

# Projet Tribunal 3D

GNG1503, Section \_D03\_

No. d'équipe \_FD32\_

## Besoin:

Priorité	Besoin
5	<b>Réalisme</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dimensions à l'échelle</li><li>- Détails</li><li>- Couleur</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>- Personnage NPC (gas endormis dans la class)</li><li>- Son</li><li>- Secret (note de class, gum, vandalisme...)</li><li>- Similaire à un jeu Zelda</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></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>
1	Francophone

\*Les besoins sont listés en ordre d'importance, 5= plus important et 1= moins important.

## Justification:

Nous avons identifié les besoins en nous basant sur les informations données par le client lors de notre première rencontre. Nous les avons organisés ensuite en regroupant les besoins similaires puis avons priorisé ces besoins en nous focalisant sur ce que le client mentionnait comme prioritaire pour le produit qu'il attendait.

## Énoncé du problème:

Problème:

Qui a le problème

C'est quoi le problème

Bref description d'une solution

Concevoir pour les professeurs et les étudiants de la faculté de Droit, un application de réalité virtuelle, accessible et gratuite avec un modèle réaliste et interactif d'un tribunal de leur faculté, pour faciliter la visite de cette chambre, sans avoir besoin d' aller en personne.

## Étalonnage:

Les utilisateurs ne sont pas toujours le client et il faut prendre en considération leur besoin. Nous avons discuté davantage avec des utilisateurs potentiels pour renforcer notre liste de besoins. Ils ont précisé qu'ils voulaient un site accessible sur leurs portables. En comparant les besoins des utilisateurs, on devrait considérer des éléments comme des effets spéciaux, des interactions entre personnages, des conflits, des légendes, des mini-jeux, des récompenses, de la compétition, de la difficulté, de l'amélioration et des rencontres entre utilisateurs.

## Problème qui n'ont pas été abordé:

Tous projets sont complexes, certains plus que d'autres mais il est très difficile de tout couvrir lors d'une rencontre avec un client. Certain problème qui n'ont pas été abordé ou simplement spécifier consiste dès limits de respect lors de la conception de l'histoire. Un autre problème peut être la sécurité virtuelle et les préventions qui doivent être prises pour empêcher des virus. En plus, l'information personnelle des utilisateurs doit être maintenue privée et des mesures vont avoir besoin d'être prises pour assurer la confidentialité.