

CAHIER DES CHARGES

PROJET PÉDAGOGIQUE :

Pour:

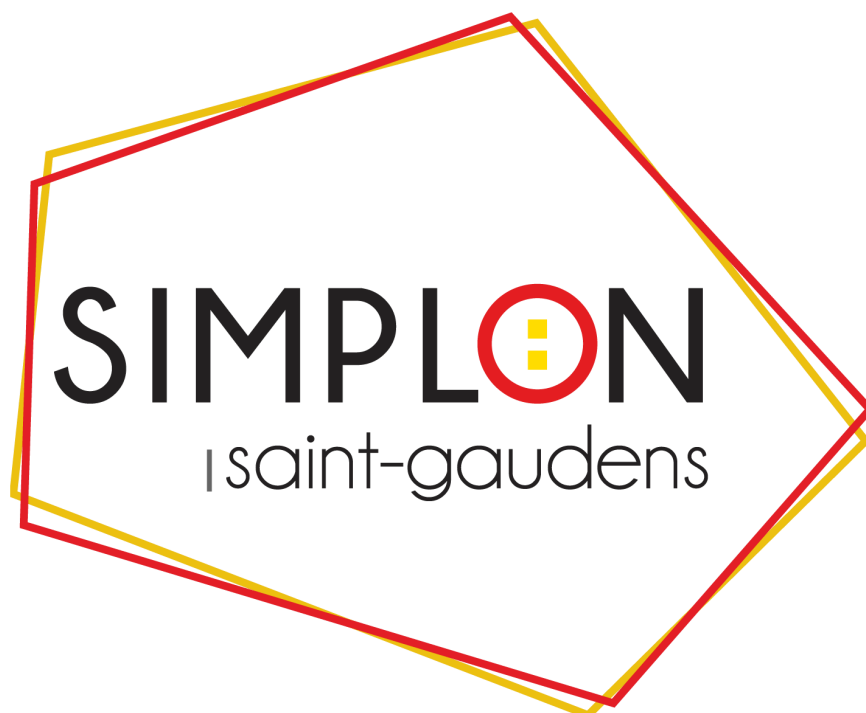


Mise à jour: 12/07/2018

Version: 0.1

Réalisation: Simplon Saint-Gaudens.

Gestion de projet et Développement web



Simplon Saint-Gaudens - École régionale du numérique

MJC du Saint-Gaudinois
1, rue de l'Avenir
31800 Saint-Gaudens

Contact :

Laurent Devernay - Formateur référent Simplon Occitanie

Mobile : 06 20 23 15 91

lavernay@simplon.co

Production: Christopher, Simon R, David

Promo 2

Contact Espace Info Énergie du Pays Comminges Pyrénées:

Flavien LALLART

Conseiller info énergie

06 40 33 27 78

infoenergie@commingespynes.fr

SOMMAIRE

1. Présentation.
2. Gestion de projet et Développement web.
3. Sommaire.
4. Introduction.
 - Fiche produit.
 - Pitch.
 - Principe de jeu.
5. Préparation-Action.
6. ADEME & Organigramme.
7. Spécification.

Fiche produit :

Nom : Eco Kid

Genre : Plate-forme

Style : Ludoéducatif (support d'intervention en milieu scolaire)

Plate-forme : navigateur web (pc / tablettes)

Moteur : Phaser 2.10

Nombre de Joueurs: 1 (En autonomie)

Public : Tout public mais principalement élèves de primaire.

Durée: 10mn

Pitch :

C'est l'histoire d'un enfant qui croise le chemin du grand et méchant Enregeox, il l'accuse de ne pas être éco-responsable et de gaspiller les ressources qu'il a besoin pour monter en puissance. C'est alors que Energeox lui lance un sort et le condamne à rester petit tant qu'il ne comprendra pas l'utilité d'économiser l'énergie et éviter le gaspillage. (le personnage est donc réduit en taille et devient petit comme un chat (proportionnellement)). Si il veut retrouver sa taille, l'enfant va devoir apprendre les éco-gestes afin d'économiser un maximum d'énergie, éteindre une lumière alors qu'il fait jour par exemple, remplit la jauge d'économie d'énergie, cela lui donnera un bonus lors de son interaction contre Energeox.

Principe de jeu :

Le but est de créer un outil ludique permettant de sensibiliser les plus jeunes à la problématique de l'économie d'énergie et des ressources. tranche d'âge durant laquelle l'enfant s'ouvre au fonctionnement de son environnement et est le plus réceptif à la sensibilisation.

Préparation

- Le joueur choisit un pseudonyme au lancement de la partie, puis un skin. (Le personnage peut avoir l'apparence d'une fille ou d'un garçon)
- Il peut ensuite paramétrer la difficulté de son expérience de jeu. (parmi plusieurs modes suggérés.

Action

- Le jeu est composée de plusieurs pièces comme :
 - Chambres
 - Cuisine
 - Salon
 - Salle de bain
 - Garage
 - Jardin

Est chaque pièces est composée de plusieurs éléments interactifs (ex: lampe, télé, frigo, chargeur...)

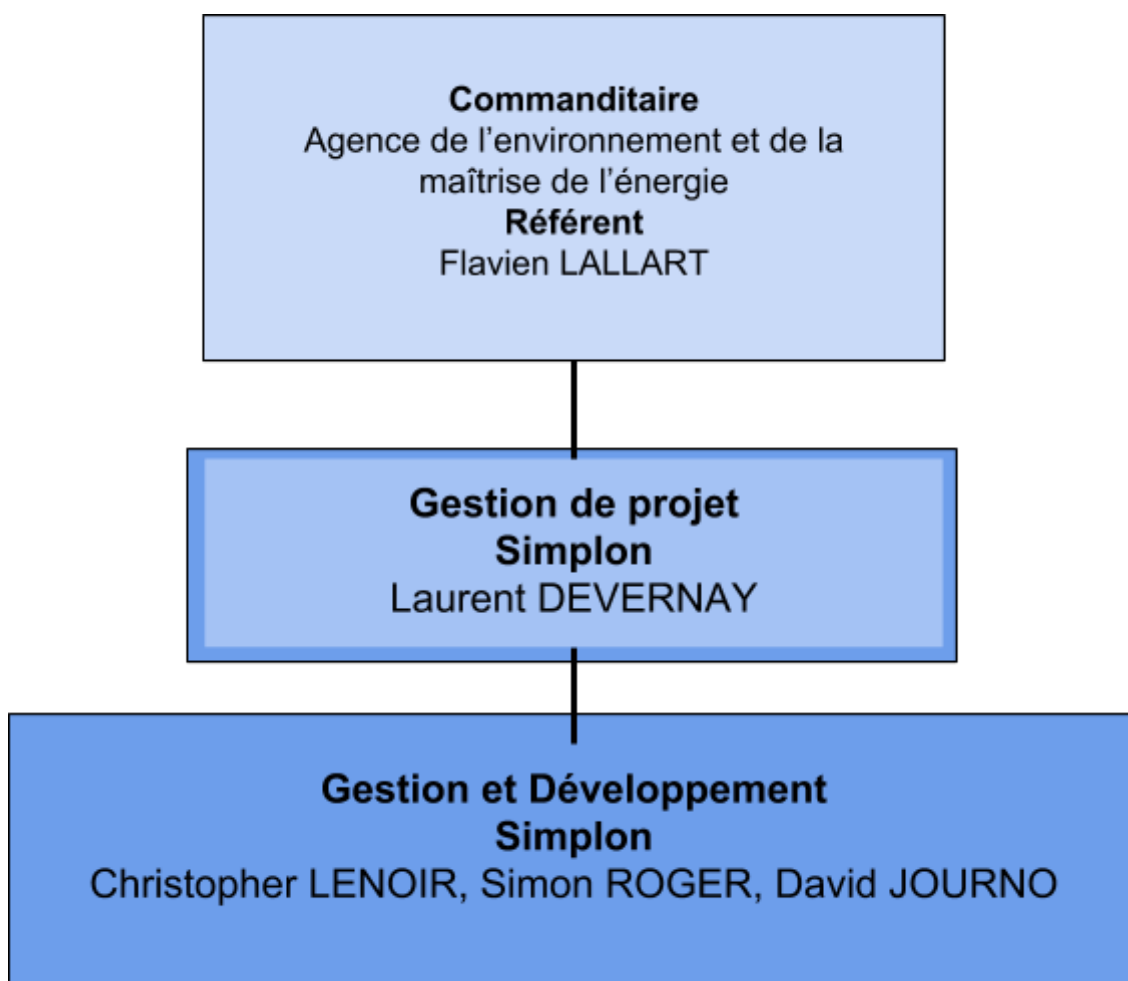
- A la fin de toutes les pièces, le joueur va pouvoir lancer le combat avec le Boss.
- Le "reste" de la barre d'énergie du niveau précédent est ajouté sur la pièce suivante.
- A la fin de chaque niveau, un calque transparent se met en avant sur la scène et donne des explications/consignes sur les éléments de la pièce.

La société :

Le réseau des Espaces Info Énergie est un réseau de spécialistes créé par l'ADEME en 2001 pour répondre à toutes questions sur l'énergie dans l'habitat, les énergies renouvelables et les transports. L'Espace INFO ÉNERGIE apporte des conseils personnalisés GRATUITS, NEUTRES et INDÉPENDANTS pour économiser l'énergie.

Services :

L'espace info énergie mène des actions d'informations et encadre des projets en collaboration avec d'autres structures et organisme, comme celui ci, dans l'optique de sensibiliser les gens.



Spécifications

Logo:

Simplon

Comminges Pyrénées

Région

ADEME

Europe-----?

Plan climat



Hébergement:

Indépendamment du site web

Charte graphique et polices:

Reprise des couleur et de la polices du site web.

<http://www.commingespyrenees.fr/>

Comptage:

Système de comptage de la fréquentation de la page ou/et du nombre d'impression de certificat(jeux complété).

Le système de compter les utilisateurs est anonyme.