

Livrable de projet G : Prototype II et rétroaction de clients

GNG 1503 : Génie de la conception

Faculté de génie –Université d'Ottawa

Équipe: FD32 Membres :

Marc-Antoine Larouche

Fatoumata Dembélé

Marcus Busatta

Ornela Ouedraogo

Dieudonné Ekpo

Table des matières

Introduction	3
1. Rétroactions du client	3
2. Présentation du prototype	3
3. Modèle analytique	3
4. Résultats du plan d'essai du prototype	3
5. Rétroaction d'utilisateurs utilisateurs potentiels	6
6. Mise a jours.....	6
Nomenclature des matériaux	6
Spécifications cibles	7
7. Plan d'essai de prototypage.....	8
Conclusion.....	9

Introduction

Après avoir présenté notre prototype 1, nous avons eu une réaction du client qui nous a permis de développer notre deuxième prototype. Dans ce présent document, nous allons décrire la rétroaction ensuite présenter notre plan du prototype et test réalisés et les résultats et enfin le plan d'essai du prototype suivant.

1. Rétroactions du client

Nous avons présenté notre premier prototype au client et nous avons obtenu une rétroaction. Il est important de noter que:

- Notre premier prototype n'était pas complet mais l'échelle était respectée. Le client a apprécié.
- Faire attention à ce qui est réalisable avec le budget et le temps disponibles. Nous avons alors supprimé les idées un peu floues puis nous avons fait part au client. Il a apprécié.

Ces commentaires nous encouragent à mieux travaillé pour améliorer notre prochain prototype. Vu que la date d'échéance approche à grand pas et qu'on a un budget assez restreint, nous ferons vraiment attention afin d'en fait bon usage.

2. Présentation du prototype

Notre deuxième prototype est la suite du prototype 1. C'est une représentation de la salle et de ses objets, avec un aspect centré sur l'interactivité. Avec un temps de conception total de 12 heures, il a pour but de mettre en évidence le côté interactif de l'application. Il s'agissait notamment de lier un lien temporaire au prototype1 qui n'est autre que le plan fidèle à la salle et ses objets. Aussi on a essayer différentes méthodes pour s'assurer que le lien soit accessible sur tous les moteurs de recherches et qu'il puisse permettre d'accéder facilement à l'application.

3. Modèle analytique

Ce modèle est simbler a analyser la compatibilité des logiciel et l'application simple du code.

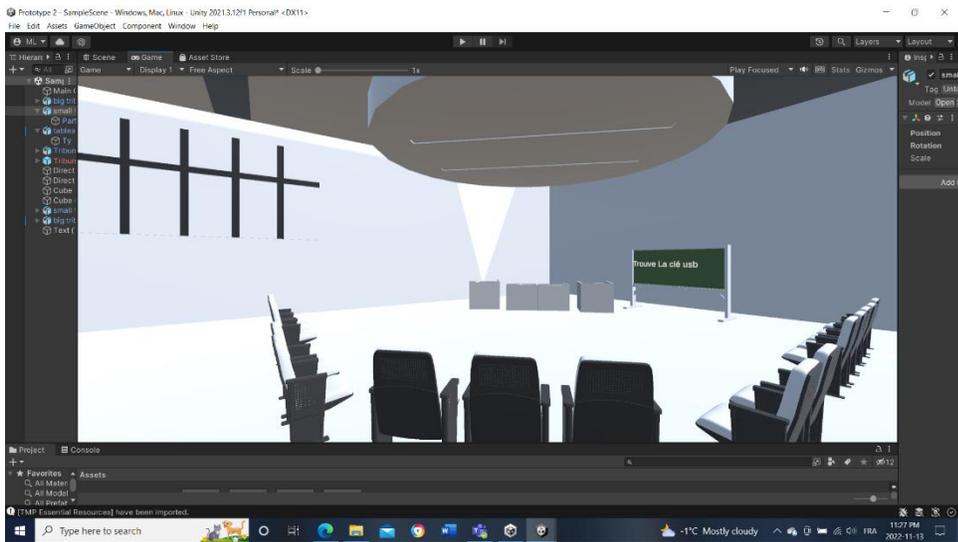
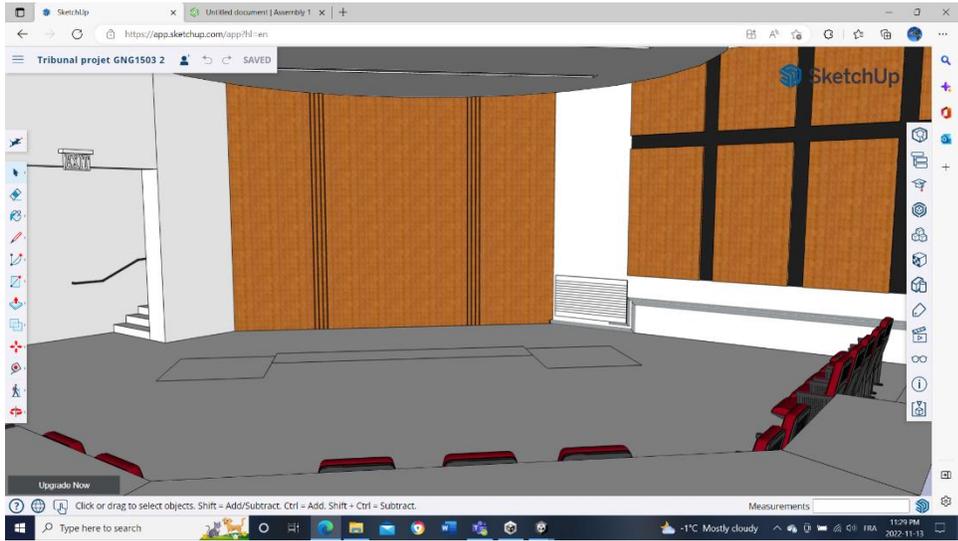
4. Résultats du plan d'essai du prototype

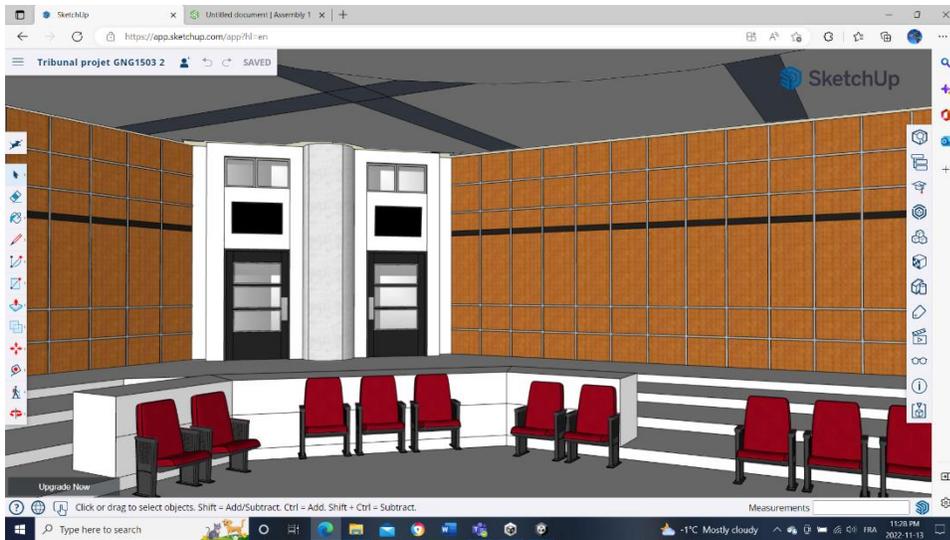
n	Descriptions	Analyses et résultats
---	--------------	-----------------------

1	Tester le côté réaliste (les dimensions à l'échelle, les aspects importants et déplacements.)	<ul style="list-style-type: none"> • Ce test nous a pris 3h de plus que notre estimation. • Nous nous sommes rendu compte à la fin du teste que nos dimensions à l'échelle étaient tous correctes. • Nous avons testé les déplacements en premier personne puis les résultats étaient assez satisfaisants. Les obstacles et les limites sont respectés à chaque niveau. • Il nous faut faire un réajustement au niveau des couleurs.
2	Tester le côté interactif de l'application	<ul style="list-style-type: none"> • Cette étape a été très longue. Il a fallu plus de temps que prévu a cause de plusieurs corrections qu'on a dû faire. • Le prototype répond un peu mieux au critère d'interactivité. • Le déplacement fluide à la première personne dans toute la salle a été notre priorité. Il nous faut maintenant intégrer les activités.
3	Combiner la conception de la chambre et tous les objets qui sont à l'intérieur	Il a eu des problèmes entre la compatibilité des logiciels et les contraintes de temps nous a pas permis de les résoudre.

Tableau 1 : Résultats du plan d'essai du prototype

Ce tableau rend compte des informations et surtout des insuffisances du prototype. Il sera très utile dans la suite des travaux.





Photos du prototype 2

5. Rétroaction d'utilisateurs utilisateurs potentiels

Dans le souci d'apporter des améliorations à nos idées afin d'avoir le meilleur rendement pour notre prototype final, nous nous sommes permis de questionner 2 utilisateurs potentiels de l'application à propos de notre deuxième prototype.

Ainsi :

- La première personne aime le fait qu'il soit accessible facilement, mais aimerait qu'on change les couleurs de la salle si possible.
- La deuxième personne préfère que l'utilisateur soit représenté par un personnage qui fait des mouvements réels. Nous y réfléchissons car ça prendrait plus de temps et de moyens.

6. Mise a jours

Nomenclature des matériaux

Au regard des nouvelles informations et rétroaction, nous avons fait une mise a jours de la liste des matériaux. Le tableau ci-dessous rend compte des changements qui ont été apporté.

Nom de l'item	Description	Unité de mesure	Quantité	Cout unitaire	Cout étendue	Lien
---------------	-------------	-----------------	----------	---------------	--------------	------

Unity	Application de représentations en 3D	Unité	20%	0\$	0\$	
Onshape	Pour Une représentation 3D de la salle	Unité	40%	0\$	0\$	Onshape Product Development Platform
SketchUp	Pour construire l'application	Unité	40%	0\$	0\$	3D Design Software 3D Modeling on the Web SketchUp

Tableau 2 : NOMENCLATURE DES MATERIAUX

Il s'agit actualisation des matériaux utiliser. Il n'y a pas eu de changement important.

Spécifications cibles

De ne nouveau éléments ont été apporté à nos spéciation cibles. Il s'agit de :

- Le temps d'utilisation : nous voulons faire vivre aux utilisateurs de notre application, une aventure amusante, facile et pleine de surprises. C'est dans cette perspective que nous ciblons un temps d'utilisation global de 10 à 15 minutes.
- Le nombre d'item : le réalisme étant l'un des critères les plus importants, nous essayerons une reproduction fidèle en plaçant tous les objets importants à leur place comme dans la salle réelle. Aussi nous allons incorporer des

tableaux décoratifs et des objets qui permettront à l'utilisateur de s'informer sur un fait précis.

7. Plan d'essai de prototypage

<i>N° de Test</i>	<i>Objectif du Test</i> (Pourquoi)	<i>Description du Prototype Utilisé et de la Méthode de Test de Base</i> (Quoi)	<i>Description des Résultats à Documenter et Comment ces Résultats seront Utilisés</i> (Comment)	<i>Durée Estimée du Test et Date Prévues du Début du Test</i> (Quand)
1	Tester le côté réaliste de l'application en vérifiant notamment les dimensions à l'échelle réel et les aspects importants existants dans la salle.	<p>Ce prototype sera un plan 3D de la salle et de ses objets et permettra de visualiser ce à quoi ressemble la salle dans le réel.</p> <p>Ce prototype aura les couleurs réels de la salle</p> <p>Il faudra apporter le prototype dans la salle pour faire des comparaisons en temps réel.</p>	<p>S'assurer que les dimensions sont correctes et que la forme de la salle est fidèle au plan</p> <p>Il faudra faire des corrections en cas de disproportion.</p> <p>Une révision de couleur doit être fait.</p>	<p>Durée estimée de 10 heures</p> <p>Date limite : 13 novembre</p>
2	Tester le côté interactif de l'application en essayant	Ce prototype permettra de lier un lien temporaire au prototype 1 et essayer différentes méthodes pour vérifier l'accessibilité.	S'assurer que le lien soit accessible sur tous les moteurs de recherches et qu'il puisse permettre d'accéder	<p>Durée estimée de 12 heures</p> <p>Date limite :</p>

			facilement à l'application.	13 novembre
3	Tester le fonctionnement des activités	Ce prototype mettra en œuvre les différentes activités que nous comptons intégrer dans l'application	S'assurer que les activités fonctionnent correctement et que le personnage interagi facilement avec toutes les activités.	Durée estimée de 15 heures Date limite : 27 novembre

Tableau 3: Plan d'essai

Ce tableau rend compte des différents tests qui seront effectués sur le prototype. Les résultats de ces tests seront répertoriés et analysés dans le prochain livrable.

Conclusion

Au regard de la rétroaction que notre cliente a apporté à notre dernier prototype, nous avons apporté de nouvelles modifications pour la réalisation de notre deuxième prototype. On a complété notre prototype 2 avec les tests d'essai nécessaires en expliquant les résultats qu'on a eus. Pour finir on a préparé notre prototype 3 puis on a collecté des rétroactions de différentes personnes.