

IN Troduction Game

Le Pourquoi du comment :

Dans le cadre du recrutement des nouveaux étudiants, l'IUT du Puy-en-Velay département informatique, veut mettre en place un « serious game » (un logiciel qui combine une intention sérieuse, comme un concept pédagogique, avec du divertissement. Ex : Chtmeleuh). Le but est de tester certaines capacités du joueur via des statistiques qui seront lié au compte enregistré par l'utilisateur. Celui-ci comprendra le temps, le nombre d'échec, le nombre de réussite, le nombre d'intervention (réponse aux questions ou évènements utiles à l'avancement de l'équipe) et le nombre de repérage (repérer par les caméras ou détecteurs).

Scénario :

L'an 2453, l'I.U.T du Puy-en-Velay II se trouve quelque part dans la voie lactée, notre galaxie.

Vous voilà désormais dans les salles de tests de l'établissement, afin d'accéder à votre formation, pour cela vous devrez montrer vos capacités dans différents domaines : réflexion, adaptation, travail d'équipe et gestion.

Du au succès de l'IUT, vos camarades viennent des quatre coins de la galaxie, vous devez être le meilleur sans délaisser votre équipe !

Depuis plus d'un siècle, le département informatique imagerie numérique, est régit par le chef de département tyrannique, le Cyborg Duguez 3.

Vous allez devoir évoluer dans un environnement hostile, il faudra vous poser les bonnes questions pour continuer votre chemin. Mais attention aux systèmes de surveillances mis en place par le Cyborg ...

Répartition des rôles :

Chef de Projet : Guillaume et Timothée

2 Archi : Bastien et Alexis

3 Programmeur : Guillaume, Timothée et Benjamin

3 Ressources : Fabien, Florian et Tibault

1 intégrateur : Alexandre

Level Design :

Design : L'IUT informatique (salle de cours info.) modélisé et texturer de manière futuriste.

Menu : Foyer - Choix des niveaux à la sortie
- Poster informatif (Anecdotes)
- Télévision pour des vidéos.

Coopération (2/3/4 joueurs) :

Lieux : Les 3 étages de l'IUT informatique.

(Documents et plan relatifs en Annexes)

Communication :

- Phrases types (« Suivez-moi ! », « Séparons-nous »)
- Clavier
- Icône (?/ !/😊/❤️)

1^{er} étage :

But : Créer un escalier afin d'accéder à l'étage supérieur.

Echec : Lorsque le temps arrive à 0, le score d'échec est incrémenté de 1.

Difficulté : Temps imparti (3min), caméra de surveillance, détecteur de son.

Réduction de la difficulté : augmentation du temps, diminution des caméras et du détecteur de bruit.

Mise en situation : Vous devez accéder à l'étage suivant, vous avez 3 minutes. Pour cela vous avez des cubes éparpillés dans l'étage. Vous et votre équipe doivent les apporter et les assembler dans le couloir extérieure du bâtiment. Mais attention certains sont trop lourds pour vous, vous avez besoin d'être deux. N'oubliez que le Cyborg vous observe, si vous faites trop de bruit vous serez expulsé de votre salle. Si vous êtes pris en flagrant délit, par les caméras, le cube à la main il se détruira et le cyborg le fera réapparaître, mais où ? Seul lui le sait. Bonne chance !

Apport/Moral : Communiquer avec une équipe pour surmonter un obstacle

2^{ème} étage :

But : Répondre aux questions (QCM) pour ouvrir un coffre contenant une carte qui donne accès à l'ascenseur.

Echec : Chaque indice ou réponse de la part du secrétariat incrémentera le nombre d'échec.

Difficulté : répondre aux questions dans un temps imparti.

Réduction de la difficulté : Possibilité de voir au secrétariat pour avoir des réponses.

Mise en situation : Vous voilà au deuxième étage, pour le prochain étage vous allez devoir trouver un coffre, dans ce coffre une carte qui vous permettra de faire fonctionner l'ascenseur bloqué par le Cyborg. Mais le coffre est verrouillé, et pour déverrouiller il va falloir répondre aux questions que le chef de département à préparer, bien sûr des recrues n'ont pas forcément toutes les réponses, si vous avez un problème aller voir Marie-Laure 3000, c'est la plus sympa du personnel de l'établissement, elle sera sûrement comment vous aider.

Apport/Moral : Apprendre quelque chose pour le début de première année.

3^{ème} étage :

But :

Echec :

Difficulté :

Réduction de la difficulté :

Mise en situation :

Jeu de gestion :

Lieux : Une salle de TP.

But : Le jeu demandera au joueur de prendre en charge une équipe d'étudiants. Ils devront réaliser un projet tutoré du mieux possible. Pour ce faire le joueur devra composer son équipe parmi un choix d'étudiants proposé par l'ordinateur grâce à leur CV. Il pourra ensuite les envoyer en formation ou les booster en répondant à des

questions simple de programmation ou de modélisation. De plus le joueur devra assigner un poste à chaque étudiant suivant ces compétences. Chaque étudiant génère donc des points dans une des trois catégories du projet et plus il est compétant dans le poste dont il est assigné plus il générera de points. Le joueur peut augmenter les capacités d'un étudiant en l'envoyant en formation grâce à des crédits rares. Pour gagner, le joueur doit compléter un projet, c'est-à-dire généré suffisamment de points dans les trois catégories du projet dans un temps limite définis par le projet.

Mission :

- Film d'animation (3D)
- Jeux vidéo (3D/Prog)
- Programme (Prog)

Evènementiel : Un étudiant peu venir demander de l'aide au joueur en lui posant une question simple. Si celui-ci arrive à répondre il gagne un bonus.

Bonus : Les bonus sont des **crédits de formation**, c'est crédit servirs à augmenter la compétence d'un étudiant. Lors de son utilisation, l'étudiant par en formation et arrête donc de développer dans sa compétences, mais lors de son retour il sera nettement plus efficace.

Base de données : Une dizaine d'étudiants seront créé avec un CV et des compétences différentes.

Compétences :

- Programmation
- Mathématique
- Imagination
- Conception 3D

Postes :

- Développeurs
- Logistique
- Design
- Ressources 3D

Difficulté : Nombre d'étudiant, temps imparti (5min)

Réduction de la difficulté :

- 1^{er} fois : Passage a 4 joueurs.
- 2^{ème} fois : Possibilité de voir les compétences avec le CV
- 3^{ème} fois : Passage à 3 joueurs.

Mise en situation : Quel projet voulez-vous ? *Le joueur choisit*. Bien, vous voici en salle de TP, avec vous ces 6 élèves on choisit d'être avec vous. Parmi eux, vous devez en choisir 5, voici leur CV... *Le joueur choisit* Bien, maintenant vous devez les assignés aux postes. Vous avez 5 min pour que vous camarades terminent le projet. Ils auront surement besoin de votre aide, ils viendront vous posez des questions et si vous répondez juste vous obtiendrai un crédit de formation, il vous permettra d'augmenter les compétences de vos camarades.

Apport/Moral : Avoir une idée de ce qu'est une gestion de projet. Comprendre que l'on ne peut pas être multitâche, qu'il faut apprendre et pratiquer pour évoluer.