

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEUR D'INGÉNIEURS DE CAEN
DANS LE CADRE DU PROJET 2A

28 mars 2015
Rapport projet de 2^{ème} année



Jeu vidéo pédagogique utilisant la technologie Oculus VR

Emmanuel Breton--Belz



Table des matières

1	Introduction	3
2	Contexte	4
3	Réalisation	5
3.1	Outils	5
3.2	Composants	5
4	Difficultés	6
5	Résultats	7
6	Glossaire	8
7	Annexes	9

Table des figures

1.1	Casque Oculus VR kit de developpement version 2	3
7.1	JDialog permettant le réglage d'une LED 4 couleurs	9

Remerciements

Chapitre 1 Introduction

Le projet Oculus VR consiste en la réalisation d'un jeu à but pédagogique. Destiné à la promotion de l'école lors des journées portes ouvertes et des journées de l'étudiant en fin d'année 2015.

La réalisation du projet comprend l'utilisation de la technologie de réalité augmentée "Oculus VR V2" détenu aujourd'hui par le groupe Facebook. Le modèle d'essai appartient au laboratoire de recherche de l'ENSICAEN. Prêté pour le projet par Gilles Lebrun lors de nos tests.



FIGURE 1.1 – Casque Oculus VR kit de developpement version 2

Chapitre 2 Contexte

Aujourd'hui les jeux vidéos étant un média incontournable, beaucoup de société s'orientent vers l'utilisation de ceux-ci pour promouvoir, divertir, instruire le grand public. Notre projet se situe entre le ludisme et la pédagogie et évidemment, doit promouvoir en un sens, les compétences acquises lors de la formation à l'école.

Pour ce faire nous avons accès à une technologie remise au goût du jour il y a 3 ans, grâce à une campagne Kickstarter : La réalité augmentée.

Chapitre 3 Réalisation

3.1 Outils

3.2 Composants

Chapitre 4 Difficultés

Chapitre 5 Résultats

Chapitre 6 Glossaire

Chapitre 7 Annexes



FIGURE 7.1 – JDialog permettant le réglage d'une LED 4 couleurs