

Projet Visite Virtuelle de l'ENSICAEN

COMPTE RENDU / RELEVÉ DE DÉCISION

DATE :	24/10/2013	OBJET : DEFINITION DU PROJET ET PREMIERE MISE AU POINT
N/RÉF :	1	

DIFFUSION :

PARTICIPANTS :	Julien Mahier, Julien Bruyère, Victor Matteucci
NON PARTICIPANTS :	

COMPTE RENDU

1. Point n°1 : Définition de l'objectif principal du projet par Julien Mahier

1.1	Projet très vaste, dont une piste pourrait être tout d'abord un aperçu visuel via rendu 3D du bâtiment principal de l'ENSICAEN (bâtiment A). L'objectif principal étant d'obtenir un produit présentable aux différents forums qui présenteront l'école ainsi qu'aux journées portes ouvertes.
1.2	Logiciels envisagés : Unity, Maya, Blender, Gimp

2. Point n°2 : Perspectives d'évolution possibles du projet

2.1	Possibilités d'évolution vers une visite interactive, ou l'on contrôlerait directement la caméra, via un ordinateur équipé de Windows, via clavier/souris voire gamepad, travailler sur l'aspect multiplateforme, en développant l'application pour de multiples supports tels que les tablettes, les OS Android/iOS pour téléphones, voire Xbox 360.
2.2	Constitution d'objets interactifs, tels que la plaquette de l'école, voire des personnages donnant vie à l'école et pourquoi pas une visite type jeu vidéo FPS (First Person Shooter).

3. Point n°3 : Bases pour le lancement du projet

3.1	Mesures réalisées à l'aide de plans, que l'on va essayer d'obtenir, via l'administration (avec l'aide du BDE) ou les services techniques (avec l'aide de Julien Mahier).
3.2	Se préoccuper de la légalité et la gratuité de l'obtention des licences des logiciels utilisés afin que le projet puisse être poursuivi par de futurs intervenants.

4. Point n°4 : Échéances à venir

4.1	Première présentation du projet courant décembre lors d'un premier forum par Julien Mahier. Avoir un premier résultat intermédiaire présentable serait donc souhaitable pour cette date.
-----	---

5. Point n°5 : Premiers objectifs en vue de la 2e réunion

5.1	Définir clairement les outils (logiciels) utilisés pour mener le projet à terme.
5.2	Commencer à modéliser quelques éléments.

RELEVÉ DE DÉCISIONS

N°	ACTIONS À MENER	QUI	QUAND
1	Définir les logiciels	Julien Bruyère, Victor Matteucci	Semaine 44
2	Définir le rendu pour le mois de Décembre	Julien Bruyère, Victor Matteucci	Semaine 44
3	Définir les interactions possibles	Julien Bruyère, Victor Matteucci	Semaine 44

RELEVÉ D' ACTIONS

N°	ACTIONS À MENER	QUI	QUAND
1	Commencer la modélisation	Victor Matteucci	Semaine 44
2	Commencer à scripter les interactions	Julien Bruyère	Semaine 44
3	Définir un planning prévisionnel	Julien Bruyère, Victor Matteucci	Semaine 44

NOM :				
VISA :				