Marine Collet

Vanson Guillaume

Synopsis projet VI50 :

Oculus Patronus

**Pourquoi cette application existe ?**

Cette application a été créée dans le but d’une rééducation fonctionnelle post AVC, ainsi son but est de faire faire à l’utilisateur certains mouvements basiques du bras. L’avantage ici d’être sûr de la réalité virtuelle, c’est que en tant que serious game, les utilisateurs ne se rendent pas compte qu’ils sont en train de se rééduquer mais en train de jouer. Etant fan de l’univers d’Harry Potter, nous avons décidé de partir sur un univers magique et immersif. Les mouvements seront effectués à l’aide des manettes Oculus Touch.

**Qui va utiliser l’application ?**

Les utilisateurs seront des personnes ayant subi un AVC ou ayant d’autres problèmes de santé nécessitant une rééducation du bras. Ou simplement une personne souhaitant jouer à ce jeu.

**Quels seront les fonctionnalités principales de l’application ?**

L’utilisateur aura deux modes : entrainement et aventure. L’entrainement permettra de découvrir les sorts ainsi qu’à s’en servir (mouvements différents liés à chaque sort), alors que le mode aventure immergera l’utilisateur dans un donjon où il devra utiliser les bons sorts suivants e l’ennemi/obstacle qu’il rencontrera afin d’avancer.

L’utilisateur à l’aide des manettes, aura une baguette dans une main et un grimoire de sorts dans l’autre. Il pourra vérifier les sorts dans son grimoire en « ouvrant la main ». D’où l’utilisation de l’occulus permettant de vérifier quels doigts sont sr les manettes ou non.

L’utilisation de la baguette se fera via des mouvements simples mais qui devront être bien réalisés.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Identité**  Nom : Mireille  Age : 63 ans  Profession : retraité  Niveau informatique : dinosaure | |
| **Caractéristiques**  Retraitée ayant fait un AVC  Difficulté d’utilisation du bras droit  Famille la soutenant dans ses efforts de rééducation  Nom motivée et fatiguée par les techniques de kiné classique | | **Objectifs**  Etre capable de cuisiner à nouveau pour sa famille  Pouvoir redevenir être indépendante  Etre moins fatiguée en fin de journée |
| **Scénarios**  Va chez le kiné disposant de « Oculus Patronus » pour changer de méthode de rééducation  Utilisation de « Oculus Patronus »  Partage ses progrès lors d’un repas de famille qu’elle a cuisiné seule | | |
|  | | |
|  | **Identité**  Nom : Lucas  Age : 25 ans  Profession : Fonctionnaire  Niveau informatique : Correct (à l’habitude de jouer aux jeux vidéo et connait le vocabulaire informatique) | |
| **Caractéristiques**  Fan de Harry Potter  A la recherche de nouveaux jeux | | **Objectifs**  S’amuser  Passer le temps |
| **Scénarios**  Trouve « Oculus Patronus » sur Internet et y joue  Partage ses parties sur Youtube | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **I² fonctionnelles** | **Primitives Comportementales Virtuelles (PCV)** | **Schèmes/métaphores** | **Interfaces** | **Aides Logicielles Comportementales (ALC)** |
| Être immergé dans le monde virtuel | Observer le monde virtuel | L’utilisateur regarde autour de lui | L’utilisateur porte le casque de réalité virtuelle |  |
| Se déplacer dans le monde virtuel | L’utilisateur se téléporte | L’utilisateur appuie sur le joystick pour entrer en mode Téléportation, il utilise le joystick de la manette pour cibler une zone enfin il relâche le joystick pour valider la téléportation |
| Gérer l’aide aux sorts | Afficher/cacher l’aide aux sorts | L’utilisateur demande l’aide aux sorts | L’utilisateur appuie sur la gâchette de la manette gauche |  |
| Gérer la baguette | Choisir sa baguette | L’utilisateur essaie les baguettes proposées et choisit celle qui lui plait | L’utilisateur touche le « pose pouce » de la manette droite en ayant la main virtuelle sur la baguette pour prendre celle-ci, pour la reposer il retire son pouce du « pose pouce », pour valider la baguette il ouvre la porte devant lui avec le sort d’ |  |
| Lancer un sort | L’utilisateur lance un sort de tir | L’utilisateur réalise le geste correspondant au sort désiré |  |
| L’utilisateur lance de lévitation |
| L’utilisateur lance un sort d’ouverture de porte |
| Gérer le grimoire | Ouverture/fermeture | L’utilisateur ferme et ouvre le grimoire | Lorsque l’utilisateur touche le « pose pouce » de la manette gauche, le grimoire est fermé. Lorsqu’il relève son pouce, le grimoire est ouvert |  |
| Tourner les page | L’utilisateur tourne les pages | L’utilisateur touche la page gauche du grimoire avec la baguette pour voir les pages précédentes, l’utilisateur touche la page droite avec la baguette pour voir les pages suivantes. |
| Gerer la carte | Afficher/cacher la carte du labyrinthe | L’utilisateur demande la carte | L’utilisateur appuie sur le bouton A de la manette gauche pour afficher/cacher la carte |  |

Le moi virtuel

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Élément de l’avatar** | **Moyen de contrôle** | **Représentation** |
| Tête | Casque de réalité virtuelle | Aucune |
| Main gauche | Manette oculus touch gauche | Main 3D Virtuelle |
| Main droite | Manette oculus touch droite | Main 3D Virtuelle |

L’univers graphique et sonore