

SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS

Livrable n°2 – Fiche concepteur (R1.08)

Document à rendre sur [Moodle](#) avant le 22/10/2023

Identification de la Fiche Concepteur

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 :

Fiche Prescripteur choisie (numéro de l'équipe) :

Travail n°3 : Étapes de l'Escape Game

En vous basant sur la fiche prescripteur que vous avez choisie parmi les deux proposées, vous devez concevoir plusieurs étapes qui peuvent constituer des salles (pièces) ou des énigmes de l'escape game. Au nombre minimum de 3 et au maximum de 5, chaque étape comporte plusieurs caractéristiques : titre, objectif, émotion et description. Vous devez concevoir le plus fidèlement possible l'idée d'escape game de la fiche prescripteur avec les informations plus ou moins riches que vous avez. Pour l'émotion, vous devez choisir une émotion avancée ou complexe parmi celles proposées dans la roue des émotions.

Rappel de la roue des émotions : <https://www.zupimages.net/up/21/47/eqsf.jpg>

ÉTAPE N°1 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion

Description (de 10 à 15 lignes)

ÉTAPE N°2 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion

| |
|--|
| |
| |
| |

Description (de 10 à 15 lignes)

| |
|--|
| |
|--|

ÉTAPE N°3 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion

| |
|--|
| |
| |
| |

Description (de 10 à 15 lignes)

| |
|--|
| |
|--|

ÉTAPE N°4 (FACULTATIF)

- Titre
- Objectif
- Émotion

| |
|--|
| |
| |
| |

Description (de 10 à 15 lignes)

| |
|--|
| |
|--|

ÉTAPE N°5 (FACULTATIF)

- Titre
- Objectif
- Émotion

| |
|--|
| |
| |
| |

Description (de 10 à 15 lignes)

| |
|--|
| |
|--|

Travail n°4 : Trace de Recueil d'Information

Afin de réaliser la fiche concepteur, il est **obligatoire d'avoir eu au moins un échange** avec l'équipe dont vous avez choisi la fiche prescripteur. Cet échange peut être réalisé à distance ou physiquement avec l'équipe et peut se matérialiser sous un format textuel, audio ou vidéo. De plus, pour chaque échange, **il est obligatoire de fournir un compte-rendu** sous un format textuel (PDF). Vous pouvez fournir via un lien URL les preuves de l'échange en hébergeant votre trace ainsi que le compte-rendu associé sur un serveur comme celui de votre espace personnel à l'IUT.

Rappel de la forme de l'URL de votre espace IUT : <https://webinfo.iutmontp.univ-montp2.fr/~login>

Précision : dans l'URL, « login » est à remplacer par votre identifiant en tant qu'étudiant(e).

ÉCHANGE N°1 (OBLIGATOIRE)

- **Format** ☐ Présentiel ☐ Distanciel
- **Trace de l'échange** ☐ Textuel (PDF) ☐ Audio (MP3) ☐ Vidéo (MP4)
- **Date (JJ/MM/AAAA)**
- **URL - Trace (PDF, MP3, MP4)**
- **URL - Compte-rendu (PDF)**

ÉCHANGE N°2 (FACULTATIF)

- **Format** ☐ Présentiel ☐ Distanciel
- **Trace de l'échange** ☐ Textuel (PDF) ☐ Audio (MP3) ☐ Vidéo (MP4)
- **Date (JJ/MM/AAAA)**
- **URL - Trace (PDF, MP3, MP4)**
- **URL - Compte-rendu (PDF)**

ÉCHANGE N°3 (FACULTATIF)

- **Format** ☐ Présentiel ☐ Distanciel
- **Trace de l'échange** ☐ Textuel (PDF) ☐ Audio (MP3) ☐ Vidéo (MP4)
- **Date (JJ/MM/AAAA)**
- **URL - Trace (PDF, MP3, MP4)**
- **URL - Compte-rendu (PDF)**

Exemples sur les traces de l'échange

- **Textuel** : prise de notes, capture d'écran d'un échange textuel, email, etc.
- **Audio** : enregistrement via un logiciel (ex : Audacity), un microphone, un téléphone, etc.
- **Vidéo** : enregistrement via un logiciel (ex : OBS), un appareil-photo, une caméra, etc.

Précisions (Travail n°3) : Utilisation de l'IA

CONSIGNES

Pour les étapes, 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 (Étape)

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)