Blind 21 avr. 2015

Blind Team ESGI 4A3DJV1

http://

Chef de projet Donia Benharara

Dates de début/fin du projet 1 déc. 2014 - 13 juil. 2015

Avancée 0%
Tâches 44
Ressources 9

Blind est un projet de jeu en réalité virtuelle accessible aux deficients visuels

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin	
Definition du projet	16/12/14	20/01/15	
Definition du sujet	16/12/14	11/01/15	
Definition des rôles	11/01/15	20/01/15	
Definition des objectifs	11/01/15	20/01/15	
Definition des outils et supports techniques	11/01/15	20/01/15	
R&D	20/01/15	20/04/15	
Gameplay	20/01/15	20/03/15	
Structure de l'environnement virtuel	20/01/15	20/03/15	
Utilisation du gant CyberGlove	20/02/15	20/04/15	
Utilisation Kinect sous unity	20/03/15	20/04/15	
Utilisation de Cubase	20/03/15	20/04/15	
Mise en place scénaristique	01/12/14	01/12/14	
Definition de l'histoire et du background	01/12/14	01/12/14	
Definition des personnages	01/12/14	01/12/14	
Definition du bestiaire	01/12/14	01/12/14	
Definition des sons et dialogues	01/12/14	01/12/14	
Mise en place technique	10/04/15	30/04/15	
Commencement bibliothèque de son et bruitage	20/04/15	30/04/15	
Paramétrage définis pour les modifications de voix sous Cubase	10/04/15	20/04/15	
Intégration gant CyberGlove sous unity	18/04/15	30/04/15	
Communication gant -> Unity	18/04/15	20/04/15	
Communication Unity -> gant	20/04/15	30/04/15	
Integration Kinect sous unity	10/04/15	20/04/15	
Integration du tapis DDR directionnel sous unity	10/04/15	20/04/15	

3

Tâches

Nom	Date de début	Date de fin
Rendu Alpha du projet	30/04/15	30/04/15
Phase de développement	30/04/15	25/06/15
Les outils sous unity	30/04/15	10/05/15
outil de paramétrage des actions du gants CyberGlove	30/04/15	10/05/15
outil de gestion des sons	30/04/15	10/05/15
Structure de l'environnement	30/04/15	30/05/15
Architecture de la zone de progression	30/04/15	10/05/15
Mise en place des objets et autres éléments avec lesquel intéragir	10/05/15	30/05/15
Mise en place des zones d'actions	05/05/15	10/05/15
Les entités	31/05/15	25/06/15
Déplacement	31/05/15	10/06/15
Les intéractions	31/05/15	25/06/15
Les sons	31/05/15	25/06/15
Rendu Beta du projet	14/06/15	14/06/15
Phase d'enregistrement des voix et sons	30/04/15	25/06/15
Phase de test et débogage	25/06/15	12/07/15
Vérification des sons et dialogues	25/06/15	12/07/15
test de la fluidité et dynamique des combats	25/06/15	12/07/15
test de l'intuitivité des déplacements	25/06/15	12/07/15
Rendu Final du projet	12/07/15	12/07/15

Blind 21 avr. 2015

4

Ressources

Nom	Rôle par défaut							
Gregoire Gicquel	Ingénieur Intégration CyberGlove system							
Thomas Poncet	Ingénieur Intégration Kinect							
Donia Benharara	Chef de projet							
Gregoire Gicquel	Developpeur C#							
Thomas Poncet	Developpeur C#							
Donia Benharara	Ingénieur son							
Thomas Poncet	Scénariste							
Gregoire Gicquel	Developpeur d'outil logiciel							
Donia Benharara	Developpeur d'outil logiciel							

Diagramme de Gantt

GANTT. project	3	>	2015							Rendu	ı Alpha du pı	projet		1			Rendu Beta	du projet		1	Rendu Fina	du projet	
Nom	Date de début	Date de fin	11 09/03/15	12	13	14	15	16	17	18 27/04/15	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
Definition du projet	16/12/14	20/01/15	109/03/15	10/03/15	23/03/15	30/03/15	00/04/15	13/04/15	20/04/15	27/04/15	04/05/15	11/05/15	10/05/15	25/05/15	01/06/15	00/00/15	15/06/15	22/00/15	29/00/15	00/07/15	13/07/15	20/07/15	27/07/15
Definition du sujet	16/12/14	11/01/15																					
 Definition des rôles 	11/01/15	20/01/15																					
 Definition des objectifs 	11/01/15	20/01/15																					
•		20/01/15																					
• • R&D	20/01/15	20/04/15		_		_	_		¬														
Gameplay	20/01/15	20/03/15																					
Structure de l'environnem	20/01/15	20/03/15																					
 Utilisation du gant Cyber 	20/02/15	20/04/15																					
 Utilisation Kinect sous unity 	20/03/15	20/04/15																					
 Utilisation de Cubase 	20/03/15	20/04/15																					
Mise en place scénaristique	01/12/14	01/12/14																					
 Definition de l'histoire et d 	01/12/14	01/12/14	1																				
 Definition des personnages 	01/12/14	01/12/14																					
 Definition du bestiaire 	01/12/14	01/12/14																					
 Definition des sons et dial 	01/12/14	01/12/14																					
 Mise en place technique 	10/04/15	30/04/15								$\overline{}$													
 Commencement bibliothè 	20/04/15	30/04/15																					
 Paramétrage définis pour 	. 10/04/15	20/04/15																					
γ • Intégration gant CyberGlo	. 18/04/15	30/04/15																					
Communication gant	. 18/04/15	20/04/15																					
 Communication Unity 	20/04/15	30/04/15																					
 Integration Kinect sous unit 	y 10/04/15	20/04/15																					
 Integration du tapis DDR 	10/04/15	20/04/15																					
Rendu Alpha du projet	30/04/15	30/04/15								•													
Phase de développement	30/04/15	25/06/15																					
 Les outils sous unity 	30/04/15	10/05/15										٠											
 outil de paramétrage 	30/04/15	10/05/15																					
 outil de gestion des son 		10/05/15																					
Structure de l'environnem		30/05/15													η								
Architecture de la zon		10/05/15					_									_							
 Mise en place des obj 		30/05/15					_							_	1	_					_	_	
 Mise en place des zon 		10/05/15					_								<u>* </u>								
O Les entités	31/05/15	25/06/15																_					
 Déplacement 	31/05/15	10/06/15																				_	
 Les intéractions 	31/05/15	25/06/15																					
Les sons	31/05/15	25/06/15														_							
Rendu Beta du projet	14/06/15	14/06/15												_		•	•						
Phase d'enregistrement des v		25/06/15																					
Phase de test et débogage	25/06/15	12/07/15																					
 Vérification des sons et di 		12/07/15												_									
test de la fluidité et dynam		12/07/15												_			_						
test de l'intuitivité des dépl		12/07/15																			_		
 Rendu Final du projet 	12/07/15	12/07/15																			•		

6

Diagramme des Ressources

