



• REVUE DE PRODUCTION •

Escape Game – Contexte et Besoin

Stagiaire pôle production



Réunions développeurs

Créer un Escape Game



Ludique, actuelle et modulable

Escape Game – Analyse

Analyse de l'existant :



- Maquettes 2D,
- Ateliers Puzzle et Gamme existant.



Problèmes :

- Maquettes non exploitables,
- Pas d'accès au code source,
- Visuels 3D à penser et à modéliser.

Escape Game – Cahier des charges

Objectifs :

Créer un Escape Game sous forme de site web ayant pour but de former des adultes en Europe dans les services d'incendies et de secours, les SAMU ou encore, les centres de formation des assistants de régulation médicale.

Solutions exposées :

- Utilisations de la bibliothèque Three.js,
- Réalisations de modèles 3D sous Blender,
 - 9 salles proposées.

Solutions nées durant le projet :

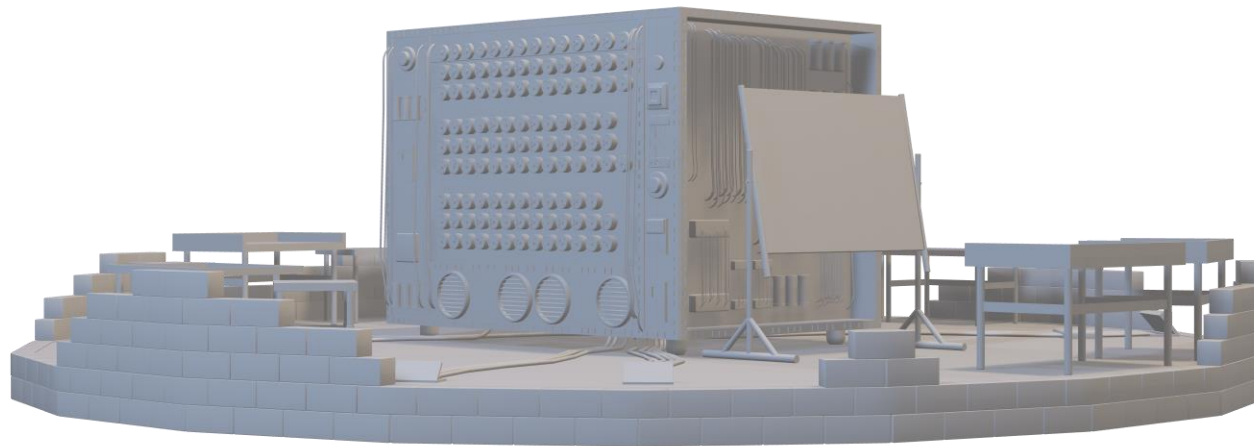
- Utilisations de la bibliothèque Pannellum.js,
 - Rendu 360° sous Blender.

Escape Game – Organisation

1. Création des modèles 3D,
2. Création des ateliers en HTML, CSS, JS,
3. Développement du premier prototype,
4. Développement du deuxième prototype.

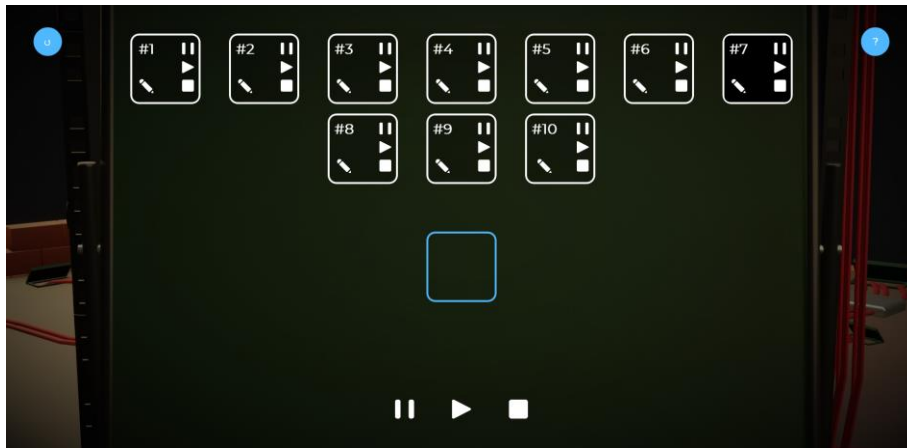
Escape Game – Modèles 3D

Thème : La machine de Turing
(Modèle sans shaders)



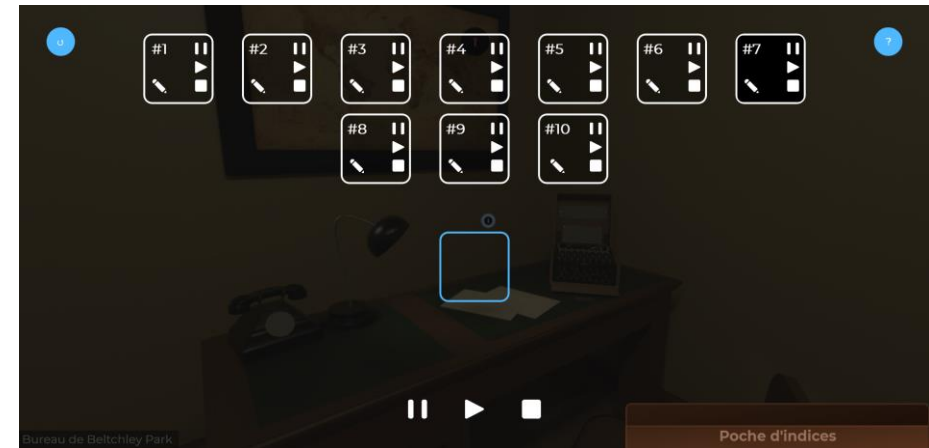
Escape Game – Ateliers

Prototype 1 : Puzzle



1 seule possibilité, donc moins formateur.

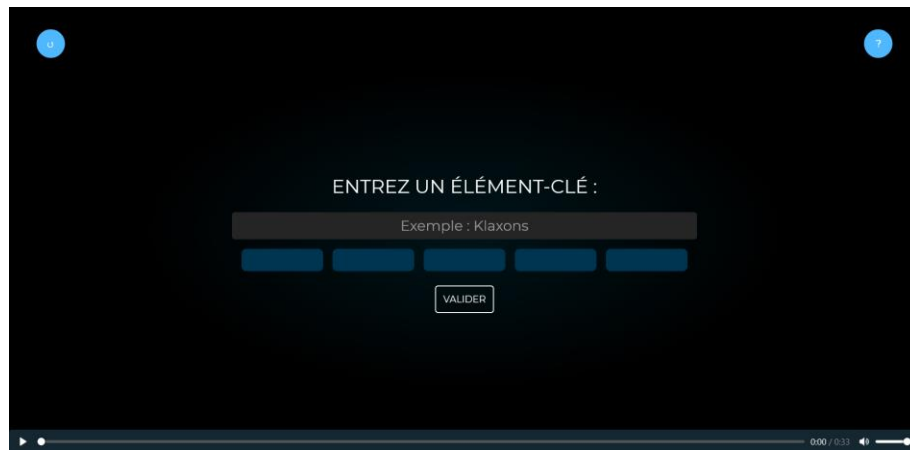
Prototype 2 : Puzzle



Plusieurs possibilités, donc plus formateur. Possibilités d'analyser les erreurs et les axes d'améliorations de l'appel...

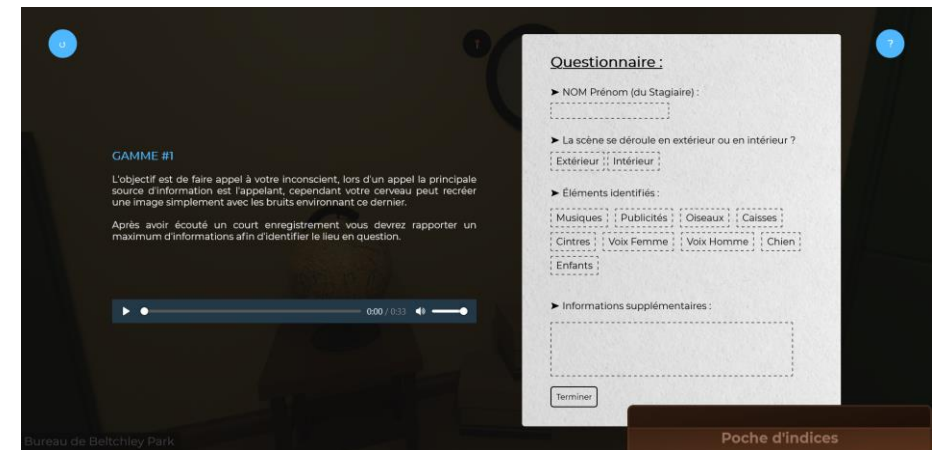
Escape Game – Ateliers

Prototype 1 : Gamme



Retrouver les mots clés de la pistes.

Prototype 2 : Gamme



Compléter directement le formulaire depuis le site web.

MERCI.