
SAE S2.05

Cahier des charges

Événement VR/AR

Hennequin Alexis
Jean-Baptiste Sphanle
Schrader Steban
Nouzille Corentin

> Table des matières

> Présentation de l'événement	3
> Spécificités fonctionnelles et non fonctionnelles	
> Spécificités fonctionnelles	4
> Spécificités non fonctionnelles	5
> Inventaire	6
> Immobilisation	
> Tableau d'immobilisation	7
> Planification de l'événement	
> Tableau des tâches	8
> Diagramme Pert	9
> Diagramme de Gantt	9

> Présentation de l'événement

Immersia est un événement en Réalité Virtuel et Réalité Augmentée (VR/AR) ayant pour but de donner une expérience unique au public en leur faisant explorer le potentiel de la VR et de l'AR. L'objectif de cet événement est de faire découvrir de manière ludique et interactive les technologies de la VR et de l'AR à travers une série de stands thématiques et d'expériences immersives.

Le but ici est d'inventorier, évaluer et planifier les ressources nécessaires au bon déroulement de l'événement.

> Spécificités fonctionnelles et non fonctionnelles

> Spécificité fonctionnelles

Spécificité	Description
Mise à disposition de casques VR/AR	Chaque visiteur peut utiliser un casque pour vivre des expériences immersives en réalité virtuelle ou augmentée.
Stands thématiques	Plusieurs zones sont proposées (jeux, art, éducation, etc.)
Expériences interactives	Les visiteurs interagissent avec les environnements via écrans tactiles et capteurs de mouvement.
Parcours libre ou encadré	Possibilité de circuler librement entre les stands ou de suivre un parcours guidé par le staff.
Contenus multimédias	Des présentations sont diffusées sur écrans ou projecteurs (animations, démonstrations, conférences).
Ateliers et conférences	Des temps forts sont organisés autour de thématiques XR, accessibles au public.

> Spécificités non fonctionnelles

Spécificité	Description
Performances techniques	Utilisation de PC et consoles haut de gamme pour garantir une expérience fluide et sans latence.
Connexion réseau haut débit	Routeurs Wi-Fi et serveurs performants pour la stabilité du streaming et des expériences en ligne.
Sécurité des installations	Mise en place de clôtures de sécurité, premiers secours et surveillance des zones sensibles.
Ambiance immersive	Utilisation d'un éclairage dynamique et d'une sonorisation adaptée pour renforcer l'immersion.
Confort des visiteurs	Tapis techniques et zones de repos pour améliorer le confort pendant les activités prolongées.
Respect des normes	L'organisation respecte les exigences réglementaires en matière de sécurité et d'accessibilité
Flexibilité de l'espace	Les stands sont modulables pour s'adapter aux besoins de fréquentation et de présentation.

> Inventaire

Compte	Libellé	Description	Prix Unitaire (€)	Quantité	Prix Total (€)	Source	Justification
2181	Casques VR/AR	Expériences immersives en VR et AR	10,00 €	1200	12 000,00€	Lien	L'entreprise récupère 1/3 des entrées (15€/pers.)
2181	PC gaming haute performance	Machines pour faire tourner les expériences XR	75,00 €	25	1 875,00€	Lien	Besoin accru pour couvrir l'espace
2181	Serveur OVH (option Performance)	Hébergement des plateformes en ligne	44,87 €	2	89,74€	Lien	Gestion des connexions réseau et streaming
2181	Écrans interactifs	Présentation des exposants et info visiteurs	1 523,08 €	10	15 230,80€	Lien	Meilleure signalétique pour un grand espace
2181	Routeurs WiFi haut débit	Connexions stables pour les démonstrations	499,16 €	10	4 991,60€	Lien	Plus de couverture réseau pour une meilleure expérience
2181	Sonorisation et écrans conférence	Matériel audiovisuel pour conférences	4 417,94 €	2	8 835,88€	Lien	Son et affichage pour les keynotes et animations
2181	Éclairage scénique	Spots LED et lumières dynamiques	315,00 €	15	4 725,00€	Lien	Ambiance immersive et visibilité des stands
2181	Clôtures et barrières	Sécurisation des files d'attente et zones VR	66,18 €	50	3 309,00€	Lien	Nécessaire pour gérer au mieux les entrées
2051	Logiciels VR/AR	Applications et expériences VR/AR	115,49	15	1 732,35€	Lien	Nécessaire pour les démonstrations VR/AR
2154	Console VR (haute performance)	Hébergement des plateformes VR en ligne	4487	2	8 974,00€	Lien	Alternative aux PC pour certaines expériences
2181	Tapis techniques	Protection des câbles et confort visiteurs	18,9	230	4 347,00€	Lien	Sécurité et confort des utilisateurs
2182	Matériel de désinfection	Désinfectant spécial pour casques VR	11,9	300	3 570,00€	Lien	Respect des normes sanitaires (FC1)
2183	Serveur SQL	WEB CLOUD DATABASES	44,87	12	538,44€	Lien	Gestion des réservations et communication
2184	Capteurs de mouvement	Trackers pour expériences VR avancées	229	15	3 435,00€	Lien	Amélioration de l'immersion (FC3)
2185	Équipement de premiers secours	Trousse médicale complète	124,95	5	624,75€	Lien	Répondre aux exigences de secourisme (FC5)
		total inventaire	74 278,56€				

> Immobilisation

> Tableau budgetaire

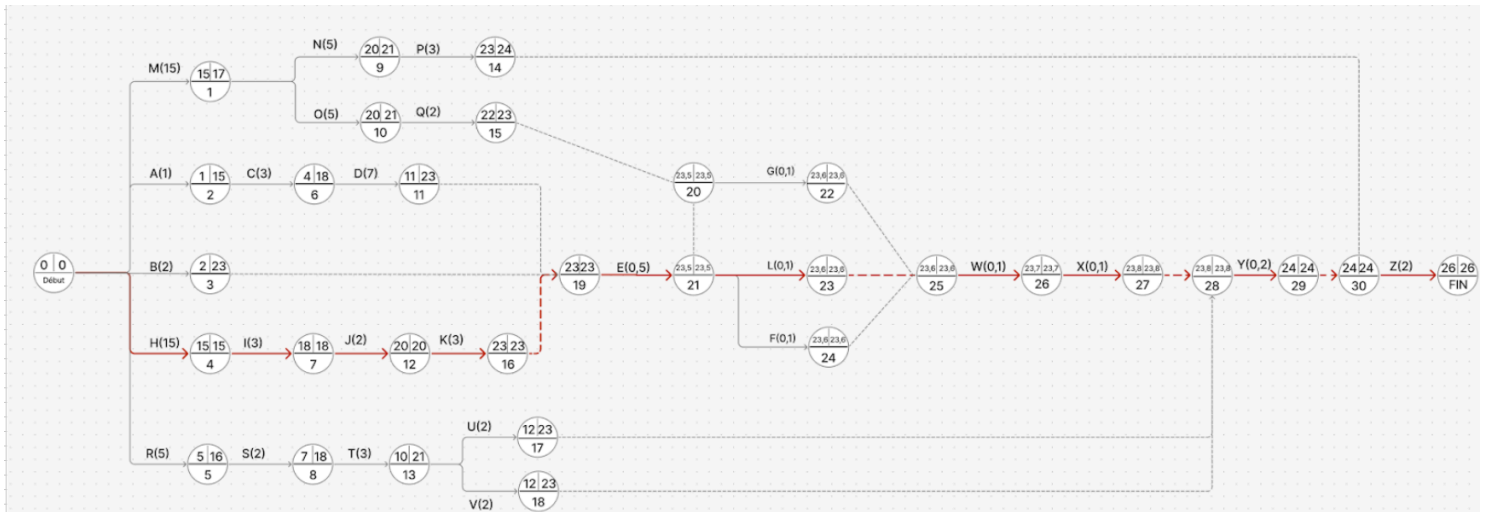
compte	Emplois / Charges / Décaissements	Montant (€)		compte	Ressources / Pi	Montant (€)
6041	Achats d'étude - Étude de marché VR/AR	2 500,00 €		706	Entrées visiteurs	54 000,00 €
6045	Achats d'étude - Service juridique événementiel	3 000,00 €		706	Pass VIP (200 p	7 000,00 €
6031	Fournitures non stockables (électricité, eau)	5 000,00 €		7085	Frais de réservat	3 600,00 €
6234	Bénévoles (repas + t-shirts)	0,00 €		707	Ventes de goodi	12 000,00 €
6252	Assurance	1 500,00 €		708	Buvette / snacks	9 000,00 €
6063	Fournitures d'entretien et petit équipement	2 000,00 €		7411	Subvention régic	15 000,00 €
6064	Fournitures administratives	1 500,00 €		7413	Subvention dépa	10 000,00 €
6132	Location - Lieu de l'événement (3 jours)	30 000,00 €		7583	Location espace	81 000,00 €
6135	Location - Matériel complémentaire	15 000,00 €		758	Sponsoring entre	20 000,00 €
6226	Honoraires intervenants et conférenciers	8 000,00 €		758	Partenariat locat	18 000,00 €
6231	Publicité et communication	10 000,00 €			Total Ressourc	229 600,00 €
6251	Frais de déplacement	4 000,00 €				
6257	Frais de réception	5 000,00 €				
6261	Frais postaux et télécommunications	1 500,00 €				
6278	Frais bancaires	1 000,00 €				
6411	Salaires (personnel temporaire)	25 000,00 €				
6451	Charges sociales	12 500,00 €				
651	Redevances licences et logiciels	3 000,00 €				
6811	Dotations aux amortissements	10 000,00 €				
	Immobilisations techniques VR/AR	62 278,56 €				
	Total Emplois	202 778,56 €				
	Resultat previsionnel					
	recette	229 600,00 €				
	depen	202 778,56 €				
	Resultat	26 821,44 €				

> Planification des tâches

> Tableau des tâches

ID	Tâche	Début	Fin	Durée (jours)	Dépendances
Préparation (Mai 2025)					
A	Réservation du lieu	2025-05-07	2025-05-07	1	-
B	Contracter assurances	2025-05-07	2025-05-08	2	-
C	Commande matériel	2025-05-08	2025-05-10	3	A
D	Livraison matériel	2025-05-11	2025-05-17	7	C
H	Développement logiciels	2025-05-07	2025-05-21	15	-
I	Configuration serveurs	2025-05-22	2025-05-24	3	H
J	Déploiement plateformes cloud	2025-05-25	2025-05-26	2	I
K	Tests expériences VR/AR	2025-05-27	2025-05-29	3	J
M	Lancement communication	2025-05-07	2025-05-21	15	-
N	Création supports visuels	2025-05-22	2025-05-26	5	M
O	Coordination sponsors	2025-05-22	2025-05-26	5	M
P	Impression goodies/billets	2025-05-27	2025-05-29	3	N
Q	Réservation intervenants	2025-05-27	2025-05-28	2	O
R	Recrutement personnel	2025-05-07	2025-05-11	5	-
S	Répartition staff	2025-05-06	2025-05-08	2	R
T	Formation sécurité	2025-05-08	2025-05-11	3	S
U	Dispositifs sanitaires	2025-05-11	2025-05-13	2	T
V	Procédures d'urgence	2025-05-11	2025-05-13	2	T
Jour J-1 (Vendredi 30 Mai)					
E	Installation matériel	2025-05-30	2025-05-30	0,5	D, K, B
F	Test équipements	2025-05-30	2025-05-30	0,1	E
G	Aménagement espace	2025-05-30	2025-05-30	0,1	E, Q
L	Installation expériences	2025-05-30	2025-05-30	0,1	E
W	Validation finale	2025-05-30	2025-05-30	0,05	F, G, L
X	Briefing équipe	2025-05-30	2025-05-30	0,05	W
Y	Répétition générale	2025-05-30	2025-05-30	0,1	X, U, V
Événement (1-3 Juin 2025)					
Z	Ouverture événement	2025-05-31	2025-06-01	2	Y, P

> Diagramme Pert



> Diagramme de Gantt

