  
  
  
Rapport de laboratoire : Travail de session

**École de technologie supérieure  
Département de génie logiciel et des TI­­**

[Titre de votre projet]

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Cours | GTI780 | |
| Session | E-2017 | |
| Groupe | 01 | |
| Numéro de votre équipe |  | |
| Chargé(e) de laboratoire |  | |
| Étudiant(s) | *[Nom, Prénom]*  *[Nom, Prénom]* | *[Code permanent]*  *[Code permanent]* |
| Date |  | |

**CONSIGNES D’UTILISATION DU GABARIT**

1. Le format de ce document doit être respecté.

2. Remplissez complètement l'entête précédent ainsi que toutes les sections du gabarit. Effacez tout le texte provenant du gabarit et remplacez le par votre texte. Changer la police pour retirer les italiques.

3. Ne modifiez pas à la grille de correction.

4. Ne modifiez ni l’ordre ni les titres des sections, n'omettez aucune section. Vous pouvez reformater les titres si vous voulez utiliser une table des matières et créer des sous-titres pour les sous-sections de votre travail (fortement suggéré).

5. **Retirez cette page-ci pour la remise mais laissez la grille de correction.**

**CONSIGNES POUR LA RÉDACTION DE RAPPORTS**

Voici quelques points pour vous aider à rédiger de bons rapports.

1. Rédaction et orthographe: Vous serez pénalisés pour les fautes de frappe, d'orthographe, de grammaire et de rédaction (phrases trop longues, tournures maladroites ou embrouillées, texte incompréhensible). Relisez vous avant de livrer!
2. Figures et tables: Ne mettez pas de figures ou de tables dans la section introduction ni dans la section interprétation et discussion. Utilisez toujours des légendes détaillées et référez à chaque figure ou table dans le texte du rapport. Les figures et tables ne remplacent pas le texte, elles le complètent.
3. Sur le contenu: Tout ce que vous écrivez doit être objectif (neutre, non biaisé par des préférences personnelles), justifié (par des résultats et des faits) et informatif (clair et sans redondance). Soyez bref! Le rapport ne doit pas nécessairement être volumineux, allez droit au but sans négliger de mettre le lecteur en contexte.
4. Style: évitez le "je" et les tournures informelles du langage parlé. Utilisez plutôt une tournure impersonnelle i.e. « Il a été observé » plutôt que « nous avons observé ».

5. Citez vos sources, c'est à dire mentionnez explicitement l'origine de vos idées, algorithmes, exemples, figures, etc., et ce quelle que soit la langue d'origine.

Table des matières

[2. Introduction 5](#_Toc488675132)

[3. Description de l’environnement 5](#_Toc488675133)

[4. Implémentation et architecture logicielle 5](#_Toc488675134)

[5. Mode d’emploi 5](#_Toc488675135)

[6. Tests avec utilisateurs 5](#_Toc488675136)

[7. Discussion 5](#_Toc488675137)

[8. Conclusion 6](#_Toc488675138)

[9. Références 7](#_Toc488675139)

[10. Annexes 8](#_Toc488675140)

**GRILLE DE CORRECTION DU RAPPORT**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Introduction |  | /0.5 |
| Description de l’environnement |  | /0.5 |
| Implémentation et architecture logicielle |  | /3 |
| Mode d’emploi |  | /0.5 |
| Tests avec utilisateurs |  | /3 |
| Discussion |  | /2 |
| Conclusion |  | /0.5 |
| **Total partiel** |  | **/10** |
| *Orthographe et grammaire (-10% max)* |  |  |
| *Présentation (-10% max)* |  |  |
| *Retard (-10% par jour)* |  |  |
| **Note du rapport / 10** |  | **/10** |

# Introduction

[Dans cette section, présentez en quelques lignes en quoi consiste le travail de session. À la fin de cette section, décrivez brièvement ce que contient le reste du rapport.]

Pour la seconde partie de ce cours, le travail de session consiste à développer un environnement virtuel, soit de réalité virtuelle, pour lequel un utilisateur pourra visualiser à l’aide du visiocasque Oculus Rift CV1 et y interagir. Le futur utilisateur de notre application aura la chance de venir pratiquer ses habilités à la batterie, communément appelé un *drum.*

Un des objectifs principaux est de créer pour l’utilisateur une expérience immersive par….tout en entrainant un fort sentiment de présence.

L’environnement virtuel sera développé à l’aide du logiciel Unity 3D et l’utilisateur aura une perspective de première personne afin d’évoluer dans l’environnement. Afin de favoriser le sentiment de présence et l’expérience immersive, un avatar sera généré afin d’animer ses gestes qui seront captés par les senseurs d’Oculus Touch et de la Kinect 2 ainsi que l’intégration du son en mode 3D….

Les lois de la physique

# Description de l’environnement

[Présentez ici la description de votre environnement virtuel. Sans présenter son mode d’utilisation, présenter les choix que vous avez fait pour répondre aux exigences du travail : quels éléments le composent, quelles sont ses particularités, etc.]

Type de rendu des Ombrages :

Ajustement de la qualite

# Implémentation et architecture logicielle

[Présentez ici l’architecture logicielle de votre application. Incluez tout ce qui est utilisé même si certaines composantes vous ont été fournies. Il est conseillé d’utiliser un schéma pour illustrer l’interaction entre les différentes composantes.

Expliquez brièvement les grandes étapes de l’implémentation de votre environnement sans répéter textuellement le contenu des documents sur le site du cours. Pour les changements que vous avez eu à faire dans des fichiers de configuration, expliquez l’effet de ces changements.]

# Mode d’emploi

*[Donnez les instructions nécessaires à un utilisateur pour naviguer dans votre environnement et accomplir les différentes tâches qu’il permet. Incluez des captures d’écran de votre environnement.]*

# Tests avec utilisateurs

[Présentez et justifiez la méthodologie de vos tests avec deux utilisateurs. Présentez un sommaire des résultats de tests, questionnaires, sondages ou autres méthodes que vous avez choisies pour évaluer l’utilisabilité, la présence, l’incarnation, le cybermalaise, etc.]

# Discussion

[Analysez le travail fait dans le travail de session. Discuter notamment des résultats obtenus pendant les tests avec utilisateurs.

Si vous aviez eu le choix de n’importe quelles technologies pour refaire ce travail, lesquelles auriez-vous choisi. Justifiez ces choix.]

# Conclusion

[Quelles sont les forces et les faiblesses de votre environnement? Quelles seraient les prochaines étapes si vous aviez davantage de temps?

Optionnel: Qu’est-ce que vous suggérez comme changement au travail pour les sessions futures?]

# Références

[Cette section contient les références de vos sources.

Dans le corps du rapport, vous devez **également** mettre un renvoi ou une référence abrégée après chaque élément emprunté e.g. (De Garmo et al., 1989).

Voici comment donner une référence complète :

• Si le document cité est un volume :

De Garmo, E.P., Sullivan, W.G. & Bontadelli, J.A. (1989). Engineering Economy (8e ed.). New York : MacMillan.

• Si le document cité provient d'un site internet, il faut indiquer la date à laquelle il a été consulté:

École de technologie supérieure. Politique d’éthique de la recherche avec des êtres humains, [En ligne]. http://www.etsmtl.ca/SG/Politique/polethsh.pdf (Consulté le 14 novembre 2000).

• Si le document cité est un article de périodique:

Gargour, C.S., Ramachandran, V., Bogdadi, G. (1991). Design of Active RC and Switched Capacitor Filters Having Variable Magnitude Characteristics Using a Unified Approach. J. of Computers and Electrical Engineering, 17(1), 11-12.

Si une information provient de l’énoncé de laboratoire ou du matériel de cours, il n’est pas nécessaire de citer cette référence.]

# Annexes

[Si applicable]