Alexis Létourneau et Louis Boisvert : Un jeu d’évasion Pédagogique

InXtremis est un centre de salle d’évasion situé au centre-ville de Sherbrooke, dont le propriétaire est un finissant de la technique de Technologie de Systèmes Ordinés (TSO). Nous lui avons demandés de l’aide pour la conception des énigmes dans l’objectif de créer un module de jeux d’évasion pédagogique. En effet, des professeurs de génie électrique désirs un jeu d’évasion modulaire pouvant servir à l’apprentissage, à des buts publicitaires et à la création d’une nouvelle salle chez InXtremis. Ce défit de taille est ce qui nous as fait choisir ce projet pour conclure nos études dans le programme.

Notre équipe est composée de deux étudiants finissant en TSO qui veulent fournir au propriétaire d’inXtremis et au département de génie électrique, une mallette contenant un écran montrant la question à une énigme, une horloge montrant le temps restant et différentes petites énigmes modulaires selon les besoins du client ou du cours. Cette mallette servira de point culminant à la salle d’évasion D’InXtremis en utilisant un mixte entre l’électronique et les éléments réels de la salle. Aussi, elle permettra d’attirer l’attention sur le programme lors des portes ouvertes et de matériel pédagogique offrant de la pratique dans la théorie

Commençons par l’utilisations de la mallette dans un objectif pédagogique. Soyez honnête, qui n’a jamais eu envie de dormir lors d’un cours tôt le matin où la seule action présente est les monotones paroles d’un enseignant? Maintenant imaginé si votre cours était remplacé par un jeu d’évasion où vous êtes en compétition avec le temps d’une autre classe, ne serait-ce pas merveilleux? Peut importe la matière, la mallette pourra être modifier pour respecter les critères voulus. Que ce soit les nombres complexes en mathématique, la modification de code pour les cours de programmation ou encore la réparation de système électrique pour les cours de dépannage de système ordiné.

Ensuite, l’utilisation de la mallette en but publicitaire. La meilleure façon d’attirer l’intérêt d’autrui est de présenté un jeu au lieu d’un bout de papier. Donc pour des évènements tel que les portes ouvertes ou les présentations dans les écoles secondaires, apporter une mallette interactive, puis montrer son fonctionnement interne permettrait de remplir une partie de la curiosité de tous ceux qui ont déjà briser une calculatrice pour voir son fonctionnement.

Enfin, l’utilisation de la mallette pour les énigmes d’InXtremis peut apporter une nouvelle dimension à l’expérience des participants. L’idée est de proposer des énigmes qui ne se contentent pas d’être ludiques, mais qui demandent également des compétences en résolution de problèmes et en logique, tout en intégrant des éléments interactifs et technologiques. Par exemple, une énigme pourrait nécessiter de reprogrammer un microcontrôleur pour ouvrir une serrure, ou encore de déchiffrer un code binaire pour désactiver un piège fictif. Ces concepts ajoutent une profondeur supplémentaire, attirant une clientèle curieuse et passionnée par la technologie, tout en offrant une expérience unique qui se démarque des autres salles d’évasion traditionnelles.

En conclusion, Ce projet de mallette d’évasion pédagogique et publicitaire représente une convergence réussie entre l’éducation, la technologie et le divertissement. Grâce à la collaboration entre notre équipe et InXtremis, nous avons pu concevoir une solution innovante, à la fois utile et captivante, qui répond aux besoins variés des enseignants, des étudiants et des amateurs de salles d’évasion. Nous espérons que cette initiative inspirera d’autres projets similaires et continuera de démontrer comment la technologie peut être utilisée pour transformer des expériences éducatives en moments mémorables et enrichissants.

**Correction : 15/20**

**De l’idée au projet :** L’histoire ou le projet se démarque. Le projet est clairement défini et vise à répondre avec pertinence à un besoin ou un enjeu d’une (ou de) clientèle(s) distincte(s) des personnes qui initient le projet.

3536 caractères / 4000 permis

3839 caractères / 4000 permis