

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

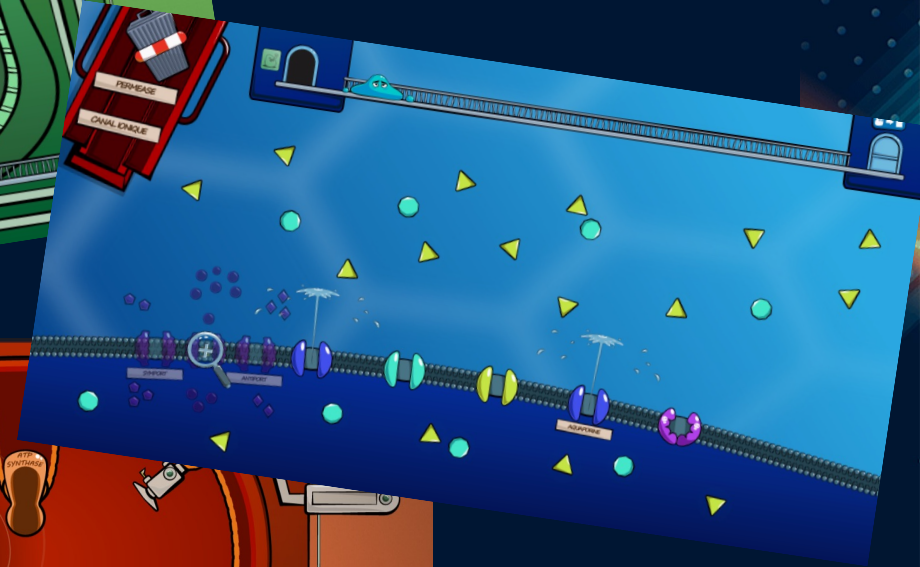
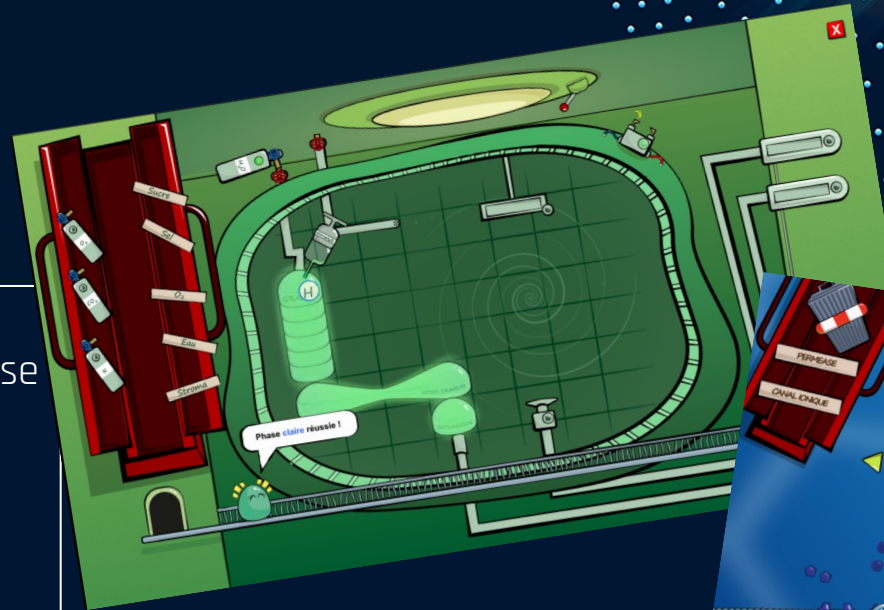
Jeu 1 :
Opération Photosynthèse

Jeu 2 :
Mission Respiration.

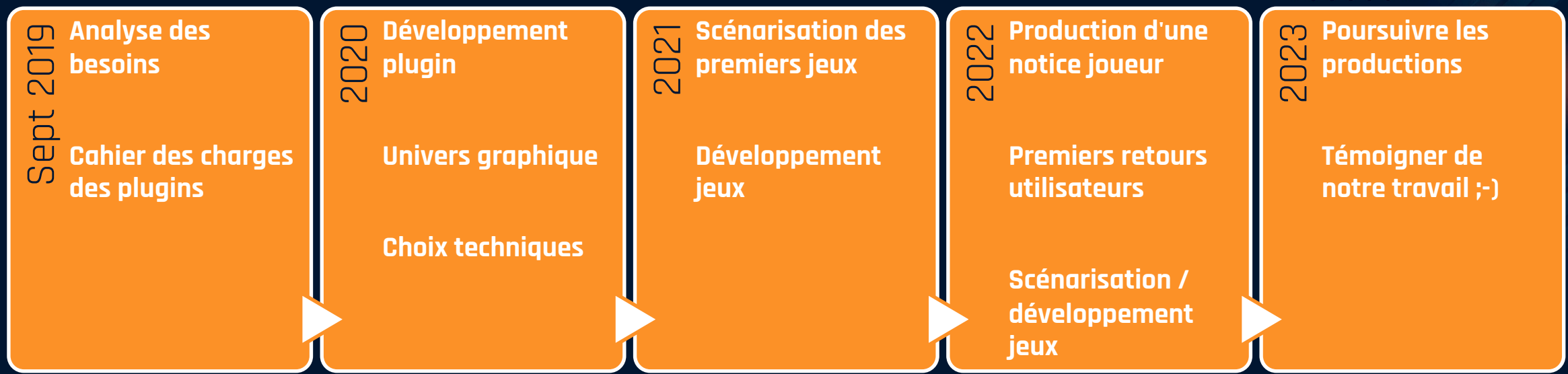
Jeu 3 : Commando vacuole.

Jeu 4 :
Nom de code ADN :

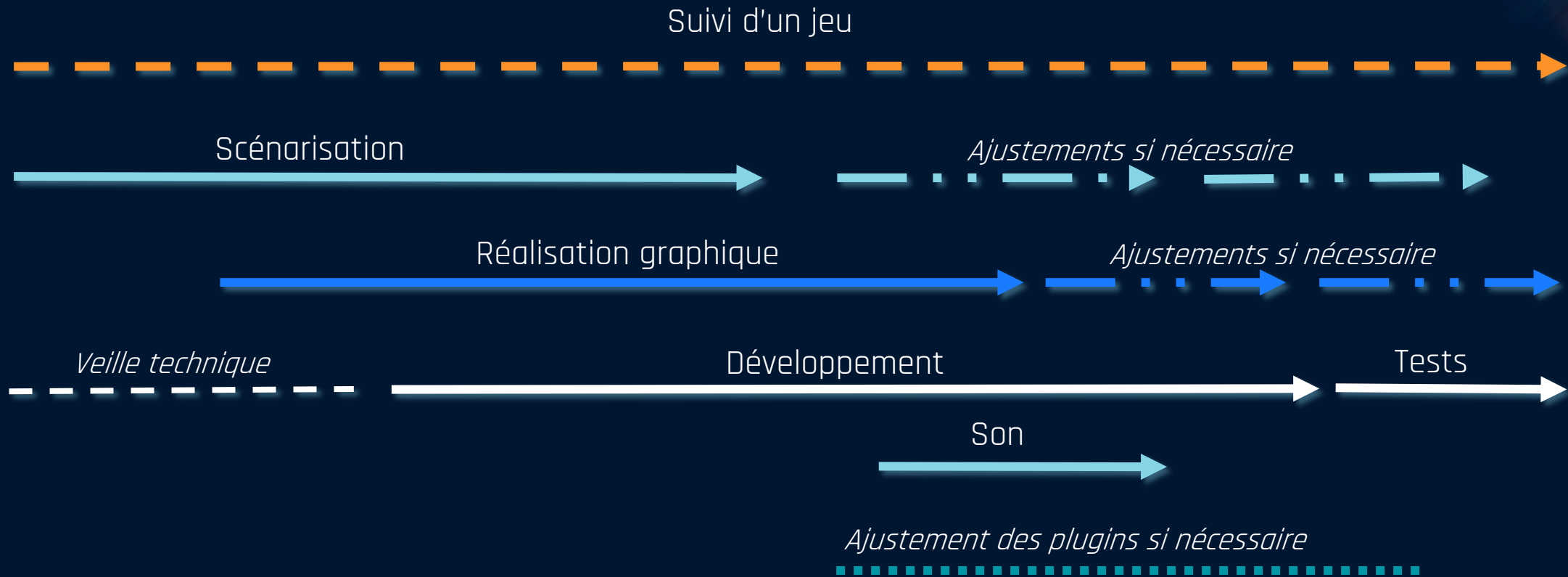
Jeu 5 :
Projet cotte de mailles.



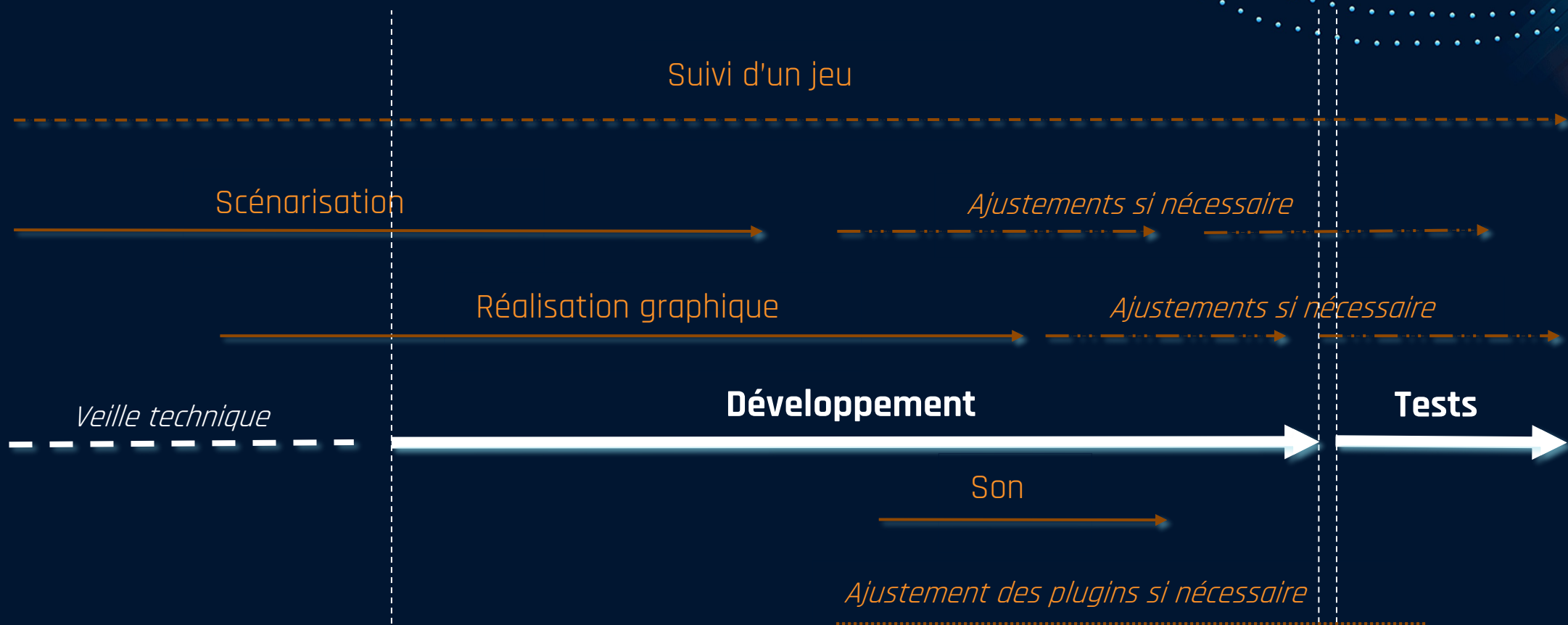
LE CONTINUUM ESPACE-TEMPS



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

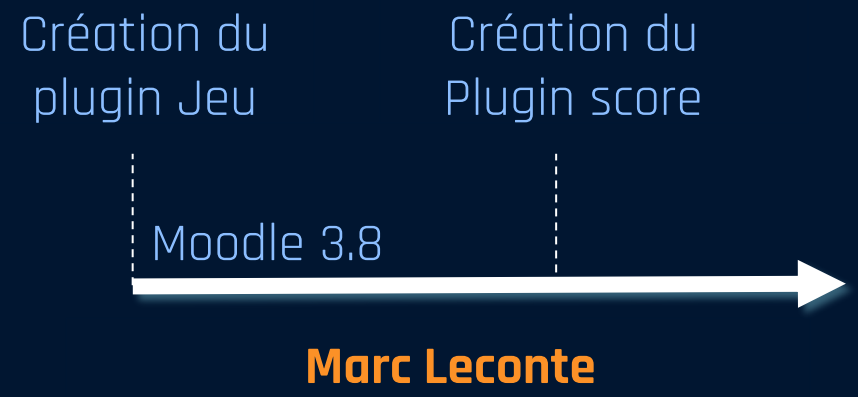


Langage utilisé : **Javascript**

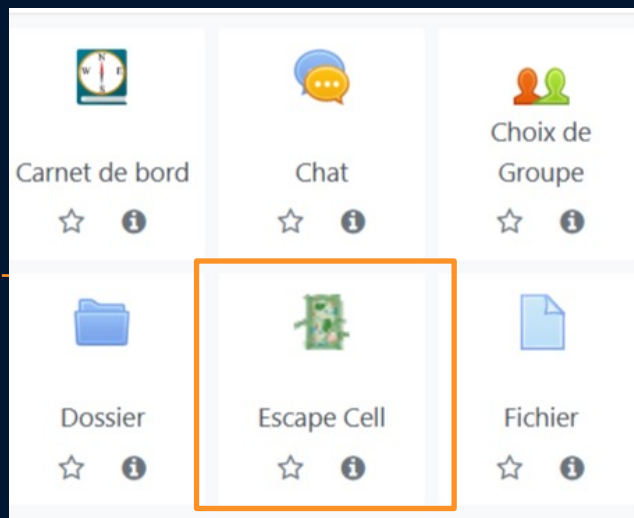
Publication : **html5**



DÉVELOPPEMENT DES PLUGINS EN DEUX TEMPS



PLUGIN JEU








Ajout Escape Cell ?



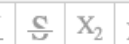












[Tout déplier](#)








▼ **Généraux**

Niveau d'Escape Cell ! ?

Description

Paragraphe **B** **I**     

  U ~~ABC~~ X_2 X^2             

Police Taille police       

Chemin: p

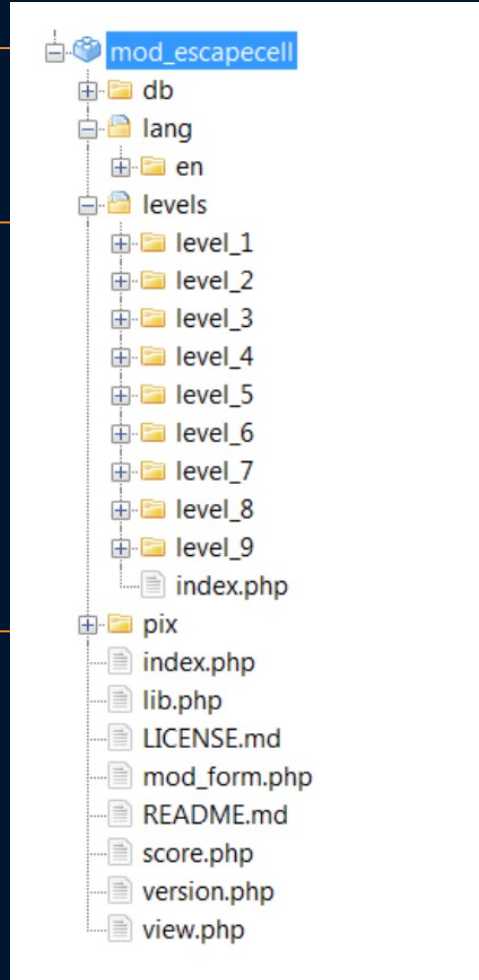
▼ **Niveaux du Jeux**

Niveau de départ

► **Réglages courants**



STRUCTURE



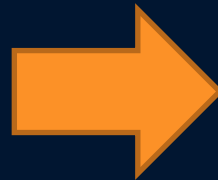
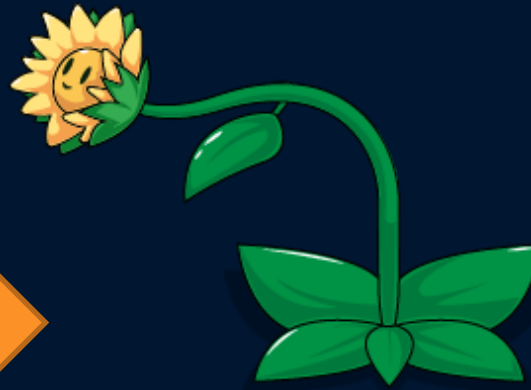
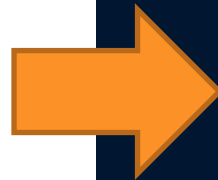
PLUGIN SCORE

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*

