

GNG1503-Livrable de projet G :

Prototype II et rétroaction de clients

Groupe FD23 :

Aminata Yakha Sarr

Owen Cain

Mariam Lemghari

Jacques-Melaine Sienche Guemeta

Professeur : ***DR. Bouendeu, Emmanuel***

Client : ***Thomas Burelli***

Le 13/11/20

Résumé

Dans ce document, nous retrouverons la rétroaction du client après la troisième rencontre où nous avons présenté le début de notre prototype et les changements dans le plan du produit. De plus, la suite du prototype du produit ainsi que notre évaluation du prototype selon les critères définis dans le livrable E. Finalement, la rétroaction de clients/utilisateurs potentiels et le plan de prototypage pour le prochain prototype.

Table des matières

I.	Introduction.....	4
II.	Rétroaction du client	5
III.	Caractéristiques du prototype.....	6
IV.	Prototype.....	7
V.	Résultats des tests et commentaires	9
VI.	Rétroaction des utilisateurs.....	10
VII.	Mise à jour des spécifications cibles, de la conception détaillée et de la NDM	10
VIII.	Plan d’essai du prototype 3	11
IX.	Conclusion	12

I. Introduction

Depuis la deuxième rencontre avec le client, plusieurs étapes et analyses ont été effectuées, de l'identification des besoins au prototypage en passant par plusieurs étapes. À partir de ces dernières nous avons pu émettre notre livrable F, ainsi que, cette rencontre avec le client nous a permis de mettre les choses plus au clair quant au réalisme de nos idées, le respect des besoins et la conformité de nos prototypages. A l'aide de la rétroaction reçue du client, nous avons pu nous asseoir sur la solution à développer ; d'où la prochaine étape dans l'évolution de notre projet est le développement d'un prototype et un plan d'essai de ce dernier. Dans le livrable F, nous allons premièrement faire la rétroaction de client et notre premier prototype, ainsi que, une analyse simple de la partie critique de notre projet, les résultats de nos tests et les commentaires de quelques personnes qui ont vu notre travail, la mise à jour des spécifications cibles, de la conception détaillée et de la NDM, et finalement, on va faire un plan d'essai de prototypage. Dans ce livrable, nous nous continuons avec les mêmes procédés du livrable précédent et essayons de tout affiner.

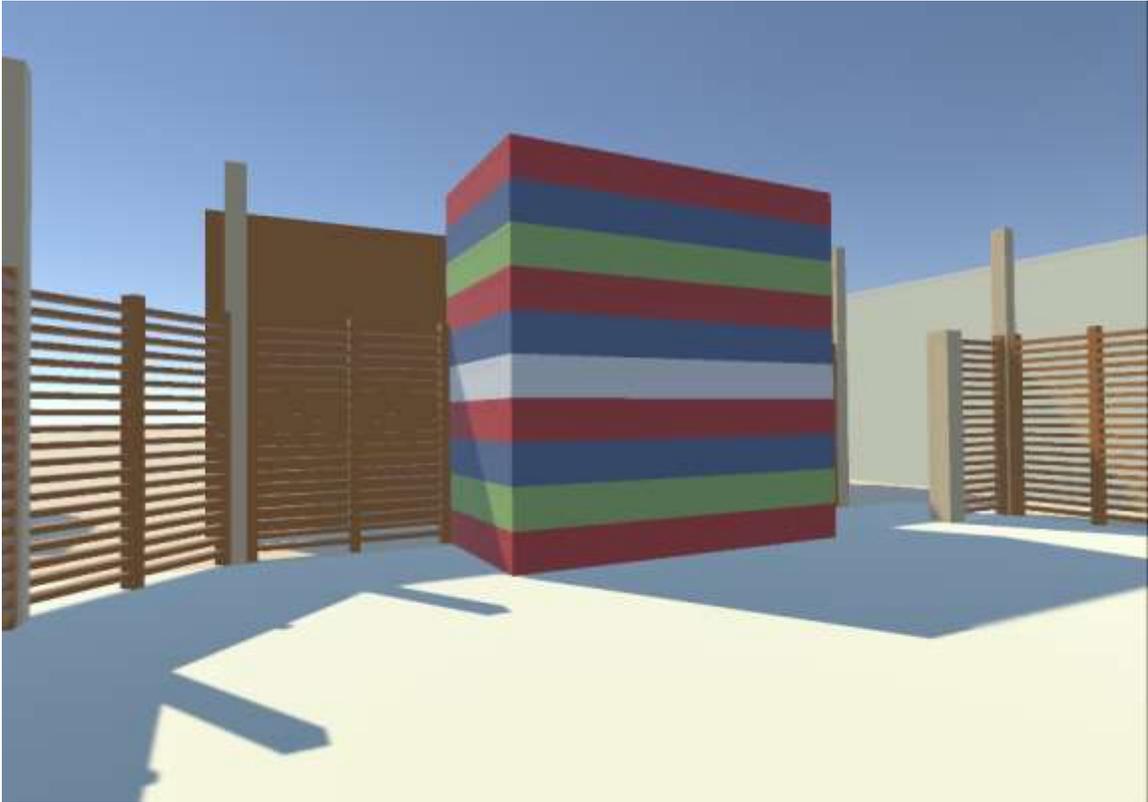
II. Rétroaction du client

Durant la troisième rencontre de client on a reçu de la rétroaction sur notre premier prototype. Notre premier prototype était la récréation de la salle sans couleurs ou trop de détail et le client l'avait aimé en générale. Il a remarqué qu'il avait plusieurs sorties ouvertes à l'atrium. Il a dit qu'il aimera avoir des raisons diverses pour l'inaccessibilité aux différentes sorties. De plus il a recommandé qu'on commence à développer nos fonctions d'interactivité pour plus avoir le temps de les développer durant les prochains prototypes. Donc l'équipe vas se focaliser sur le récit (les raisons pour laquelle les sorties sont inaccessibles) et la recherche sur les fonctions d'interactivité.

III. Caractéristiques du prototype

Notre prototype est une représentation plus ou moins réaliste de la salle e l'Atrium Tsampalieros située à la faculté de droit. On a fait notre mieux pour bien représenter et la rendre plus réaliste. On a utilisé pour ce travail l'application UNITY qui contient plusieurs assets qui vont beaucoup nous aider dans notre présentation. On a modélisé d'abord les murs, le sol, l'entrée et la sortie avec des prises de vue différentes qui permettent de mettre en avant tous les détails du produit, ainsi que des mises en scène 3D variées, donnant au client la possibilité d'imaginer la salle avec des décors différents, Ces assets sont les premiers choses principaux à faire dans la modélisation d'une salle afin de la donner une vivacité. Après on a ajouté d'autres assets pour la décoration de la salle tels que : des fauteuils marron et bleu, des tables d'études qui se trouvent au milieu de la salle avec des chaises qui ressemblent aux celles de l'Atrium Tsampalieros pour bien présenter l'aspect de la salle et pour que cette dernière impacte le réalisme souhaité, donner une image réelle et améliorer la qualité de la conception de prototype. Cette méthode de représentation est un point fort pour mettre en valeur les différentes caractéristiques de la salle, ce qui va plus attirer la clientèle. Et tout ça pour donner une meilleure visualisation aux clients car la modélisation utilisée fournit les meilleures images visuelles du composant à concevoir en 3D. Les composants peuvent même être animés et le fonctionnement peut être observé. Les graphiques visuels aident le client à mieux comprendre les caractéristiques et les propriétés du composants.

IV. Prototype





V. Résultats des tests et commentaires

Prototype II PD-F	Critères Fonctionnels	Valeur Mesurée	Valeur Ciblée	Observation/ Commentaire
	Graphisme	Visualisation de la salle	Design de bonne qualité	Insatisfait (Sondage utilisateur) - finition pas encore ajoutée
	Narration	Récit attrayant et logique	Récit clair et captivant	Satisfait la spécification cible
	Interaction	Capacité de bien voir les matériaux et de faire le tour du plan	Rétroactivité rapide de l'environnement	Insatisfait. (Sondage utilisateur) - finition pas encore ajoutée
	Critères Non-Fonctionnels			
	Réalisme	Objets se rapprochant de la réalité	Netteté des composantes	Insatisfait dû au détails manquants
	Ressemblance de l'édifice	Création des composantes pas finies	Recréation exacte de la salle	Insatisfait dû au manque de temps
	Contraintes			
	Coût de l'application	0\$	0\$	Satisfait la spécification cible
	Coût de création	16,95\$	≤ 50\$	Satisfait la spécification cible
	Accessibilité	Accès via Unity	Disponible facilement via un lien ou une interface	Satisfait la spécification cible

FD23 - Livrable G

VI. Rétroaction des utilisateurs

Utilisateur 1 : Le prototype est très réaliste, on arrive parfaitement visualiser la salle

Utilisateur 2 : Quand on a fait la comparaison, on voit que c'est la même salle en plus les couleurs sont parfaitement représentés.

Utilisateur 3 : J'aime beaucoup et je suis très épatée par ce que vous avez réussi à faire jusque-là.

VII. Mise à jour des spécifications cibles, de la conception détaillée et de la NDM

Nom de l'item	Description	Unité de mesure	Quantité	Coût unitaire	Coût étendu	Lien
Unity	Pour la modélisation de l'application	Unité	1	0 \$	0 \$	http://store.unity.com/download-nu?pg=2.2&hl
Leather Sofa and armchair	Pour la modélisation de l'application	Unité	1	7,5 \$	7,5 \$	https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/furniture
3D Chair Model Pack 1	Pour la modélisation de l'application	Unité	1	3,75 \$	3,75 \$	https://assetstore.unity.com/packages/3d/3d-chair
Paper Textures Pack 8	Pour la modélisation de l'application	Unité	1	3,74 \$	3,74 \$	https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials
Solid Works	Pour la création d'objets	Unité	1	0 \$	0 \$	https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrEz7AG51F17R?
Topal color filter	Pour la sélection de couleurs	Unité	1	0 \$	0 \$	https://www.topal.com/designery/colorfilter
Camtasia	Pour gérer les effets audio	Unité	1	0 \$	0 \$	https://www.techsmith.fr/camtasia.html
Wix	Support de l'application/site web	Unité	1	0 \$	0 \$	https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrC_BsB67F1hg
Coût total du produit (sans taxes ou livraison)					14,99 \$	
Coût total du produit (avec taxes et livraison)					16,95 \$	

Nom de l'item	Description	Type	Source
Papier éparpillé	Pour l'interactivité	Équipement	Unity
Les posters/tableaux interac	Pour la familiarisation avec la salle	Équipement	Unity

Tableau de spécifications						
Critères de conception	Relation	Valeur	Unité	Méthode de vérification	Importance	
Exigences fonctionnelles						
1 Graphisme	=	OUI	Pixels	Essai	5	
2 Narration	=	OUI	N/A	Essai	5	
3 Interaction	=	OUI	N/A	Essai	3	
Exigences non fonctionnelles						
4 Réalisme	=	3D	N/A	Essai	4	
5 Ressemblance à l'édifice	=		100 %	Essai, test final	5	
Contraintes						
Coût de l'application	=		0 \$	Essai	2	
Coût de création	< ou =		50 \$	Essai	3	
Accessibilité	=	OUI	N/A	Essai, test final	4	

Voir document Excel joint.

VIII. Plan d'essai du prototype 3

Numéro de test	Objectif du test	Description du prototype utilise et de la méthode de test de base	Description des résultats à documenter et comment ces résultats seront utilisés	Durée estimée du test et date prévue du début du test
1	Réalisme du design	Comparaison avec design considéré comme réaliste	Netteté de l'image (disparition des pixels) pour une bonne représentation	30 minutes (16/11/2022)
2	Fonctionnement du code	Exécuter le code sur Code blocks	Interactivité de l'environnement	2 heures (14/11/2022)
3	Véracité des informations fournies	Effectuer des recherches approfondies	Possibilité d'apprentissage par l'utilisateur	3 heures (14/11/2022)
4	Fonctionnalité des assets	Tous les activer et utiliser l'environnement	Plusieurs fonctionnalités, temps de présence élevé sur le site, attraction	2 heures (16/11/2022)
5	Visualisation de la salle	Rétroaction client/utilisateur	Ressemblance a la réalité	30 minutes (16/11/2022)

IX. Conclusion

Dans ce livrable, nous avons pu développer le prototypage du projet qui nous permet de plus en plus de visualiser le design final. Nous avons également fourni un plan d'essai pour le troisième prototype. Nous avons de ce fait continué le processus de création de l'environnement virtuel de l'Atrium Tsampalieros sachant quelles sont les critères à satisfaire et quels sont résultats attendus.