

Fiche de projet tutoré / Project form

Création d'un escape game informatique

Encadrement / Supervisors

1. encadrant-e principal-e (nom, email) / main supervisor (name, email)
Marie Dufлот-Kremer, VERIDIS – LORIA, marie.dufлот-kremer@loria.fr

Description / Description

1. projet global/global project

Les escape games consistent à faire résoudre par une équipe un ensemble d'énigmes en temps limité. Si dans la plupart des cas l'intérêt est uniquement le côté ludique et le défi, des expériences ont été réalisées soit pour cibler les énigmes sur un thème précis, soit pour ajouter à ces jeux une visée pédagogique. Dans cette veine, le but de ce projet est de concevoir et de mettre en œuvre un escape game sur le thème de l'informatique. Les étudiants devront non seulement travailler sur l'intérêt et la diversité du jeu mais également sur les connaissances que les participants pourront en tirer après le jeu.

2. biblio. UE 705 (semestre 7)

La première partie du projet consistera à faire une recherche bibliographique approfondie, à la fois sur des travaux autour de la pédagogie et l'apprentissage de l'informatique, sur les expériences d'escape games à visée pédagogique et sur les thèmes pertinents à mettre dans le jeu.

3. réalisation. UE 805 (semestre 8)

Une fois réalisée l'analyse de l'existant, la suite du projet consistera à réaliser un prototype de jeu et le tester. La première étape sera de choisir un public cible pour le prototype et de choisir des énigmes à la fois adaptées à ce public et permettant aux participants de tirer de cette expérience des connaissances qu'ils conserveront au delà du temps de jeu.

Il faudra ensuite concrétiser cela en mettant en œuvre les énigmes, ainsi qu'en mettant en œuvre une méthode d'évaluation de l'acquisition des connaissances.

La documentation sera également un point clef pour permettre l'appropriation du jeu par d'autres et ainsi assurer sa pérennité au-delà de la durée du stage.

En fonction du temps et du nombre d'étudiants participants, un des objectifs pourrait être de trouver des énigmes déclinables sur plusieurs niveaux de difficulté, et de tester l'activité sur des publics différents.

**Informations diverses : matériel nécessaire, contexte de réalisation /
Various information: material, context of realization**

Le petit matériel pour la réalisation physique du jeu pourra être fourni aux étudiants suivant les besoins identifiés.

Livrables et échéancier / Deliverable and schedule

- Premier livrable : étude bibliographique sur les escape games à visée pédagogique
- Deuxième livrable : liste de thèmes/énigmes possibles pour le jeu
- Troisième livrable : prototype de jeu, scénario et réalisation pratique
- Quatrième livrable : scénario de tests pour évaluer l'adéquation des énigmes et les connaissances/compétences acquises ou renforcées
- Cinquième livrable : analyse des résultats

Bibliographie /References

La bibliographie est volontairement incomplète car identifier les travaux pertinents pour ce projet sera justement l'objet de la première partie du projet. Une piste de départ pourra être :

Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement Gaëlle Guigon, Jérémie Humeau, Mathieu Vermeulen