

# Projet BIM : Visite virtuelle du lycée Schwilgué



**Clément Bordes**

**Théo Coé**

**Alexis Fairise**

***Tutrice : Laurence Moreau***



**UNIVERSITÉ  
DE LORRAINE**



**IUT Saint-Dié-des-Vosges**

**Notre projet** (contexte, commanditaire, projet)

**Cahier des charges** (plan, besoin)

**Gestion de projet** (workflow, planning, coûts et contraintes)

**Solutions proposées** (fonctionnalités, accessibilité, dysfonctionnement)

**Démonstration**

**Conclusion**

# Notre projet

## *Contexte, BIM*

### Projet tuteuré de la Licence Professionnelle Imagerie et Son Numériques

#### BIM (Building Information Modeling)

- Toutes les informations se trouvent dans une maquette
- Partage de ressources entre différents corps de métiers



# Notre projet

## *Commanditaire*

Lycée Schwilgué à Sélestat (67)

Alain Jung

- Enseignant en STI2D
- Engagé dans le BIM



# Notre projet

## *Présentation*

- Visite virtuelle du lycée Schwilgué disponible sur le web et en local auprès du commanditaire, compatible avec l'oculus rift
- Guide didactique du processus d'exploitation d'une maquette numérique pour un moteur de jeu vidéo



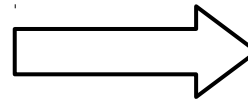
REVIT



3DS MAX



SketchUp



# Notre projet

## *Equipe de projet*

### **BORDES Clément :**

Chargé des modélisations 3D et de la communication graphique du projet

### **COE Théo :**

Chargé des scripts de maniabilité, de l'environnement ainsi que de la bande sonore

### **FAIRISE Alexis :**

Chef de projet, intermédiaire avec le commanditaire

Chargé des scripts d'action et d'interface ainsi que l'importation des modèles



# Cahier des charges

## Plan

Plan :

I. Présentation du commanditaire

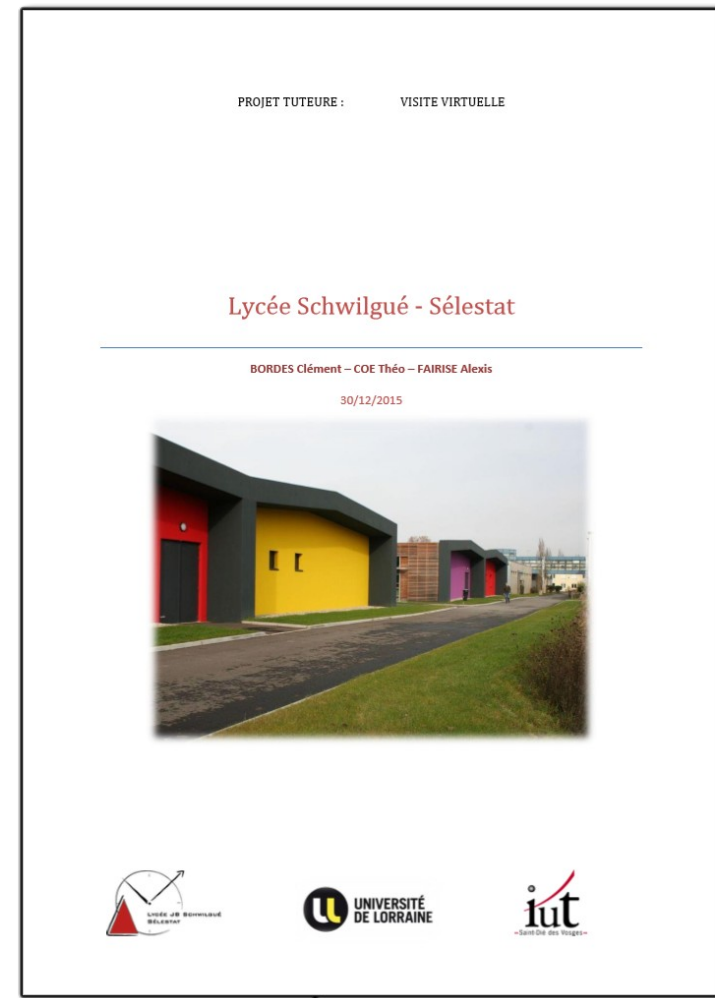
II. Présentation du projet

III. Analyse du besoin

IV. Ressources

V. Finalité du produit

VI. Contraintes



# Cahier des charges

## *Le besoin*

Reproduire la chaîne de travail du passage d'une maquette numérique à un moteur de jeu. Expliquer les intérêts du BIM et démontrer aisément les problèmes d'accessibilités.

### Public visé :

- Les architectes
- Les experts de l'accessibilité
- La maîtrise d'ouvrage
- Les visiteurs du lycée



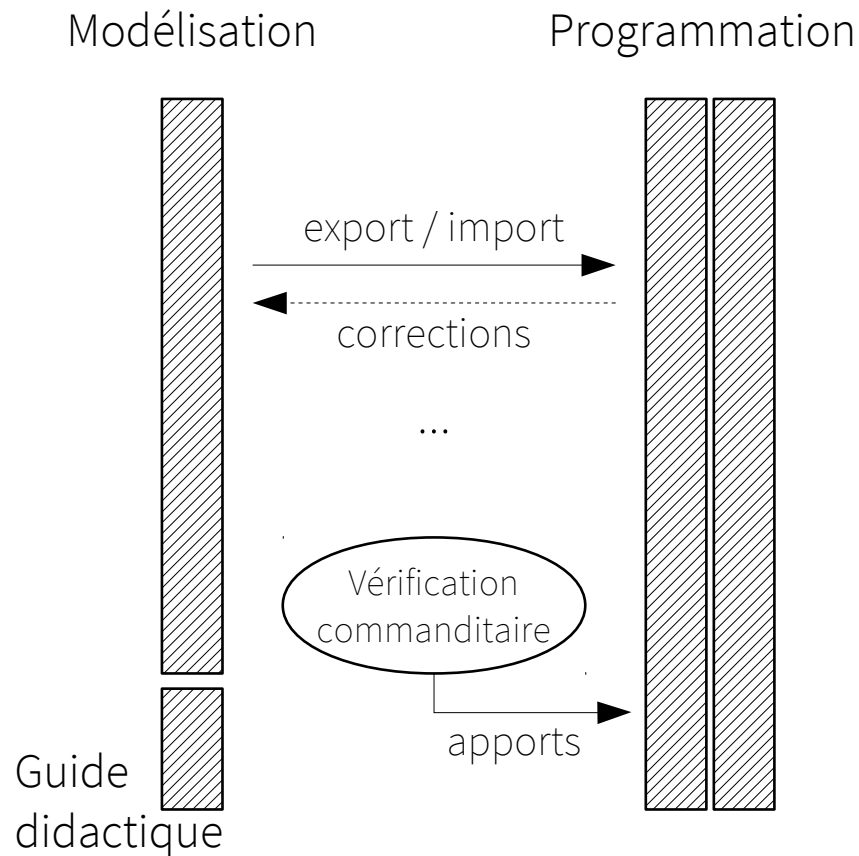
# Gestion de projet

## Workflow

### Pré-production

Cahier des charges  
Liste des tâches  
Planning  
Scénario  
Rencontre  
commanditaire

### Production



### Annexes

Poster  
DVD  
Clip  
Mémoire  
Soutenance

# Gestion de projet

## Planning

Cahier des charges : 28 novembre

Visite du lycée Schwilgué : 1<sup>er</sup> décembre



	Janvier				Février				Mars
Cours	✖	⚠	⚠						
Production		◯	◯	◯	◯	◯	◯		
Annexes								◯	
Soutenance									◯

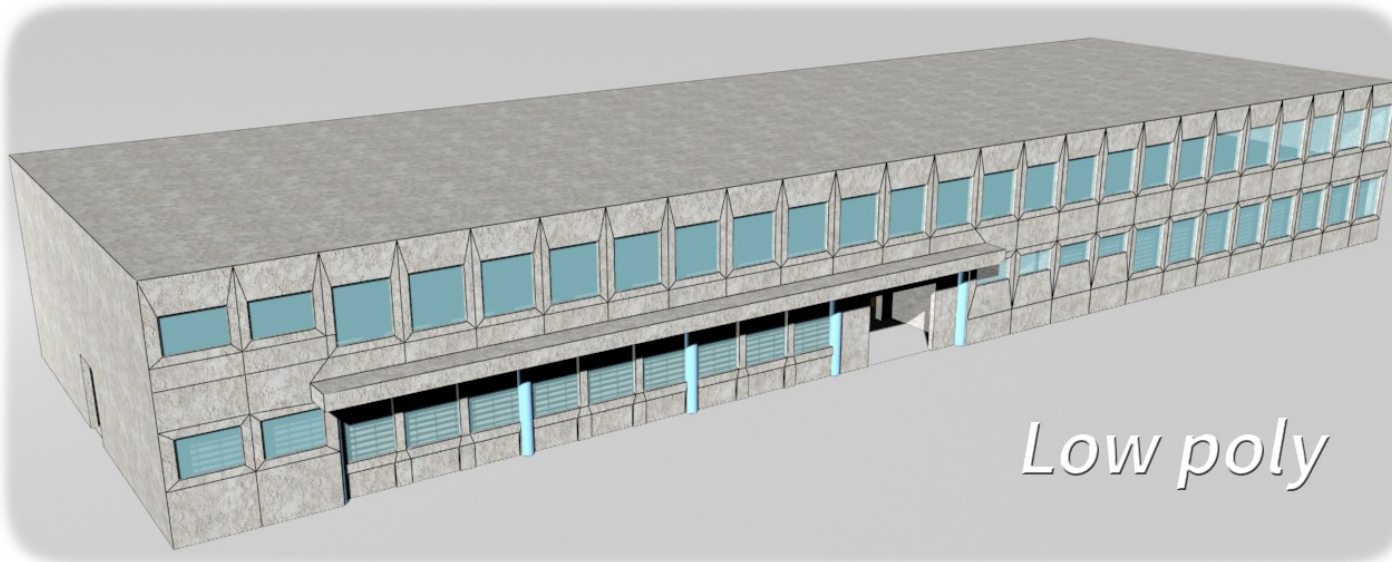
# Gestion de projet

## Coûts et contraintes

Transport Saint-Dié → Sélestat

Textures libres de droit

Contrainte du temps réel

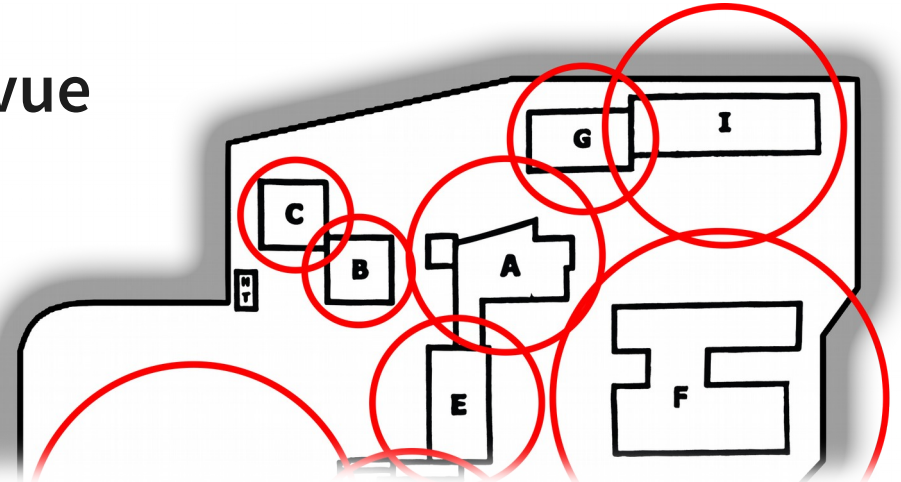


*Low poly*

# Solutions proposées

## Fonctionnalités

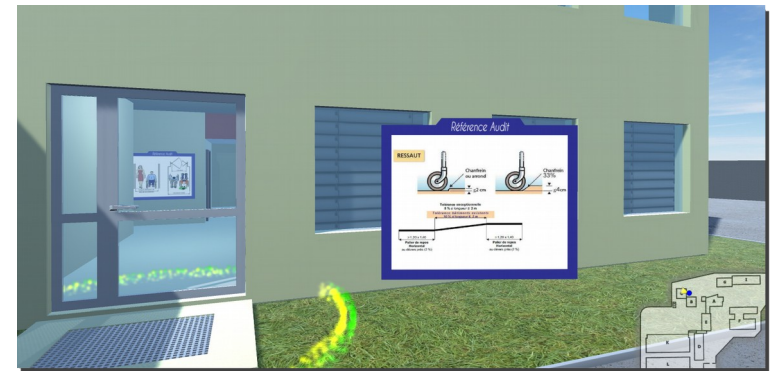
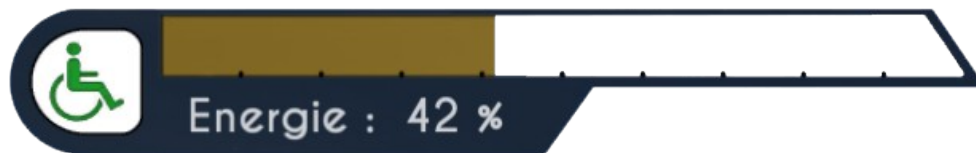
- Se déplacer librement, tourner la vue
- Se repérer sur la minimap
- Afficher un menu 3D
- Bande sonore



# Solutions proposées

## Accessibilité

- Possibilité d'incarner plusieurs types de personnages
- Pouvoir interagir avec divers éléments
- Se « téléporter » aux points d'accessibilités
- Rappel par citation de l'audit du lycée
- Intégration d'une barre d'énergie représentant les efforts du personnage



# Solutions proposées

*Ce qui aurait pu être fait ...*

Incorporer des voix pour le malvoyant

Faire fonctionner l'oculus rift

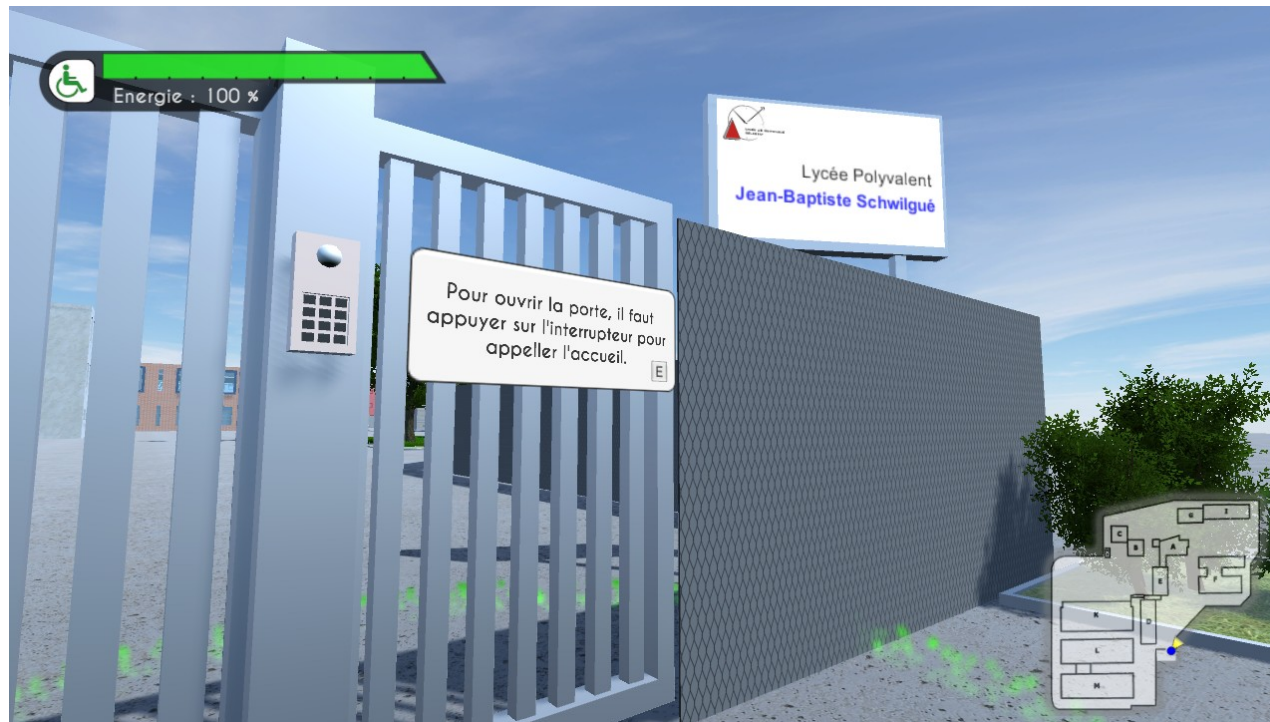




# Démonstration

Disponible sur Internet :

[isn-projets.iutsd.univ-lorraine.fr/demos/visite\\_virtuelle\\_lycee Schwilgue](http://isn-projets.iutsd.univ-lorraine.fr/demos/visite_virtuelle_lycee_Schwilgue)



# Conclusion

Projet de groupe, conséquent et pour un commanditaire

Lie la nouvelle technologie du BIM avec nos compétences en  
Unity et 3DsMax

Fin