

PROJET : BIBLIOZEN VR

DATE : 13/02/2026



Équipe de développement :

- Alle Amar
- Baye Cheikh Leye
- Lamine Mbengue
- Lologbo Marc
- Emanuel Loukou
- David Sawadogo
- Awa Diawara
- Ndeye Nbasse Ndiaye

SOMMAIRE

1. Contexte et Vision du Projet	1
2. Description Fonctionnelle de l'Expérience	1
3. Utilisateurs Ciblés	2
4. Contraintes Techniques et Matérielles	2
5. Indicateurs Clés de Succès (KPIs)	2

1. Contexte et Vision du Projet

- **Contexte :** Dans un monde numérique hyper-connecté et souvent bruyant, il est de plus en plus difficile pour les étudiants et les lecteurs de trouver un environnement propice à la concentration. Les bibliothèques traditionnelles, bien qu'utiles, présentent des contraintes d'horaires, de disponibilité et ne garantissent pas toujours un silence absolu.
- **Vision :** BiblioZen VR a pour ambition de devenir le "sanctuaire" de lecture et d'étude de référence en réalité virtuelle. Nous offrons une échappatoire immersive où chaque utilisateur peut se construire une bulle de concentration parfaite, libérée des distractions du monde réel.
- **Objectifs principaux :**
 - **Accessibilité Totale :** Fournir un accès ininterrompu (24h/24, 7j/7) à un espace de lecture et d'étude virtuel.
 - **Isolation Sensorielle :** Isoler complètement l'utilisateur des nuisances sonores et visuelles de son environnement physique.
 - **Concentration Améliorée :** Permettre à l'utilisateur de maîtriser entièrement son environnement virtuel (lumière, ambiance sonore) pour maximiser sa concentration et son bien-être.

2. Description Fonctionnelle de l'Expérience

L'expérience utilisateur se décompose en plusieurs scènes et fonctionnalités clés.

Scène /

Fonctionnalité

Description détaillée

Scène 1 : Hall d'Accueil

L'utilisateur apparaît dans un hall d'accueil spacieux et élégant, mêlant architecture classique (boiseries, hauts plafonds) et éléments futuristes. Un **menu flottant holographique** lui permet de naviguer intuitivement. Le déplacement s'effectue par un système de **téléportation** simple et sans risque de nausée.

Scène 2 : Espace de Lecture	Après avoir sélectionné un livre ou un espace, l'utilisateur est transporté dans un fauteuil confortable au sein d'un environnement de lecture (ex: coin feu, dôme vitré avec vue sur les étoiles, etc.). Il peut saisir physiquement le livre avec ses contrôleurs et tourner les pages manuellement pour une expérience tactile et immersive.
Options d'Ambiance	Un menu discret permet de personnaliser l'environnement en temps réel : • Luminosité : Ajustement de l'intensité et de la chaleur de la lumière (lumière du jour, éclairage tamisé, etc.). • Son : Choix entre le silence absolu , des bruits blancs (pluie douce, vent léger, feu de cheminée) ou une musique d'ambiance minimaliste.
Bibliothèque Virtuelle	Le menu principal donne accès à une bibliothèque virtuelle où les livres sont classés par catégories (science-fiction, histoire, recherche académique, etc.). Une fonction de recherche permettra de trouver rapidement un ouvrage.

3. Utilisateurs Ciblés

- **Profils principaux :**
 - **Étudiants du supérieur** : Cherchant à réviser pour des examens ou à travailler sur des projets dans un environnement calme.
 - **Lecteurs passionnés** : Désirant s'immerger dans leurs lectures sans interruption.
 - **Professionnels en télétravail** : Ayant besoin d'un espace de concentration pour des tâches de lecture ou de relecture intensive.
- **Besoin fondamental** : Un besoin critique de **calme total et de concentration maximale**, particulièrement pour les personnes vivant dans des environnements domestiques ou urbains bruyants.

4. Contraintes Techniques et Matérielles

- **Plateformes Cibles :**
 - **Matériel** : Casques de réalité virtuelle .
 - **Logiciel** : Delightex

5. Indicateurs Clés de Succès (KPIs)

Le succès du projet sera mesuré à l'aide des indicateurs suivants :

Catégorie	Indicateur (KPI)	Méthode de Mesure
Engagement & Confort	Durée moyenne des sessions de lecture.	Analyse des données d'utilisation (télémétrie). Un temps de session long indique un bon confort.
Immersion	Taux d'utilisation des options	Suivi de la fréquence à laquelle les

	d'ambiance.	utilisateurs personnalisent leur environnement.
Satisfaction Utilisateur	Notes et avis sur les stores d'applications.	Collecte et analyse des retours qualitatifs et quantitatifs des utilisateurs.
Accessibilité	Nombre de sessions initiées en dehors des heures "ouvrées" (ex: nuit, week-end).	Analyse des données d'utilisation pour valider l'objectif d'accès 24h/24.
Performance Technique	Stabilité du framerate et rapports de crash.	Outils de monitoring intégrés à l'application.
