

Livrable de projet B : Identification des besoins et énoncé du problème

Échéance : Jeudi 26 septembre 2019

Membres de l'équipe :

- Jacob D'Aoust
- Jacob Godin
- Benoît Gratton
- Hubert Lachaîne
- Christophe Lepage Bilodeau

Introduction :

Ce document traitera de la première rencontre avec le client pour le projet à long terme de rénovation d'un tracteur interactif. Suite à une séance d'information et de questions avec le client, les données acquises ont pu être classées en catégories, ainsi les besoins principaux du projet ont pu être déterminés et pondérés (voir ci-dessous).

Besoins principaux :

- Amusant
- Sécuritaire et robuste
- Inclusif
- Accessible pour tous
- Bilingue (français / anglais)
- Durée courte (moins de 1 minute, préférablement 30-40 secondes)
- Autonome (Ne doit pas avoir besoin de la supervision d'un membre du personnel)
- Environnement moderne
- Coûts d'entretiens bas et avoir besoin du moins d'entretiens possible
- Expérience réaliste
- Intéactif.

Tableau 1- Ordre des besoins en fonction de leur importance (sur une échelle de 1 à 5, 5 étant très important et 1 étant le moins important) :

Besoins	Importance sur 5 ¹ (voir notes de bas de tableau)
Amusant	4
Sécuritaire et robuste	5
Inclusif	3

Accessible pour tous	4
Bilingue (français / anglais)	5
Durée courte (moins de 1 minute, préférablement 30-40 secondes)	4
Autonome (Ne dois pas avoir besoin de la supervision d'un membre du personnel)	4
Environnement moderne	2
Coûts d'entretiens bas et avoir besoin du moins d'entretiens possible.	3
Expérience réaliste	4
Intéactif	5
1. Les pondérations ont été attribués aux différents besoins grâce à l'emphase que les clients utilisaient durant la description de ceux-ci.	

Énoncé du problème :

Le tracteur interactif au Musée de l'agriculture est en besoin de réparation et de rénovation. Le personnel du musée cherche à entreprendre ce problème pour que sa clientèle cible (des enfants de 3 à 11 ans) puissent en prendre plein avantage. Le tracteur possèdera plusieurs dispositifs interactifs qui stimulent tous les sens pour rendre l'expérience amusante, éducative, réaliste et moderne, tout en étant également de courte durée (pour empathiser avec les utilisateurs en file d'attente), sécuritaire et dans un espace restreint.

Conclusion:

En conclusion, le simulateur de tracteur sera un portail vers le monde de l'agriculture moderne pour les jeunes et les plus vieux. En tant que l'attraction principale du Musée de l'agriculture, il est primordial que le projet de rénovation soit complété en respectant les plus hauts normes et standards de qualité et sécurité. Finalement, il n'y a pas eu de tentatives précédentes pour résoudre ce problème, soit la rénovation comme telle. Cependant, le tracteur interactif qui doit être réparé était fonctionnel comme version précédente ce qui donne certaines pistes d'inspiration mais pas de travaux antérieurs directement sur lesquels baser notre approche.