

REALISATION SUR PROJET

Présentation du projet



Tout comme dans une véritable entreprise, vous allez devoir développer votre produit en respectant un calendrier fixé par vos supérieurs.

Le calendrier :

Il s'étend sur 27 heures de cours. Vous avez donc en tout et pour tout 27 heures disponibles, auxquelles il faut retirer les deux heures que vous avez déjà passées sur l'étude documentaire. Il vous reste donc 25 heures pour finir votre jeu. Afin de réaliser le travail qui vous est demandé dans les temps, il est important de respecter au maximum le découpage horaire indiqué pour les différentes étapes de la démarche de projet. Tout retard sur une étape réduira d'autant le temps disponible pour les autres étapes.

Contenu des étapes :

1- Etude quantitative :

Cette partie du travail sera menée en classe avec le professeur. Les délais seront donc forcément respectés. L'étude quantitative consiste à réaliser un questionnaire d'enquête que vous utiliserez pour connaître les attentes de vos futurs clients. Elle vous permettra de déterminer les principales caractéristiques de votre jeu.

2- Analyse fonctionnelle :

Tout comme l'étude quantitative, cette étape sera menée avec le professeur. A son terme, vous disposerez du cahier des charges du jeu à développer. Vous serez contraints de le suivre à la lettre.

3- Recherche de solutions :

C'est ici que commence le véritable travail de création. Durant 5 heures, vous allez devoir déterminer précisément le type de jeu que vous allez développer et écrire ses règles. Vous réaliserez le brouillon du plateau sur la feuille au format A2 que vous donnera votre professeur. Vous réaliserez aussi les brouillons des cartes du jeu (si nécessaire). Ce brouillon permettra de vérifier la conformité du jeu au cahier des charges. Attention, votre jeu devra obligatoirement utiliser un ou plusieurs dés.

4- Construction du prototype :

Onze heures vous seront allouées pour fabriquer le prototype de votre jeu. Vous devrez durant ces onze heures :

- Réaliser le plateau du jeu grâce à un logiciel de dessin assisté par ordinateur ;
- Réaliser les cartes du jeu en utilisant ce même logiciel ;
- Fabriquer les pions du jeu ;
- Réécrire au propre les règles du jeu.

Il est bien évident que onze heures ne suffiront pas à accomplir l'ensemble de ces tâches. Il faudra donc vous répartir le travail au sein d'un même binôme.

5- Réalisation de l'emballage :

Vous disposerez enfin de deux heures pour trouver un nom à votre jeu en suivant une méthode précise et pour réaliser le prototype de l'emballage.

Evaluations :

Seront évalués et donneront lieu à une note :

- le questionnaire de l'étude quantitative ;
- l'analyse de l'étude ;
- le jeu et son emballage ;
- votre sérieux en classe et votre investissement dans le projet.

L'avis des personnes qui testeront votre jeu entrera aussi en ligne de compte.

Un grille vous spécifiant les critères d'évaluation vous sera communiquée au début de chaque travail noté.

Planification de la réalisation sur projet (sur 27 heures)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Etude de marché																											
Etude documentaire	1	2																									
Etude quantitative - Préparation			1	2																							
Etude quantitative – Réalisation																											
Etude quantitative – Exploitation					1	2																					
Etude de faisabilité																											
Rédaction du cahier des charges							1																				
Conception																											
Recherche des solutions techniques								1	2	3	4	5															
Présentation du projet / Amélioration												1	2														
Fabrication du prototype																											
Construction du prototype																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Présentation																											
Conformité au cahier des charges																											
Tests																											
Réalisation de l'emballage																										1	2