

Canvas – Projet VR : Bibliothèque immersive

Section	Description
Problème / Objectif	Comment rendre la lecture numérique plus engageante et moins fatigante que sur un écran classique ? Objectif : Créer un sanctuaire de lecture sans distractions.
Cible / Utilisateurs	Étudiants, chercheurs, passionnés de lecture cherchant un environnement calme et immersif.
Expérience VR	Visite d'une bibliothèque virtuelle avec tri thématique (BD, Romans, Fascicules) et lecture interactive sur banc.
KPI (Succès)	Temps moyen passé à lire en VR, nombre de livres manipulés, score de satisfaction sur le confort visuel.
Plateau Matériel	Casque VR (Meta Quest, HTC Vive) + contrôleurs pour la manipulation 6DOF.
Contraintes / Risques	Motion sickness lors des déplacements (résolu par la téléportation). Lisibilité du texte sur les pages virtuelles.
Critère GO / NO GO	GO si l'utilisateur parvient à lire 5 pages sans fatigue visuelle et à naviguer sans nausée.