

# WELCOME TO PNS

**Let's start!**



Par Julien ORIOL, Léo MENDES, Louis  
DEDIEU, Clervie CAUSER et Chloé  
VANDENBRULLE



# SOMMAIRE

1

Contexte de l'application

2

Présentation de l'application d'AR

3

Démonstration de l'application d'AR

4

Présentation de l'application de VR

5

Démonstration de l'application de VR

6

Conclusion





# CONTEXTE

“Vous avez été contacté par le département des nouvelles technologies de Polytech pour développer deux applications afin d’aider les nouveaux étudiants à s’intégrer dans la vie de l’école d’ingénieur”

**Appli AR**



**Appli VR**

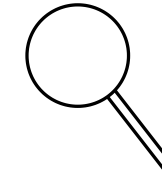




# Appli AR



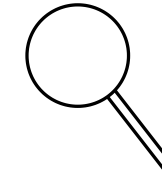




## CONTEXTE

Scan de QR Codes positionnés à des endroits stratégiques de l'école pour fournir des infos sur la salle concernée (nombre de places disponibles, les horaires, la liste des élèves).





## CONTEXTE

Scan de QR Codes positionnés à des endroits stratégiques de l'école pour fournir des infos sur la salle concernée (nombre de places disponibles, plan d'évacuation, objets présents).

## FONCTIONNALITES

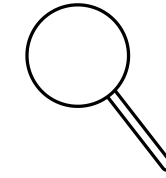
- Visualisation augmentée de la map via des marqueurs AR
- Visualisation des détails d'une salle
- Filtrage des données des étudiants présent dans la salle
- Possibilité de zoom ou dezoom sur les panels d'information
- Génération de logs



# Appli AR







## JUSTIFICATION DES FONCTIONNALITES

- Filtrage des données
- Panel de logs
- Zoom sur les informations



# CONTEXTE

“Vous avez été contacté par le département des nouvelles technologies de Polytech pour développer deux applications afin d’aider les nouveaux étudiants à s’intégrer dans la vie de l’école d’ingénieur”

**Appli AR**

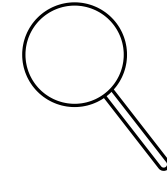


**Appli VR**

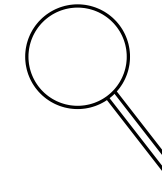




# Appli VR



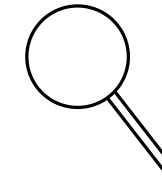




## CONTEXTE

Création d'un espace virtuel où les étudiants peuvent habiller leur avatar et décorer leur espace virtuel avec des objets.





## CONTEXTE

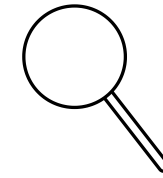
Création d'un espace virtuel où les étudiants peuvent habiller leur avatar et décorer leur espace virtuel avec des objets.

## FONCTIONNALITES

- Menu de sélection d'objets 3D, positionnement et modification
- Déplacement de l'avatar dans la scène via des joysticks
- Changement de tenue de l'avatar
- Eclairage de la scène via une lampe torche personnalisable
- Miroir pour permettre à l'utilisateur de se voir dans la scène



# Appli VR







## JUSTIFICATION DES FONCTIONNALITES

- Miroir
- Apparence de l'avatar
- Lampe torche



# CONCLUSION

## AR

- Compatibilité IOS Android pour l'accès aux données csv
- Drag and drop
- Rendre le tracking du panel d'informations smooth (réduire la motion sickness)
- Scan des QR Code capricieux.. (manque de Keypoints dans les images)

## VR

- Problème avec la lampe torche (eye tracking)

**Welcome to PNS**





# MERCI POUR VOTRE ECOUTE !

Welcome to PNS

