

## SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS

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

Document à rendre sur le lien suivant : <https://forms.gle/9Fw7ZN12f5m8yeSC6> avant le 05/12/2021

## Identification de la Fiche Concepteur

Code Prescripteur

Code Concepteur

## Travail n°3 : Étapes de l'Escape Game

En vous basant sur la fiche prescripteur qui vous a été attribuée, 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. Une émotion avancée se situe au niveau 2 (exemple : menacé, désespoir, joyeux, etc.). une émotion complexe se situe au niveau 3 (exemple : terrifié, furieux, intimidé). Il est interdit de prendre une émotion de niveau 1 (exemple : colère, peur, tristesse, etc.).

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

### ÉTAPE N°1 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion

Description (de 5 à 15 lignes)

## ÉTAPE N°2 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion


Description (de 5 à 15 lignes)

--

## ÉTAPE N°3 (OBLIGATOIRE)

- Titre
- Objectif
- Émotion


Description (de 5 à 15 lignes)

--

#### ÉTAPE N°4 (FACULTATIF)

- Titre
- Objectif
- Émotion


Description (de 5 à 15 lignes)

--

#### ÉTAPE N°5 (FACULTATIF)

- Titre
- Objectif
- Émotion


Description (de 5 à 15 lignes)

--