

SAE 1.05 – RECUEIL DE BESOINS
Livrable n°1 – Fiche prescripteur (R1.08)

Document à rendre sur [Moodle](#) avant le 30/09/2022

Identification de la Fiche Prescripteur

Groupe : S1 S2 S3 S4 S5 S6

Membre n°1 : Membre n°2 :

Membre n°3 : Membre n°4 :

Membre n°5 : Code FP (réservé à l'enseignant) :

Travail n°1 : Critères de l'Escape Game

MOTS CLEFS DE L'ESCAPE GAME

- Thème
- Public
- Lieu
- Ambiance
- But*

SYNOPSIS DE L'ESCAPE

Écriture du synopsis (10-15 lignes environ)

Travail n°2 : Illustrations de l'Escape Game

IMAGES DE L'ESCAPE GAME

Pour illustrer l'escape game, vous devez sélectionner de 1 à 5 images maximum. Il est fortement recommandé de choisir des images de type « fond d'écran » d'ambiance.

URL - Image n°1 (obligatoire)

URL - Image n°2 (facultatif)

URL - Image n°3 (facultatif)

URL - Image n°4 (facultatif)

URL - Image n°5 (facultatif)

*** Le but de l'escape game doit entrer dans l'une des catégories suivantes (si plusieurs catégories possibles, choisir celle majoritaire). Le but correspond au principal objectif qui est attendu lorsque un client fera l'expérience de cette escape game.**

- Initiation
- Apprendre
- Renforcer
- Collaborer
- Se divertir
- Jouer
- Être Curieux
- Connaître
- Approfondir
- Échanger
- Interagir
- S'amuser
- Explorer
- Mémoriser
- Devenir Expert