

CAHIER DES CHARGES

fonctionnelles et techniques

BASTIEN A. _____

Virtual Visit Museum

Aperçu du projet:

Portail immersif de création VR dédié à l'art et à la culture, au service des artistes et du public.

Une immersion complète des visiteurs dans un lieu d'exposition artistique et d'échange avec les artistes.

Cette expérimentation a pour but :

- de créer une plateforme immersive dédiée à la création et à la diffusion artistique.
- de permettre à des artistes d'avoir un médium digital pour repousser les frontières de leur art.
- de permettre aux artistes d'avoir une nouvelle façon de présenter leurs expositions et créations.
- une façon moderne et totalement unique d'apprécier l'art.
- d'ouvrir les portes de la culture à un public plus large.
- de donner l'accès à l'art à des personnes non mobiles.

Exigences fonctionnelles:

→ User Interface

Le déplacement du visiteur sera réalisé avec les contrôleurs manettes du casque.

L'utilisateur pourra, s'il le désire interagir avec un artiste, qui sera modélisé, pour parler de son œuvre ou de son exposition.

Plusieurs artistes seront présents dans le lieu.

→ Art Style

Modélisée virtuellement un lieu de type friche industrielle abandonnée et rénovée.

L'ambiance du lieu sera zen, végétalisé et agréable.

L'utilisateur aura la possibilité de se balader là où il le désire mais les limites seront définies par l'intégration graphiques d'éléments du décor.

Les œuvres seront représentées dans le lieu.

Exigences techniques :

Développement du projet sous le moteur graphique Unity.

Utilisation du langage de programmation C#.

Exportation, suivi et sauvegarde du projet sous Github.

Utilisation de Trello pour le suivi du projet.

Date de rendu :

Le projet doit être réalisé pour le 10 Mars 2023.

Une release avec le build d'une apk à jour sera demandé à cette date.

GAME DESIGN DOCUMENT

Feature Version initial

Game design de la scène :

- ☐ Créer plusieurs modèles graphiques de personnages que les artistes pourront choisir.
- ☐ Créer une scène en 3D dans un environnement type friche .
- ☐ Navigation possible du player dans la scène.
- ☐ Intégration d'assets 3D pour poser les limites d'exploration de la scène.
- ☐ Gestion de la physique
- ☐ Ergonomie de la scène
- ☐ Intégration d'assets 3D pour l'environnement.
- ☐ Intégration d'une lumière naturelle
- ☐ Intégration de lighting realtime
- ☐ Intégration des images des œuvres des artistes dans la scène.
- ☐ Ajout des quelques bruitages d'ambiance dans la scène
- ☐ Créer une zone de d'interaction avec les artistes
- ☐ Intégrer des fonts personnalisés
- ☐ Réaliser un menu .

Gameplay:

- ☐ Créer des UI pour informer les visiteurs
- ☐ Utilisation du XR interaction toolkit pour la gestion des inputs et des déplacements.
- ☐ Gestion et intégration des sons pour les dialogues.
- ☐ Création des dialogues en UI .
- ☐ Création des déplacements aléatoire des artistes.
- ☐ Interactions de base physique entre le visiteur et un artiste.
- ☐ Donner la possibilité à l'utilisateur de pouvoir quitter la visite à tout moment.

