Réunion pour le lancement de projet, 6 novembre 2014.

Points abordés :

* Présentation des collaborateurs
  + Francoise Vander Poorten : Représentante ESTISM ASBL
  + Aline Léonet : Maître-assistant, Biologique
  + Laurent Grumieux : Partenaire industriel
  + Michael Maslowski : Maître-assistant, infographie
  + Igor Eeckaut : Partenaire scientifique
  + Yves Laccroix : ADISIF, excusé
  + Marc Viguié : Chercheur
* Présentation et définition du projet
  + Utilisateurs de l’application
  + Contexte de l’application
  + Objectif
  + Etapes du projet
  + Contenu
    - Principal : Requin blanc, tortue luth, calamar
    - secondaire : Fond marin, méduse, animaux type ‘plante’…
  + Perspectives
* Réflexion autour du serious game
  + Aspect graphique (Semi réaliste)
  + Interaction avec l’utilisateur (tablette)
  + Mécanique de jeu
  + Aspect social (échanges utilisateurs)
  + Eléments gameplay
  + Animaux représentés dans le jeu
  + Référence jeu
* Déroulement du projet
  + Intégration des étudiants dans le projet (test du jeu)
  + Mise en place d’un outil d’analyse (Flurry)
  + Mise en place d’une plateforme de versionning (Git hub)
  + Formation chercheur (dissection animaux, visite aquarium)
  + Définition des espèces
  + Besoin matériel (prévision achats trois types de tablettes)
  + Mise en place de l’application

Prochaine réunion prévue mi-décembre.