Sujet de Projet 3A

Virtual Supermarket

Etude et analyse comportementale du consommateur via les techniques et outils de réalité virtuelle

Contexte : ce projet s'inscrit dans le cadre du développement et de l'utilisation des techniques de virtuelle pour les études marketing et plus particulièrement pour l'étude comportementale du consommateur confrontés à de nouveaux produits. Il implique une collaboration étroite avec les collègues enseignant-chercheurs et étudiants du Dept. Génie Biologie et Santé de Polyech'Angers et chercheurs du laboratoire GRANEN.

(a) (b)

Figure : supermarché virtuel (a) et utilisateur immergé (b)

Objectifs : (1) prise en main de l'environnement virtuel, (illustré ci-dessus et acheté sur l'Assets store d'Unity3D), (2) étude du scénario proposé, (3) proposition de solutions (périphérique d'interaction et scripts) pour la navigation, la sélection et la préhension d'items, et (4) développement d'un module d'enregistrement des actions effectuées dans l'environnement et d'affichage des trajets effectués. En ce qui concerne l'interaction, plusieurs approches pourront être implémentées et testées. Enfin, une intégration de personnages (autres clients) devra être proposée.

Outils : Unity3D, HTC Vive ou Oculus rift S.

Encadrants : Paul RICHARD (Polytech'Angers, SAGI), Fanny THOMAS (Polytech'Angers, GBS)