

DEMARCHE DE PROJET

Etapas de mise en œuvre :

- étape 1 - appropriation du cahier des charges, du contexte et des objectifs du projet ;
- étape 2 - recherche de solutions ; (démarche d'investigation et de résolution de problème)
- étape 3 - réalisation et tests ; (démarche d'investigation et de résolution de problème)
- étape 4 - présentation finale /synthèse.

Revue de projet :

La fin de chaque étape est marquée par une revue de projet. Les revues de projet sont des moments forts : moment de mises au point, de vérifications, de modifications si nécessaire, d'échanges, de débats, etc. C'est un moment important pour entretenir la cohésion de l'équipe. (Constituée de 4 ou 5 élèves)

À la fin de chaque étape, la revue de projet a un rôle précis :

- fin de l'étape 1 - revue pour figer l'expression de la problématique et la planification du projet ;
- fin de l'étape 2 - revue pour choisir une solution à développer et pour répartir les tâches ;
- fin de l'étape 3 - revue pour analyser les tests et valider ou non la solution ;
- fin de l'étape 4 - revue pour présenter le projet terminé et pour effectuer une synthèse de ce qui a été appris.

Cahier des charges de la programmation d'un jeu

Equipe de programmeurs (souligner votre nom) :

Chefs de projet :

But du jeu (description succincte) :

Description détaillée du jeu :

- Scènes :
- Lutins utilisés :
- Interactions possibles :

Evolutions envisagées :

Mes tâches concernant la programmation du jeu :

Cahier des charges de la création d'un site web

Equipe de développeurs (souligner votre nom) :

Chefs de projet :

But du site (description succincte) :

Description détaillée du site :

- Pages web et liens internes/externes, CSS:

- Organigramme du site :

Evolutions envisageables :

Mes tâches concernant le développement du site web :

