**Categorie** : Interview

**Attributes :**

**Date** : L'attribut fait référence au jour précis où l'entretien a eu lieu. Il sert de point de référence pour toute action, décision ou développement ultérieur lié à l’entretien. La date précise le moment où les informations ont été collectées.

**Person Interviewed**: L'attribut désigne la personne spécifique qui a participé à la séance d'entretien. Cette personne est un contributeur clé aux discussions, offrant son expertise, ses opinions ou des informations pertinentes au projet.

**Format :** L'attribut décrit le mode ou la méthode par laquelle l'entretien a été mené, en précisant la plateforme ou le paramètre utilisé pour la communication.

* **Values** :
  + **Zoom :** L'entretien s'est déroulé à distance grâce à la plateforme Zoom. Zoom est un outil de visioconférence largement utilisé qui permet des interactions virtuelles en face à face, ce qui le rend adapté aux entretiens à distance.
  + **In-Person :** L'entretien a été mené dans un environnement physique où les participants étaient présents au même endroit.

**Duration** : L'attribut représente le temps total écoulé pendant la séance d'entretien. La durée indique le temps consacré à la fois par l'enquêteur et par la personne interrogée.

**Categorie** : Non-Technical Description

**Attributes :**

**Name** : L'attribut sert d'identifiant distinctif pour le projet. Chaque projet spécifique mentionné porte un nom unique qui reflète ses objectifs, qu'ils soient liés à l'égalité de genre, au comportement des utilisateurs en VR, aux pratiques artistiques participatives ou aux considérations financières.

**Personne responsable / Contact** : L'attribut fournit des informations sur les personnes qui jouent un rôle clé dans la supervision ou la gestion du projet. Ces contacts sont importants pour les parties externes, les collaborateurs ou les personnes intéressées recherchant des informations, des opportunités de collaboration ou des détails de coordination liés au projet.

**Funding** : L'attribut identifie les institutions, organisations ou entités apportant un soutien monétaire pour permettre l'exécution du projet. Dans les exemples présentés, le financement provient de diverses sources, notamment des universités, des organismes de recherche et des projets spécifiques.

**Goal** : L'attribut décrit les principaux objectifs ou buts du projet, offrant une vue globale de ses résultats attendus. Il fournit une compréhension de haut niveau des résultats et de l’impact attendus. Dans les exemples fournis, l'objectif unique de chaque projet contribue à son identité et à sa mission, guidant l'orientation des efforts de recherche, de développement et de mise en œuvre.

**Immersion Type** : L'attribut précise le niveau et la nature de l'immersion utilisée par les participants au projet. Chaque type d'immersion offre des expériences utilisateur distinctes, influençant la conception et les objectifs du projet.

* **Values** :
  + **Virtual Reality (VR)** : L'immersion implique une expérience numérique complète et immersive, généralement grâce à l'utilisation de casques, créant un environnement simulé qui remplace entièrement le monde réel.
  + **Augmented Reality (AR)** : L'immersion augmente l'environnement du monde réel en superposant des éléments ou des informations numériques, permettant aux utilisateurs d'interagir simultanément avec les composants numériques et physiques.
  + **Immersion through Sound** : Dans les cas où l’immersion est obtenue grâce au son, l’accent est mis principalement sur les expériences auditives, procurant un sentiment de présence ou d’engagement sans trop compter sur des éléments visuels.
  + **Immersion** : fait référence au niveau d'engagement et à la profondeur de l'implication ressentis par les participants dans l'environnement virtuel ou augmenté. Il s’agit d’un aspect clé qui indique à quel point la technologie transporte de manière convaincante les utilisateurs vers une réalité alternative.
  + **Réalité mixte (Mixed Reality)** : La réalité mixte est une technologie immersive qui combine des éléments du monde réel et des environnements virtuels ou numériques. Contrairement à la réalité virtuelle (RV), où les utilisateurs sont entièrement immergés dans un monde virtuel, la réalité mixte intègre des objets virtuels dans le monde réel ou permet aux utilisateurs d'interagir avec des éléments numériques tout en restant conscients de leur environnement physique.
  + **Caves (Cave Automatic Virtual Environment)** : Est un environnement de réalité virtuelle immersif qui consiste généralement en une pièce en forme de cube où plusieurs murs sont utilisés comme écrans de projection. Ces écrans affichent des images stéréo d’une scène virtuelle, créant un sentiment d’immersion pour les utilisateurs à l’intérieur de la pièce.
  + **La réalité étendue (XR)** : Fait référence à un spectre de technologies immersives qui englobent la réalité virtuelle (VR), la réalité augmentée (AR) et la réalité mixte (MR). XR intègre des éléments virtuels dans le monde réel ou crée des environnements virtuels entièrement immersifs.
  + **La réalité holographique :** Implique la projection d'hologrammes tridimensionnels dans l'espace physique, créant des expériences visuelles immersives sans avoir besoin de casques ou de lunettes spécialisés.

**Immersivity Degree** : L'attribut mesure le degré d'immersion des participants dans l'environnement de réalité virtuelle ou augmentée. Il évalue le niveau d’engagement sensoriel et la mesure dans laquelle l’expérience numérique remplace ou améliore l’environnement réel.

* **Values** :
  + **Full Immersion :** L'immersion totale signifie un degré élevé d'engagement sensoriel, où les utilisateurs sont profondément absorbés par l'environnement numérique, souvent au point qu'il remplace complètement leur perception du monde réel.
  + **Partial Immersion :** Une immersion partielle indique un niveau modéré d'engagement sensoriel, où les utilisateurs font l'expérience d'un mélange d'éléments numériques et du monde réel. Les éléments virtuels ou augmentés cohabitent avec l'environnement de l'utilisateur.
  + **Not Applicable :** La valeur « Non applicable » suggère que le concept de degré d'immersion peut ne pas être applicable au projet spécifique.

**Unique or Redoable** : L'attribut fait la distinction entre les projets qui offrent une expérience immersive ponctuelle et unique et ceux qui peuvent être répétés ou recréés pour plusieurs sessions.

* **Values**
  + Une expérience « Unique» met l'accent sur l'exclusivité et la non-répétabilité, offrant aux participants une rencontre singulière.
  + Une expérience « Redoable » signifie que le projet est conçu pour permettre aux participants de s'engager plusieurs fois dans l'expérience immersive, en explorant potentiellement différents aspects ou en obtenant des informations variées à chaque itération.

**Typical experience** : L'attribut clarifie l'objectif principal ou l'objectif de l'engagement de l'utilisateur au sein du projet.

* **Values** :
  + « User evaluation » signifie que le projet s'articule autour de l'évaluation des expériences des utilisateurs, en collectant potentiellement des commentaires ou des opinions des participants.

**Progress State** : L'attribut donne un aperçu de l'état actuel du projet, indiquant s'il est en phase de développement actif (« In Progress») ou s'il a atteint un état d'achèvement (« Done»).

**Categorie :** Hardware

**Attributes :**

**Computer Dependent** : L'attribut indique si la fonctionnalité du projet repose sur l'utilisation d'un ordinateur, mettant l'accent sur le rôle des appareils informatiques dans la prise en charge de divers aspects du projet.

* **Values** :
  + « Yes » indique que le projet dépend d'un ordinateur.
  + « No » suggère que le projet ne s'appuie pas sur un ordinateur pour ses fonctionnalités de base.

**Computer’s Particular Aspects** : L'attribut fournit des détails sur les fonctionnalités ou caractéristiques spécifiques de l'ordinateur destiné à être utilisé dans le projet.

* **Values**
  + **Being able to clear browser history for questionnaires:** La nécessité pour l'ordinateur d'avoir la capacité d'effacer l'historique du navigateur, probablement pour garantir la confidentialité et la sécurité lors de l'administration des questionnaires.
  + **Quite powerful computer:** Ce terme suggère que l'ordinateur désigné pour le projet possède des spécifications matérielles robustes, indiquant potentiellement une puissance de traitement, une mémoire et d'autres attributs liés aux performances élevés.
  + **Very powerful computers (Mac first):** Indique que le projet nécessite des ordinateurs dotés de capacités de traitement importantes, en spécifiant une préférence pour les systèmes Mac comme premier choix.
  + **Pending:** La valeur « En attente » suggère que des aspects ou des détails spécifiques concernant l'ordinateur qui sera utilisé dans le projet doivent encore être déterminés.

**GPU** : L'attribut spécifie le type ou l'état de l'unité de traitement graphique dans l'ordinateur désigné pour le projet, mettant en évidence son rôle dans le rendu des graphiques et la gestion des tâches de traitement visuel.

* **Values** :
  + La valeur « Pending » indique que les détails spécifiques concernant le GPU, tels que son type ou ses capacités, doivent encore être déterminés ou finalisés.
  + une valeur « Yes », ainsi que la spécification d'un modèle de GPU particulier tel que « Nvidia RTX 3080 », indique que le projet nécessite un ordinateur doté d'une carte graphique dédiée et hautes performances pour un traitement visuel amélioré.

**Display Devices / How Many?** : L'attribut précise les types d'appareils utilisés pour l'affichage visuel dans le projet et indique la quantité de ces appareils.

* **Values :**
  + **2 VR headset -> Oculus Quest 2, Headphones :** Ce résultat indique que le projet utilise deux casques de réalité virtuelle (VR), en particulier Oculus Quest 2, ainsi que des écouteurs pour des expériences audio immersives.
  + **HTC Vive Eye Pro :** La mention « HTC Vive Eye Pro » signifie l'utilisation de ce casque VR spécifique dans le projet, offrant une expérience visuelle immersive de haute qualité.
  + **Phone :** L'inclusion de « Téléphone » suggère qu'un smartphone est utilisé comme périphérique d'affichage au sein du projet.
  + **Pending :** Une valeur « En attente » implique que les détails sur les dispositifs d'affichage et leur quantité doivent encore être déterminés.

**Tracking Devices**: L'attribut précise la présence ou l'absence de dispositifs de suivi dans le projet, mettant en évidence les outils utilisés pour surveiller et capturer le mouvement ou la position des utilisateurs dans l'environnement immersif.

* Values :
  + Par exemple, le résultat suggère que le projet utilise divers dispositifs de suivi, notamment la capture de mouvement (MVN Awinda) pour le mouvement, des dispositifs d'analyse physiologique (Shimmer3 GSR+) pour la fréquence cardiaque et la conduction cutanée, ainsi que le suivi de la tête et des yeux via HTC Vive Pro Eye.

**Input Devices** : L'attribut englobe les dispositifs ou outils utilisés pour recevoir les commentaires des utilisateurs au sein du projet, facilitant ainsi l'interaction et l'engagement.

* **Values** :
  + **Not Applicable**: Indique que le projet n'implique pas l'utilisation de périphériques d'entrée spécifiques pour l'interaction de l'utilisateur.
  + **HTC VIVE EYE PRO controllers:** Ce résultat suggère l'utilisation de contrôleurs HTC VIVE EYE PRO comme périphériques d'entrée, permettant aux utilisateurs d'interagir avec l'environnement virtuel par le biais de mouvements et de gestes de la main.
  + **Pending**: Une valeur « En attente » implique que les détails sur des périphériques d'entrée spécifiques doivent encore être determines.

**Output Devices** : L'attribut fait référence aux appareils chargés de présenter ou de fournir des résultats aux utilisateurs au sein du projet, améliorant ainsi l'expérience sensorielle globale.

* Values :
  + **Headphones: I**ndique que la sortie audio est transmise aux utilisateurs via des écouteurs, améliorant ainsi la composante auditive de l'expérience immersive.
  + **Microphones / Use of double (offset of the sound played):** Ce résultat suggère l'utilisation de microphones et une technique impliquant l'utilisation d'un double son, créant potentiellement une expérience audio spatiale ou immersive pour les utilisateurs.
  + **Pending:** Une valeur « En attente » implique que les détails sur des périphériques d'entrée spécifiques doivent encore être determines.

**Cabling** : L'attribut indique l'utilisation ou l'absence de câbles physiques pour la mise en place de l’expérience, fournissant ainsi un aperçu de la mesure dans laquelle les connexions filaires sont impliquées.

* Values :
  + « Not Applicable» suggère une configuration sans câble, tandis que la mention de l'adaptateur sans fil HTC VIVE indique l'adoption de la technologie sans fil. Au contraire, « Using cables everywhere » suggère l'utilisation de câbles physiques.

**Audio Equipment :** L'attribut fournit un aperçu des outils et des dispositifs dédiés à la gestion et à la fourniture de composants audio au sein du projet.

* Values :
  + « Headphones » suggère une concentration sur des expériences audio personnalisées, tandis que la mention de microphones, haut-parleurs, mélangeurs ou autres appareils.

**Any other hardware information**: L'attribut permet d'inclure des détails supplémentaires ou des spécificités concernant les composants matériels qui peuvent ne pas être couverts par les catégories précédentes.

**Categorie :** Software

**Attributes :**

**Executable File** : L'attribut décrit comment les utilisateurs peuvent accéder au fichier exécutable du logiciel, fournissant ainsi un aperçu de la distribution et de la disponibilité du projet.

* Values :
  + La mention de « Projet Unity » signifie que l'expérience immersive est développée à l'aide de la plateforme de développement de jeux Unity. Unity est un moteur largement utilisé pour créer des applications interactives et visuellement attrayantes, notamment des expériences de réalité virtuelle.

**Simulation** : L'attribut indique si le projet immersif intègre des éléments de simulation, offrant aux participants une expérience qui reproduit des scénarios ou des conditions du monde réel.

**Platform**: L'attribut précise le système d'exploitation ou la plateforme compatible avec le projet immersif, indiquant l'environnement dans lequel le logiciel peut s'exécuter avec succès.

**Dependencies** : L'attribut précise les éléments ou ressources externes sur lesquels s'appuie le projet immersif pour son bon fonctionnement.

* Values :
  + un exemple de diverses dépendances, notamment Consensys pour les données physio, Xsens MVN pour la capture de mouvement et d'autres éléments nécessaires à l'expérience VR.

**Source Code** : L'attribut fournit des informations indiquant si le code source ou les ressources du projet sont ouvertement accessibles au public.

**Any other software information** : L'attribut permet d'inclure des détails ou des informations supplémentaires sur les outils logiciels, les bibliothèques ou les composants qui peuvent ne pas être couverts par les catégories précédentes.

**Categorie :** Production

**Attributes :**

**3D Assets Tools :** L'attribut fournit des informations sur les outils logiciels utilisés dans la création ou la conception d'actifs 3D contribuant au projet immersif.

* **Values :**
  + "Blender / Character Creator 4" indique que Blender et Character Creator 4 sont les principaux outils utilisés pour développer des ressources 3D. La mention Assets purchased » avec un lien vers la source suggère que des actifs 3D externes ont été acquis pour être intégrés au projet.

**Sound design / Sounds / Spacial audio :** L'attribut englobe les aspects liés aux éléments audio au sein du projet immersif, y compris la conception sonore, les sons individuels et les considérations audio spatiales.

* Values :
  + **"Audios enregistrés par les étudiants/enseignants + Audio/musique utilisés en arrière-plan (libres de droits)"** indique une combinaison d'enregistrements générés par les utilisateurs et de musique de fond provenant de sources libres de droits.
  + **« Sons libres de droits / Sons spécialisés de voiture »** précise la nature des éléments audio, y compris les sons spécialisés comme ceux d'une voiture, et l'assurance qu'ils sont libres de droits.

**Code Libraries / Custom Code :** L'attribut délimite l'implication de bibliothèques de codes préexistantes, de code personnalisé ou d'éléments de programmation adaptés au projet immersif.

**Engine / Engine Version :** The attribute specifies the game development engine employed for creating the project and its version.

* Values :
  + Unity (version en attente) Ce résultat indique l'utilisation du moteur de développement de jeux Unity, avec la version spécifique en attente de publication.

**Plugins :** L'attribut met en évidence les composants logiciels ou extensions supplémentaires intégrés au projet immersif pour améliorer les fonctionnalités.

* Values :
  + La mention d'un plugin **Lipsync** indique l'incorporation d'un logiciel de synchronisation des mouvements des lèvres avec l'audio.
  + **SDK TobiiXR (suivi oculaire) / Bibliothèque ViveSR (suivi oculaire) / Plugin SteamVR**. Cet exemple spécifie l'intégration de plusieurs plugins pour le suivi oculaire, améliorant ainsi l'expérience immersive.
  + L'inclusion d'un plugin pour **les micro-tonalités** en accès gratuit signifie son rôle dans la prise en charge d'éléments auditifs spécifiques.

**Models :** L'attribut fournit des informations sur les modèles utilisés dans le projet immersif, notamment les personnages, les objets ou d'autres éléments visuels.

**Materials / Textures :** L'attribut fournit des informations sur les matériaux et les textures appliqués aux modèles 3D au sein du projet.

**Source video files :** L'attribut fournit des informations sur tous les fichiers vidéo utilisés comme matériel source dans le projet immersif.

* **Values :**
  + **"A video showing the Fifa game on a television (pending)"**: Indique une source vidéo spécifique liée à un jeu de la FIFA sur un téléviseur, avec des détails spécifiques en attente.
  + La présence d'une barre oblique ("**/**") peut indiquer l'absence de détails spécifiques ou servir d'espace réservé lorsque des informations supplémentaires sont en attente ou non spécifiées.

**Reusable homemade assets :** L'attribut indique si les actifs créés pour le projet immersif sont considérés comme réutilisables pour de futurs projets.

**Artists name :**  L'attribut fournit des informations sur les individus ou entités responsables de la création d'éléments artistiques au sein du projet immersif.

**Narrative scripts (audio, story…) :** L'attribut fournit des informations sur les éléments scriptés liés au récit, y compris les scripts audio, les scénarios ou d'autres composants scriptés au sein du projet immersif.

* **Values :**
  + « Yes (3 different stories, 2 scenarios per story)» indique l'incorporation de scripts narratifs, présentant trois histoires distinctes, chacune avec deux scénarios. « Audio in French or English » précise les options de langue disponibles pour les scripts audio.

**Other dependencies :** L'attribut décrit tous les éléments ou exigences supplémentaires cruciaux pour la fonctionnalité du projet immersif.

* **Values :**
  + "Lipsync (made in advance) " indique que Lipsync, une technologie facilitant la synchronisation labiale avec l'audio, est une dépendance prédéfinie intégrée au projet.

**Any other production informations :** Cet attribut comprend toute information supplémentaire ou détail concernant la phase de production du projet immersif qui peut ne pas correspondre à des catégories d'attributs spécifiques.

**Categorie :** Participants (target users)

**Attributes :**

**Disability accessibility :** L'attribut spécifie les considérations et les aménagements effectués dans le projet pour garantir l'accessibilité aux personnes handicapées.

**Accessibility lay users :** Cet attribut évalue dans quelle mesure le projet immersif est conçu pour être convivial pour les participants ayant des connaissances techniques ou spécialisées limitées.

* **Values :**
  + **Oui:** Ce résultat indique que le projet immersif est conçu pour être accessible et convivial pour les participants ayant des connaissances techniques ou spécialisées limitées.
  + **Non:** Le projet immersif peut ne pas donner la priorité à l'accessibilité pour les utilisateurs profanes, ce qui implique que les participants doivent avoir un certain niveau de connaissances techniques ou spécialisées.

**Number of participants (Min/Max) :** L'attribut indique l'éventail de participants que le projet immersif peut accueillir, en précisant le nombre minimum et maximum d'utilisateurs.

**Multiplayer :** L'attribut précise si le projet immersif prend en charge la participation ou l'interaction simultanée entre plusieurs utilisateurs.

**Socio-Demographic characteristics requirement (target audience) (eg: age, physical condition, etc.) :** L'attribut décrit tout critère spécifique lié aux caractéristiques sociales et démographiques du public cible du projet immersif.

**Comments :** L'attribut permet des commentaires ou remarques supplémentaires liés aux participants ou aux utilisateurs cibles du projet immersif.

**Categorie :** Facility

**Attributes :**

**Experience time :** L'attribut définit la durée ou le temps nécessaire aux participants pour s'engager dans l’expérience immersive.

**Timeline :** L'attribut décrit la séquence et la durée des diverses activités liées au projet, fournissant un aperçu chronologique.

**Installation crew :** L'attribut spécifie le nombre d'individus requis pour mettre en place ou gérer le projet.

**Surface:** L'attribut définit les exigences spatiales pour la réalisation du projet immersif, en précisant les surfaces minimales et maximales nécessaires.

**physical delimitations :** Les délimitations physiques font référence aux limites ou contraintes imposées à l'espace physique dans lequel se déroule une expérience ou une activité. Ces limites peuvent être définies par des barrières physiques, telles que des murs, des clôtures qui délimitent la zone où se déroule l'expérience et établissent les limites de mouvement ou d'interaction des participants.

**virtual delimitations :** Les délimitations virtuelles font référence aux limites ou contraintes imposées dans un environnement virtuel pour définir les limites spatiales de l'interaction ou du mouvement des participants.

**Walls :** L'attribut spécifie si des murs physiques sont nécessaires pour définir les limites du projet immersif, y compris des détails sur la quantité et la couleur.

**Projection :** L'attribut détermine si des projections visuelles, telles que des images ou des vidéos, sont requises dans le cadre du projet immersif.

**Standing or Sitting :** L'attribut indique si les participants doivent se tenir debout, s'asseoir ou avoir la possibilité de choisir leur posture pendant le projet immersif.

**Lighting :** fait référence aux conditions d'éclairage présentes dans l'environnement où se déroule une expérience ou une expérience.

* **Values :**
  + **No Special Lighting Conditions:** L'expérience ne nécessite aucune condition d'éclairage particulière ou spécifique au-delà de l'éclairage standard.
  + **Controlled Lighting Environment:** Dans certains cas, l'environnement lumineux peut être contrôlé ou ajusté pour créer des atmosphères ou des effets spécifiques propices aux objectifs de l'expérience.

**Acoustics :** L'acoustique concerne les caractéristiques et les conditions sonores de l'environnement dans lequel se déroule une expérience ou une expérience.

* **Values :**
  + **Not Applicable :** La nature de l’expérience ou de l’expérience ne nécessite aucune considération ou ajustement acoustique spécifique.
  + **Tray Size and Hardware Layout:** Cette mention spécifique concerne probablement la configuration physique et la disposition des composants matériels, tels que les plateaux ou les plates-formes, au sein de l'environnement.

**Sensory inputs :** font référence aux divers stimuli reçus par les participants au cours d'une expérience, qui peuvent inclure des sensations visuelles, auditives et tactiles.

* **Values :**
  + **No Sensory Inputs:** L'expérience n'implique aucune entrée sensorielle directe pour les participants.
  + **Haptic Feedback via HTC Vive Controllers:** les participants reçoivent un retour haptique via les contrôleurs HTC Vive, qui simulent des sensations tactiles ou un retour de force lors des interactions au sein de l'environnement virtuel.

**Sensory outputs :** Dans le contexte d'une expérience font référence aux réponses, actions ou effets générés par les participants en fonction des entrées sensorielles qu'ils reçoivent.

**Supervision :** L'attribut décrit les conditions d'encadrement ou de suivi nécessaires au cours du projet immersif.

**Other external inputs / outputs :** L’attribut concerne toutes les entrées ou sorties supplémentaires au-delà des principaux éléments sensoriels et interactifs au sein du projet immersif.

**Spatial flexibility :** Cet attribut évalue dans quelle mesure le projet immersif peut être ajusté et mis en œuvre dans des environnements physiques variés.

**Team:** L'attribut décrit les individus ou les rôles impliqués dans le projet immersif, notamment les acteurs, actrices, artistes sonores et autres contributeurs.

**Sanitary conditions :** L'attribut décrit les mesures et pratiques mises en œuvre pour maintenir l'hygiène et la propreté au sein de l'environnement du projet immersif, notamment concernant les équipements utilisés par les participants.

**Categorie :** When the experience has a waiting line

**Attributes :**

**Waiting time:** L'attribut se concentre sur la durée pendant laquelle les participants doivent attendre avant de s'engager dans le projet immersif lorsqu'il y a une file d'attente.

**Visibility :** L'attribut concerne la question de savoir si les personnes faisant la queue pour l'expérience immersive peuvent observer les activités en cours dans le cadre immersif.

**Audibility :** L'attribut se concentre sur la question de savoir si les personnes faisant la queue pour l'expérience immersive peuvent entendre les composants audio ou les sons des activités immersives en cours.

**Capacity :** L'attribut spécifie la capacité maximale ou la limite du nombre de personnes autorisées dans la file d'attente pour l'expérience immersive.

**Other information :** L'attribut englobe des détails ou des considérations supplémentaires relatifs à la configuration et à la gestion de la file d'attente pour l'expérience immersive.

**Categorie :** Privacy

**Attributes :**

**Personal data :** L'attribut détaille la collecte et l'utilisation des informations personnelles des participants par l’expérience immersive.

**Exposure :** L'exposition des participants aux autres fait référence à la mesure dans laquelle les individus participant à une expérience ou à une expérience interagissent avec ou sont visibles par d'autres participants ou observateurs externes.

**Confidentiality :** L'attribut décrit le niveau de protection et de discrétion appliqué aux données personnelles des participants au sein du projet immersif.

**License :** L'attribut spécifie les autorisations et les conditions de licence associées à la distribution du contenu ou des données du projet immersif.

**Other information :** L'attribut fournit un espace pour tous détails ou considérations supplémentaires liés à la confidentialité qui peuvent ne pas être couverts par d'autres attributs spécifiques.

**Categorie :** Documentation

**Attributes :**

**Documentation :** L'attribut décrit les procédures et méthodes d'obtention ou d'accès à la documentation relative au projet immersif.

**Past installations:** L'attribut concerne la documentation ou les enregistrements des instances précédentes où le projet immersif a été mis en œuvre, y compris les photos, vidéos ou captures du projet en cours.

**Script:** L'attribut fait référence à la présence et à la documentation de scripts ou de récits associés au projet immersif, fournissant des détails sur l'audio, les intrigues ou d'autres éléments narratifs.

**Design:** L'attribut concerne l'existence d'une documentation décrivant les aspects de conception, de conceptualisation et de planification du projet immersif.

**Schematics :** L'attribut fait référence à la présence de diagrammes ou de schémas illustrant l'architecture du système, les connexions et les composants du projet immersif.

**Scientific publication:** L’attribut porte sur l’existence d’un article scientifique publié ou d’une publication directement associée au projet immersif.

**Other information :** L’attribut englobe tous les détails ou informations supplémentaires liés à la documentation non couverts par des attributs spécifiques.

**Categorie :** When the experience has evaluation (scientific or satisfaction)

**Attributes :**

**Questionnaires :** L'attribut concerne l'utilisation de questionnaires comme moyen d'évaluation du projet immersif, que ce soit pour la recherche scientifique ou pour mesurer la satisfaction des participants.

**Protocol :** L'attribut concerne l'existence et les détails d'un protocole défini décrivant les procédures et méthodologies utilisées dans l'évaluation du projet immersif.

**Quantitative measurements (data collection, what type etc...)  :** L'attribut se concentre sur les procédures de collecte de données, les types de données quantitatives et les mesures utilisées pour évaluer le projet immersif.

* Values :
  + **Data Collection:** Diverses méthodes sont utilisées pour collecter des données quantitatives au cours de l'expérience, notamment des enquêtes, des questionnaires, des lectures de capteurs, des mesures physiologiques et des observations comportementales.
  + **What type :** Les données collectées peuvent englober un large éventail de variables et de mesures, telles que les données démographiques des participants, les mesures de performance, les réponses physiologiques, les temps de réponse, les modèles d'interaction et les réponses aux enquêtes.

**Sample :** L'attribut fait référence au nombre de participants impliqués dans le processus d'évaluation du projet immersif.

**Devices (computer, physiological equipment)  :** L'attribut englobe le matériel et les équipements, tant informatiques que physiologiques, utilisés lors de l'évaluation du projet immersif.

* **Values** :
  + **Computers** : are utilized as essential components of the setup, providing computational power, storage, and software execution capabilities. They may serve as control units for running simulations, managing data collection processes.
  + **Physiological equipment** : comprend des dispositifs et des capteurs spécialisés utilisés pour surveiller et mesurer les paramètres physiologiques ou les réponses des participants.