

**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 déficients 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

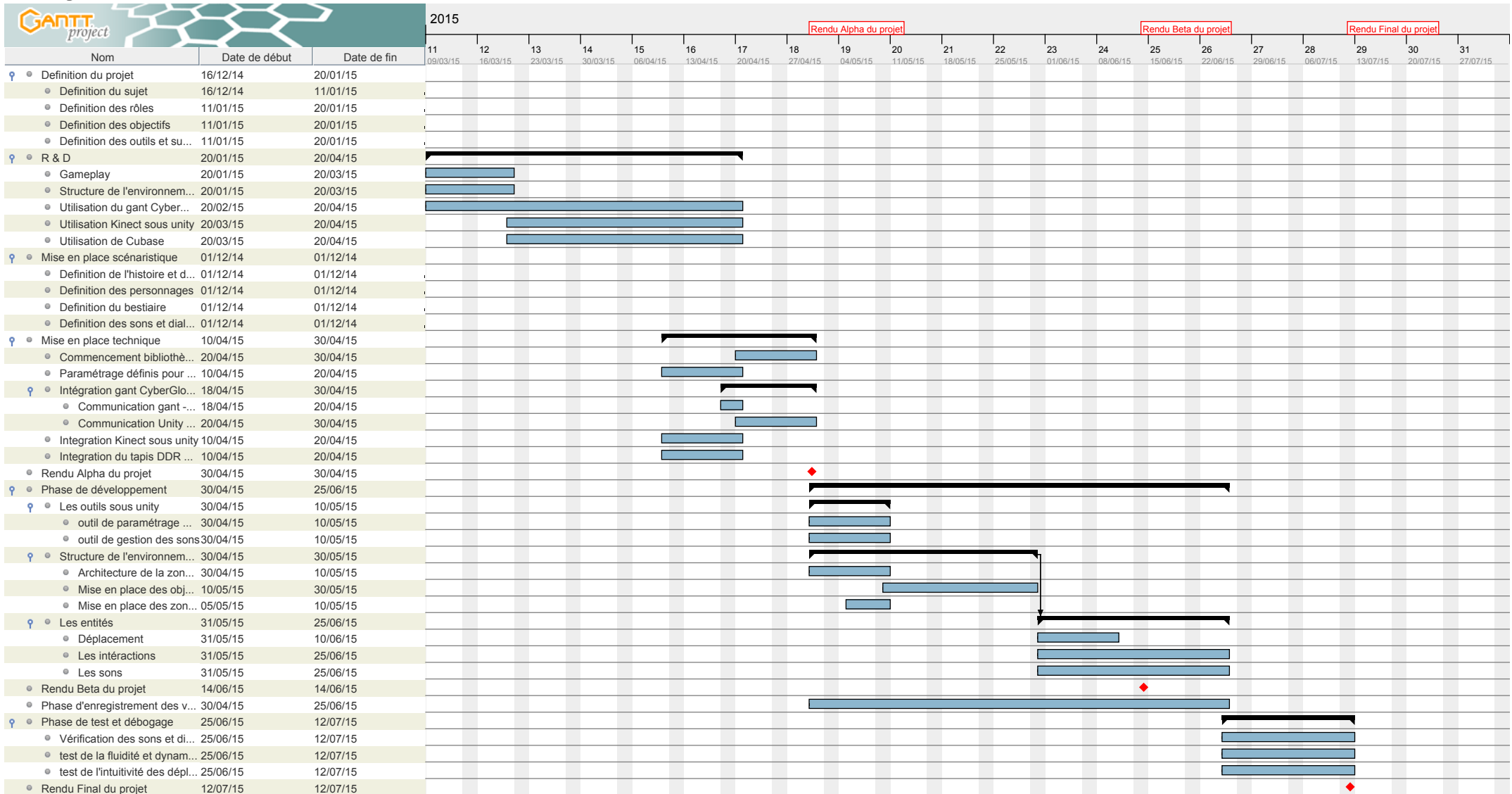
## Tâches

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 lesquels interagir	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 interactions	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

## 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



## Diagramme des Ressources

