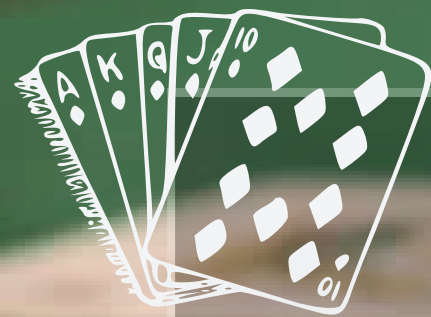




POKER VR PROJECT

Chapurlat Adrien - Ethève Alexis - Lemay Louis

PLAN



01

PROJET IDÉAL

02

MULTIMODALITÉ

03

PROJET RÉEL

04

DÉMONSTRATION

05

TESTS UTILISATEURS

06

CONCLUSION





PROJET IDÉAL

Sujet : Jeu de Poker en réalité virtuelle avec des conditions similaires à des tournois réels.

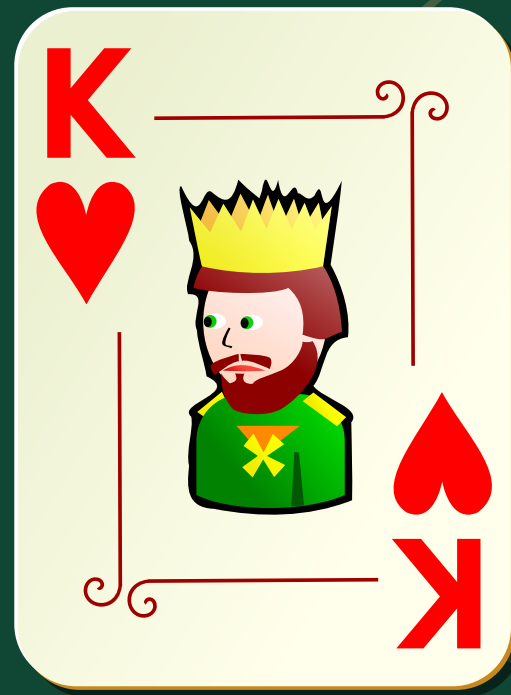
Interagir avec les cartes

Reproduire les mouvements avec des avatars grâce à la VR

Checker, miser ...



POURQUOI LE POKER VR POUR NOUS ?



Amateur de poker



Casque VR



BESOIN UTILISATEUR

Pourquoi un jeu de poker en VR ?



Accessibilité : Permettre aux personnes avec une mobilité réduite de participer à des tournois internationaux dans des conditions réel.
+ éviter de faire des grands trajet qui peut être couteux.



Besoin d'un jeu de poker en VR :



Facilité d'interaction : gestes similaires aux vrai tournois.



Immersion accrue : Atmosphère de jeu réaliste.



Lecture des comportements : Interpréter les gestes des autres joueurs.

VIRTUAL REALITY

Meta quest 2



2020

Avantage : reproduction des mouvements de tête et des gestes des bras et très immersif.





MODALITÉS ÉCARTÉES

Manettes du Meta Quest 2 = pas assez immersif pour jouer au poker



Souris clavier = pas adaptée à la VR



ARBRE DE TÂCHE

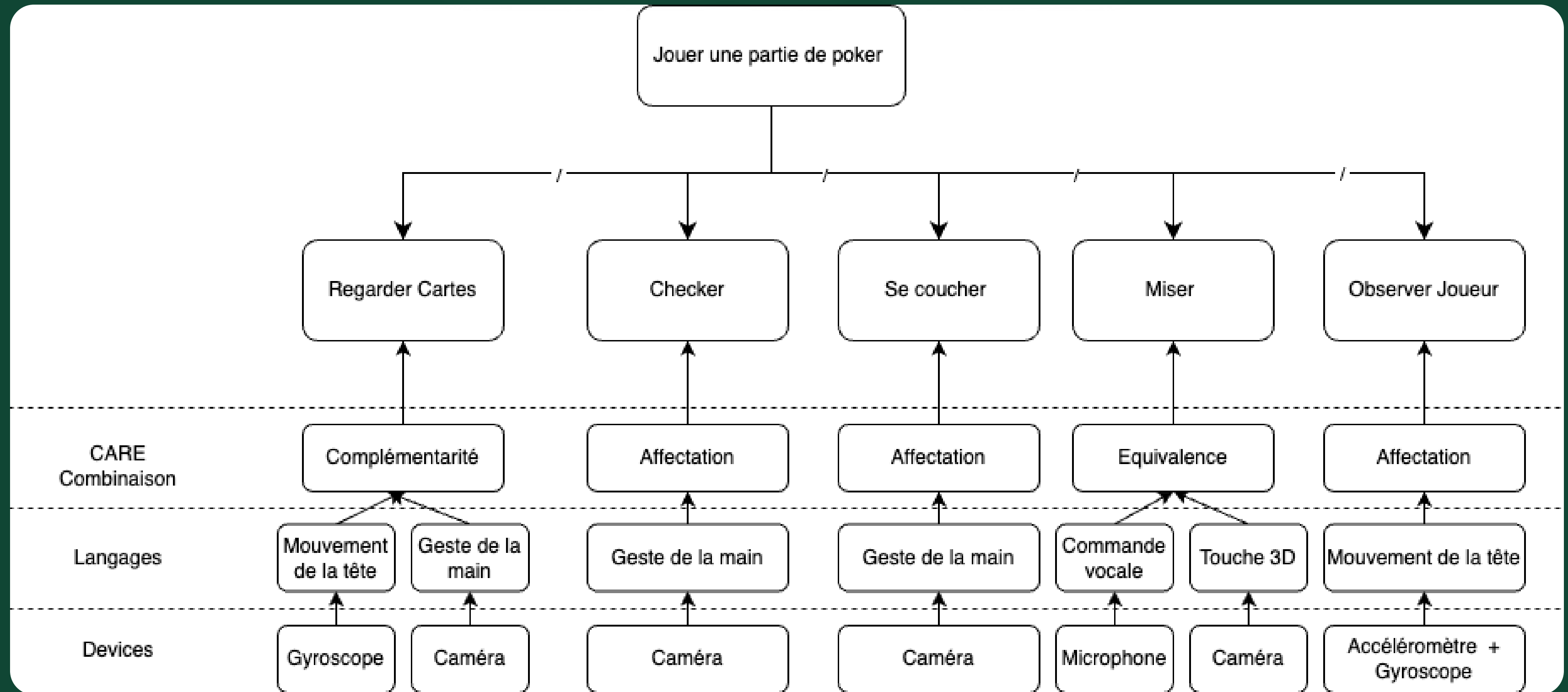
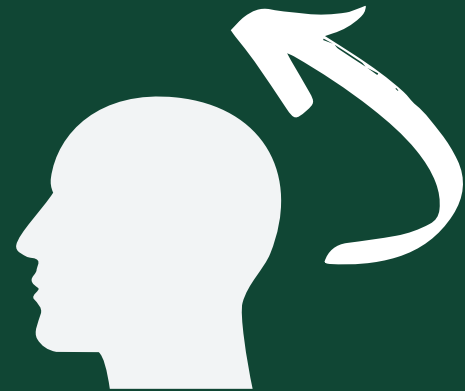


DIAGRAMME CARE

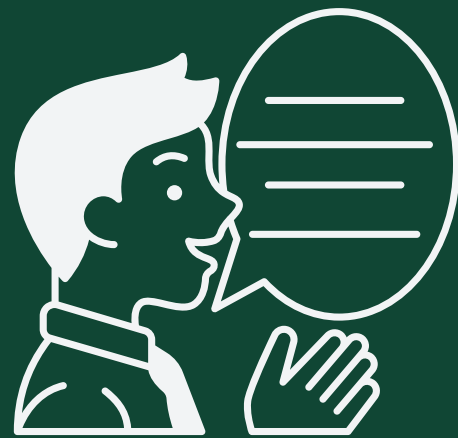
MULTIMODALITÉ



Interprétation des gestes de la main



Interprétation des mouvements de la tête



Interprétation la voix de l'utilisateur



CARACTÉRISTIQUE MODALITÉS

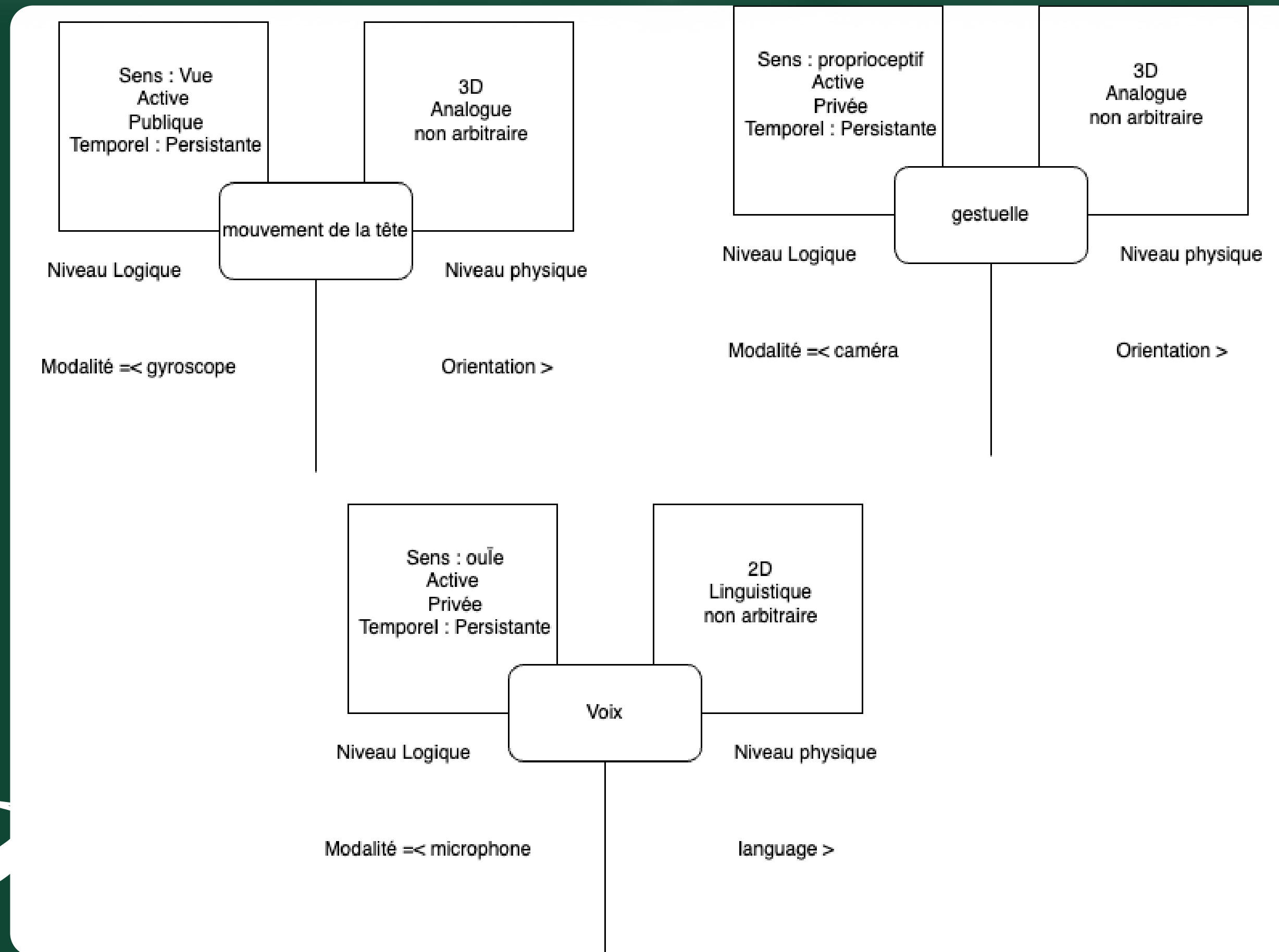


DIAGRAMME DE COMPOSITIONS

REGARDER SES CARTES

< ciblage par mouvement de la tête >

< action par mouvement des mains >

Combination schemas

					
Temporal	Anachronism	Sequence	Concomitance	Coincidence	Parallelism
Spatial	Separation	Adjacency	Intersection	Overlaid	Collocation
Semantic	Concurrency	Complementarity	Complementarity & Redundancy	Partial Redundancy	Total Redundancy

PROJET RÉEL

Application développée sur Unity avec une API standardisée OPENXR



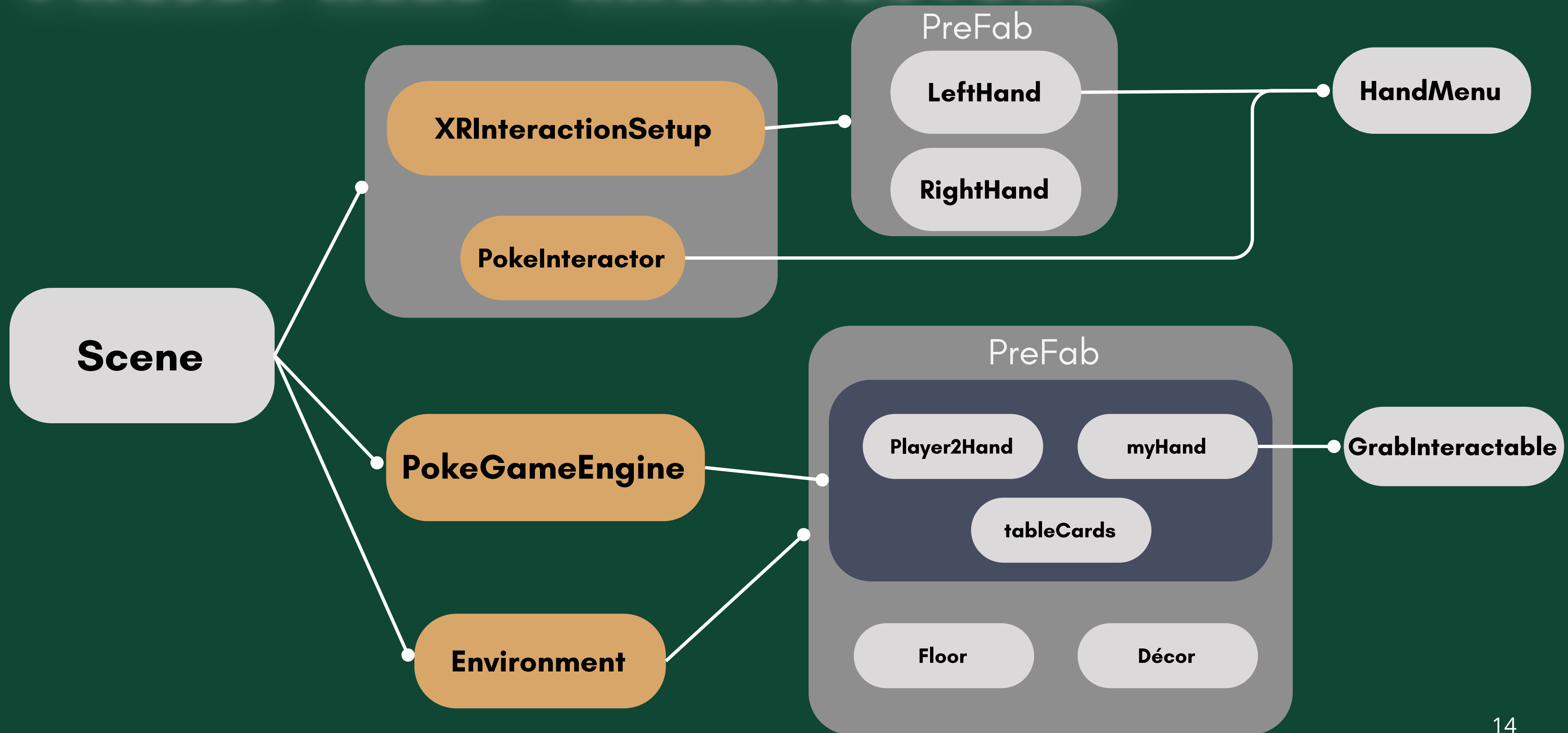
OBJECTIFS

Developper les différentes interactions de jeu en VR :

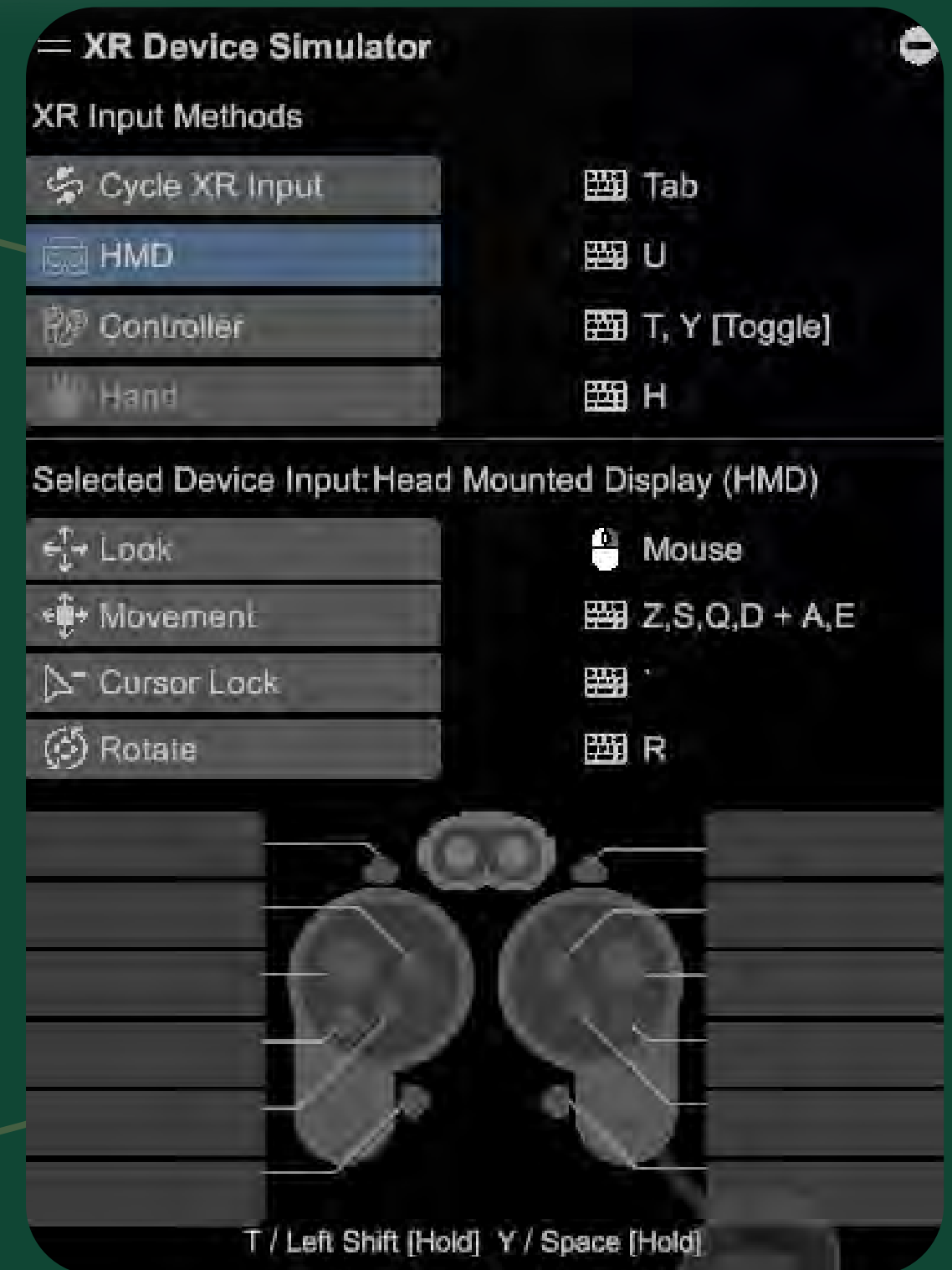
- detection des mains et visualisation
- regarder (mouvement) ses cartes
- miser



PROJET RÉEL : ARCHITECTURE



PROJET RÉEL : IMPLÉMENTATION



Simulation
(XR Device Simulator)

DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

S'approprier l'environnement Unity s'est avéré plus chronophage que prévu.



Ressources nécessaires pour le développement
(compilation & simulation)



DÉMONSTRATION



TESTS

Tests d'utilisabilité:

- Réelle utilisation
- Résultats quantitatifs

9 utilisateurs

2 scénarios

6 questions

10/15 minutes

Scénario 1

Entourage

- Utilisateurs cible
- Moyenne d'âge -30 ans
- À l'aise avec les jeux vidéos et l'informatique
- Tests non modérés

Scénario 2

Club Poker

- Utilisateurs cible
- Moyenne d'âge +50 ans
- À l'aise avec le poker
- Tests modérés

PRÉ-TESTS

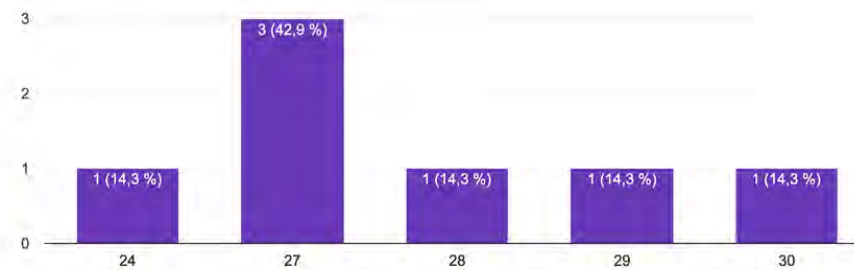
Grande différence d'âge

Novice / Expert

Intermédiaire / Novice

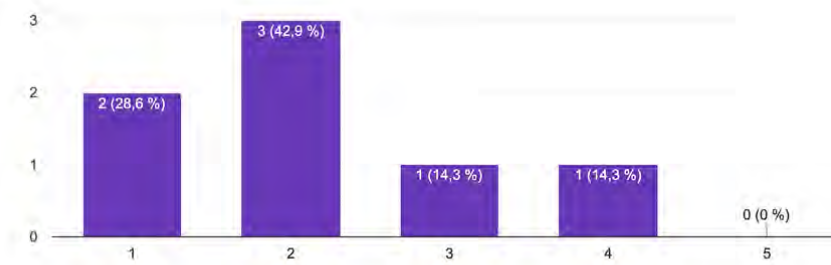
Quel est votre âge ?

7 réponses



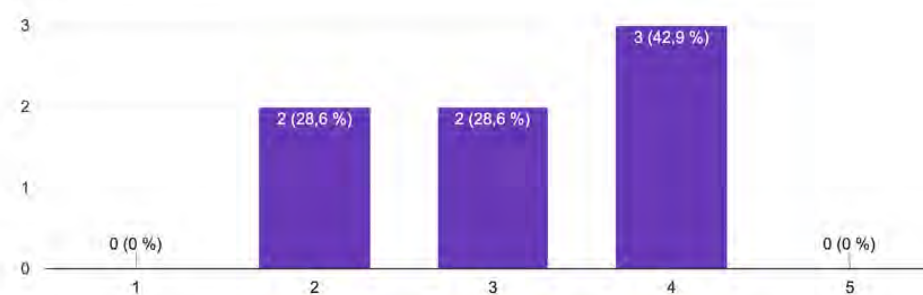
Avez-vous déjà joué au poker ?

7 réponses



Avez-vous déjà utilisé un casque VR ?

7 réponses



Quel est votre âge ?

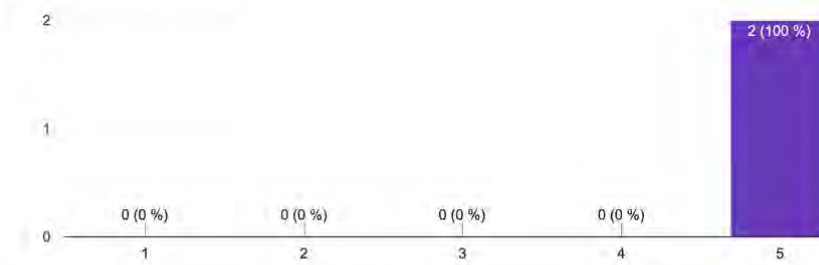
2 réponses

51

60

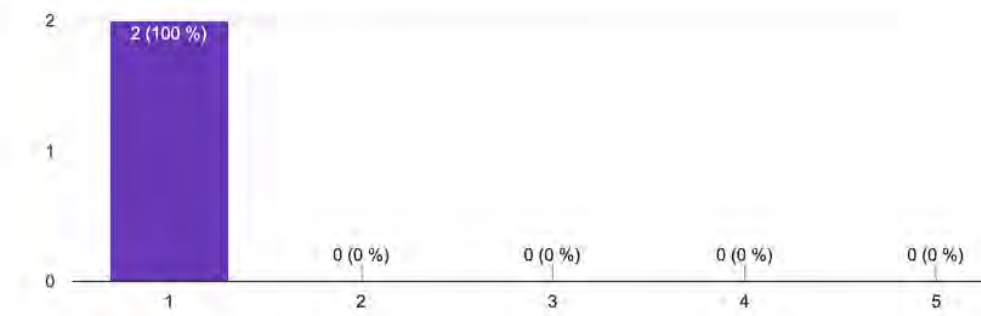
Avez-vous déjà joué au poker ?

2 réponses



Avez-vous déjà utilisé un casque VR ?

2 réponses



TESTS

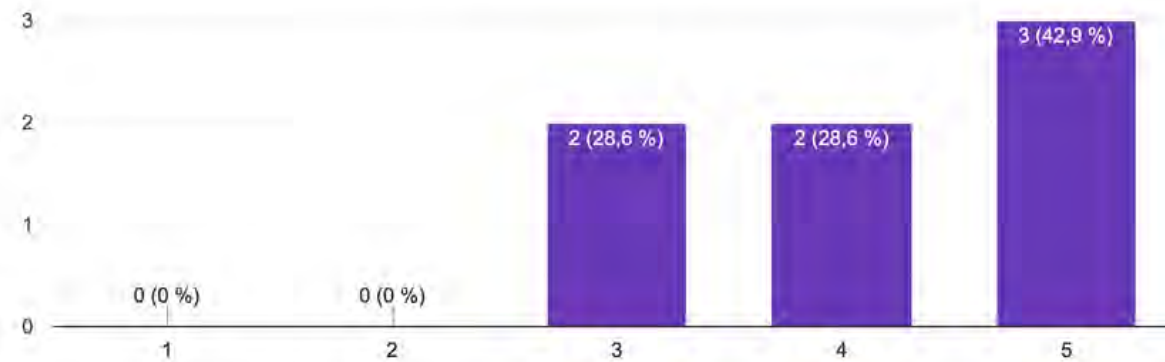
Différence d'expertise

Interaction à revoir

Interaction à revoir

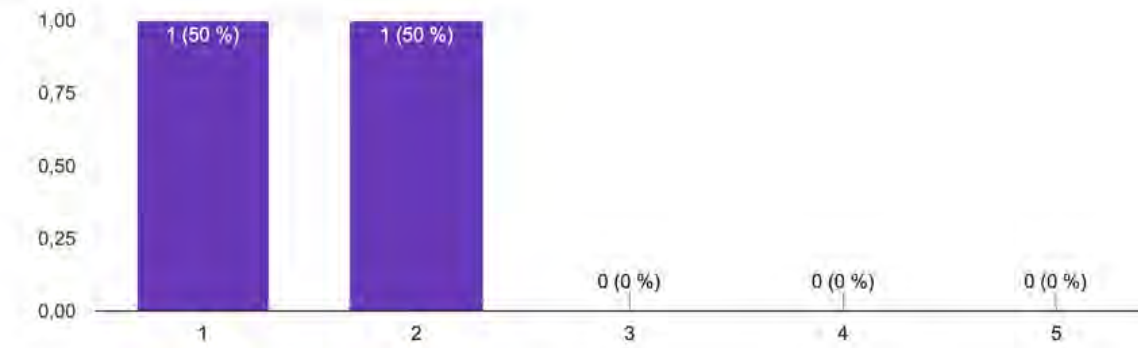
Avez-vous réussi à regarder vos cartes ?

7 réponses



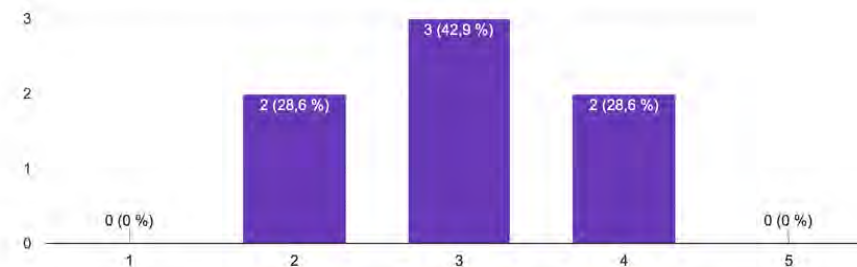
Avez-vous réussi à voir cartes ?

2 réponses



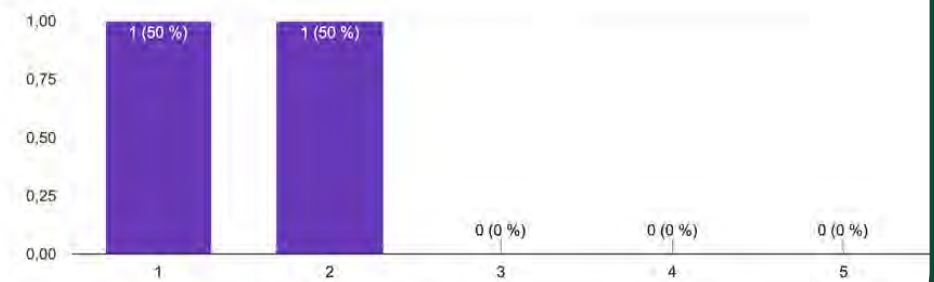
Avez-vous trouvez facile l'interaction avec le menu de la main gauche ?

7 réponses



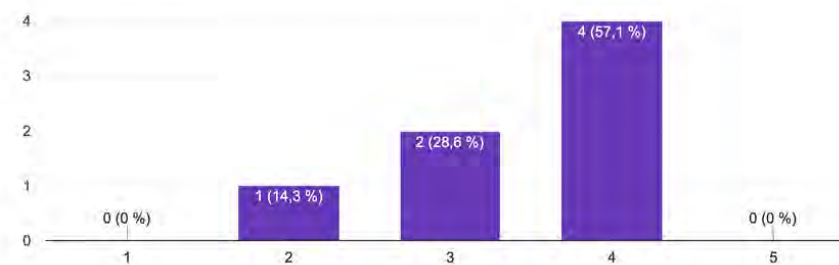
Avez-vous réussi à miser grâce au menu de la main gauche ?

2 réponses



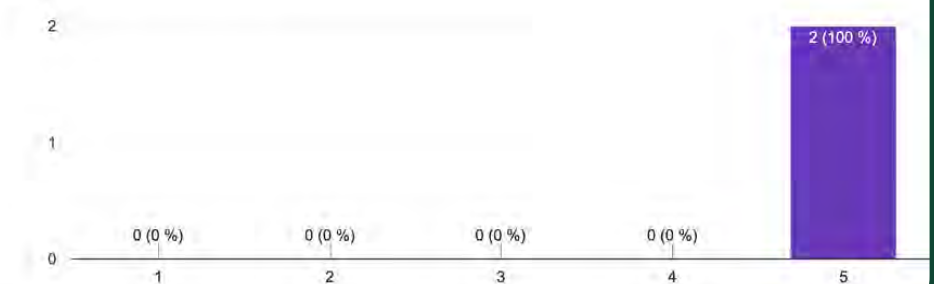
Est-ce que le menu dans la main gauche permet une meilleur immersion dans le jeu ?

7 réponses

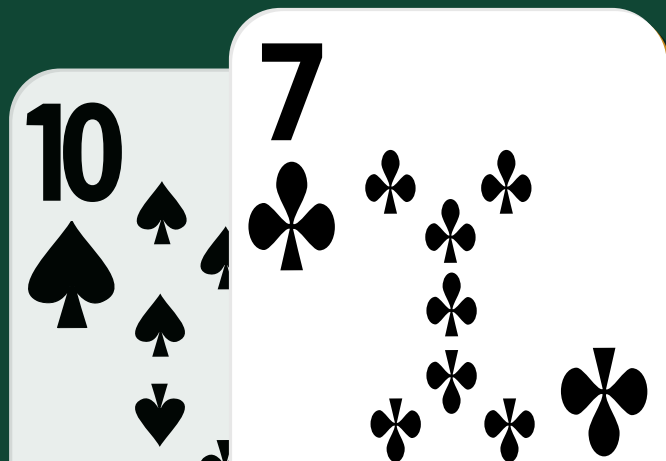
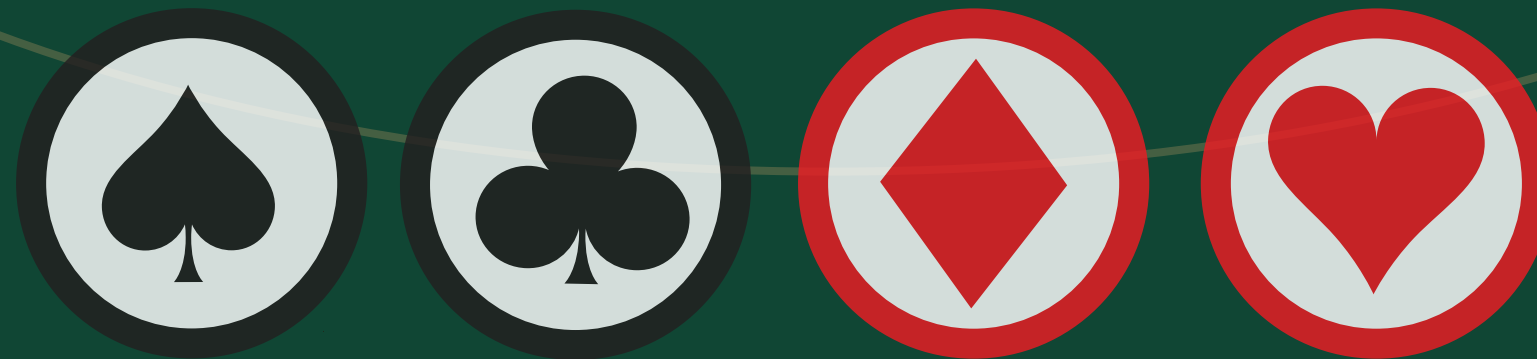
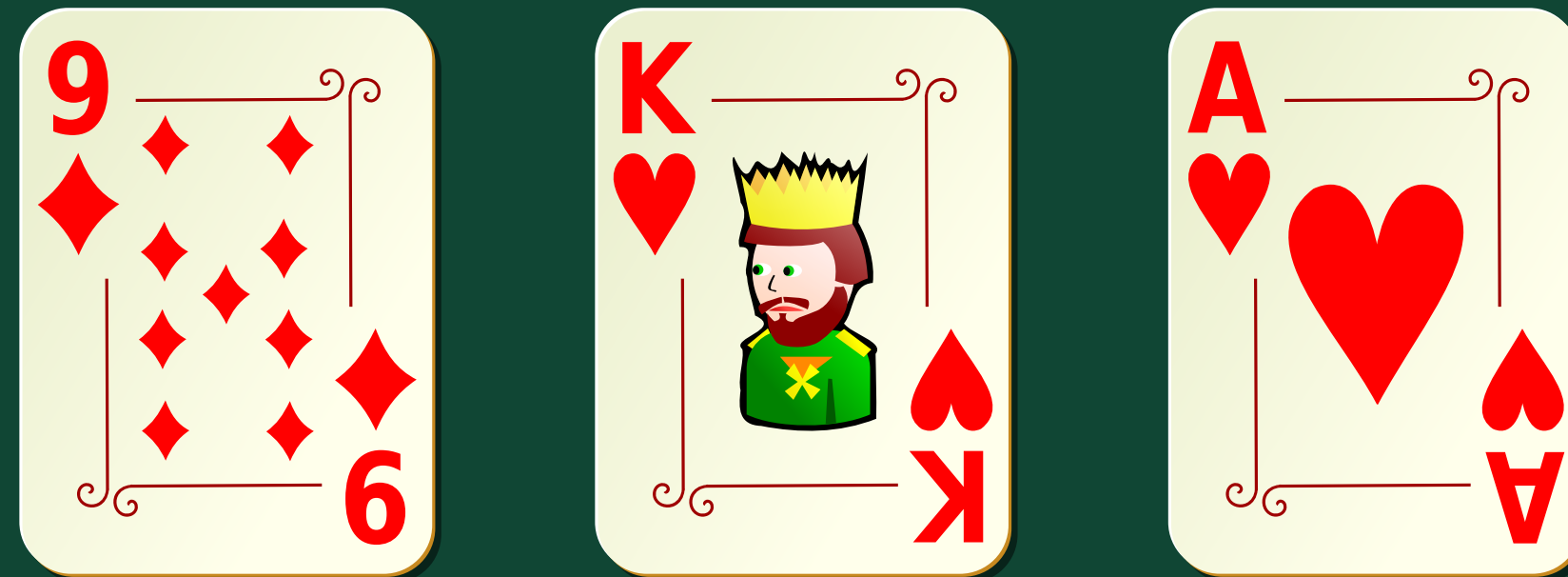


Trouvez-vous le jeu immersif ?

2 réponses



CONCLUSION





QUESTION ?

**MERCI DE VOTRE
ATTENTION**

