



MAISONS

360

# CAHIER DES CHARGES

## **ADV RA - MAISON 360**

- Besoin client et réponse agence
  - Fonctionnalités
- Caractéristiques Technique
  - Arborescence
  - Interface graphique
    - Planification

## • BESOIN CLIENT ET RÉPONSE AGENCE

Se différencier lors de la signature d'un contrat immobilier par un outil d'aide à la vente innovant. Notre réponse se porte sur une application en réalité augmentée ayant pour but de présenter les différents modèles de maison lors du process de vente.

### **DEUX MODES D'UTILISATION :**

- Le mode **"Agence"** est une utilisation en agence ou chez le client avec les fiches produits (reconnaissance du target) et propose un configurateur avec une liste d'options et des choix de couleurs prédéfinis pour configurer en temps réel la maison. Un menu activation/désactivation permet d'approfondir la présentation de la maison (suppression du toit...).
- Le mode **"Insitu"** est une utilisation sur le terrain du client et propose le positionnement et la mise insitu de la maison. On peut dès lors utiliser le configurateur pour modifier les couleurs.

# • FONCTIONNALITÉS

## **LE CONFIGURATEUR**

- 1- la couleur du crepi : 5 couleurs de crepi, composé d'un seul aspect (le gratté) sont accessible depuis le menu "Crepis".
- 2- la couleur des menuiseries : blanc ou brun/noir
- 3- l'aspect des tuiles : 4 teintes correspondant au motif de texture appliqué sur la toiture.
- 4- la couleur des modénatures : 2 couleurs à définir ou sans modénature (couleur du crepi).

(Les couleurs donnent une idée de nuance mais ne peuvent en aucun cas servir de nuancier de vente.)

## **L'ACTIVATEUR** (en mode "agence" uniquement)

- 1- la toiture : avec ou sans
- 2- les volets : avec ou sans ("sans" correspond au volets roulant intégrés en linteau)
- 3- le décor : avec ou sans (pelouse, arbre, buisson...)

## **LE POSITIONNEMENT** (mise en situation sur le terrain, en mode "Insitu" uniquement)

1- Le positionnement se fera par un target sur le terrain (le centre de la maison ou un autre point d'insertion). Dès validation du positionnement la maison sera implantée à l'échelle. Il sera possible de s'éloigner et de tourner autour de la maison dans son environnement futur.

## **LA ROTATION** (en mode "agence" uniquement)

1- Action sur deux boutons flèches (rotation gauche et droite) pour faire tournée selon l'axe vertical la maison.

## • CARATERISTIQUES TECHNIQUE

Pour la réalisation de l'application nous nous appuyerons sur la technologie et le développement des jeux vidéo. L'utilisation des langages Javascript et c# sous Unity3D en sera le cœur.

### **DEUX DIFFUSIONS POSSIBLES : MOBILE OU FIXE**

- La diffusion "mobile" à travers l'écran d'un support du type tablette (système IOS et Android).
- La diffusion "fixe" à travers l'écran d'un ordinateur ou le concept "The Augmented SHOWCASE"...

### **INSTALLATIONS**

- Pour l'installation des applications (IOS et Android) cela se fera par serveur et par email nominatif.
- La diffusion "fixe" à travers l'écran d'un ordinateur ou le concept "The Augmented SHOWCASE"...

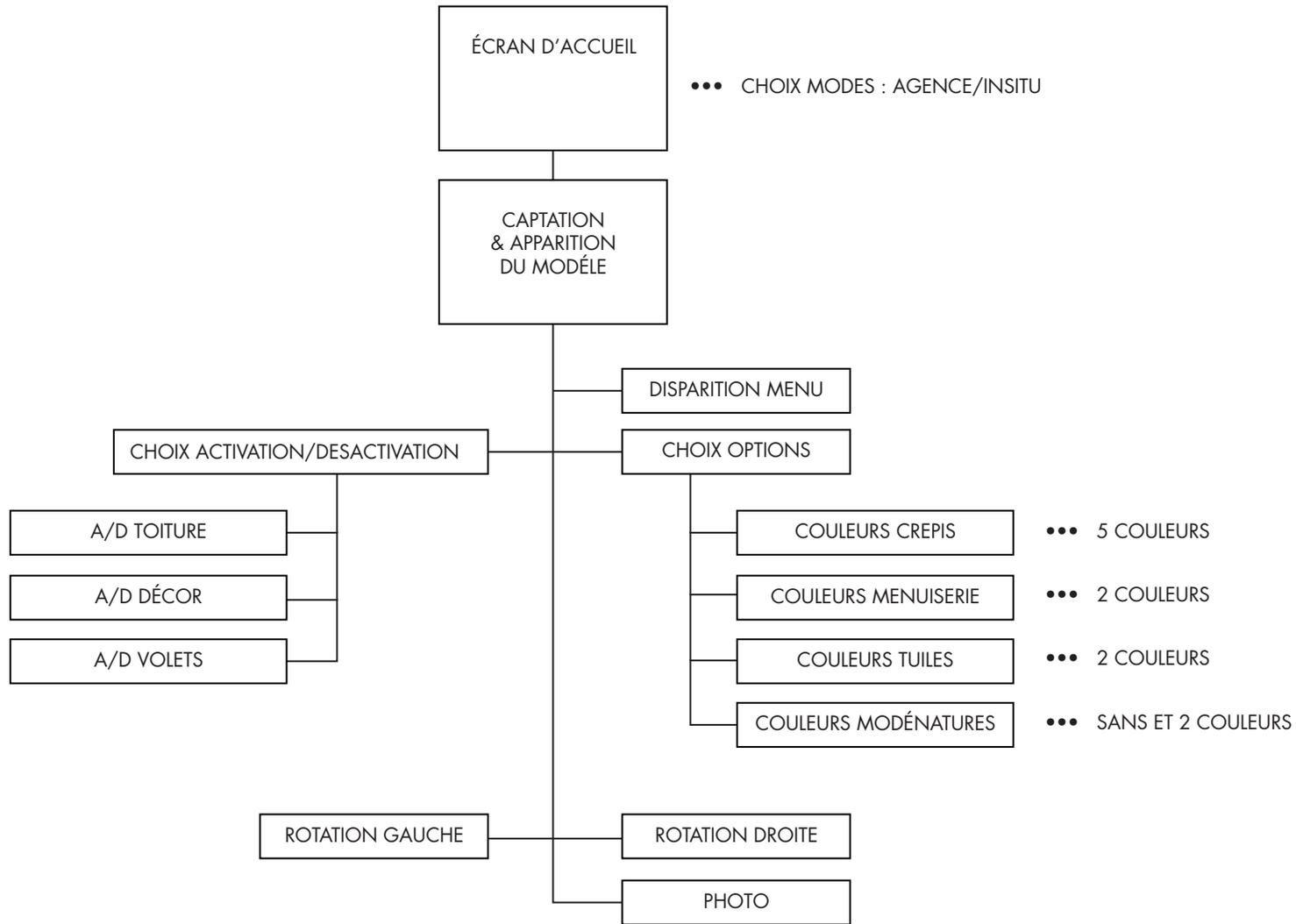
### **CONFIGURATIONS DES TABLETTES (MINIMUM REQUIS)**

- APPLE : IPADmini, IPAD Retina, IPAD2, système minimum IOS 5, 3G (géolocalisation nécessaire), résolution écran de 1024x768, caméra face arrière.
- ANDROID : SAMSUNG TAB, SAMSUNG NOTE, système minimum 2.3.3, 3G (géolocalisation nécessaire) résolution écran de 1024x768, caméra face arrière.

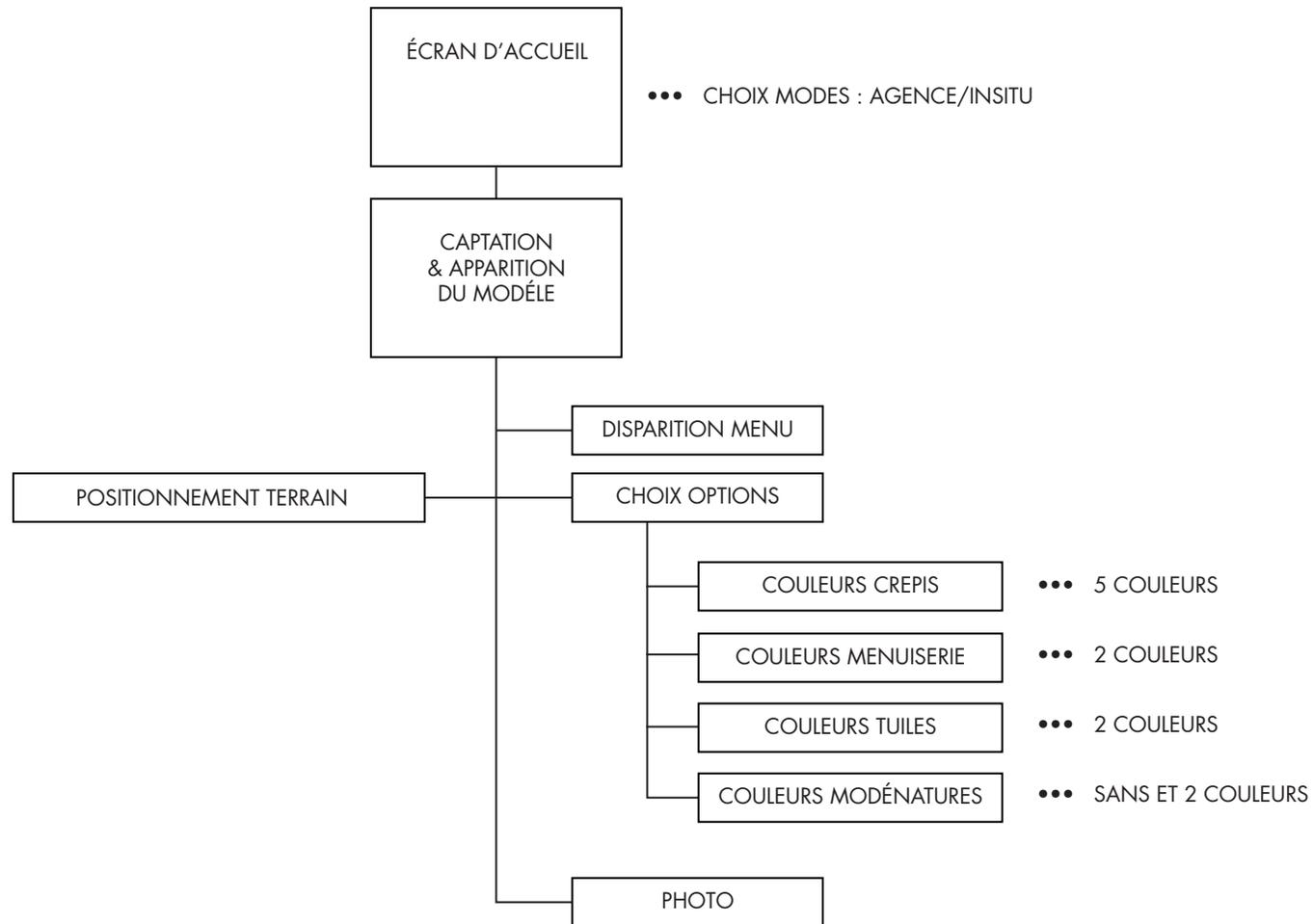
### **CONFIGURATIONS PC BUREAU (uniquement mode "Agence") (MINIMUM REQUIS)**

- Windows XP minimum, 32 ou 64 bit, résolution écran de 1024x768, webcam.

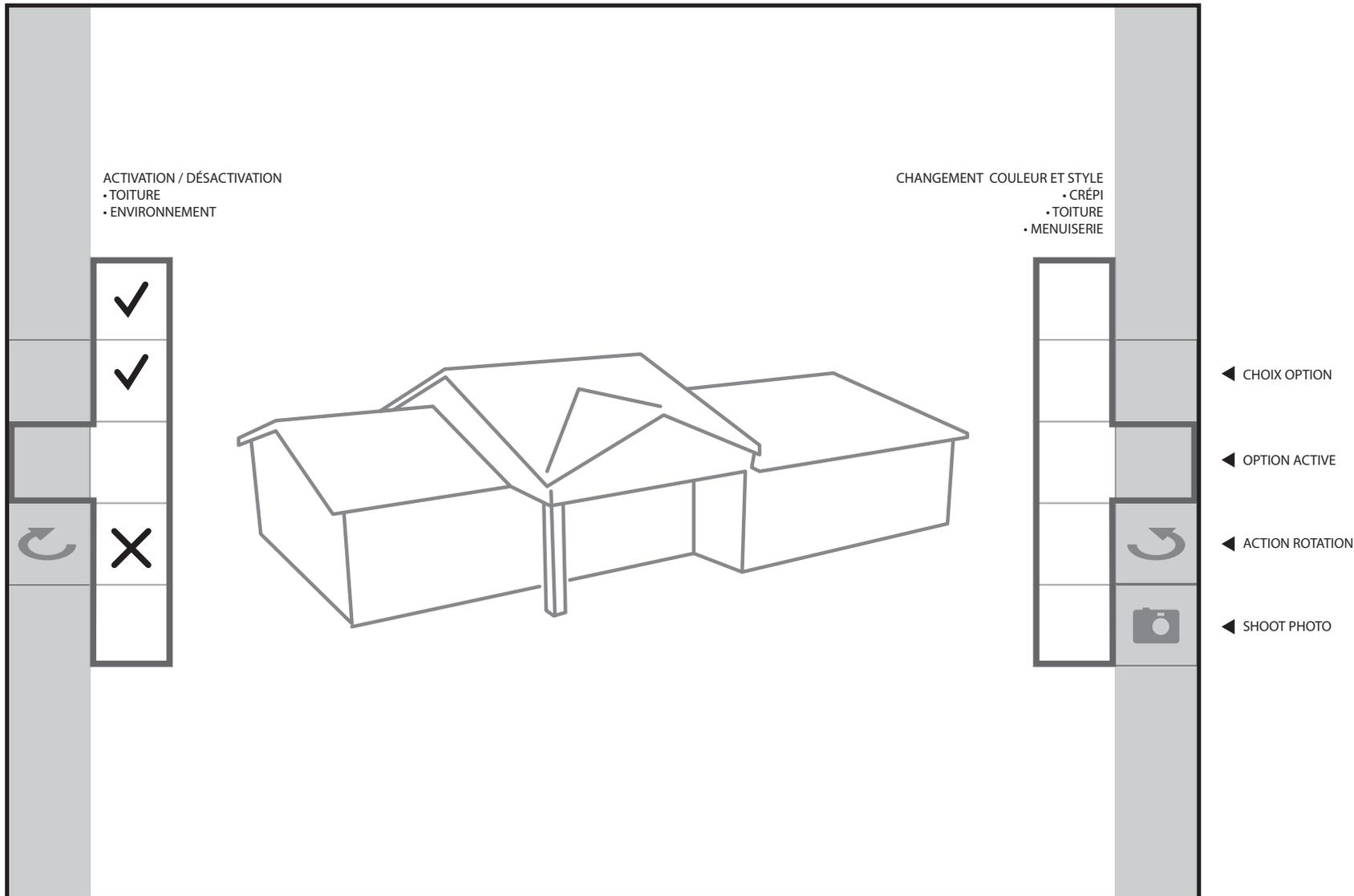
# • ARBORESCENCE / mode "Agence"



# • ARBORESCENCE / mode "Insitu"



# • INTERFACE GRAPHIQUE / mode "Agence"



# • INTERFACE GRAPHIQUE / mode "Insitu"

