



SAE 1.05

ESCAPE GAME PROJECT

IUT de Montpellier-Sète
BUT 1^{ère} année

Année 2023-2024

PRÉSENTATION DE LA SAE

NOM : SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS

COMPÉTENCE : C5 – CONDUIRE UN PROJET

APPRENTISSAGE CRITIQUE :

- C5 AC1 – APPRÉHENDER LES BESOINS DU CLIENT ET DE L'UTILISATEUR
- C5 AC3 – IDENTIFIER LES ACTEURS ET LES DIFFÉRENTES PHASES D'UN CYCLE DE DÉVELOPPEMENT

Description

Dans un contexte professionnel, un client demande à l'étudiant de formaliser ses attentes liées à un projet. Cette SAE permet de se familiariser avec la conduite de projet à partir d'un besoin client.

Ressources mobilisées

**R1.02 – Développement
d'interfaces web**

Référente : Matthieu Rosenfeld

**R1.08 – Gestion de projet
et des organisations**

Référent : Antoine Chollet

**R1.11 – Bases de la
communication**

Référente : Anita Messaoui

Coordinateur de la SAE 1.05

Antoine Chollet – antoine.chollet@umontpellier.fr

ORGANISATION DE LA SAE

Calendrier de la SAE

- **Lancement de la SAE** : vendredi 8 septembre
- **Semaine du 11 septembre** : deux séances de SAE 1.5 vont vous aider à vous lancer (notions en R1.08)

Séances de la SAE

- Heures de formation : 6h
 - Heures de projet tutoré : 12h (6 séances en autonomie)
- } **Total** : 18 heures de travail en moyenne sur la SAE 1.05 (séances + autonomie)

Livrables de la SAE

- R1.02 – 1 livrable : page web de l'escape game
- R1.08 – 3 livrables : expression des besoins, compte-rendu de conception, oral de présentation
- R1.11 – 1 livrable : poster / infographie de l'escape game

CONTENU DE LA SAE

But

Créer un projet d'escape game

Composition

Création de 6 équipes de 4 à 5 personnes par groupe de TD

Rôles des équipes

1

Prescripteur

- Expression d'un projet d'escape game

2

Concepteur

- Rédaction d'un concept d'escape game sur la base de la prescription

3

Évaluateur

- Vérification du respect de la conception vis-à-vis de l'expression du besoin

EXPLICATION DES RÔLES

Rôle du Prescripteur

Le prescripteur exprime un besoin

Travail à faire n°1 (livrable 1)

- À partir d'un thème libre, le prescripteur doit créer un projet d'escape game
- Le projet rédigé sous la forme d'un synopsis doit être défini par cinq critères
 - **Thème** : idée générale englobant le projet d'escape game (*imposé par l'enseignant*)
 - **Public** : cible principale cliente de l'escape game
 - **Lieu** : endroit où se déroule l'escape game
 - **Ambiance** : atmosphère dans laquelle l'escape game doit se dérouler
 - **But** : type d'escape game choisi parmi une liste prédéfinie

Travail à faire n°2 (livrable 1)

Pour compléter le synopsis, chaque équipe propose de 1 à 3 images pour illustrer le projet d'escape game

IMPORTANT : l'ensemble des éléments (synopsis, critères et visuels), doit être cohérent

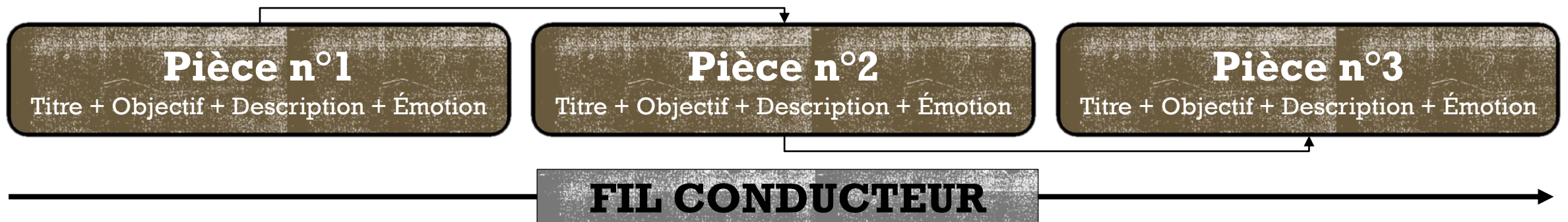
EXPLICATION DES RÔLES

Rôle du Concepteur

Le concepteur formalise le besoin

Travail à faire n°3 (livrable 2)

- À partir d'une fiche « prescripteur » d'une autre équipe, le concepteur doit formaliser l'idée d'escape game
- L'idée d'escape game doit être décomposée par trois à cinq étapes
- Chaque étape doit être caractérisée par plusieurs éléments
 - **Titre** : nom de l'étape
 - **Objectif** : but et intérêt de l'étape
 - **Description** : explication de l'étape
 - **Émotion** : expression d'une émotion qui doit être ressentie dans chaque étape (roue des émotions)





EXPLICATION DES RÔLES

Rôle de l'Évaluateur

L'évaluateur vérifie l'adéquation entre la prescription et la conception

Travail à faire n°4 (livrable 3)

Lors d'un oral final, chaque équipe présente l'escape game qu'ils ont conçue en mettant en avant les principales étapes du recueil de besoin.

- **Durée de l'oral** : 15 minutes
- **Durée des questions** : 5 minutes
- **Total** : 20 minutes par groupe

Les autres personnes de la classe doivent évaluer l'adéquation entre l'expression du besoin et la formalisation de celui-ci

SYNTHÈSE DES LIVRABLES

Ressource R1.08 - Gestion

Au final, chaque équipe devra fournir plusieurs livrables

Livrable n°1 (03/10)

Rôle : Prescripteur

Travail n°1 : Synopsis et mots clefs

Travail n° 2 : Une à trois image(s)

Livrable n°2 (22/10)

Rôle : Concepteur

Travail n°3 : Trois à cinq étapes

Livrable n°3 (23/10 au 27/10)

Rôle : Évaluateur

Travail n°4 : Oral de présentation

➔ Tout se passera sur ChallengeMe et GForm (tout vous sera expliqué en temps voulu)

Détail de l'évaluation de la SAE pour la ressource R1.08 – Gestion

La note finale sera décomposée avec les différents livrables

- **Livrable n°1** : 35% (*dont 25% par l'enseignant et 10% par l'équipe conceptrice*)
- **Livrable n°2** : 40% (*dont 40% par l'enseignant*)
- **Livrable n°3** : 25% (*dont 15% par l'enseignant et 10% par les autres équipe*)

Ressource R1.02 – Site web statique sur l'escape game

Ressource R1.11 – Poster / Infographie de l'escape game à concevoir

EXEMPLE – FICHE PRESCRIPTEUR

Nom : DreamCity - La Ville aux Songes Artistiques

Thème : Art

Public : Enfants de 8 à 12 ans

Lieu : Chambre

Ambiance : Onirique

But : Initiation

Synopsis

Bienvenue à DreamCity, le lieu où se déroule les rêves d'Aerith, une petite fille de 10 ans, passionnée de musique et plus précisément, de piano et de flûte. Presque tous les jours, Aerith aime raconter ses rêves auprès de ses parents lors de son petit-déjeuner. En plus, depuis quelques jours, Aerith voit arriver des créatures dans ses rêves. Au départ belles et fantastiques, ces créatures commencent à l'inquiéter et lui font de plus en plus peur. Par conséquent, Aerith pense très souvent à la musique avant de s'endormir afin de faire de beaux rêves. Malheureusement, ces créatures semblent nuit après nuit être de plus en plus inquiétantes et penser à la musique ne semble plus suffire. Pour éviter qu'Aerith finisse par faire des cauchemars, ses parents lui ont parlé d'autres formes d'art qui lui permettront d'exprimer ses rêves en plus de penser à la musique le soir avant de s'endormir. Pour cela, vous aiderez Aerith à s'initier à ces nouvelles formes d'art avant qu'elle soit terrifiée par les cauchemars qui se font de plus en plus sentir aux portes de ses rêves. La chambre d'Aerith sera le principal endroit où vous pourrez l'aider pendant une heure, avant que les cauchemars envahissent DreamCity la nuit prochaine. Parmi les différentes formes d'art que ses parents lui ont proposées se trouve le dessin, les bandes dessinées et des jeux de constructions. Pour permettre à Aerith de repousser les créatures cauchemardesques de DreamCity, elle devra s'initier à ces trois formes d'art qu'elle ne connaît pas beaucoup. Bien entendu, vous ne serez pas amenés à devenir expert dans l'art du dessin, de la lecture ou de l'architecture, mais vous pourrez comprendre les premiers pas vers ces formes d'art. Arriverez-vous à protéger l'invasion de DreamCity de ces créatures terrifiantes ou laisserez-vous envahir les rêves de la jeune fille d'effrayants cauchemars... Endormez-vous et plongez-vous dans l'imaginaire artistique d'Aerith dans cette escape game onirique aux songes fantastiques !

EXEMPLE – FICHE PRESCRIPTEUR

Images



EXEMPLE – FICHE PRESCRIPTEUR

Images



EXEMPLE – FICHE CONCEPTEUR

Étape n°1 (exemple)

Nom : Esquisse Onirique

Objectif : Initier au Dessin par le Calcul

Émotion : Apeuré (Peur)

Description

Après le début de l'escape game, la chambre est plongée dans une faible obscurité. Des bruits de monstres se font entendre et une phrase sur un écran (la fenêtre de la chambre) indique à l'équipe qu'il faut allumer une des lampes de la pièce pour commencer. Cet écran, contrôlé par le Maître du Jeu, représente la conscience endormie d'Aerith. Lorsque l'équipe trouve la lampe à allumer, la chambre est faiblement éclairée, mais un tableau retro-éclairé s'allume également. Ce tableau possède des lignes qui représentent une forêt, une ville et des habitants dans un paysage très onirique. L'écran indique en même temps qu'Aerith aurait besoin d'un joli dessin à contempler avant de s'endormir. L'équipe doit comprendre qu'il faut alors colorier chaque zone du dessin en suivant une couleur qui se trouve grâce à la résolution d'une opération très simple. Par exemple, les zones qui possèdent un résultat de 13 comme $50-37$ ou encore $7+5$, doivent être coloriées en bleu. Si l'équipe se trompe dans la couleur pour une zone choisie ou si elle prend trop de temps, des cris de créature se font entendre. Néanmoins l'équipe ne peut pas perdre et au bout d'un moment, lorsque trop de temps s'est déroulé pour le calcul d'une couleur, l'écran propose trois solutions possibles pour aider l'équipe. L'objectif consiste ainsi à s'initier au dessin où les mathématiques représentent la clef du succès. Lorsque tout le dessin sur le tableau rétro-éclairé est reproduit, l'intensité de la lumière de la pièce augmente.

CONCLUSION

Conseils

Travaillez en équipe et collaborer ensemble

Faites appel à votre créativité

N'attendez pas le dernier moment

Exprimez-vous avec un vocabulaire riche

Recueillez le plus fidèlement possible ce qu'a voulu dire l'autre équipe

Soyez cohérent dans votre travail



SAE 1.05 ESCAPE GAME PROJECT

QUESTIONS
RÉPONSES