| Logo IUT A de LILLE | **BUT Informatique**  **Semestre 2**    **SAé 2.05 / 2.06**  Gestion de projet – Séance 2 |
| --- | --- |

**FICHE PEDAGOGIQUE : Définitions des objectifs pédagogiques**

**Noms, prénoms : Groupe : B**

* Lawson Killian
* Bertout Baptiste
* Degez Romain
* Debay Cyril

| **Thème abordé** : | Découverte SQL |
| --- | --- |
| **Public ciblé** : | Lycéens novices en SQL |
| **Les compétences :**  ***Savoir-faire et/ou Savoir être nécessaires pour jouer*** | Être concentré, logique, avoir envie d’apprendre, aimer l’informatique, aimer suivre une histoire, aimer les énigmes |
| **Les mots clés (*notions à découvrir dans l’escape game)* :** | SQL, DDL, DML |
| **Temps imparti *(entre 10 et 30 min)* :** | 30 min |
| **Résumé du scénario** | Dans ce jeu, les joueurs se lancent dans un voyage épique à travers l'espace pour retrouver leurs souvenirs perdus, en utilisant SQL comme outil pour naviguer dans une base de données mystérieuse et vaste. En cours de route, ils rencontrent divers obstacles et défis, tout en découvrant l'histoire et l'évolution de SQL. Au fur et à mesure qu'ils progressent dans le jeu, ils reconstituent leurs souvenirs et découvrent la vérité derrière leur passé oublié. |