

I.MISE EN CONTEXTE

Sujet du projet

Conception d'un environnement virtuel, réaliste, engageant et informatif pour permettre aux utilisateurs et utilisatrices de reconnaître et d'arpenter l'édifice Fauteux de la Faculté de Droit de l'Université d'Ottawa par la technologie de la réalité virtuelle (RV).

Utilisateurs (qui a le problème ?)

Professeurs et Etudiants actuels et futurs de la faculté de droit.

Enoncé du problème :

Concevoir pour les professeurs et les étudiants de la Faculté de Droit, une application de réalité virtuelle, accessible et gratuite avec un modèle réaliste et interactif d'une salle (Tribunal Ecole-Gowlings) de la Faculté. Avec un cout abordable et avant le décembre 2022.

II. POURQUOI CE PROBLÈME EST IMPORTANT ?

Les étudiants de la faculté ne disposent pas d'application performante et réaliste.

III. METHODE UTILISÉ

La pensée conceptuelle : processus de conception technique de 5 étapes. Nous avons mis l'emphase sur l'empathie et le prototypage rapide.

IV. NOTRE SOLUTION

Un étudiant venu volé les réponses de son examen se retrouve enfermé dans la salle.

Il lui faut trouver un moyen d'en sortir.

Pour cela il va devoir collecter des indices.

Le temps moyen pour terminer le jeu est 10min

V. POURQUOI NOTRE SOLUTION EST LA MEILLEURE ?

Elle évoque situation réelle dans le cadre scolaire : la tricherie aux examens

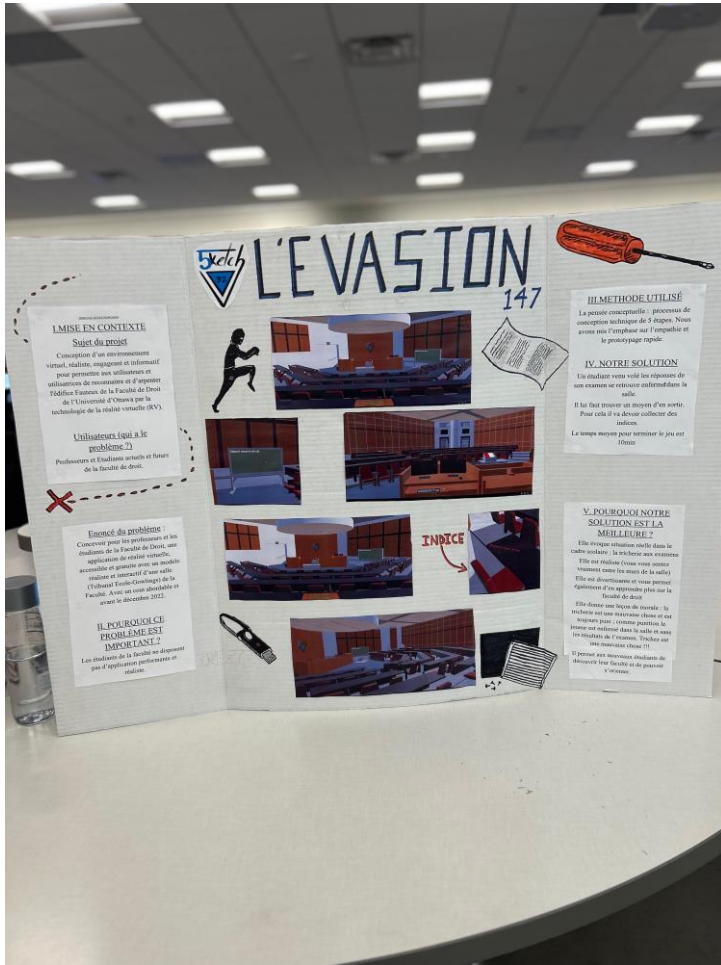
Elle est réaliste (vous vous sentez vraiment entre les murs de la salle)

Elle est divertissante et vous permet également d'en apprendre plus sur la faculté de droit

Elle donne une leçon de morale : la tricherie est une mauvaise chose et est toujours puni ; comme punition le joueur est enfermé dans la salle et sans les résultats de l'examen. Trichez est une mauvaise chose !!!

Il permet aux nouveaux étudiants de découvrir leur faculté et de pouvoir s'orienter.





TRIBUNAL ECOLE-GOWINGS

I. MISE EN CONTEXTE

Sujet du projet

Conception d'un environnement virtuel, réaliste, engageant et informatif pour permettre aux utilisateurs et utilisatrices de reconnaître et d'arpenter l'édifice Fauteux de la Faculté de Droit de l'Université d'Ottawa par la technologie de la réalité virtuelle (RV).

Utilisateurs (qui a le problème ?)

Professeurs et Etudiants actuels et futurs de la faculté de droit.

Enoncé du problème :

Concevoir pour les professeurs et les étudiants de la Faculté de Droit, une application de réalité virtuelle, accessible et gratuite avec un modèle réaliste et interactif d'une salle (Tribunal Ecole-Gowings) de la Faculté. Avec un coût abordable et avant le décembre 2022.

IL POURQUOI CE PROBLÈME EST IMPORTANT ?

Les étudiants de la faculté ne disposent pas d'application performante et réaliste.



INDEX

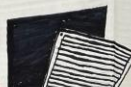


L'EVASION

147



INDICE



les
me
dèle
e
la
e et

posent
e et

La
con
avc

I
Un
son e

Il lui
Po

Le ten

V

Elle
cadre s
Elle
vrait
Elle e
égaler

Elle d
triche
toujo
joueur e
les résu

Il perm
découv

