

Travail de Bachelor 2015

ESCAPE ROOM

mobile & logicielle



Répondant interne

Dominique Jaccard
Professeur
HEIG-VD

Fabrice CLERC

HEIG-VD
Département Comem+
Filière Ingénierie des Médias
Classe MM41

Répondant externe

Arthur Bontemps
Directeur général
planitswiss ASIA

1

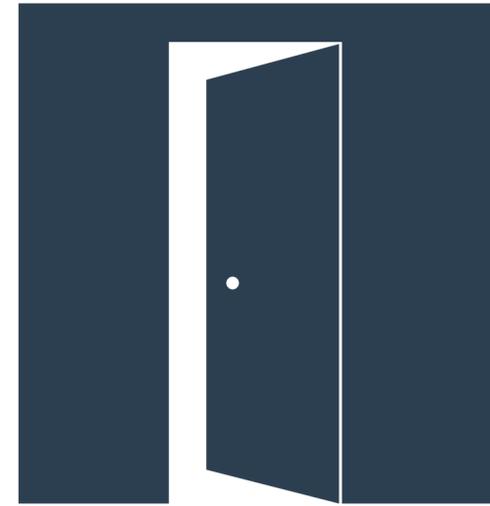
CONTEXTE

概念



1

Concept

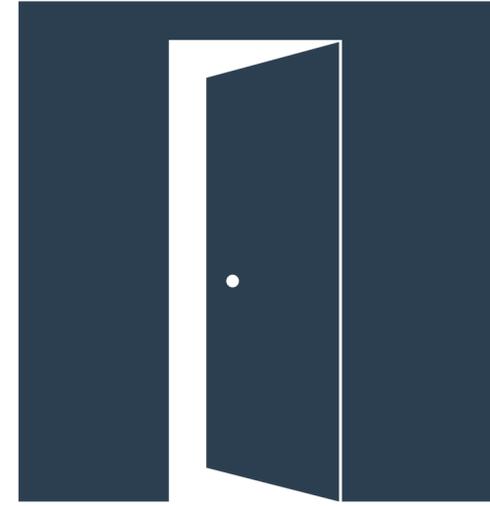


ESCAPE ROOM



1

Problématiques



ESCAPE ROOM



2

3

4

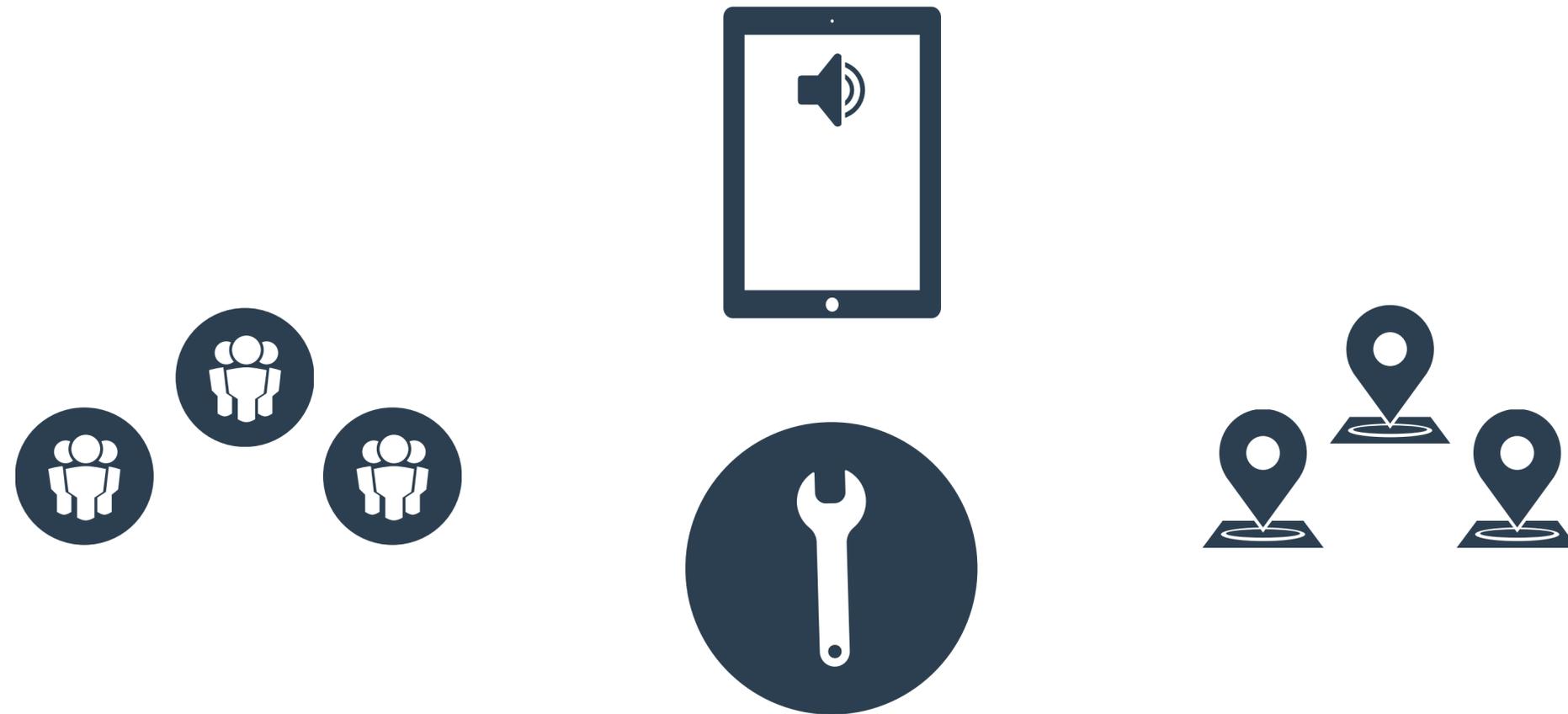
5

1

Solution

ESCAPE ROOM

mobile & logicielle



1

L'entreprise

2

3

4

5



1

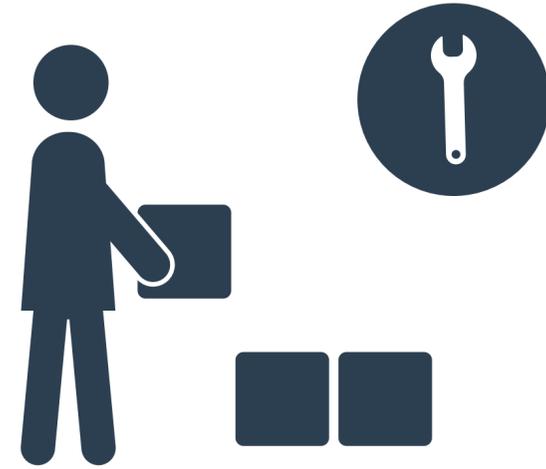
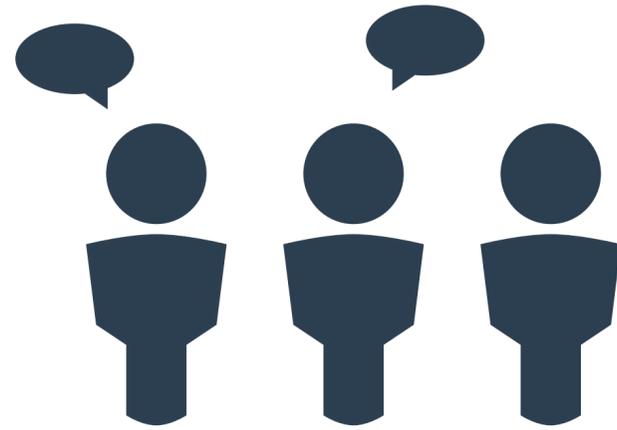
Besoins

2

3

4

5



1

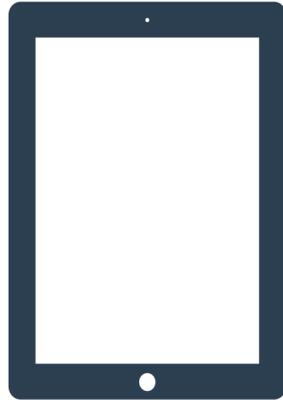
Objectifs

2

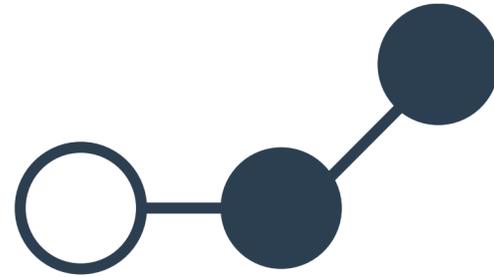
3

4

5



Prototype
logiciel



Scénario
&
Enigmes



Documentation
utilisateur



Documentation
logicielle

1

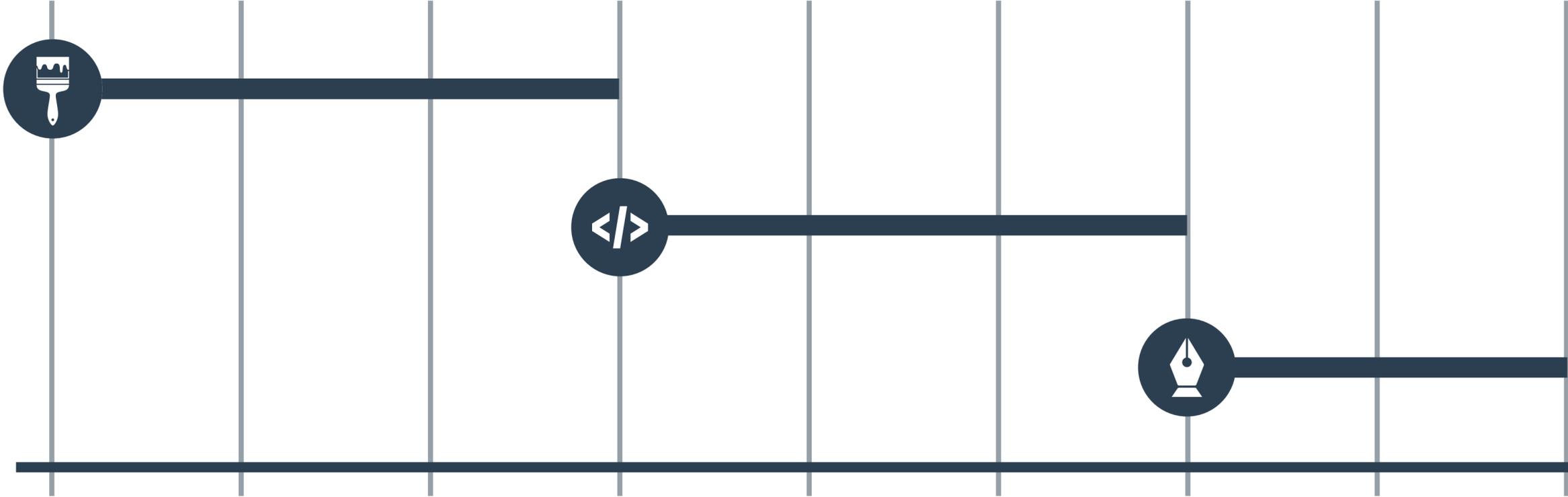
Planification

2

3

4

5



2

SCENARIO

情景



2

Scénario

3

4

5

 **THE
SUITCASE**
travel between four walls

2

Synopsis

3

4

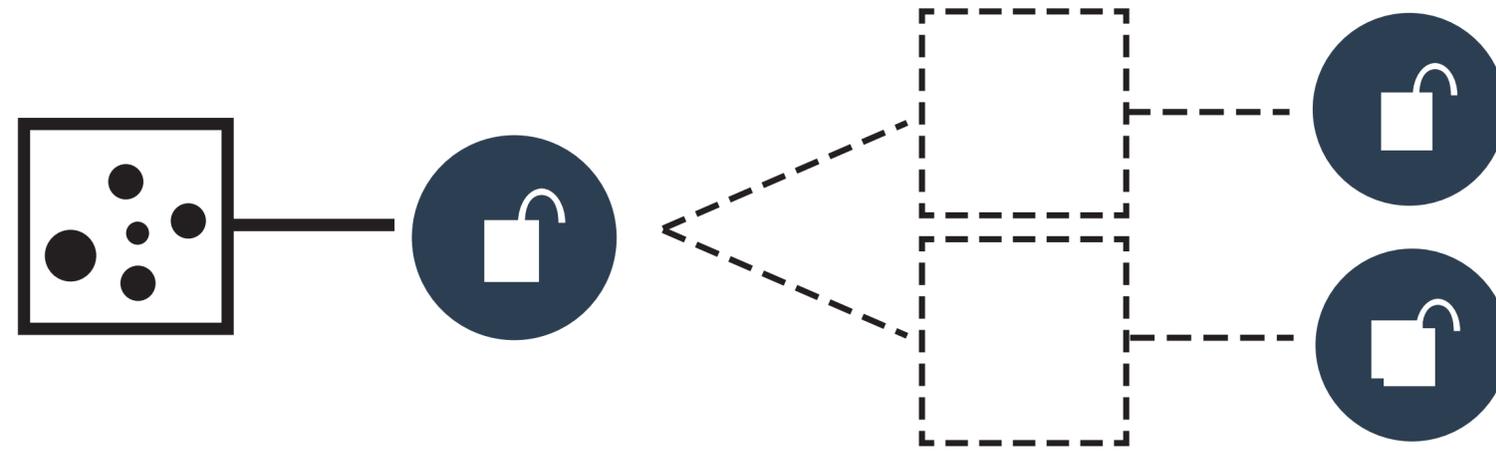
5



N° ZH51

2

Elaboration du scénario



CO	CadenasClefOrange	5	CV
CJ	CadenasClefJaune	5	CV
CO	CadenasClefOrange	5	CV
CR	CadenasCodeRose	10	CV
CB	CadenasCodeBleu	10	CO
CG	CadenasCodeGris	10	CJ, CR
CN	CadenasCodeNoir	10	CB, CG
FD	Destination	5	CO
FV	Vol n°	10	CB, CG
FH	Heure	5	CG
FPX	Prix	10	CN
FPE	Porte d'embarquement	5	CJ
FS	Solutions finales	5	FPE, FPX, FH, FV, FD

3

4

5

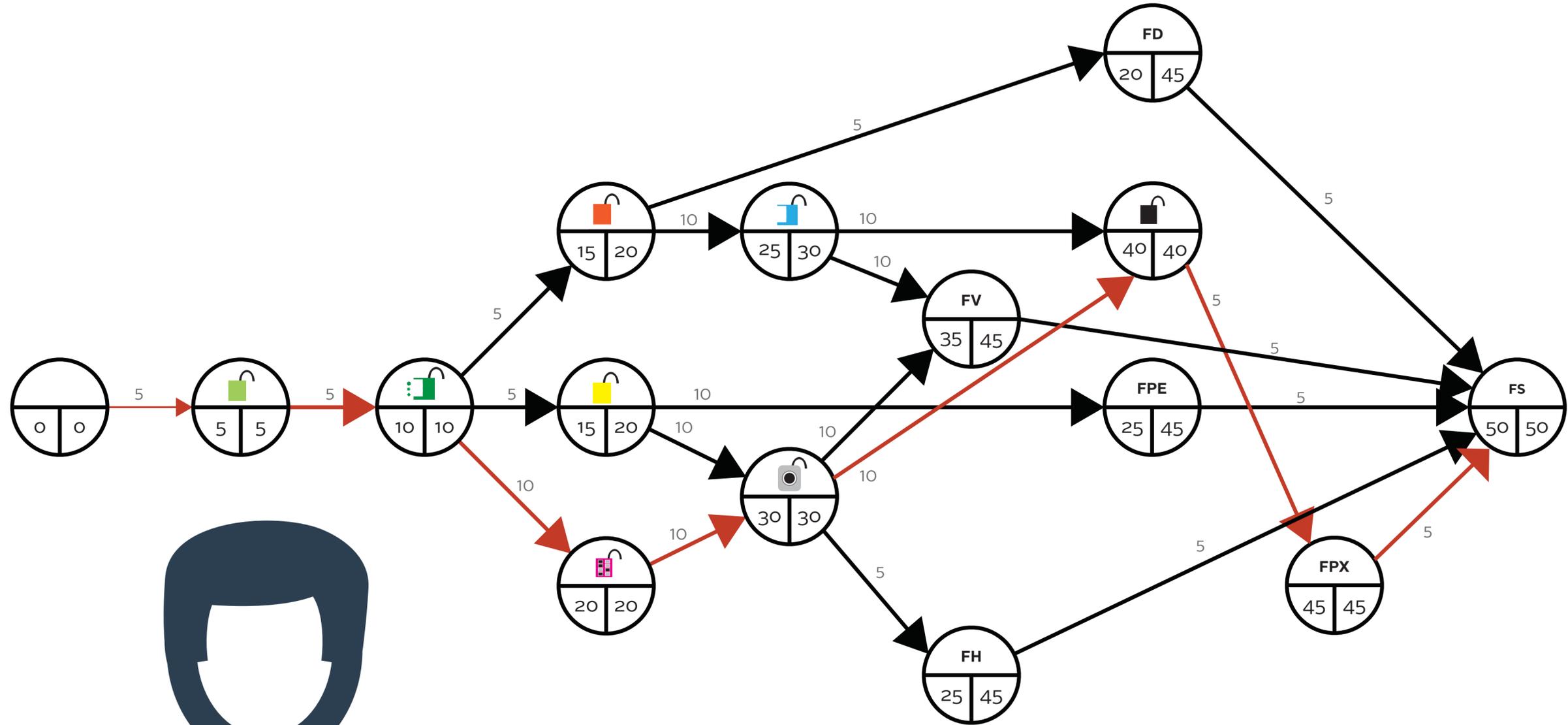
2

Pert

3

4

5



2

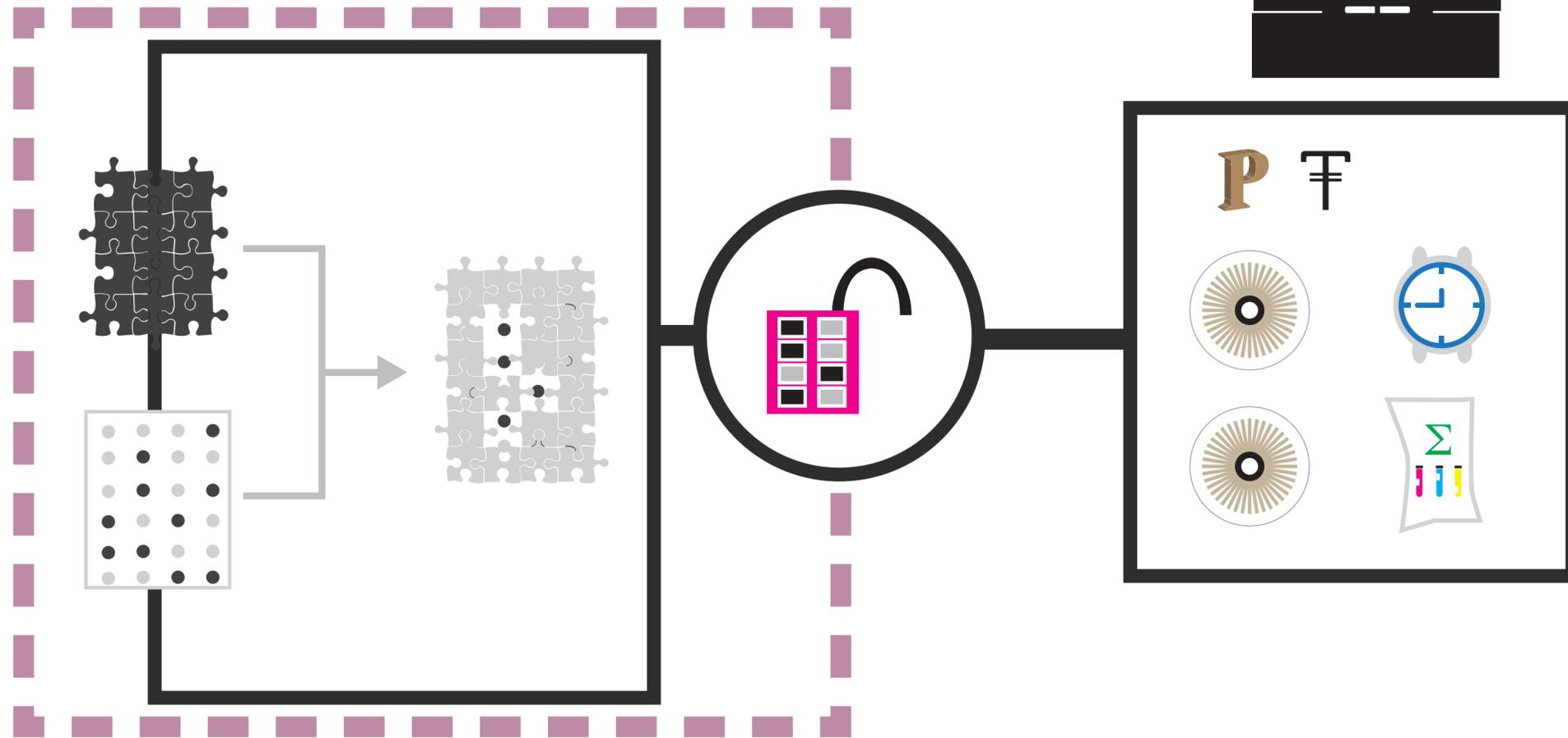
Scénario

3

4

5

CR - *variable*

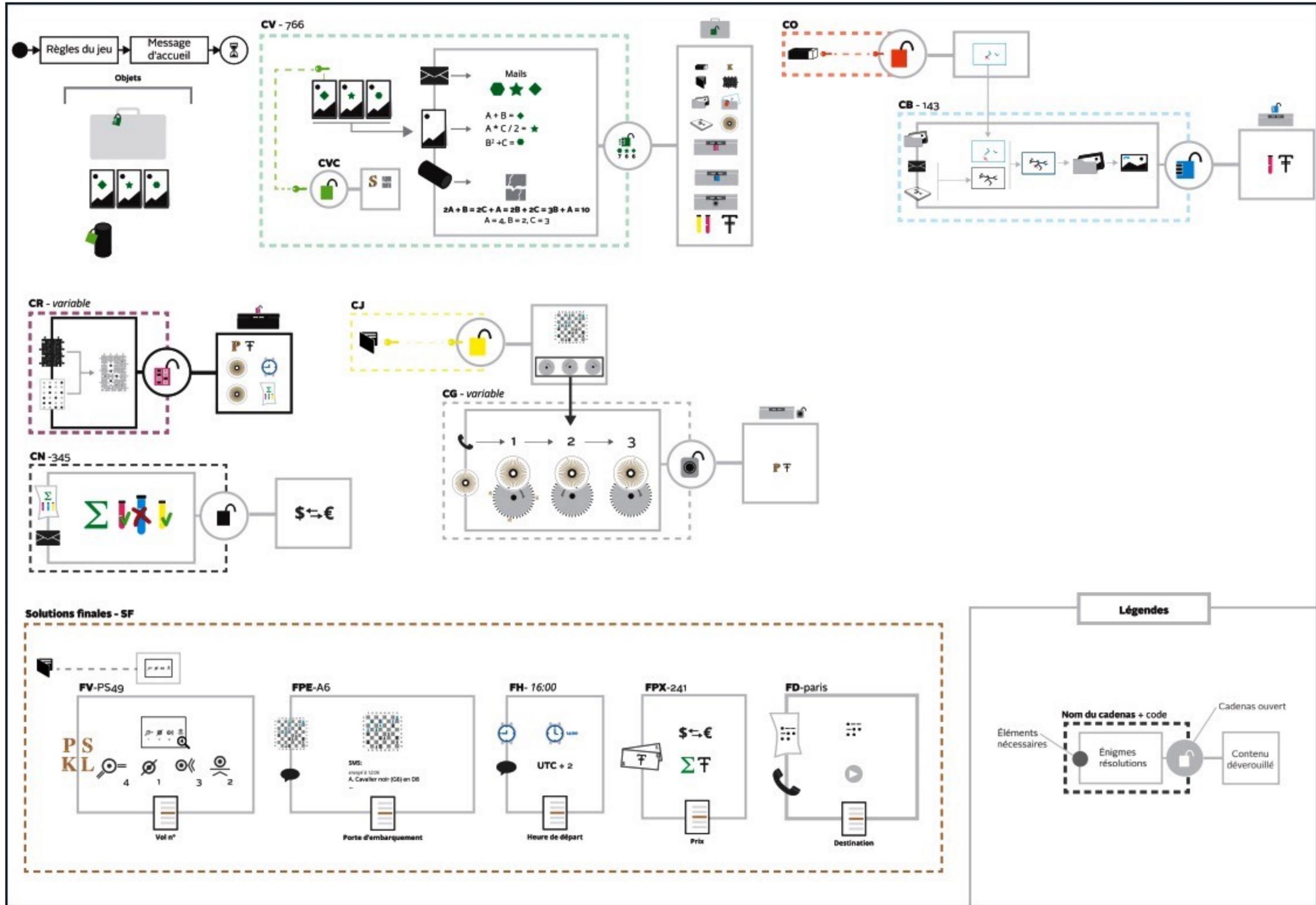


2

3

4

5



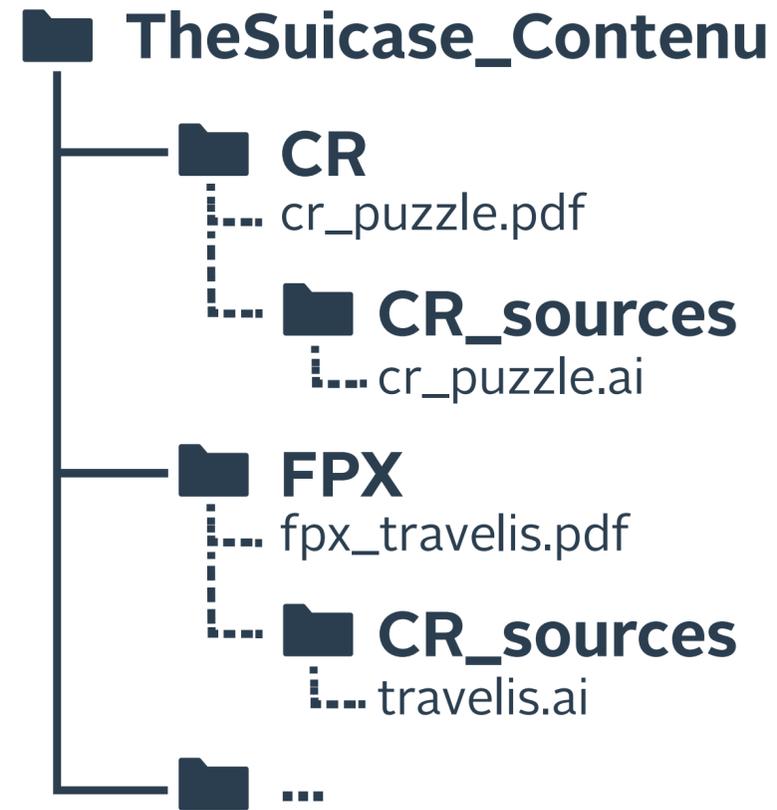
2

Reproduction

3

4

5



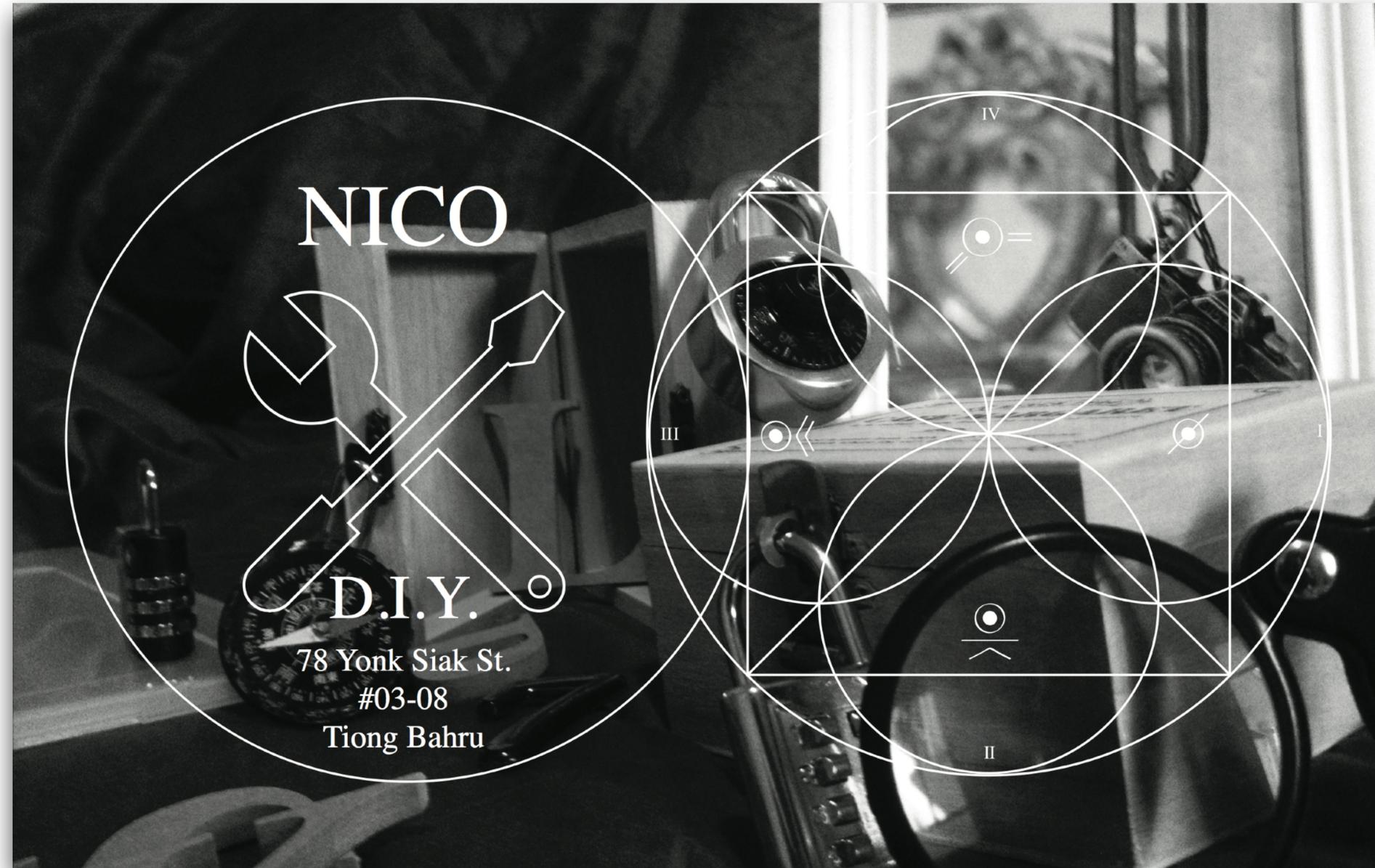
2

Exemple de contenu

3

4

5



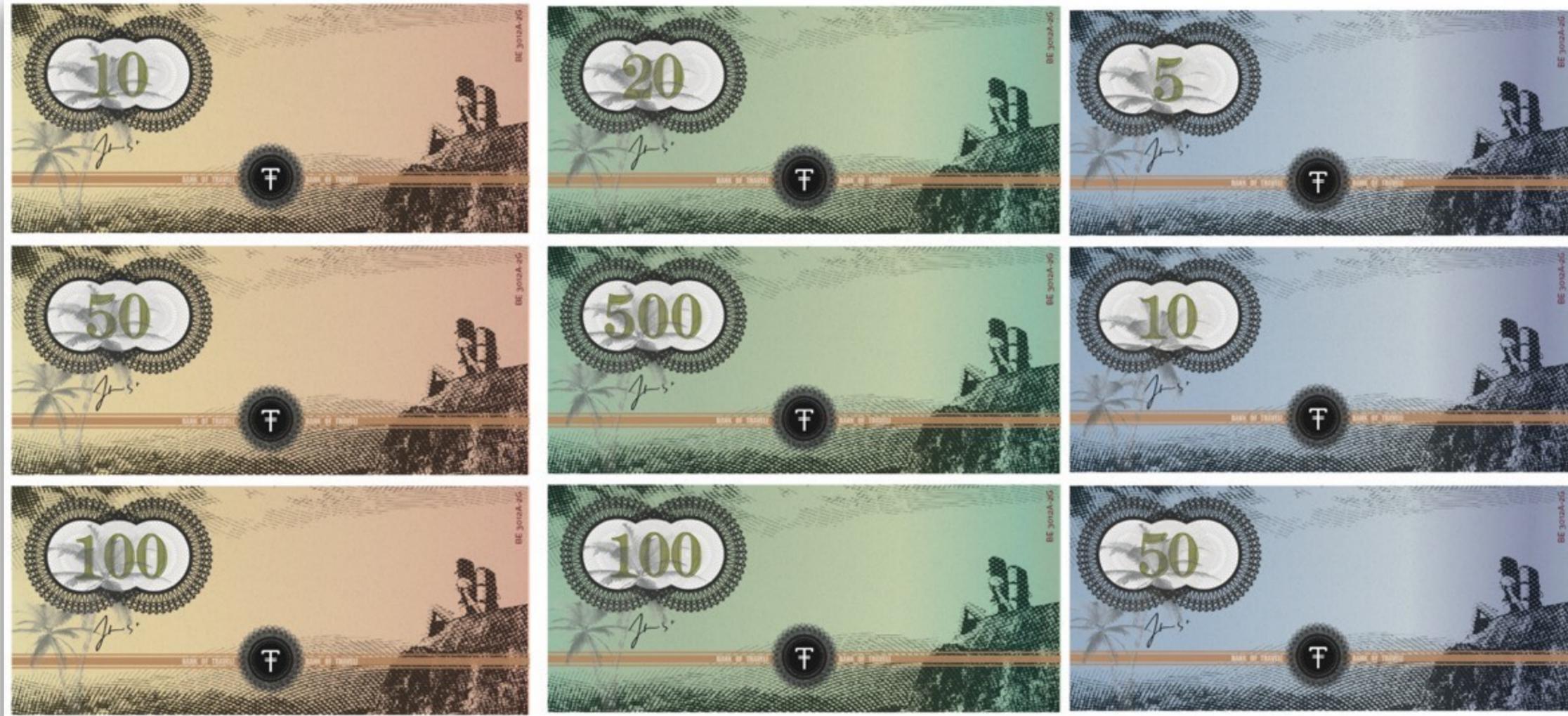
2

Exemple de contenu

3

4

5



2

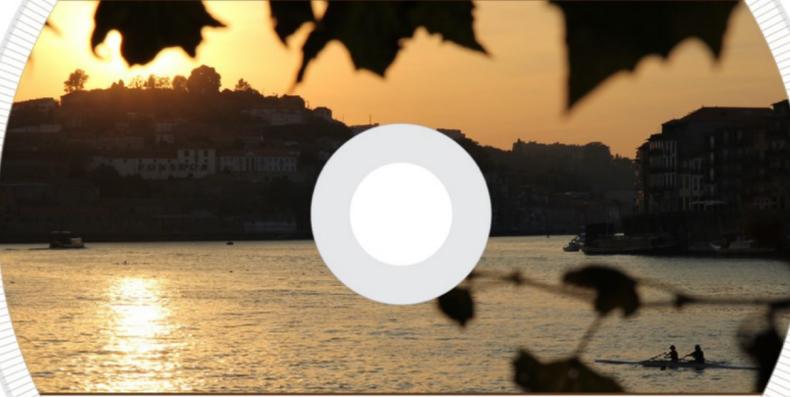
Exemple de contenu

3

4

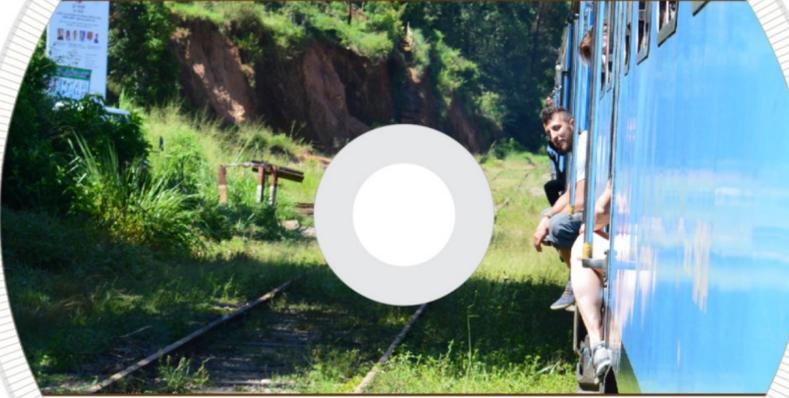
5

Sacred Nature



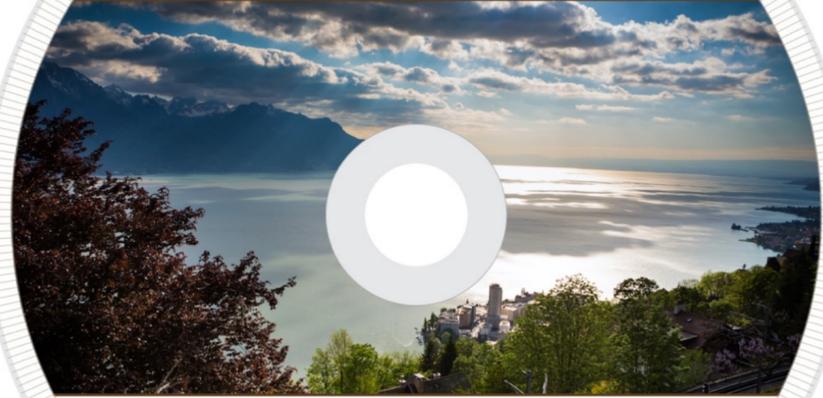
PORTUGAL
N 38°43'21.9" - E 9°08'29.4"

Sacred Nature



MALAYSIA
N 5°20'22.7" - 100°17'04.6"

Sacred Nature

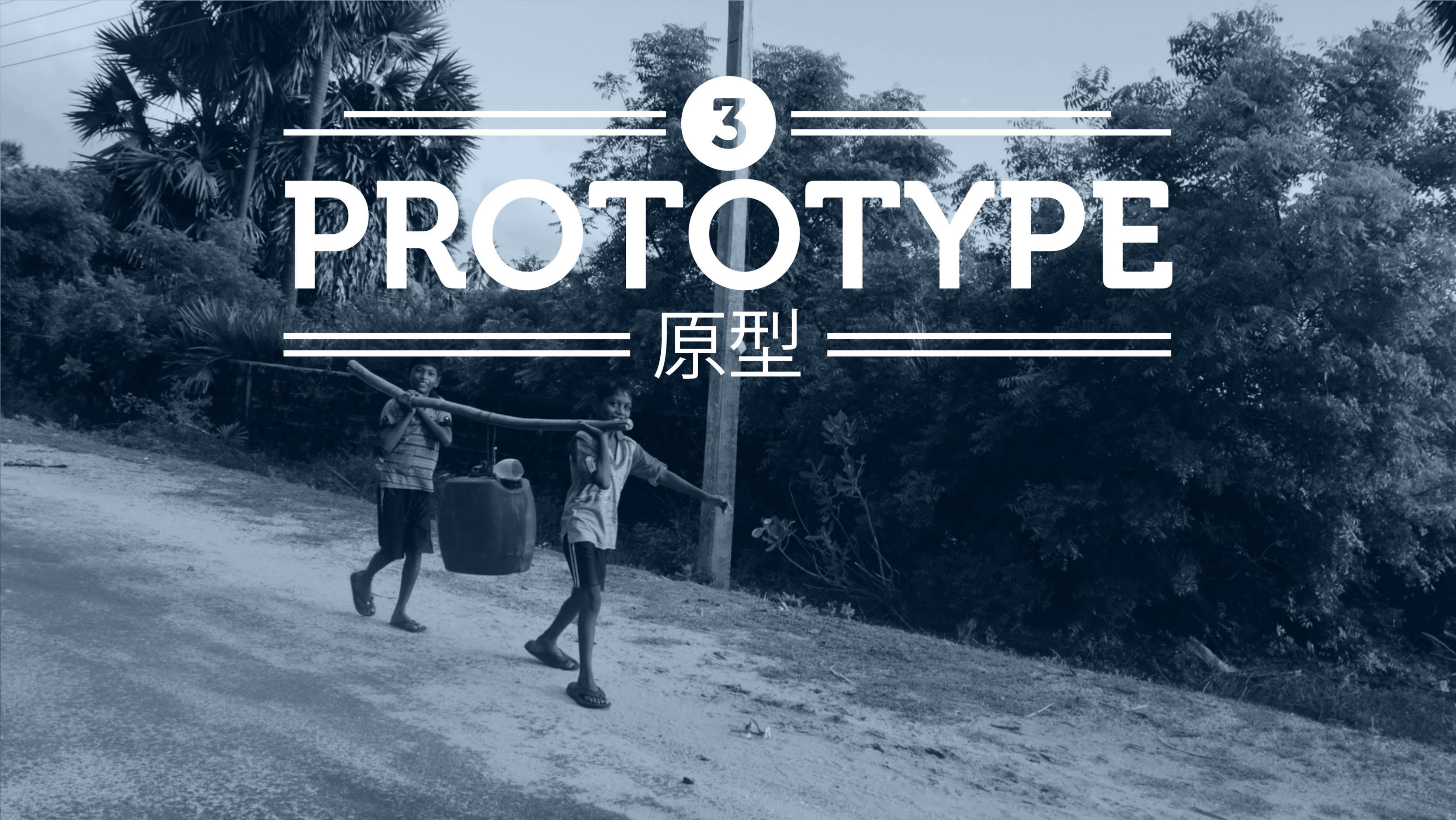


SWITZERLAND
N 47° 4' 58.4112" - E 2° 23' 47.6802"

3

PROTOTYPE

原型

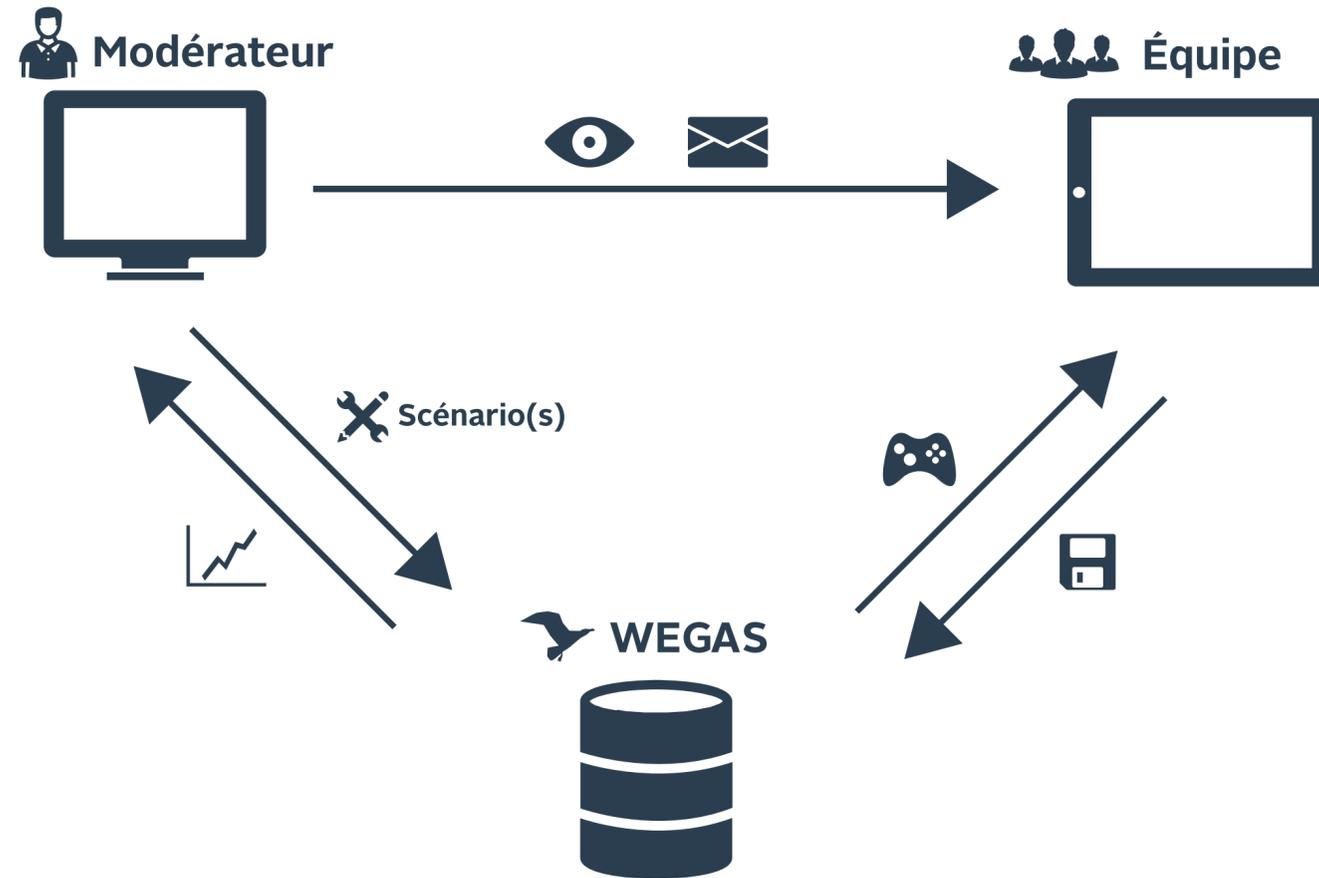


3

Besoins

4

5



3

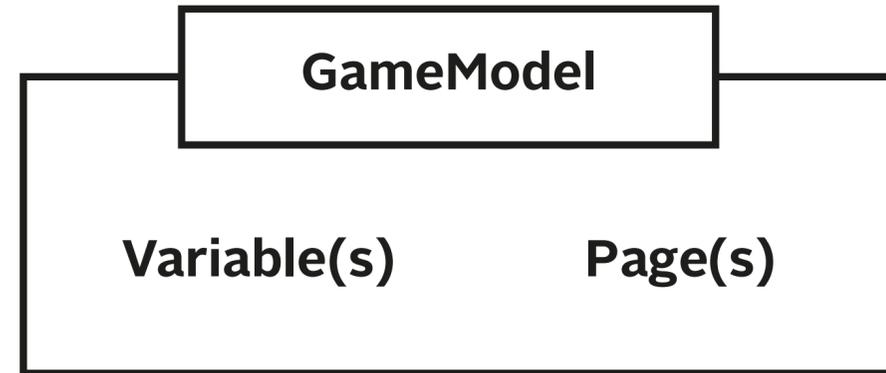
Solution logicielle

4

5



WEGAS

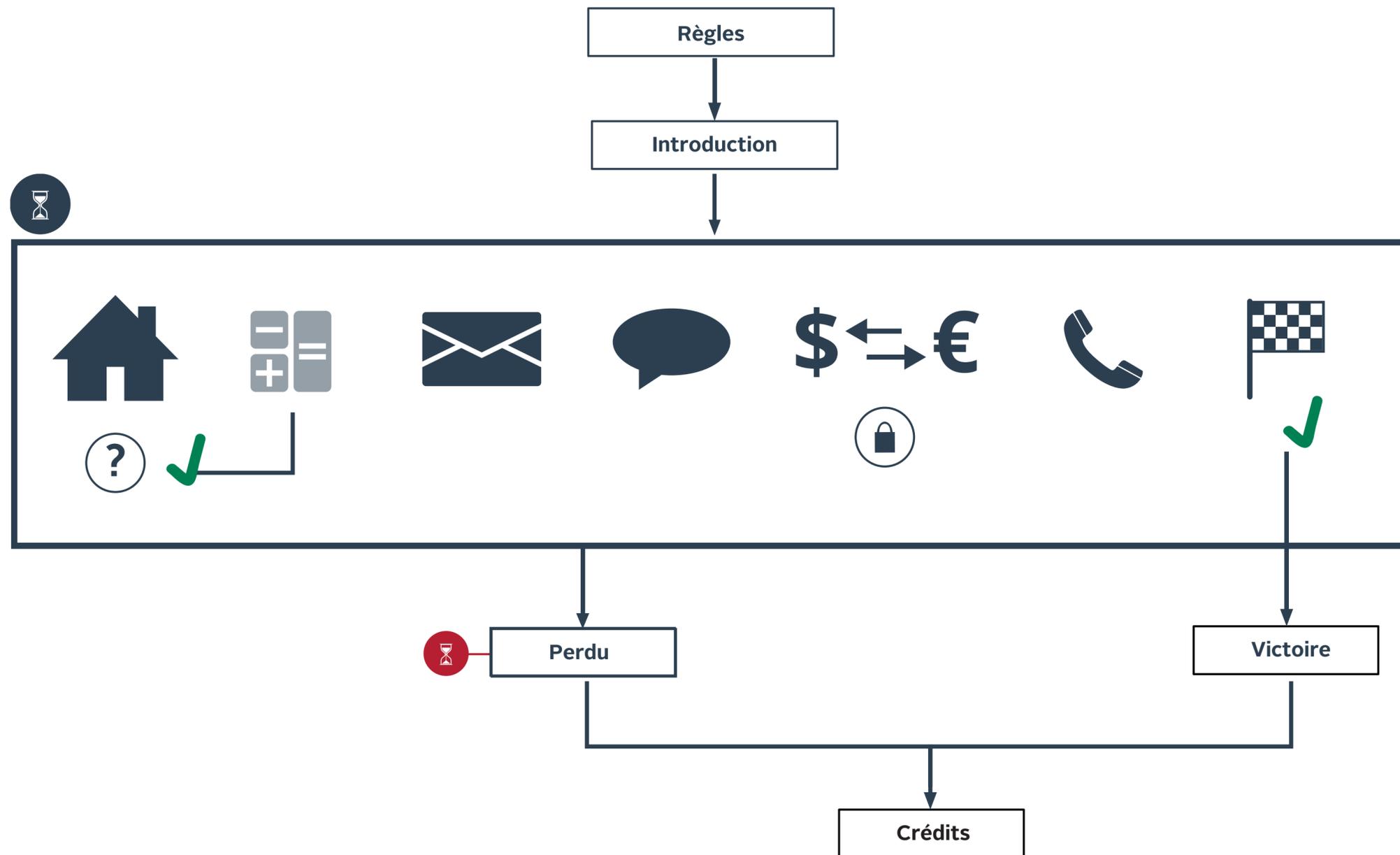


3

Pages & fonctionnalités

4

5

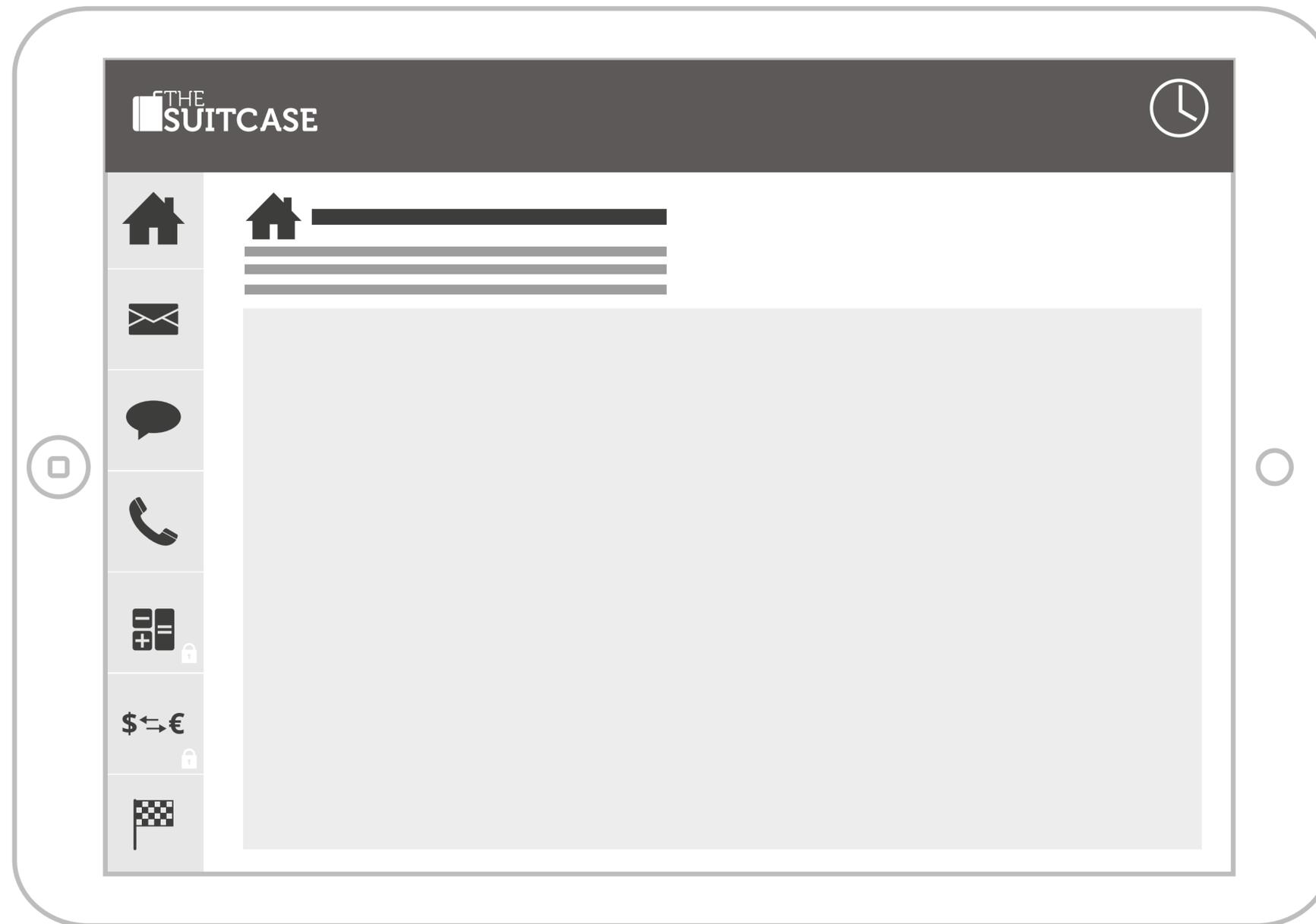


3

UX

4

5



3

UI

4

5

Règles du jeu:

Veillez prendre connaissance des règles du jeu avant de passer à la suite.

- Le jeu se joue en équipe de 2 à 8 personnes.
- Chaque équipe dispose d'une tablette numérique qui contient une partie des énigmes.
- Certains objets sont marqués d'un symbole précisé par le maître du jeu, ceux-ci sont des objets ne faisant pas partie du jeu.
- Les énigmes se résolvent de manière logique. Il ne sert donc à rien d'essayer de les deviner.
- Les objets sont réels, les casser pourrait vous blesser.
- Si vous n'avez pas trouvé la solution finale au bout du temps imparti, la partie est considérée comme perdue.
- Si vous vous sentez réellement bloqué, contactez le maître du jeu présent.

SUIVANT >



3

4

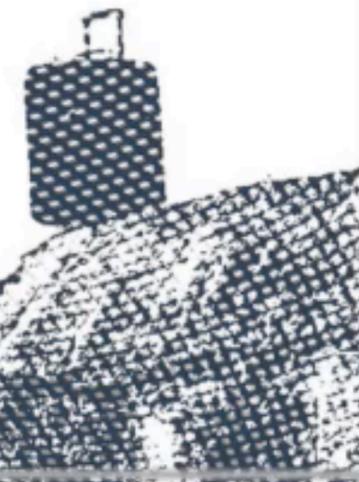
5

Règles du jeu:

Veillez prendre connaissance des règles du jeu avant de passer à la suite.

- Le jeu se joue en équipe de 2 à 8 personnes.
- Chaque équipe dispose d'une tablette numérique qui contient une partie du jeu et des énigmes.
- Certains objets sont marqués d'un symbole qui sont des objets ne faisant pas partie du jeu.
- Les énigmes se résolvent de manière logique. Il ne sert donc à rien d'essayer de les deviner.
- Les objets sont réels; les casser pourrait vous blesser.
- Si vous n'avez pas trouvé la solution finale au bout du temps imparti, la partie est considérée comme perdue.
- Si vous vous sentez réellement bloqué, contactez le maître du jeu présent.

SUIVANT >



4

ANALYSES

分析



4

5



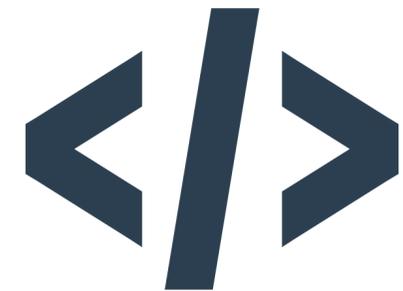
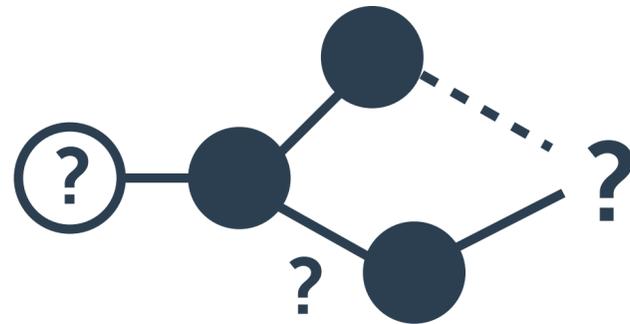
THE
SUITCASE
travel between four walls



4

Difficultés

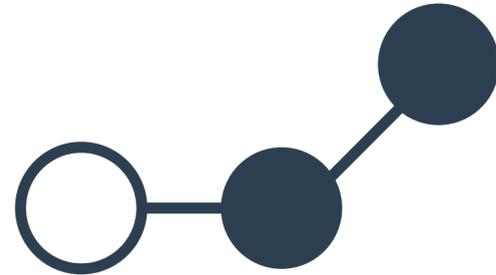
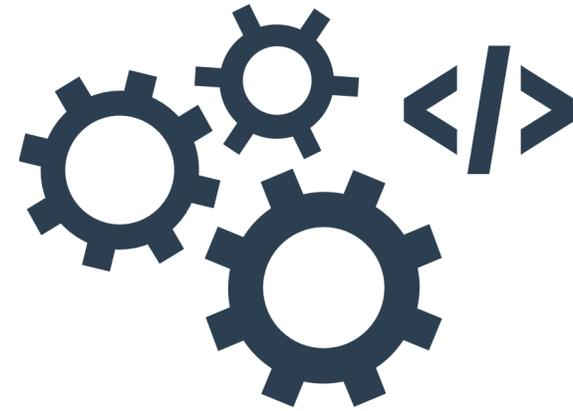
5



4

Améliorations

5



HANOI SOUL CAFE

HaproTic

TỔNG CÔNG TY THƯƠNG MẠI HÀ NỘI

Express

5 CONCLUSION 与



+





QUESTIONS

因而



MERCI

开胃酒