

**Conversion des besoins en critères de conception**

Priorités	Besoins	Critères de conception
5	<b>Réalisme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dimensions à l'échelle</li> <li>• Détails</li> <li>• Couleur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forme de la salle: Largeur, longueur, hauteur (in)</li> <li>• Objet, les tableaux</li> <li>• Couleurs fidèles au couleur de la faculté</li> </ul>
4	<b>Intéreactiviter</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personnage (en première personne)</li> <li>• Informatif (note sur le tableau)</li> <li>• Casse tête</li> <li>• Similaire à un jeu Zelda</li> <li>• Son</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilisateur représenté par un avatar</li> <li>• Histoire, numero de salle,</li> <li>• puzzle</li> <li>• Aventure, déplacement libre</li> <li>• Intensité du son</li> </ul>
3	<b>Accessible</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gratuit</li> <li>• Lien à la page</li> <li>• Facile à utiliser</li> <li>• Support de lecture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cout : 0\$</li> <li>• Disponible sur tout moteur de recherche</li> <li>• Temps adaptation (minutes), poids (mega octet)</li> <li>• smartphone et ordinateur</li> </ul>
2	<b>Originalité</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Créer une histoire de la faculté</li> <li>• Pourquoi la chambre est vide (narration)</li> <li>• Easter egg</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décorations</li> </ul>
1	Langue uiltisée	Francais

5	4	3	2	1
Critique	Très désirable	Bien mais pas nécessaire	Pas important	Indésirable

### **Critères fonctionnels**

- Forme de la salle: longueur, largeur, hauteur (en in)
- Utilisateur représenté par un avatar
- Français

### **Critères non-fonctionnels**

- Cout (0\$)
- Disponibilité sur tout moteur de recherche
- Temps d'adoption(minutes)
- Poids (méga octet)
- Décoration
- Intensité du son
- Aventure, déplacement libre
- Histoire, numéro de salle
- Objets, tableaux
- Puzzle

### **Contraintes**

- Cout pour installer l'application (50\$)
- L'échéance
- Dimensions à l'échelle
- Lien a la page
- Interactif

## Étalonnage

Applications et specifications	Autodesk Maya	Matterport	Minecraft
Cout	Apparemment c'est gratuit pour les étudiants	Varie en fonction du niveau de professionnalisme mais en moyenne 250 \$	Gratuit
Réalisme	7/10	9/10	4/10
Intéreactivité	7/10	9/10	3/10
A echelle	Très précis	Tres precis	Moyenne
Support de lecture (ordi utiliser)	Ordinateur	Smartphone et ordinateurs	Smartphone et ordinateur
Revue	4,3/5	4,4	Non déterminé
Taille	9 Mega octets	648 mega octets	Non déterminé

- [Autodesk Education & Student Access | Autodesk](#)
- <https://my.matterport.com/show/?m=J2211KLY9gM&lang=fr&wh=0&nt=1>
- <https://www.youtube.com/watch?v=RND9mbA12Xk>

## Specifications cibles

- Le temps: nous voulons faire vivre aux utilisateurs de notre application une aventure pleine de surprises tout en étant amusant et facile à utiliser. C'est dans cette perspective que nous ciblons un temps global d'entre 10 à 15 minutes.
- Le nombre d'items: Le réalisme étant l'un des critères les plus importants, nous nous efforcerons de rendre cela possible en ajoutant notamment une personne, la place des juges, des accusés mais aussi des participants (tables et chaises), le marteau du juge et également quelques tableaux décoratifs.

## **Impacte du Développement des critères et spécifications de conception**

Les critères de conception que nous avons établis ci-dessus sont une description bien précise de ce qu'une solution peut être pour notre projet. Nous nous sommes basés sur les besoins interprétés pour engendrer ces critères. La discussion avec notre client a eu donc un très grand impact positif dans le développement de nos critères, car de cette discussion, nous avons pu d'abord obtenir les éléments clés pour cerner les besoins réels de notre client et définir le problème, puis de là, nous avons établis les éléments principaux dont notre solution peut contenir afin de résoudre notre problème de conception. L'empathie avec le client nous a permis également de prioriser les besoins interprétés et ceci nous a permis de nous décider sur la priorité par rapport aux critères de conceptions. Nous pouvons même nous permettre de dire que sans la discussion avec le client nous n'aurions pas pu développer nos critères et spécifications de conception.

Du livrable B au livrable C, notre besoin numéro 1 a été mise à jour en passant de francophone à langue utilisée et certains sous-points dont nous avons mentionnés dans nos besoins ont été mises à jour.