

COURS SAE

PROJET 2 : ESCAPE GAME NUMERIQUE

I. Le projet :

- ⇒ Le projet proposé est de créer un jeu, un “escape game (ou jeu d’évasion) numérique” et ensuite d’élaborer la stratégie de communication de ce jeu.

II. Quels sont les objectifs du projet d’escape game numérique ?

- **COOPÉRATION** => apprendre à travailler sur un projet commun et développer des compétences de travail de groupe.
- **CONCEPTION** => créer un produit numérique, mobiliser des compétences créatives et techniques pour répondre à une demande client.
- **COMMUNICATION** => élaborer une stratégie de communication : présenter et faire le lancement de son jeu.

III. Qu’est-ce qu’un escape game numérique ?

Définition : un **escape game ou jeu d’évasion en français**, est un jeu immersif où le joueur (ou les joueurs) est enfermé dans une pièce et doit suivre un scénario et résoudre des énigmes avec des indices afin de pouvoir s’en échapper.

Un **escape game numérique** est un jeu vidéo qui suit le même procédé. Muni uniquement d’un ordinateur et à travers le jeu, le joueur résout des énigmes/questions à l’aide d’indices pour réussir l’objectif final du jeu.

Caractéristiques :

- **Un but :** quel est l’objectif de votre escape game numérique ? Ici vous devez choisir le but de votre escape game numérique (informer sur un sujet X, sensibiliser à une cause X, faire découvrir une notion, etc.) et définir le public du jeu.

- **Un thème :** quel est le thème de votre jeu ? Vous devez choisir votre concept, le thème que vous souhaitez aborder. Il faut penser au cadre et à l'ambiance générale du jeu.
Exemples : l'informatique, l'histoire, le futur, l'espace, l'informatique, l'environnement, le dvp durable, l'économie, etc.
- **Un temps limité :** quelle est la durée du jeu ? Le jeu doit être délimité par un timing. Dans le cadre de ce projet visez un temps court.
- **Un scénario :** quelle est la quête à accomplir ? C'est l'histoire, le cheminement de votre jeu. Vous devez donc déterminer le début et la fin du scénario.
Exemple : un virus informatique s'échappe dans une heure sauf si.../ Des documents sont enfermés et.../ On doit s'échapper de cette salle sinon...
- **Des énigmes :** elles doivent faire réfléchir. Elles peuvent faire appel à la logique, aux mathématiques, à l'observation, le code, etc. Elles doivent être réfléchies en fonction du public visé par le jeu - du temps imparti ainsi que l'objectif fixé. Elles ne doivent être ni trop difficiles ni trop faciles pour permettre l'avancée du joueur. Pensez au temps et à l'enchaînement des énigmes.
- **Des indices :** ils doivent permettre de trouver les énigmes et éviter les situations de blocage.
- **Un objectif final :** Une fois l'ensemble des énigmes résolues, ces dernières doivent permettre d'atteindre l'objectif final qui termine le jeu.
Par exemple : ouvrir un cadenas grâce aux codes trouvés, trouver une phrase grâce aux mots découverts, sortir d'une salle, ouvrir un coffre grâce aux chiffres trouvés, ouvrir un fichier protégé par un mot de passe, etc.

IV. Exemples : espace game et escape game numérique :

- <https://www.dane.ac-versailles.fr/s-inspirer-temoigner/article/escape-game-en-ligne>
- <https://scape.enepe.fr/projet-tice74.html>
- <https://view.genial.ly/5f40ab32891cc20d3a9fa88c>
- <https://members.loria.fr/MDuflot/files/med/escape.html>
- <https://epinalinfos.fr/2018/04/bmi-epinal-escape-game-numerique/>

V. Les étapes du projet escape game numérique ?

1. **Création de l'équipe** = composée de 4 personnes
2. **Conception et stratégie** = concevoir votre jeu d'escape game numérique (but, histoire, identité, etc.) et votre stratégie de communication. C'est également le moment de vous organiser (faire un état des besoins, des missions, etc.) et de faire un planning.
3. **Phase de création du jeu** = c'est la phase de codage de votre escape game numérique. C'est le moment où vous allez coder votre jeu et mobiliser des compétences techniques.
4. **Phase de création des supports de communication** = c'est le moment de créer les supports de votre stratégie de communication pour promouvoir votre jeu.
5. **Phase de finalisation et entraînement** = finalisation + création d'un speech et du support visuel pour la présentation de votre jeu + entraînement pour la soutenance.
6. **Lancement du jeu** = la soutenance

VI. Les modalités d'évaluation ?

Les rendus écrits

- *Cahier de bord* => votre travail de groupe
- *Dossier* => votre stratégie de communication (*étude de marché – stratégie globale - l'identité visuelle – les moyens – le plan*).
- *Support* => votre produit (github ou gitlab avec code terminé ou non avec readme) son identité + une affiche pour présenter votre jeu + des visuels pour les réseaux sociaux numériques.

La soutenance

- *Soutenance* => présenter et lancer son jeu "escape game numérique" à un public.
N'oublier pas de préparer un speech pour le lancement de votre jeu.