des charges du développement en cascade.
- Rédigé directement dans GitLab Issues (de l'IUT d'Orsay).
- Première version à rendre avant le développement puis à maintenir.

## Sprint Backlog

- Contient les tâches à réaliser pour le sprint courant.
- S'appuie sur le Product Backlog : découpage des Issues du Product Backlog en Issues/Tasks plus petits.

## Meetings notes

- Petit compte-rendu des réunions de chaque séance.

## Les livrables

- Présentation à la fin d'un Sprint accompagné d'une démonstration du produit courant.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

## Scrum Master (SM)

- Interlocuteur principal avec le PO.
- Gère les meetings.
- Présente les livrables à la fin des Sprints.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

## Scrum Master (SM)

- Interlocuteur principal avec le PO.
- Gère les meetings.
- Présente les livrables à la fin des Sprints.

## Developer

## Planning

- Début de chaque Sprint.
- Sprint Backlog à rédiger en équipe.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

## Scrum Master (SM)

- Interlocuteur principal avec le PO.
- Gère les meetings.
- Présente les livrables à la fin des Sprints.

## Developer

## Planning

- Début de chaque Sprint.
- Sprint Backlog à rédiger en équipe.

## Standup

- Tour de table pendant un sprint.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

## Scrum Master (SM)

- Interlocuteur principal avec le PO.
- Gère les meetings.
- Présente les livrables à la fin des Sprints.

## Developer

## Planning

- Début de chaque Sprint.
- Sprint Backlog à rédiger en équipe.

## Standup

- Tour de table pendant un sprint.

## Review

- Suit la présentation du livrable à la fin d'un sprint.
- Feedbacks sur le produit et le travail de l'équipe.

# Rôles et Meetings

## Product Owner (PO)

- Client/Encadrant.
- Communique ses besoins.
- Donne des feedbacks sur le produit courant.

## Scrum Master (SM)

- Interlocuteur principal avec le PO.
- Gère les meetings.
- Présente les livrables à la fin des Sprints.

## Developer

## Planning

- Début de chaque Sprint.
- Sprint Backlog à rédiger en équipe.

## Standup

- Tour de table pendant un sprint.

## Review

- Suit la présentation du livrable à la fin d'un sprint.
- Feedbacks sur le produit et le travail de l'équipe.

*Compte-rendu de chaque meeting à rédiger par un membre différent de l'équipe à chaque fois.*

# Outils et évaluation

**Unity, Git et Git Issues** : des tutoriels y seront dédiés !

# Outils et évaluation

**Unity, Git et Git Issues** : des tutoriels y seront dédiés !

## Évaluation :

- Note collective : 60% (**pour les membres qui ont contribué**)
  - Document de design du jeu.
  - Pour chaque sprint (1 à 4) : backlog, compte-rendus, livrable.
  - Produit final et présentation.
  - Vidéo de promotion.

# Outils et évaluation

**Unity, Git et Git Issues** : des tutoriels y seront dédiés !

## Évaluation :

- Note collective : 60% (**pour les membres qui ont contribué**)
  - Document de design du jeu.
  - Pour chaque sprint (1 à 4) : backlog, compte-rendus, livrable.
  - Produit final et présentation.
  - Vidéo de promotion.
- Note individuelle : 40%
  - Test de connaissance Scrum, Git et Unity.
  - Rédaction des compte-rendus.
  - Contribution à chaque sprint.

# Outils et évaluation

**Unity, Git et Git Issues** : des tutoriels y seront dédiés !

## Évaluation :

- Note collective : 60% (**pour les membres qui ont contribué**)
  - Document de design du jeu.
  - Pour chaque sprint (1 à 4) : backlog, compte-rendus, livrable.
  - Produit final et présentation.
  - Vidéo de promotion.
- Note individuelle : 40%
  - Test de connaissance Scrum, Git et Unity.
  - Rédaction des compte-rendus.
  - Contribution à chaque sprint.

**Critères détaillées sur Moodle !**

**Calendrier des rendus et des sprints sur Moodle !**

# Pour démarrer

- Créez vos groupes.
- Choisissez un nom d'équipe.
- Élisez un Scrum Master.
- Un membre doit créer le dépôt Git avec le nom:  
projet-s501-2025-2026-<nom de l'équipe>.
- Invitez les membres de l'équipe et les deux encadrants avec comme rôle Maintainer.
- Commencez un brainstorming sur votre document de design.

À vous de jouer !