

Projet

Bâton de mage pour Cosplay

Cahier des charges initial ...



1 – Origine du projet

⇒ **Contexte :** Lors de convention Geek, il n'est pas rare de croiser des personnes cosplayées. Pour les puristes, une des idées fondatrices de cette pratique est de créer soi-même les accessoires qui composent le costume. Ceci peut supposer la construction d'objets ayant une technicité importante. Dans cette démarche et pour un univers « médiéval fantastique », un personnage emblématique est le magicien. Son accessoire incontournable est son bâton.

Beaucoup de modèle existent. Certains sont produits par des professionnels et commercialisés mais la plupart sont des créations d'artistes ou passionnés. Il y en a dans toutes les matières (bois, plastique, mousse de polyuréthane, résine...) et toutes les formes, la seule limite étant la créativité et le savoir-faire des créateurs(trices). Nombreux sont les modèles agrémentés d'effets visuels et sonores et ce qui est recherché pour ce projet.

Le bâton serait composé de plusieurs parties dont certaines sont à la charge du client. La partie la plus longue est faite de bois sculpté par le client. La partie supérieure serait faite d'un crâne fourni par le client. La partie intermédiaire serait celle à la charge de l'équipe de travail afin de concevoir un système qui donnera un effet visuel lumineux à l'extrémité du bâton.

⇒ **Client :** M. NOURRY.
Professeur de SI.

⇒ **Directeur de projet :** M. NOURRY.
Professeur de SI.

2 – Explicitation de la demande

⇒ Vous devez donc concevoir un dispositif qui permettra d'activer un effet lumineux à l'extrémité d'un bâton de magicien et qui devra être assemblé à une partie bois et crâne.

⇒ **Ressources :** Logiciels : Modeleur volumique INVENTOR, Cura...
Matériels : Imprimante 3D, Découpe/gravure laser, outillages divers...
Documentaires : Professeur, client, Internet...

3 – Eléments de cahier des charges initial

Critères attendus

Flexibilité du client

Légende

Inflexible / obligatoire = 0

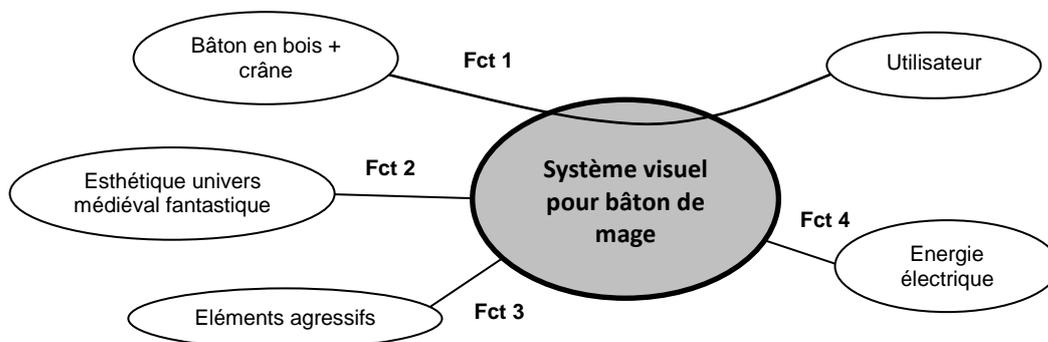
Fortement recommandé = 1

Demandé mais possible de l'ignorer ou modifier l'exigence si pas assez de temps ou trop complexe = 2

Demandé mais très peu important pour le client = 3

- ⇒ Partie bois = voir client. _____ F0
- ⇒ Partie crâne = voir client. _____ F0
- ⇒ Esthétique en lien avec univers « médiéval fantastique ». _____ F2
- ⇒ Mise en position (MIP) sur la partie bois = centrage long Ø30mm x 40mm (à vérifier). _____ F0
- ⇒ Maintient en position (MAP) sur la partie bois = 2 vis Ø4mm x 10mm. _____ F1
- ⇒ Mise en position (MIP) sur la partie crâne = appui plan + détrompeur. _____ F0
- ⇒ Maintient en position (MAP) sur la partie crâne = 2 vis Ø4mm x 10mm. _____ F1
- ⇒ Activation / désactivation de l'effet visuel = Taper le bâton au sol (voir client). _____ F1
- ⇒ Sécurité électrique = IP44 (voir client). _____ F1
- ⇒ Longueur total maximale du bâton = 1,60m. _____ F1
- ⇒ Autonomie = 2h en continu. _____ F1
- ⇒ Coût de reviens (à déterminer donc) < 40€. _____ F2

4 Diagramme pieuvre



Intitulé des fonctions attendues

Genre de fonction

Fct 1 : PERMETTRE à l'utilisateur **D'ANIMER FACILEMENT (effet lumineux)** un bâton en bois + crâne

(principale)

Fct 2 : RESPECTER l'esthétique de l'univers médiéval fantastique

(contrainte)

Fct 3 : RÉSISTER aux éléments agressifs

(contrainte)

Fct 4 : ÊTRE AUTONOME avec l'énergie électrique

(contrainte)