

**SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS**  
*Livrable n°1 – Fiche prescripteur (R1.08)*

Document à rendre sur [ChallengeMe \(via Moodle\)](#) avant le 03/10/2023

## Identification de la Fiche Prescripteur

Groupe : S1 ☐ S2 ☐ S3 ☐ S4 ☐ S5 ☐ S6 ☐

Membre n°1 :  Membre n°2 :

Membre n°3 :  Membre n°4 :

Membre n°5 :  Membre n°6 :

Numéro d'équipe attribué par l'enseignant :

## Travail n°1 : Critères de l'Escape Game

### MOTS CLEFS DE L'ESCAPE GAME

- Thème
- Public
- Lieu
- Ambiance
- But\* (ref plus bas)

### SYNOPSIS DE L'ESCAPE

Écriture du synopsis (10-15 lignes environ)

Facultatif : références (film, livre, jeu vidéo, etc.) :

# Travail n°2 : Illustrations de l'Escape Game

---

## IMAGES DE L'ESCAPE GAME

Pour illustrer l'escape game, vous devez sélectionner de 1 à 5 images maximum. Il est fortement recommandé de choisir des images de type « fond d'écran » d'ambiance.

**URL - Image n°1 (obligatoire)**

**URL - Image n°2 (facultatif)**

**URL - Image n°3 (facultatif)**

**URL - Image n°4 (facultatif)**

**URL - Image n°5 (facultatif)**

**\* Le but de l'escape game doit entrer dans l'une des catégories suivantes (si plusieurs catégories possibles, choisir celle majoritaire). Le but correspond au principal objectif qui est attendu lorsque un client fera l'expérience de cette escape game.**

- |               |                |                  |
|---------------|----------------|------------------|
| • Initiation  | • Jouer        | • Interagir      |
| • Apprendre   | • Être Curieux | • S'amuser       |
| • Renforcer   | • Connaître    | • Explorer       |
| • Collaborer  | • Approfondir  | • Mémoriser      |
| • Se divertir | • Échanger     | • Devenir Expert |

# Précisions (Travail n°1 et 2) : Utilisation de l'IA

---

## CONSIGNES

Pour le synopsis, ainsi que les images, si vous avez utilisé une intelligence artificielle générative pour vous aider, merci de l'indiquer ci-après. Vous expliquerez votre démarche, vos raisons et fournirez les prompts utilisés pour obtenir les différents résultats. Vous apporterez également la part de modification effectuée sur le résultat obtenu via l'intelligence artificielle

## UTILISATION DE L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

- IA (Synopsis)

- IA (Image)

## Arguments sur l'utilisation de l'intelligence artificielle

## Explications des modifications apportées sur les résultats obtenus par l'intelligence artificielle

## Prompts utilisés pour la génération des éléments via l'intelligence artificielle (preuves, traces)