

Fiche PFE – Groupe numéro 10

Titre

ChessProject

Résumé

En PNSInnov, nous avons commencé le ChessProject. Nous souhaitons approfondir ce projet car nous sommes tous les 4 motivés à l'idée de créer un jeu à présenter au Festival International du Jeu de Cannes en février 2017. Nous avons, en juin dernier, débuté un framework de création de jeux en réalité augmentée (RA). Pour cette deuxième étape, nous voulons converger vers un jeu innovant mettant à profit les possibilités que nous offre la RA.

Encadrant responsable

Christophe Papazian papazian@polytech.unice.fr

Autres encadrants

Sébastien Mosser

Anne-Marie Dery

Equipe

Tom Dall'Agnol, tom.dall'agnol@etu.unice.fr

Arnaud Garnier, arnaud.garnier@etu.unice.fr

Lisa Joanno, lisa.joanno@etu.unice.fr

Simon Paris, ps205947@etu.unice.fr

Livraisons

Nous avons tous l'accès pour déposer des livraisons dans le répertoire **PFE2015_Groupe_10** et nous avons validé que cet accès fonctionne.

Planning

- **3 semaines** pour définir le jeu : cela ne consiste pas naïvement à définir des règles, mais proposer un jeu exploitant au maximum la réalité augmentée, respectant nos contraintes graphiques et techniques.
- **3 semaines** pour faire le design, et le skeleton du jeu
- **2 semaines plein temps** pour coder une première version du jeu fonctionnel
- **9 semaines** à récupérer du feedback, et poursuivre le code. Commencer à préparer le Festival du jeu.
- **1 semaine plein temps** pour être prêts pour le FIJ : préparer la récupération de feedback, préparer l'oral et la présentation de notre travail.

Mieux connaître l'équipe

Nous nous connaissions avant de former l'équipe. Nous avons déjà travaillé ensemble l'année dernière dans le cadre du projet de 4ème année PNSInnov. C'est donc un projet que nous avons imaginé et projetions déjà de poursuivre pour le PFE.

Pour chacun : j'ai choisi ce sujet parce que ...

Simon : j'ai choisi ce PFE parce que j'ai confiance dans l'équipe, nos idées convergent bien. C'est un challenge très gratifiant de pouvoir faire notre propre projet est de pouvoir porter nos idées et notre travail jusqu'au FIJ.

Arnaud : j'ai choisi ce sujet parce que les domaines de la réalité augmentée et du jeu m'intéressent. Le fait d'avoir l'occasion de présenter notre projet au festival du jeu est aussi un facteur de motivation pour moi. Je crois qu'il y a un véritable marché avec la réalité augmentée, mais que ce domaine n'est pas encore très développé. Ce projet est l'occasion d'approfondir ce domaine, ainsi que d'en explorer les possibilités.

Lisa : j'ai choisi ce sujet car j'ai aimé le travail du groupe en Projet Innovation. Le résultat atteint fin juin m'a motivé à continuer pour pousser au plus loin les possibilités du jeu que nous avons tous les 4 en tête. Lors des PFE, nous avons beaucoup de temps de développement, ce qui nous va nous permettre de livrer un produit très avancé.

Tom : j'ai choisi ce sujet car j'aime beaucoup les jeux de plateaux, et avoir l'occasion d'en développer un en plus en utilisant la Réalité Augmentée qui est une techno qui est en pleine ascension m'intéresse énormément. De plus le challenge qu'est le festival des jeux me motive énormément : avoir l'occasion d'y présenter un jeu est une occasion à ne pas rater.

Trombinoscope



De gauche à droite : Tom DALL'AGNOL (fuyant l'équipe), Arnaud GARNIER, Lisa JOANNO et Simon PARIS (tous exaspérés par Tom)