

SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS
Livrable n°2 – Fiche concepteur (R1.08)

Document à rendre sur [Moodle](#) avant le 21/10/2022

Identification de la Fiche Concepteur

Votre Code FP

Attribution Code FP

Votre Code FC

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)

--

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 hérité de 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.