

# ESCAPE CELL



Quitte à voyager  
dans une cellule végétale  
autant le faire en s'amusant



# UNE ÉQUIPE DU FUTUR

**Tiphaine Galpin**  
Ingénieure pédagogique

**Raphael Lalanne**  
Infographiste

**Tifaine Inguère**  
Ingénieure pédagogique

**Aurore Caruso**  
Enseignante-chercheuse  
en biologie cellulaire végétale

**Franck Varet**  
Développeur multimédia

**Mohamed Hamza Falih**  
Développeur Moodle



# ON SUIT LE PLAN

- Contexte
- Escape Cell : continuum espace-temps
- Place au développement
- Deux plugins pour l'intégration Moodle
- Une capsule d'expérience
- Et si ?



# CONTEXTE



# ESCAPE CELL : 5 MINI-JEUX

Sept 2019

Analyse des besoins  
Scénario global  
Cahier des charges des plugins

1. Médiatisation des jeux
2. Exploitation des résultats/participations

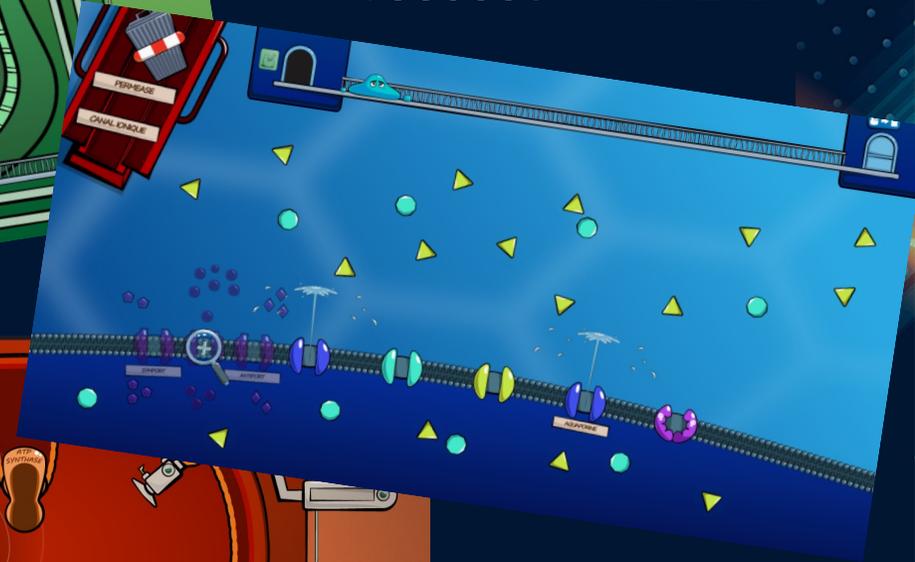
**Jeu 1 :**  
Opération Photosynthèse

**Jeu 2 :**  
Mission Respiration.

**Jeu 3 :** Commando vacuole.

**Jeu 4 :**  
Nom de code ADN :

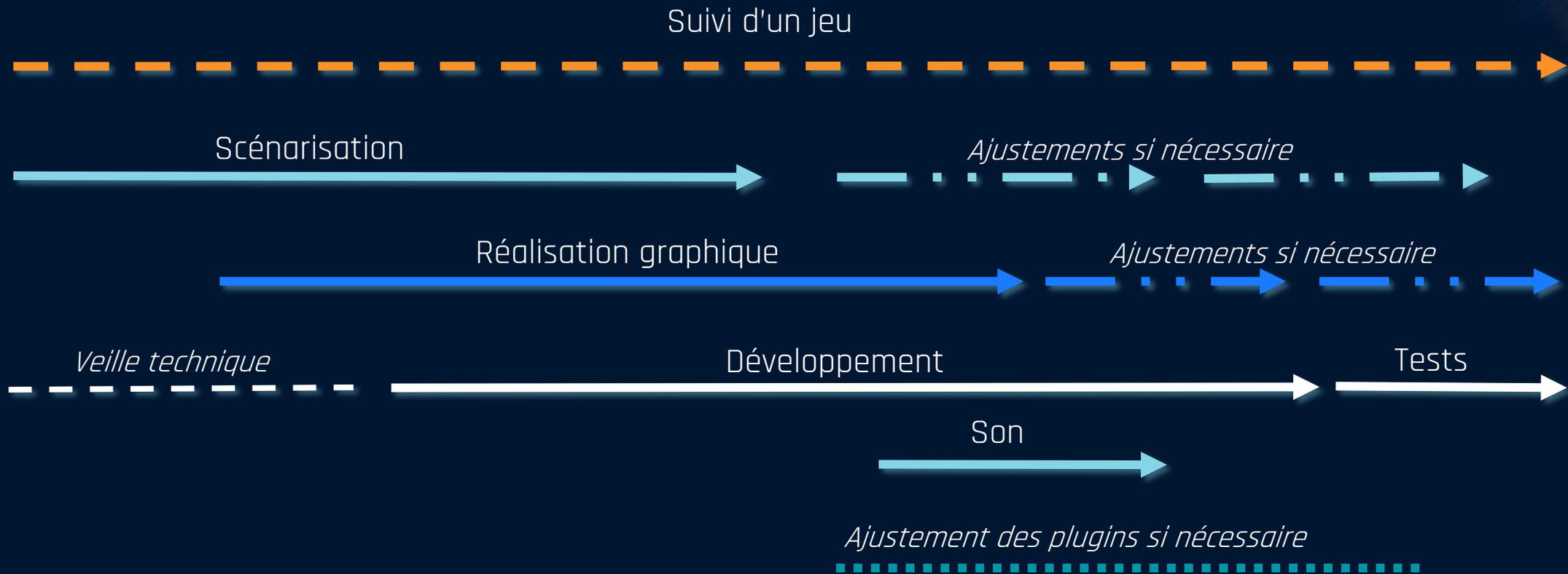
**Jeu 5 :**  
Projet cote de mailles.



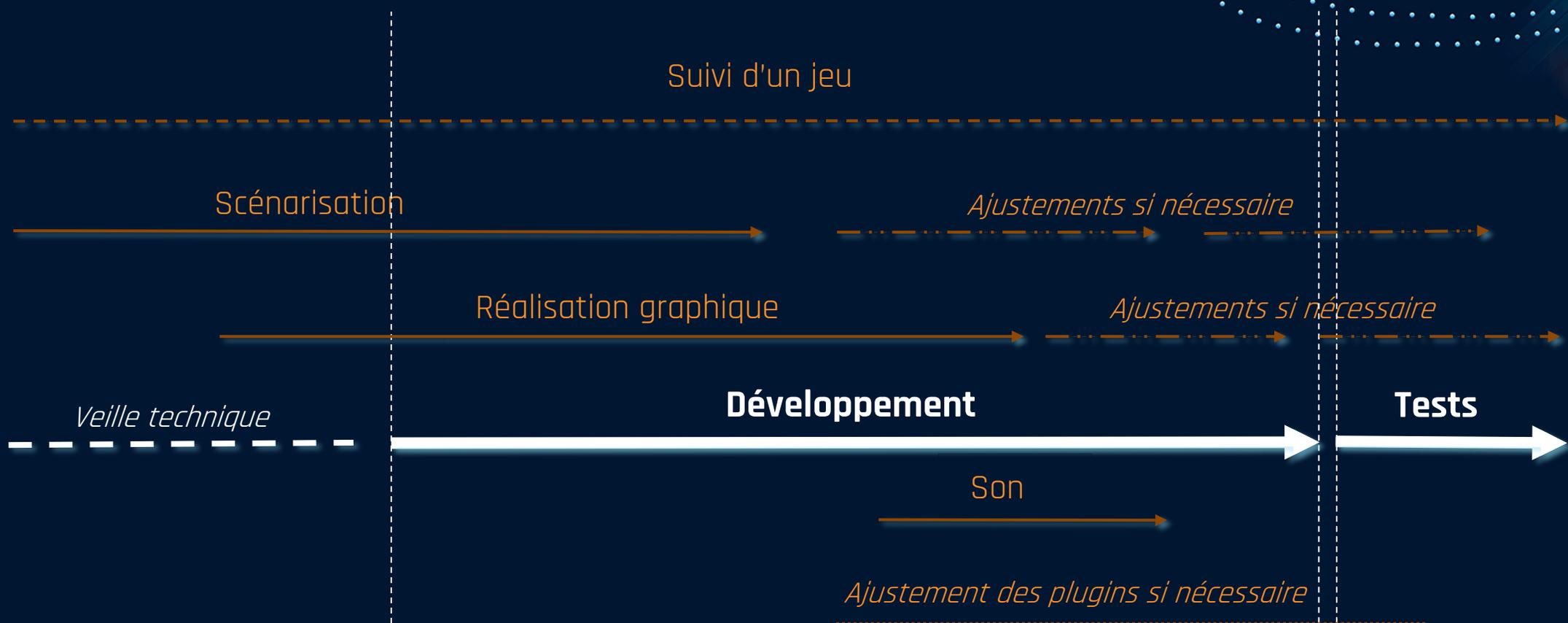
# LE CONTINUUM ESPACE-TEMPS



# CHAINE DE PRODUCTION D'UN JEU



# PLACE AU DÉVELOPPEMENT DES JEUX



# PROCESSUS

~ 150h /  
jeu

Veille  
Javascript

Création  
des animations

Jalons

Validation  
Ajustement...

Les Tests

Réalisation d'un  
livret de développement

Programmation

Test équipe projet  
Test Preprod



# ***SPECIFICITÉS TECHNIQUES :***

Outil utilisé : **Animate (Adobe)**

Les raisons ?

- License annuelle pour le graphiste
- Puissance du logiciel :  
animation, interaction
- Canvas généré automatiquement :  
responsive, tactile, compatibilité avec les navigateurs

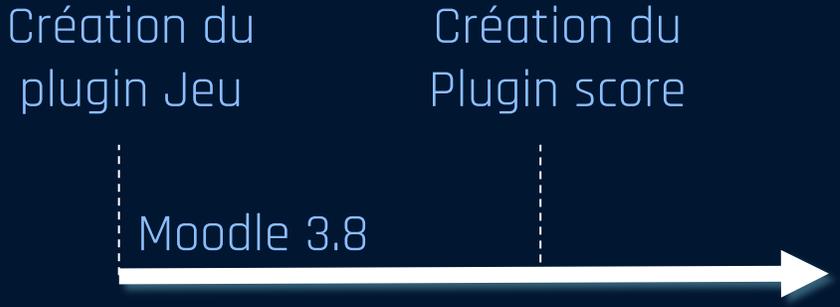


Langage utilisé : **Javascript**

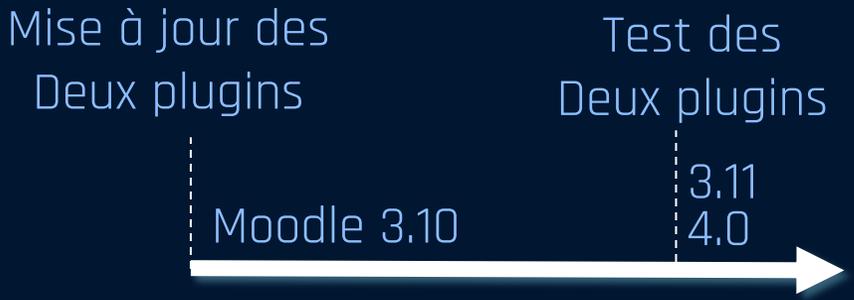
Publication : **html5**



# DÉVELOPPEMENT DES PLUGINS EN DEUX TEMPS



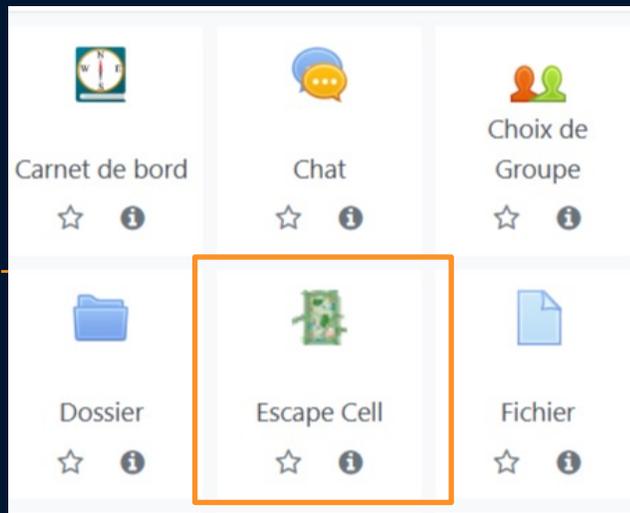
**Marc Leconte**



**Mohamed Hamza Falih**



# PLUGIN JEU



## Ajout Escape Cell ?

[Tout déplier](#)

▼ **Généraux**

Niveau d'Escape Cell ! ?

Description

Paragraphe **B** *I*     

  U ~~ABC~~  $X_2$   $X^2$              

Police Taille police        

Chemin: p

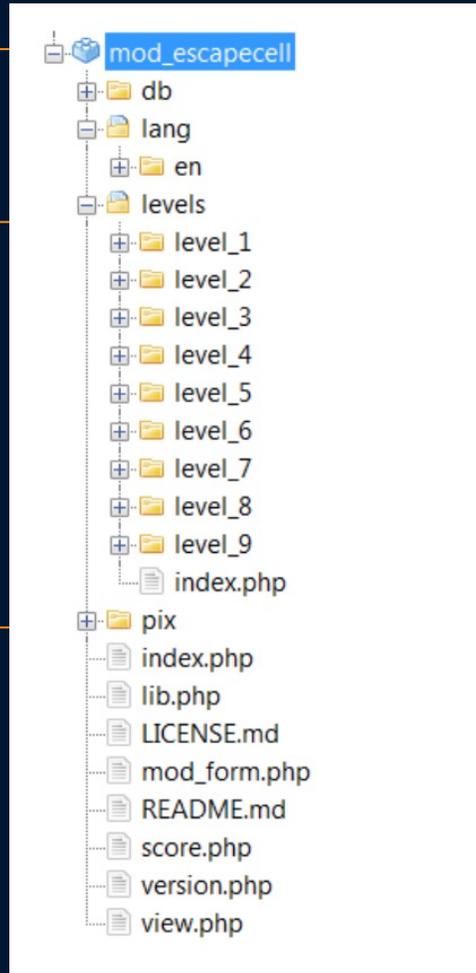
▼ **Niveaux du Jeux**

Niveau de départ

► **Réglages courants**



# STRUCTURE



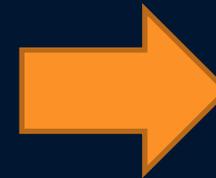
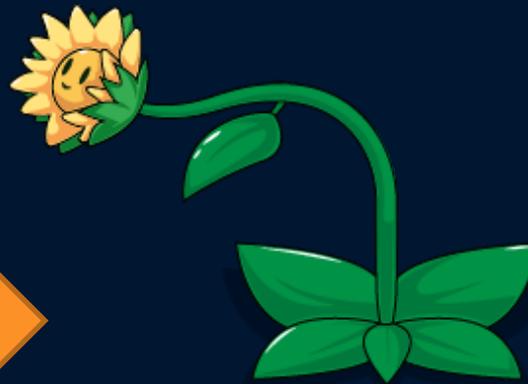
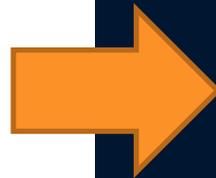
# PLUGIN SCORE

Score Escape Cell

0 pts



Résultats des étudiants



# UNE CAPSULE D'EXPERIENCE

Lien vers la vidéo

<https://mm2023.utt.fr/mod/resource/view.php?id=1050>



# RETOUR VERS LE FUTUR : ET SI C'ÉTAIT À REFAIRE ?

Contribution de  
l'équipe

Validation commune

Réflexion collaborative

Culture du jeu

Implication  
& Disponibilité  
De l'enseignante

Cadrage  
Régularité

Vulgarisation  
scientifique

Dynamique  
d'équipe



# RETOUR VERS LE FUTUR : REMERCIEMENTS

**Marc Leconte**  
Développeur Moodle

**Sabrina Alix**  
Ingénieure pédagogique

**Frédéric Labre**  
Voix officielle du Blob



# **PERSONNE NE NOUS TRAITERA PLUS DE MAUVIETTES !**

*Ils pensaient que c'était impossible  
jusqu'à ce que l'équipe le fasse*

