S.A.E. – 1.05

1. Identifier l’Utilisateur (Ses objectifs, ses besoins, ses connaissances, ses caractéristiques démographiques, …)

* Besoins : Être en groupe.
* Objectif : Développer un talent musical.
* Connaissances : Avoir une culture musicale.

1. Définir le contexte (Lieu, matériel, contraintes, travail individuel/collectif)

* Lieu : Un village loin dans les montages des alpes.
* Contraintes : A chaque fois que le groupe se trompe, alors un essai est supprimé. Il y a un nombre d’essai imparti par rapport à la difficulté du jeu choisi.
* Ambiance : Nuit / Froid / Aucun téléphone.
* Travail individuel/collectif : L’escape game, se fait en groupe mais les réflexions sont individuelles et à mettre en commun.

1. Préciser les tâches de l’utilisateur

* La bonne note : Il faut jouer une bonne note avec un violon.
* Le blind test : Il faut alors reconnaitre 3 musiques.
* Trouve-moi : Il faut alors reconnaitre le son d’un instrument.
* Retrouve le morceau : La dernière étape sera alors de reconnaitre la musique la ou les 4 instruments qui sont montrer devant eux joue.

1. Décortiquer l’activité de l’utilisateur