Rendu Maquettage – S.A.E. 1.05

MILLAN Romain – TREGUIER Ewan – CHARRADE Hugo & PIERRE Geoffrey

Information & Lien

* Bonjour, personnellement mon équipe nous avons effectuée un rendu directement sur le site internet figma. Si vous avez un problème pour y accédez n’hésitez pas à nous contacter directement sur la boite mail suivante : [romain.millan@etu.umontpellier.fr](mailto:romain.millan@etu.umontpellier.fr)

Le lien du Figma (Version édition) =>

<https://www.figma.com/file/jZrtTA5poh8iWD4Kbmepue/Makettage---S.A.E.-1.05?node-id=0%3A1>

Le lien du Figma (Version visuel) =>

<https://www.figma.com/proto/jZrtTA5poh8iWD4Kbmepue/Makettage---S.A.E.-1.05?node-id=14%3A59&scaling=min-zoom&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=14%3A59&show-proto-sidebar=1>

Autre

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

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

Définir le contexte (Lieu, Matériel, Contraintes, Travail, Individuel/Collectif)

* Lieu : Un village loin dans les montagnes des Alpes.
* Contraintes : A chaque fois que le groupe se trompe, alors ils doivent recommencer l’épreuve.
* Ambiance : Nuit/Froid/Aucun téléphone.
* Travail individuelle/collectif : L’escape game, se fait en groupe mais les réflexions sont individuelles et à mettre en commun.

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.

Décortiquer l’activité de l’utilisateur

* Dans un premier temps l’utilisateur arrive sur le site, il peut alors se connecter ou s’inscrire s’il a un compte sur le site ou juste joueur une partie anonyme.
* Donc admettons qu’il veut joueur en anonyme il clique sur ‘Jouer’, de là il arrivera directement sur l’intrique de notre escape-game, il est important de tous lire pour comprendre.
* Ensuite il arrivera directement sur les étapes 1 après l’autre.
* A la fin de toutes les étapes s’il parvient à les réussir, alors un message lui dit bravo, s’il est enregistré alors ses points sont collecter. Sinon il est directement redirigé vers la page d’accueil.