

VIRTUAL REALITY

PROJET VR-
RELAXATION/MÉDITATION



PRESENTED BY:

KABA Maïmouna

SOW Mambaye

AMOUSSA Dayane AKAMBI

GNADAME palamag

MAX-MACKITA Emmanuelle

TCHACKOUNTE Francesca

BAKARY Ibbaane Mar-yam

ENCADRANT:HASSINE KEYLANY

ANNÉE UNIVERSITAIRE:2025-2026



TABLE DES MATIERES

- | | | | |
|----------|-------------------------------------|----------|----------------------------|
| 1 | Introduction | 5 | Architecture VR |
| 2 | Problématique | 6 | Outils et technologies |
| 3 | Résolution Zen | 7 | Tests et résultats |
| 4 | Présentation du projet et objectifs | 8 | Conclusion et perspectives |



INTRODUCTION

Aujourd'hui, le stress et la surcharge mentale touchent étudiants et professionnels. Il est parfois difficile de se détendre. La réalité virtuelle, avec ses environnements immersifs, permet de s'évader et de se recentrer. C'est dans ce contexte que Zenith Yoga VR a été conçu : une expérience de relaxation accessible, apaisante et rapide.

Let's begin!



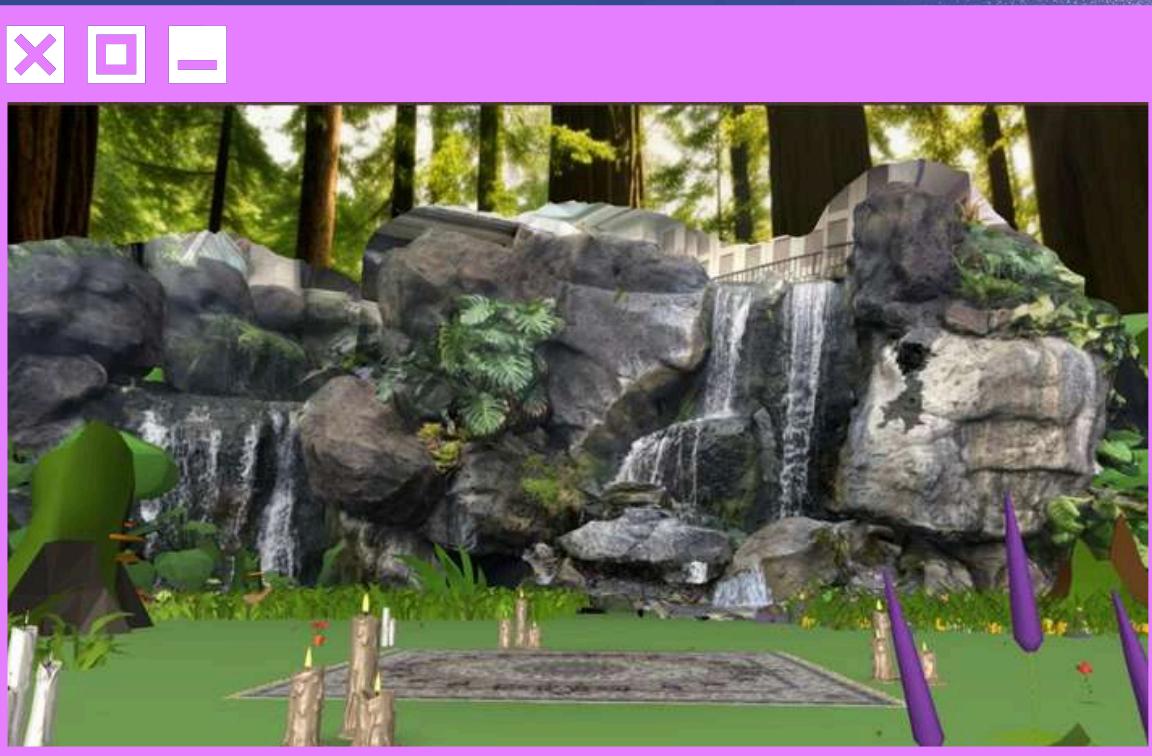
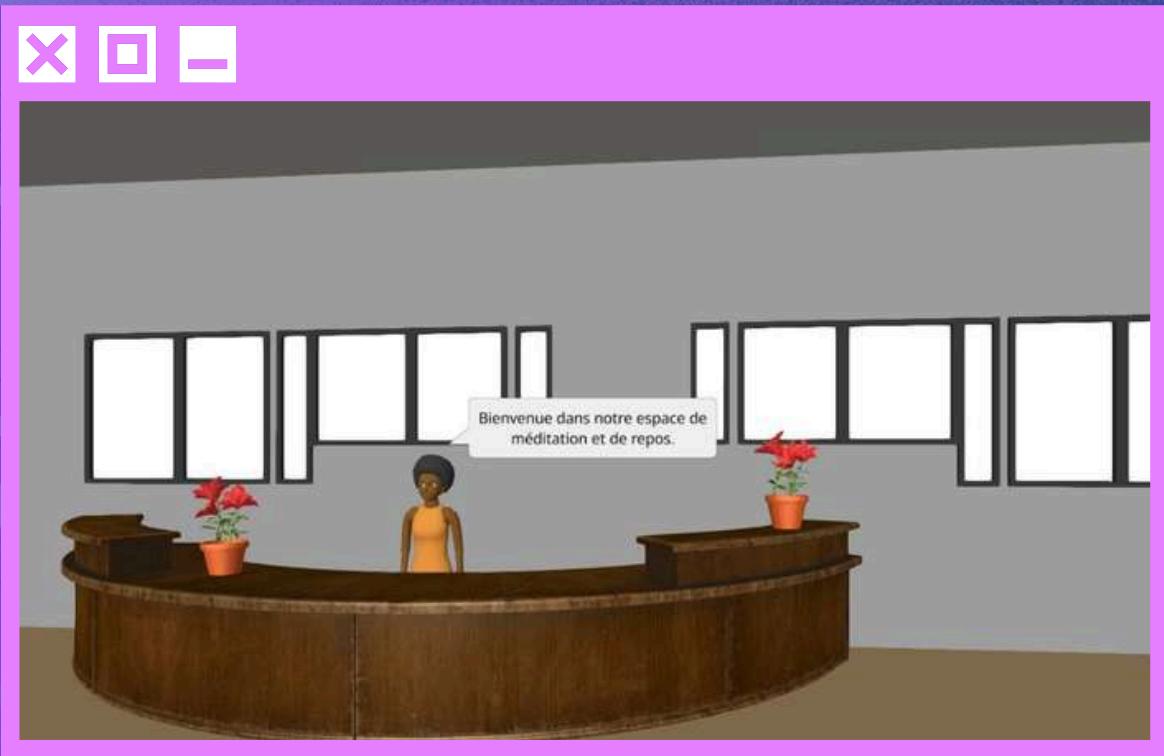
PROBLEMATIQUE

Dans quelle mesure la réalité virtuelle peut-elle offrir une relaxation profonde en transportant instantanément l'utilisateur vers des sanctuaires naturels isolés?



LA RESOLUTION ZEN

“Zennith Yoga VR : Le sanctuaire au bout des doigts”



IMMERSION TOTALE

Des environnements naturels 360° ultra-réalistes



Isolation Sensorielle

Audio 3D pour couper les bruits du quotidien



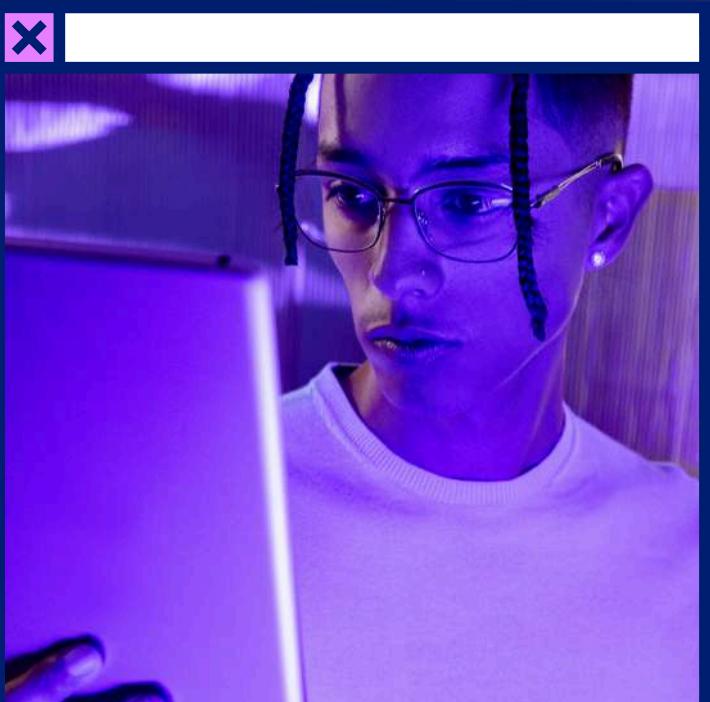
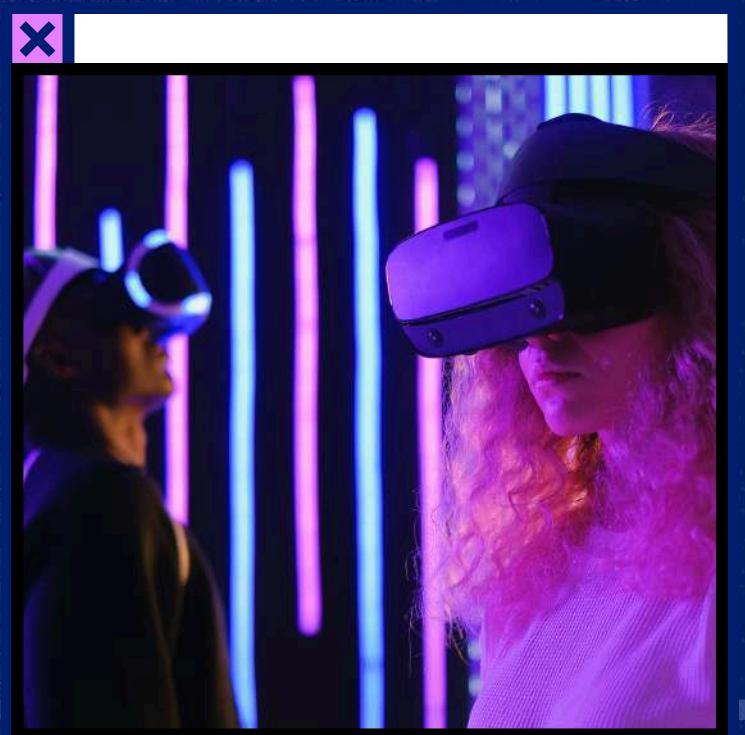
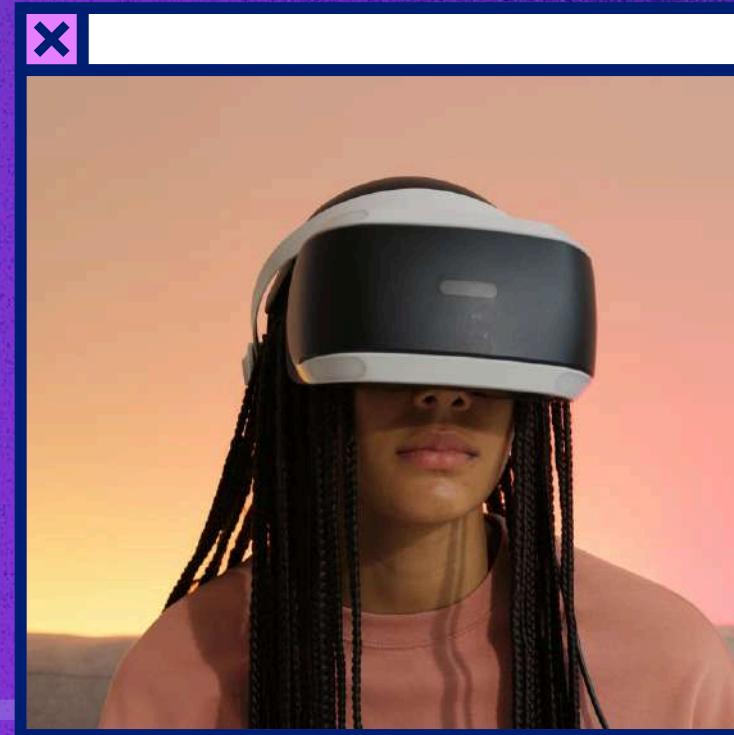
Sérénité Instantanée

Un sanctuaire accessible en un clic, n'importe où

PRESENTATION DU PROJET

- Application VR de bien être
- Environnements apaisants et sons relaxants
- Méditation à travers 3 scènes immersives
- Accessible aux étudiants et professionnels

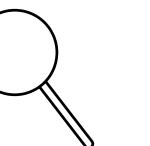
OBJECTIFS



Favoriser le bien-être et réduire l'anxiété



Offrir une immersion totale (visuelle et sonore)



Garantir une interface simple et accessible



OUTILS ET TECHNOLOGIES UTILISÉES

1

DEVELOPPEMENT & SUPPORT VR

Casque Meta Quest

Delightex & CoBlocks (interactions et transitions)

2

CONCEPTION & RESSOURCES 3D

Sketchfab

3

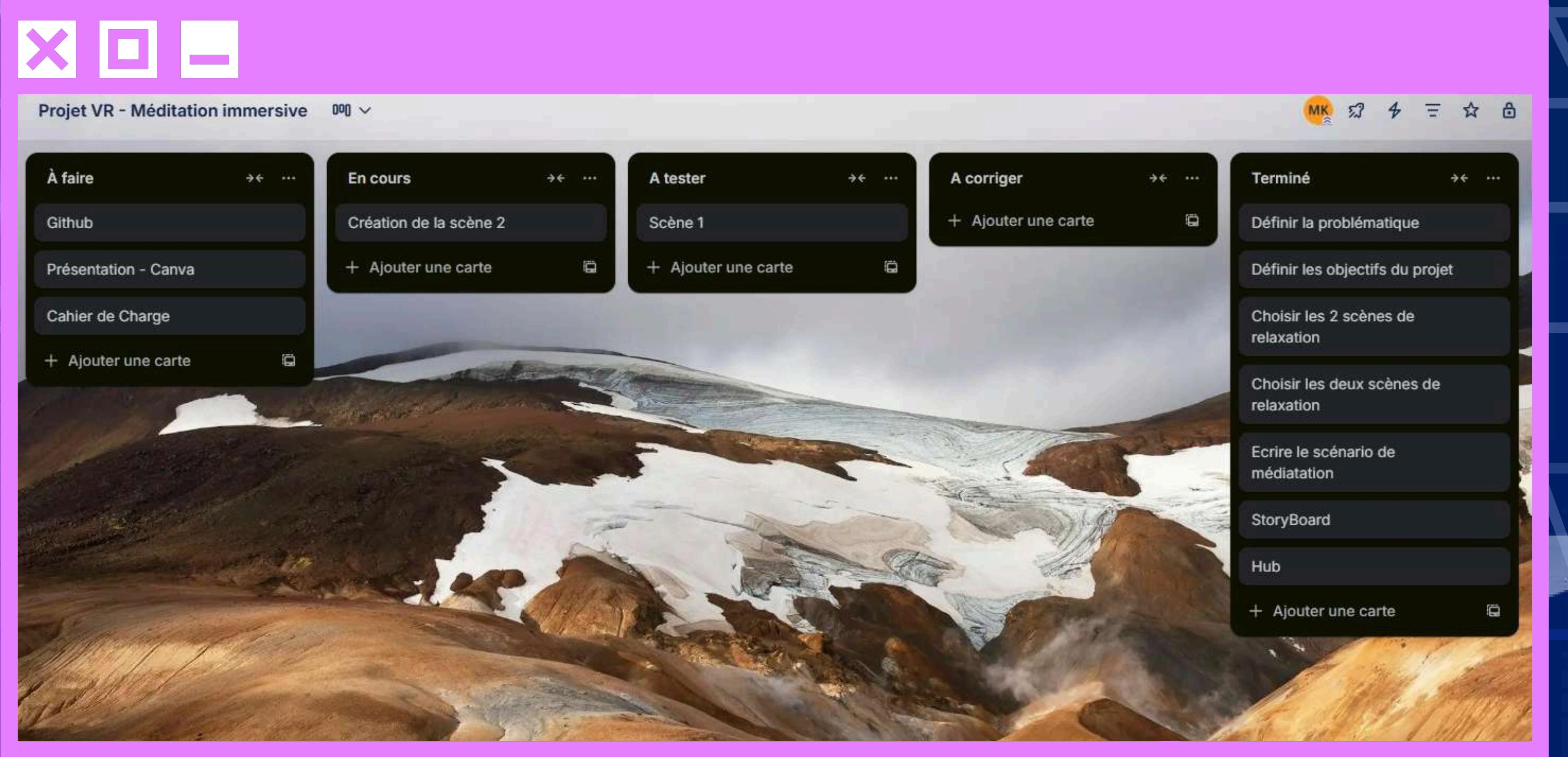
VISUALISATION & TESTS

Frame / Mozilla Hubs

2

GESTION DE PROJET

Trello & GitHub



WORKFLOW & PILOTAGE

ARCHITECTURE DE L'EXPERIENCE VR



Hub Central(Accueil et Orientation)

- Point de départ du système
- Hôtesse virtuelle intégrée
- Portails interactifs vers les environnements
- Système de retour depuis chaque scène



Environnement 2 : Île

Scène immersive indépendante
Synchronisation respiration / vagues
Transition fluide vers le Hub



Environnement 1 : Forêt



- Scène immersive indépendante
- Intégration audio spatialisée
- Script de respiration programmée



TESTS ET RESULTATS



Des tests et résultats ont été réalisés pour évaluer

- Le confort visuel
- La fluidité des animations
- La compréhension des interactions
- L'efficacité relaxante

RESULTATS

- Prise en main rapide
- Expérience perçue comme apaisante et immersive



DIFFICULTES ET SOLUTIONS APPORTEES

- Motion sickness → interactions limitées
- Poids des fichiers 360° → compression optimisée H.265
- Fatigue cognitive → progression guidée et simplification des scènes

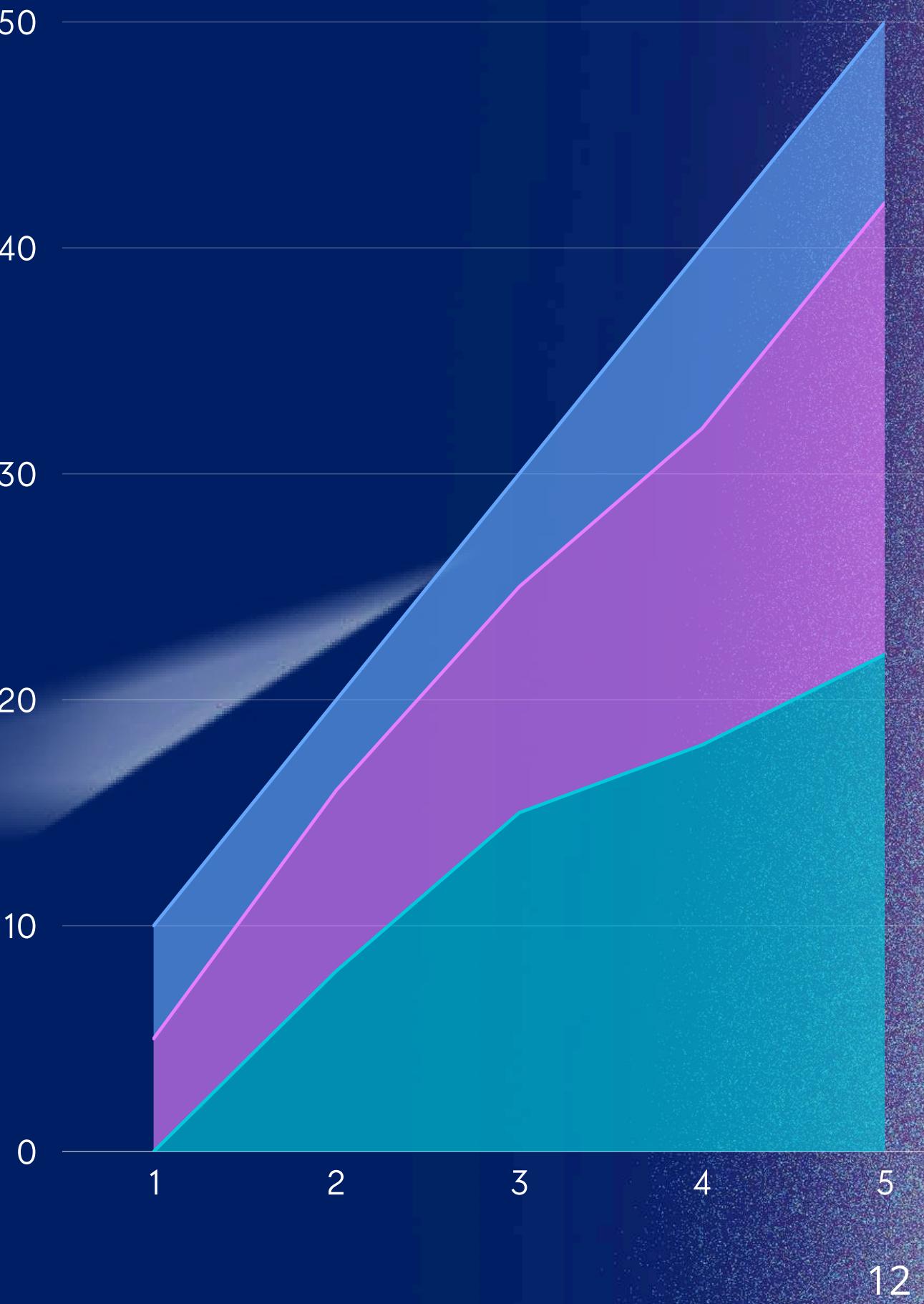
PERSPECTIVES

- Nouvelles scènes (montagne, nuit)
- Durée et ambiance personnalisables
- Autres usages : sommeil, concentration



CONCLUSION

Zenith Yoga VR répond à l'objectif initial : proposer une expérience de relaxation immersive, courte et accessible. Le projet démontre l'intérêt de la réalité virtuelle dans le domaine du bien-être.



THANK YOU!

Don't hesitate to contact us

www.zennithyoga.com

