

# Plan du cours 8INF962 - Hiver 2020

## Laboratoire de jeux vidéo

Professeurs Sylvain Boivin (P4-7300) et François Lemieux (P4-5170-1)

## Objectifs généraux du cours

---

Permettre de faire la synthèse des connaissances acquises dans les cours du programme. Développer ses connaissances et ses habiletés par sa participation au développement d'un projet informatique appliqué au domaine du jeu vidéo.

## Objectifs spécifiques du cours

---

Formation d'équipes de travail. Rappel des principes de développement de projets informatiques. Développement d'un prototype fonctionnel. Utilisation d'outils technologiques spécialisés (moteurs, librairies, outils de gestion, etc.)

Au terme du cours l'étudiant aura :

- Une connaissance claire du processus de développement, des documents et des pratiques en industrie
- Une expérience concrète de programmation de jeux avec des outils utilisés en industrie
- Réalisé un projet de développement d'un jeu en équipe multidisciplinaire
- Élaboré un produit pouvant être mis dans un portfolio pour la recherche d'un emploi

La version officielle des objectifs, de l'horaire et du lieu du cours sont disponibles sur le site web de l'UQAC: [8INF962](#).

## Formule pédagogique

---

Le fonctionnement de ce cours diffère des cours magistraux usuels. Au début du trimestre, un cours servira à présenter la méthode agile (scrum) qui sera par la suite appliquée tout au long du trimestre. Les étudiants auront à utiliser outils de gestion de projets (ex. Trello), afin de se définir un backlog de produit (et de sprint) qui leur servira par la suite tout au long du projet. Périodiquement, les équipes auront un horaire de rencontre (build review en fin de sprints), donné par le professeur attitré. Ils auront à présenter une démo en montant chacune des user stories développée, et à tour de rôle, dire ce sur quoi ils ont travaillé et ce sur quoi ils travailleront jusqu'au prochain sprint. Les étudiants auront accès à un assistant de cours qui pourra leur fournir de l'aide technique sur leurs projets. Les équipes ont accès à une banque d'assets et peuvent suggérer l'achat d'assets additionnels

si nécessaire.

## Calendrier des activités

---

Semaine	Activité	Livrable
<b>1</b>	Plan de cours, introduction, formation des équipes	---
<b>2</b>	Auto-formation sur les outils (moteur) et création du backlog initial	---
<b>3</b>	Remise du GDD et du backlog initial, début sprint 1	GDD, BP, BS 1
<b>4</b>	Sprint 1	---
<b>5</b>	Build review du sprint 1	CRS 1, BS 2
<b>6</b>	Sprint 2	---
<b>7</b>	Build review du sprint 2	CRS 2, BS 3
<b>8</b>	Sprint 3	---
<b>9</b> (mi-session)	Sprint 3	---
<b>10</b>	Build review du sprint 3 (feature freeze)	CRS 3, BS 4
<b>11</b>	Sprint 4	---
<b>12</b>	Sprint 4	---
<b>13</b>	Build review du sprint 4 (code freeze)	CRS 4
<b>14 et 15</b>	Présentation du jeu	Exécutable, rapport, vidéo promo

Remarques:

- GDD est un acronyme pour game design document
- BP est un acronyme pour backlog global du projet
- BS est un acronyme pour backlog de sprint
- CRS est un acronyme pour compte-rendu de sprint
- Les semaines numérotées en caractères gras impliquent une rencontre avec le professeur responsable de l'équipe
- Le calendrier des activités est sujet à changement sans préavis

# Évaluation

---

- 15% GDD, backlog de projet priorisé, estimation en points d'histoire (documents PDF)
- 10% Compte rendu et build review du sprint 1 (un document PDF)
- 10% Compte rendu et build review du sprint 2 (un document PDF)
- 10% Compte rendu et build review du sprint 3 (un document PDF)
- 10% Compte rendu et build review du sprint 4 (un document PDF)
- 15% Rapport final (post-mortem) (un document PDF)
- 15% Présentation avec remise exécutable et vidéo promo
- 15% Participation aux rencontres de build review

## Dispositions particulières

- a. Un horaire de rencontre avec les équipes vous sera fourni à l'intérieur des deux premières semaines. L'horaire sera le même pour tout le trimestre
- b. À chaque rencontre (build review), les étudiants présenteront chaque user story développée et en feront la démonstration au professeur sur l'ordinateur. Soyez prêt à faire lancer la démo dès l'arrivée du professeur
- c. Bien que de l'aide technique sera disponible, il est de la responsabilité de chaque étudiant de s'auto-former rapidement sur les technologies à utiliser dans le cours. Dans l'industrie, un développeur doit être autonome, autodidacte, et apte à apprendre rapidement de nouvelles technologies
- d. Tous les rapports et documents de projet doivent être remis par courriel en format PDF
- e. Les étudiants participant au concours Ubisoft auront une planification adaptée

## Qualité du français écrit

Tout travail remis doit être conforme aux exigences de la politique institutionnelle en matière de maîtrise du français écrit du Manuel de Gestion de l'UQAC, section 3.1.1-012.

## Pénalité pour retard

Tout travail remis en retard sans motif valable sera pénalisé de 10%. A moins d'un entente préalable, aucun travail n'est accepté passé 5 jours après la date de remise.

## Note de passage

La note de passage est fixée à 60 %.

## Évaluation du cours

Ce cours pourrait être évalué à une date à déterminer entre le milieu et la fin du trimestre, selon les directives du responsable du programme.

## Utilisation des TI et de la communication dans les salles de cours

Usage permis si non perturbant.

## Soutien pédagogique

---

Les professeurs seront disponible sur rendez-vous:

- [sboivinuqac\(a\)gmail.com](mailto:sboivinuqac@gmail.com)
- [francois\\_lemieux\(a\)uqac.ca](mailto:francois_lemieux@uqac.ca)

## Références

---

Voici une partie des références utilisées dans ce cours. Il n'y a pas de livre de référence obligatoire. Cependant, le guide Scrum sera la référence pour la réalisation du projet.

Site Web:

- [Manifeste Agile](#)
- [Guide Scrum](#)
- [Site officiel de la certification Scrum](#)

Sylvain Boivin, François Lemieux, 2019