

Cahier des charges

11 avril 2021



Escape Game : AnthroPi

Écrit par : AnthroPi

Sommaire

1. Présentation Générale

| | | |
|------|-------------------------|---|
| 1.1. | Environnement du projet | 1 |
| 1.2. | Les acteurs | 1 |
| 1.3. | Cibles du produit | 1 |

2. Nature de la demande

| | | |
|------|--------------------------------|---|
| 2.1. | Faisabilité | 1 |
| 2.2. | Avant-projet de conception | 1 |
| 2.3. | Implantation dans l'entreprise | 2 |

3. Analyse de l'existant

| | | |
|------|--|---|
| 3.1. | Les maquettes | 2 |
| 3.2. | Projets similaires (analyse des "codes") | 3 |

4. Les besoins

| | | |
|------|----------------------|---|
| 4.1. | La demande | 3 |
| 4.2. | Besoins fonctionnels | 4 |

5. Contraintes

| | | |
|------|------------|---|
| 5.1. | Délais | 5 |
| 5.2. | Techniques | 5 |

6. Conditions Particulières

1. Présentation générale

1.1. Environnement du projet

Le projet prend place au sein d'une start-up spécialisée dans la communication et le facteur humain. Elle développe des applicatifs innovants permettant la formation d'adultes en Europe dans les services d'incendies et de secours, les SAMU ou encore, les centres de formation des assistants de régulation médicale.

1.2. Les acteurs

Les acteurs autour de ce projet sont :

- Sophie, responsable du pôle production,
- Emmy,
- Emilien,
- Aimery,
- Nicolas, Antoine et Louise, les développeurs,
- Laurent, le directeur.

1.3. Cibles du produit (site)

La cible est déjà connue, en effet, AnthroPi a déjà développé des applicatifs innovants pour ses formations. Cet Escape Game a donc une cible similaire à ses autres applicatifs, c'est-à-dire : des apprentis souhaitant se former sur un applicatif nouveau et ludique.

2. Nature de la demande

2.1. Faisabilité

D'un point de vue technique, le projet est réalisable même si la mise en place de l'applicatifs avec des vrais modèles 3D peuvent prendre du temps. Il faut, ajouter à cela, la modélisation 3D qui elle prend un temps important, cela étant la base du projet avant même de pouvoir développer.

En sachant que le projet est initialement très important, il est normal de devoir prévoir un temps assez important pour des livrables fonctionnels et de qualités.

La communication entre les pôles production et développement ne posera aucun problème, Slack et Discord étant de très bons outils de communication.

2.2. Avant-projet de conception

Le projet repose sur des débuts de pistes réalisé par Aimery, en effet des maquettes du site web ont été réalisé. Cependant les visuels n'étant pas en 3D, nous ne pouvons pas nous reposer sur ces derniers, ne pouvant pas les utilisés, nous partons de zéro.

Nous devons donc explorer les pistes données par Sophie Moge, en s'inspirant de l'univers de « Professeur Laiton » pour la réalisation des fonctionnalités et des visuels.

Deux équipes sont à disposition pour la réalisation de ce projet :

- Équipe Développement (3 membres)
- Équipe Production (3/4 membres)

Les membres de chaque équipe sont polyvalents et sont prêts à aider dans un autre domaine que celui qui leur est attribué initialement si le contexte le demande.

2.3. Implantation dans l'entreprise

L'entreprise ayant déjà créé des applicatifs, l'Escape Game devra s'ancrer dans un cadre identitaire existant. Pour implanter ce nouveau projet, nous devons réaliser une identité se rapprochant le plus possible de l'entreprise tout en gardant une image d'Escape Game.

3. Analyse de l'existant

3.1. Les maquettes

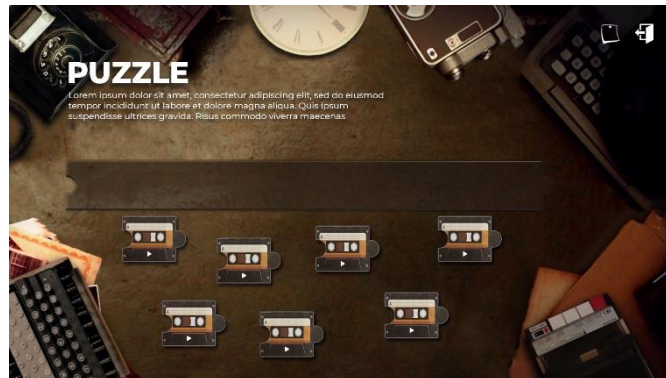
Comme expliqué précédemment, le projet repose sur des débuts de pistes réalisés par Aimery, en effet des maquettes du site web ont été réalisées. Cependant les visuelles n'étant pas en 3D, nous ne pouvons pas nous reposer sur ces derniers.

Page Accueil : Page classique permettant d'accueillir l'apprenti.

Page Gamme : Analyse d'une piste audio, le but étant de détecter un maximum d'éléments afin d'être capable de reconstituer avec vos mots l'environnement de l'appelant.



Page Puzzle : Assemblages de morceau de pistes audio afin de recréer un appel dans le bon ordre.



3.2. Projets similaires (analyse des “codes”)

Le concept est très peu utilisé, on peut dire que cela n'existe pas, en effet aucun site « connu » ne propose une telle expérience. Cependant, nous pouvons analyser des sites utilisant la technologie WebGL et 3D dans leurs codes.

<https://www.sssolitaire.com/play>

Ce site web propose un jeu de cartes 3D où l'on doit retrouver les couples. La souris est beaucoup utilisée pour interagir avec les éléments 3D et grâce à cela l'immersion n'est que meilleurs.

4. Les besoins :

4.1. La demande

Créer un Escape Game sous forme de site web ayant pour but de former des adultes en Europe dans les services d'incendies et de secours, les SAMU ou encore, les centres de formation des assistants de régulation médicale.

L'objectifs sera de les former à prendre des appels en situation d'urgence puis de les mener à bien grâce à différents exercices. En fonction de sa réussite, l'apprenti débloquera l'accès à de nouvelles salles.

- Il y aura 3 salles (en 3D) par thème, avec un appel spécifique au contexte :
 - o Thème 1 : générique (thème ancien, référence à Alan Turing)
 - Salle 1.1 : Le garage (à changer)
 - Salle 1.2 : Le bureau (à changer)
 - Salle 1.3 : Le banc (à changer)
 - o Thème 2 : SAMU (référence à Tolkien)
 - L'ancien hôpital (à changer)
 - Le bureau (à changer)
 - Le parc (à changer)

- Thème 3 : SDIS (Fenêtre sur cours)
 - La cuisine (à changer)
 - La chambre (à changer)
 - L'inondation (à changer)

Pour chacune de ces salles nous retrouverons donc les deux différents types d'exercices :

- Les puzzles :

Vous aurez devant vous plusieurs pistes audios à écouter, suite à votre écoute vous devrez reconstituer l'appel de façon à augmenter vos chances de menée à bien ce dernier. Dans le cas contraire vous perdrez du temps et le temps étant le plus important dans ce type de moment, vous serez poussé à vous améliorer afin d'optimiser vos futurs appels dans une structure professionnel.

Après avoir réussi avec succès votre exercice, une fenêtre « pop-up » fera son apparition, vous donnant accès à la suite de la formation grâce à un message de réussite et à un lien.
- Les gammes :

Lors d'un appel votre cerveau capte indirectement des sons et grâce à ces derniers vous êtes capable de situer un contexte, vous êtes capable de savoir si une personne se trouve en intérieur ou en extérieur par exemple. L'objectif des gammes sera de développer ce domaine de compétences afin d'améliorer votre capacité à capter des sons importants et à reconstituer l'environnement de l'appelant.

4.2. Besoins fonctionnels

- L'Escape Game :

Visuels :

- Respecter les codes ancrer : Objets ancien, ton sombre, papeterie, lumière tamisée,
- Le rendu doit être en trois dimensions afin de respecter les souhaits de la production,
- Garder le plus possible l'identité visuelle d'AnthroPi,

Sonores :

- Lorsque l'apprenti ne sera pas en exercice, un son d'ambiance sera diffusée afin de préserver la meilleure immersion possible.

Fonctionnalités :

- Pouvoir zoomer et tourner autour des modèles 3D,
- Utiliser des codes afin de débloquent les différentes salles,
- Intégrer des boutons dans la scène 3D afin d'améliorer l'immersion,
- Un mode administrateur sera réalisé si besoin.

- La documentation / Manuel d'utilisation :

- Réaliser une documentation permettant d'explication le plus simplement possible l'utilisation de l'Escape Game et les possibles déblocages en cas de problèmes techniques.

5. Contraintes :

5.1. Délais

Le projet doit être terminé pour le 18 juin 2021 avec possibilités d'obtenir un prolongement (sera mis à jour).

Des rapports d'activités seront réalisés chaque semaine pour suivre l'évolution du projet.

5.2. Techniques

- **Technologie :**

La technologie utilisée n'est pas disponible sur tous les navigateurs, il faudra donc éviter les navigateurs comme Explorer.

- **Maintenance du site web :**

Optimiser la création du site afin que la documentation puisse suffire en cas de problèmes dans le cas où aucuns développeurs ne seraient disponibles.

- **Caractéristiques techniques :**

Respecter les fonctionnalités imposées.

6. Conditions particulières

La réalisation du projet est limitée à cause de la durée de stage assez courte de Emilien COULAND, cependant un prolongement s'envisage.