



# L'Evasion

FD32:

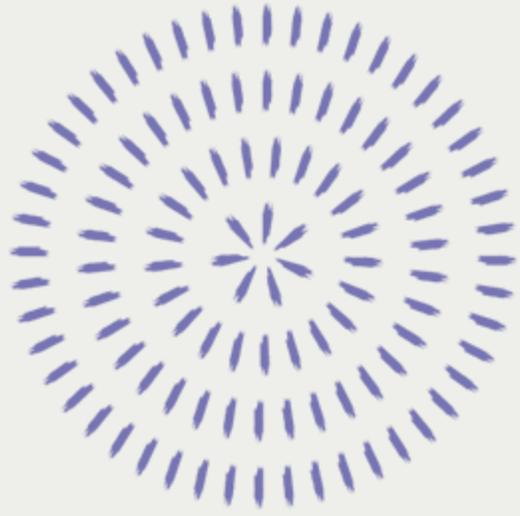
Marc-Antoine Larouche

Marcus Busatta

Dieudonné Ekpo

Fatoumata Dembélé

Ornela Ouedraogo



# Introduction



# Table de matières

- Plan de gestion de projet
- Processus de conception
- Problème et contrainte
- Fautes commises
- Qualité du projet
- Amélioration
- Difficultés et leçons apprises
- Prochaines étapes

# Plan de gestion de projet

		Septembre				octobre				Novembre				Decembre			
Tâches		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Formation d'équipe et Contrat et Projet	■	■	▲													
2	Besoins du client et Énoncé du problème			■													
3	Critères de conception				■												
4	Conceptualisation					■	■	▲									
5	Prototype 1, Test et Rétroaction						■	■		▲							
6	Prototype 2, Test et Rétroaction								■	■							
7	Prototype 3, Test et Rétroaction										■	■	▲				
8	Matériels de la JC et JC											■	■	▲			
9	Présentation finale													■			
10	Production du Manuel de l'utilisateur														■		

# Processus de conception

## Pensée Conceptuelle:

- Processus de conception technique
- Met l'emphase sur l'empathie et le prototypage rapide
- Comprend 5 étapes

## L'empathie

- Première étape de la pensée conceptuelle
- Empathiser avec le client
- Mentalité de debutant
- Poser fréquemment la question pourquoi
- Pas de jugement
- Bien observer le client

# Définition

- Conversion des déclarations du client en besoins interprétés
- Conversion des besoins interprétés en critères de conception
- Classement des critères de conception
- Étalonnage technique
- Définir les spécifications cibles

## **Énoncé 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 décembre 2022.

# Idéation

## Processus de remue méninge

- Génération de concept
- Travail en silence
- Respect des idées des autres
- Pas de jugement

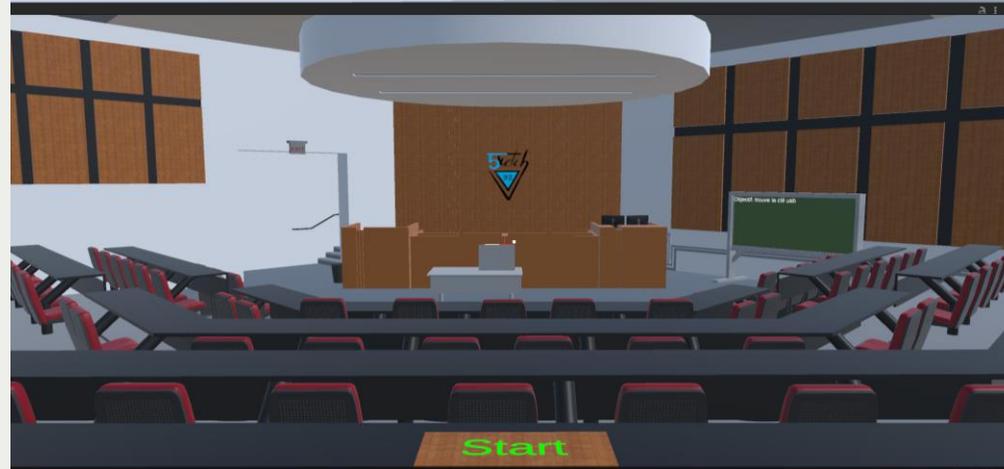
## Matrice décisionnelle

- Tableau de Comparaison des concepts
- Utilise les critères de conception leur ordre de priorité
- Permet de choisir le meilleur concept

# Prototypage

## Buts de chaque prototype:

1. Création la chambre ( Problème: couleur, échelle)
2. Compatibilité avec Unity (Problème: objet, interaction)
3. Créations des interactions (Problème: complexité, charge de travail)



# Les problèmes et contrainte

## **Problèmes:**

- compatibilité entre logiciel
- Disponibilité d'information
- Expérience avec la technologie

## **Contraintes:**

- Temps
- Argent

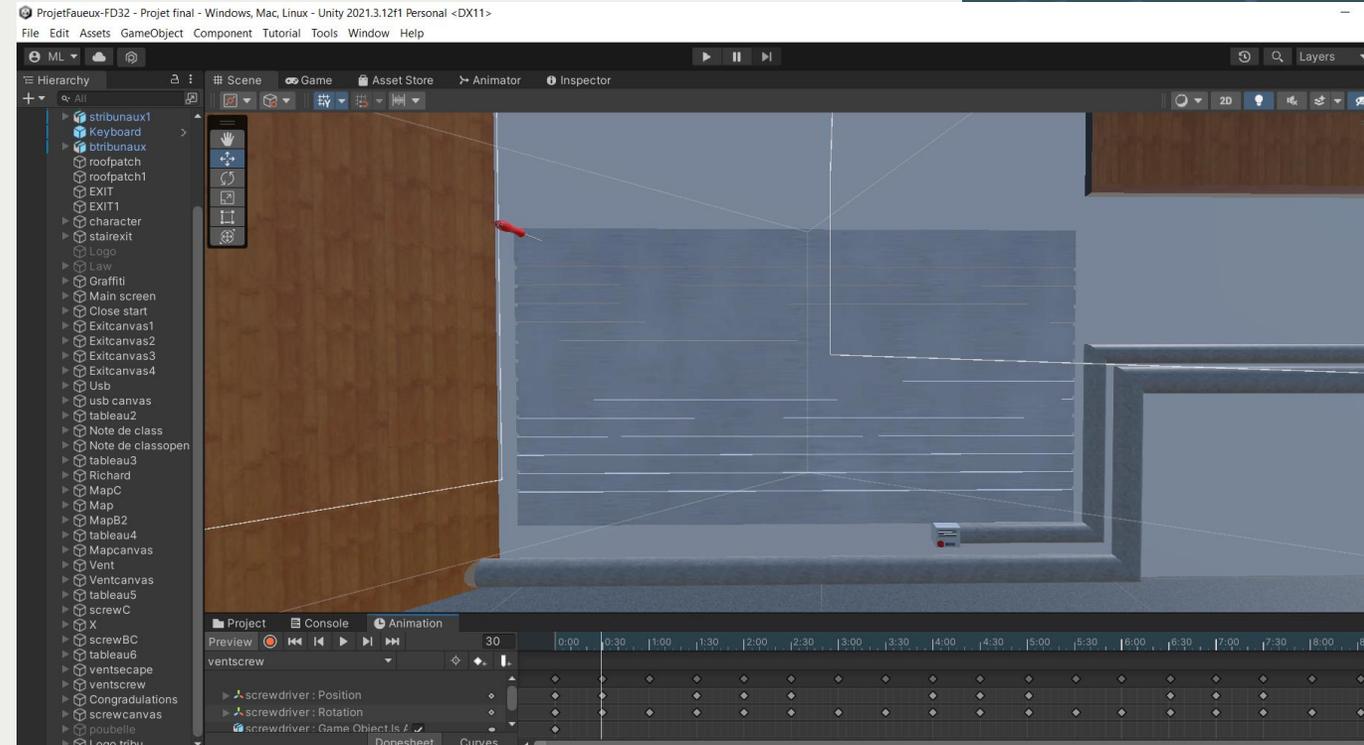
# Fautes commises

- Gestion de temps: construction/interaction
- Utilisation des TA
- Organiser les étapes et les objectifs
- Comparaison a d'autre projet



# Essais

- Interactions basées sur l'animation
- Contradiction dans les manipulations
- Fonction des boutons et animation (Toile, référence, contrôleur)
- Fautes de logique:
  - Anglisisme, décision, manipulation



# Qualité du projet

- Réalisme: à l'échelle, couleur, objet
- Intéraction: animation, bouton, document, pensés
- Accessibilité: gratuits, simple, liberté
- Temps de jeu: entre 5 et 10 min

Nous avons atteint tous les objectifs à un exigence minimal



# Amélioration

- Réalisme: ombrage, texture, couleur.
- Interaction: plus d'animation, différente interaction.
- Accessibilité: clarifier les boutons de control.
- L'histoire: plusieurs options de sortir, plus difficile.



# Difficulté et leçon apprise

- Division des tâches:
  - Comprendre le travail avant de le distribuer
- Communication
  - Sortir toutes les idées et créer un consensus
- Clarifié les idées générales
- Logiciel



# Difficulté et leçon apprise

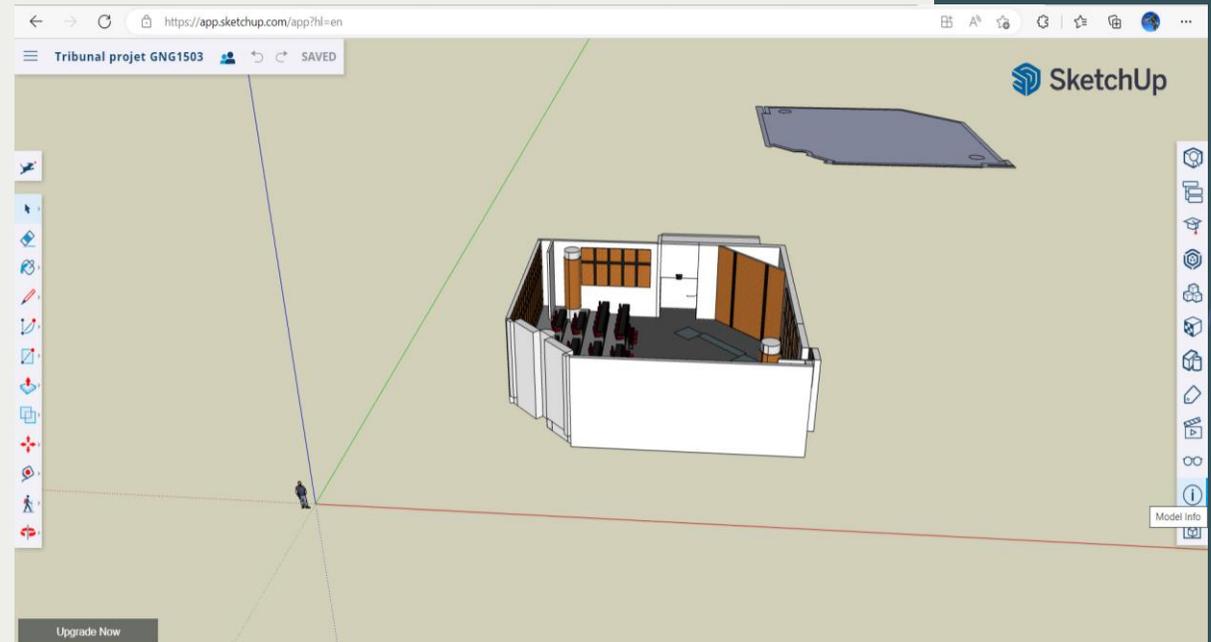
## Unity

- Code: complexe, aucune expérience, asset
- Animation: long, simple, possibilité
- Interactions: code, raybeam
- Compatibilité avec Sketchup: transféré, groupe, texture, manipulation, échelle
- Utilisation d'un personnage: asset, grandeur, physique, réalisme

# Difficulté et leçon apprise

## Sketchup:

- Fonction du logiciel
- Construction (Échelle, couleur, objets)
- Version gratuite (minimise les fonction)



# Prochaines étapes

- Casque de réalité virtuelle
- Utilisé l'information apprise dans le futur
- Utilisé les habitudes apprises:
  - Travail d'équipe, moralité, gestion de temps
  - Mieux comprendre s'est but et objectif



# Conclusion

- Créer une chambre virtuelle
  - (réaliste, interactif, informatif et accessible)
- Processus de conception
- Histoire de voleur
- Commis plusieurs erreurs
- Unity
- Sketchup
- Utiliser cette expérience pour grandir

