

# Sujet de Projet 4A

2023

## Projet Virtual Marketing

**Contexte** : ce projet s'inscrit dans le cadre de l'utilisation des techniques de réalité virtuelle (RV) dans le domaine du marketing. L'objectif est d'immerger des humains dans un environnement de consommation de type magasin virtuel et d'analyser leur comportement vis-à-vis des produits ou de publicités. En effet, les techniques d'interaction 3D permettent de se déplacer dans les environnements virtuels, de sélectionner et de manipuler des objets. En outre, un enregistrement des données permet d'analyser le comportement de l'utilisateur au sein du magasin.



**Objectif** : Développer une simulation permettant de s'immerger dans un magasin virtuel et de collecter des produits dans un chariot. Deux modes devront être envisagés : (1) le mode non-immersif (écran, joystick) et (2) le mode immersif (casque Quest 2, controllers 3D). En outre, vous devrez enregistrer différentes informations (itinéraires empruntés, produits mis dans le chariot, mouvements de tête, etc.). Vous travaillerez en lien avec le User Lab de l'Université d'Angers et participerez à une expérimentation visant à évaluer l'utilisabilité de votre application.

**Outils** : Unity3D, Oculus Quest 2

**Encadrants** : Paul RICHARD (Polytech LARIS), Fanny THOMAS (Polytech GRANEM)

**Equipe projet** : 2-3 étudiants