

**Promotion Bourgine 2016-2019**

Imérir

Dossier d’Organisation Projet

*Franck ALIAS*

ALIAS

AUDOUX

BESSAIX

06/12/2016

Version 1.2

**DOP\_SIMULATEUR OCULUS \_ ALIAS AUDOUX BESSAIX \_V1.2**

Historique des versions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Date | Modifications | Pages modifiées (1) |
| 1.0 | 06/12/2016 | Création du document |  |
| 1.1 | 12/12/2016 | Tableau de risque/Tâche et planning modifié |  |
| 1.2 | 17/01/17 | Tâche (MAJ) et qualité |  |
|  |  |  |  |

Sommaire

1. Cadre et objectifs du projet 3

2. Tâches et planning 3

3. Organisation 3

4. Tableau des risques 3

5. Capitalisation de l’expérience 4

# Cadre et objectifs du projet

Réaliser une application utilisant l’Oculus VR ainsi qu’un siège et un volant afin de faire une simulation de course.

Le projet a une durée d’environ 2 mois, commençant le 05/12/2016 et finissant le 26/01/2017. Nous aurons l’occasion de présenter le projet pendant le Mini Maker Faire de Perpignan organiser par l’Imérir sur son campus du 27/01/2017 au 28/01/2017.

L’équipe est composée de 3 personnes (Franck ALIAS, Hugues AUDOUX et Didier BESSAIX)

# Tâches et planning

(Nom de la tâche) (Responsable) – (Durée estimée)

06/12/16 :

* Création du DOP (ALIAS) – 1 Jour
* Analyse des différentes technologies à utiliser (AUDOUX) – 1 Jour
* Création du CDCF (BESSAIX) – 1 Jour

07/12/16 :

* Conception du fauteuil (BESSAIX) – 4 Jours
* Conception du levier de commande (ALIAS) – 4 Jours
* Esquisse de la map du jeu (AUDOUX) – 4 Jours

12/12/16 :

* Révision du DOP/Création software pour la gestion de manette. (ALIAS) – 1 Jour
* Conception 3D du cockpit (AUDOUX / BESSAIX) – 1 Jour

Montage du siège (BESSAIX) – 5 Jours

Création de la manette (ALIAS) – 1 Demi-journée

Création du socle pour la manette (ALIAS BESSAIX) – 1 Demi-journée

Conception de la map du jeu (AUDOUX) – 5 Jours

Création d’un soft pour la gestion de la manette (ALIAS) – 2 Jours

Création d’un soft pour la gestion des moteurs (ALIAS) – 2 Jours

Conception du jeu (ALIAS AUDOUX BESSAIX) – 10 Jours

27/01/17 : Présentation du projet à des groupes scolaires.

28/01/17 : Présentation du projet au public.

# Organisation

(A faire évoluer au cours du projet)

Chaque lundi aura lieu une réunion entre le chef de projet ainsi que le chef en charge du Mini Maker Faire pour discuter de l’évolution du projet ainsi que des difficultés rencontrées au cours du projet.

# Tableau des risques

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Description | Fréq | Grav | Crit | Responsable | Action | Etat |
| Retard sur le projet | 5 | 5 | 25 | Franck | Faire le point |  |
| Disfonctionnement matériel | 5 | 3 | 15 | Franck | Faire une série de test avant la date finale. |  |
| Disfonctionnement logiciel | 5 | 2 | 10 | Hugues | Tester le jeu avant la date finale. |  |
| Casse d’un moteur | 2 | 5 | 10 | Franck | Vérifier la charge max, prévoir une marge de sécurité |  |
| Matériel indisponible (Lundi) | 2 | 5 | 10 | Franck | Prévoir des tâches réalisables sans besoin matériels |  |
| Nausée | 4 | 2 | 8 | Hugues | Mettre un point noir au milieu de l’écran. |  |
| Puissance de l’ordinateur | 2 | 4 | 8 | Hugues | Achat d’une carte ou prendre un PC de chez soi. |  |
| Complexité | 2 | 3 | 6 | Hugues | Ne pas faire une application trop compliquée à utiliser |  |
| Panne électrique | 1 | 5 | 5 | Franck | Demander aux organisateurs, si un moyen de générateur de secours a été pensé. |  |
| Blessure physique | 1 | 3 | 3 | Daniel | Mettre des protections à des endroits sensibles |  |

# Capitalisation de l’expérience

*//TODO : Fin de projet.*