# Rapport de suivi LabXP – Empathie

### Equipe

Daumas Raphaël – M2  
 Moulard Valentin – M2  
 Quiniou Guillaume – M2  
 Smagghe Yannig – M2  
 Tétart Axel – M2

### Outils de travail

Trello : <https://trello.com/b/SBrInBhq/empathie>

GitHub : <https://github.com/gamagora-empathie>

### 05 octobre

Rencontre avec Célia Loriette dans son laboratoire, en compagnie de Suliann Ben Hamed la responsable de son équipe pour Guillaume et Yann.  
Nous avons défini ses besoins et avons pu mettre au clair la direction à suivre pour ce projet.  
Pendant ce temps, le reste de l’équipe a commencé à se renseigner sur la technologie VR sous Unreal.  
Une fois rentré à l’université nous avons réuni l’équipe pour expliquer les attentes de Célia :

* Etablir une scène simple avec un avatar
* L’avatar reçoit un projectile et a une réaction physique réaliste
* Le sujet de l’expérience ne doit pas agir, il doit seulement être spectateur
* Il faut un système d’évaluation entre chaque scène
* Elle souhaite garder le système de jet d’air sur le visage synchronisé (ou non) avec l’impact du projectile sur l’avatar
* Ne doit pas être scénarisé afin de ne pas biaiser les résultats

Suite à ce dernier point, les levels designers ont estimé ne pas avoir de réel intérêt et apport à ce projet et ont donc quitté le projet.

### 12 octobre

Mise en place des outils de travail (Trello, Github).  
Première tentative d’installation simultanée des deux casques. Actuellement nous n’avons pas réussi à mettre en place le multijoueur mais nous avons des idées pertinentes pour la semaine prochaine.  
Une partie de l’équipe a pu se familiariser avec l’environnement VR.  
  
Objectif pour la semaine prochaine : faire fonctionner les deux casques en même temps (multijoueur).  
Commencer un prototypage d’une scène sous Unity et Unreal afin de se décider sur la technologie à utiliser.