Blind Team ESGI 4A3DJV1

http://

Chef de projet Donia Benharara

Dates de début/fin du projet 1 déc. 2014 - 28 avr. 2015

Avancée 0%
Tâches 24
Ressources 9

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

2

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	20/01/15	20/04/15
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	27/04/15
Commencement bibliothèque de son et bruitage	20/04/15	27/04/15
Paramétrage définis pour les modifications de voix sous Cubase	10/04/15	20/04/15
Intégration gant CyberGlove sous unity	18/04/15	27/04/15
Communication gant -> Unity	18/04/15	20/04/15
Communication Unity -> gant	20/04/15	27/04/15
Integration Kinect sous unity	10/04/15	20/04/15
Rendu Alpha du projet	27/04/15	27/04/15

3

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				20142015 Definition du projet															Rendu Alpha du pro					
Nom	Date de début	Date de f	50 in _{08/12/14}	51 15/12/14	52 22/12/14	1 29/12/14	2 3 05/01/15 1	2/01/15 19	9/01/15	5 26/01/15	6	7 09/02/15	8 16/02/15	9 23/02/15	10 02/03/15	11 09/03/15	12 16/03/15	13 23/03/15	14 30/03/15	15 06/04/15	16 13/04/15	17 20/04/15	18 27/04/15	19 04/05
● ■ Definition du projet	16/12/14	20/01/15							₹															
9 • 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	20/01/15	20/04/15							_													_		
 Definition de l'histoire et du backgro. 	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 dialogues 	01/12/14	01/12/14																						
Mise en place technique	10/04/15	27/04/15																					_	
 Commencement bibliothèque de so. 	20/04/15	27/04/15																						
 Paramétrage définis pour les modifi. 	10/04/15	20/04/15																						
 Intégration gant CyberGlove sous u. 	18/04/15	27/04/15																					7	
 Integration Kinect sous unity 	10/04/15	20/04/15																						
Dondy Alpho dy projet	27/04/45	27/04/15																					<u> </u>	4

Diagramme des Ressources

GANTT	 		2014		20	15																Rendu Alp	oha du pro
Nom	Rôle par défaut	50 08/12/14	51 15/12/14	52 22/12/14	1 29/12/14	2 05/01/15	3 12/01/15	4 19/01/15	5 26/01/15	6 02/02/15	7 09/02/15	8 16/02/15	9 23/02/15	10 02/03/15	11 09/03/15	12 16/03/15	13 23/03/15	14 30/03/15	15 06/04/15	16 13/04/15	17 20/04/15	18 27/04/15	19 04/05/1
- Gregoire Gicquel	Ingénieur Intégration CyberGlove system							300%															
- • Thomas Poncet	Ingénieur Intégration Kinect							400%								3	300%						
 Donia Benharara 	Chef de projet							300%								2	200%		300)%			
	Developpeur C#																				200%		
 Thomas Poncet 	Developpeur C#																						
● Donia Benharara	Ingénieur son																						
• Thomas Poncet	Scénariste																						
Gregoire Gicquel	Developpeur d'outil logiciel																						
 Donia Benharara 	Developpeur d'outil logiciel																						

5