



L'AGENCE

ESCAPE GAME



ACTIVITE

L'activité va se déroulée dans 8 salles de l'IUT (H018, H009, H007/008, H006, H205, H201, Salle des macs).

Les S1 seront réunis dans l'amphithéâtre ou nous leur passeront une vidéo d'introduction à l'activité (celle-ci est déjà prête).

Ensuite, ils seront répartis par TP dans les différentes salles et devront se réunir en groupe de 5/6 qui seront déjà prédéfinis par nous-même aléatoirement.

Un membre de chaque groupe sera désigné en tant que chef d'équipe et devra utiliser l'application web pour réaliser les défis (chronométrés par celle-ci).

Avec cette application, les groupes devront choisir un nom d'équipe et ajouter une photo de groupe.

Une fois que tous les groupes seront prêt, un chronomètre sera lancé et chaque défis durera 20 minutes (à eux de réalisés les défis dans le temps imparti).

Au bout de ces 20 minutes, soit ils ont réussi le défi et à partir du moment où ils l'ont validé, le chronomètre de l'application s'arrête (plus ils finissent vite, meilleur sera leur temps). Dans le cas où ils n'arrivent pas à réaliser le défi, les S3 présents dans la salle leurs donneront le code d'accès pour pouvoir arrêter le chronomètre le temps de changer de salle.

ACTIVITE



Ils changeront donc de salle toutes les 20 minutes pour réalisés les 8 défis proposés par L'Agence.

A la fin de l'Escape Game, les étudiants se réuniront dans l'amphithéâtre ou notre équipe se chargera de leurs montrer le classement inter-TD et général (sur toute la promo) pour pouvoir désigner les vainqueurs de l'activité. Ils recevront une récompense (qui n'est pas encore défini, voici deux propositions :

- Une clé USB caneton chacun
- Leurs offrir le VPS pour la première année, ce qui coûtera approximativement le même prix).



DEFIS

Développement web :

- **WikipediHack** : Réaliser une page web avec comme contenu : une photo d'un hacker (différent pour chaque groupe), une question (différente pour chaque groupe) toujours dans le thème des hackers où ils pourront trouver la réponse en cherchant un peu sur internet
- **Hacker Folder** : Trouver un répertoire caché sur un site web préparé par nos soins

Graphisme :

- **Hack n' Snap** : Un gros QR CODE en puzzle (où les différents morceaux sont sur les murs) qu'ils doivent reconstituer pour découvrir un la clé (indice : utiliser snapchat)
- **Draw My Hack** : Inventer un logo représentant les hackers et ayant un lien avec l'environnement (une fois fini les S3 de ce défi leurs donneront la clé)

DEFIS



Hébergement :

- Do you know the way ? : Trouver un fichier caché dans les dossiers d'un site sur un serveur prévus à cet effet. Ce fichier contiendra la clé pour réussir le défi.
- Try n' Hack : Trouver 5 idées différentes pour permettre « d'hacker » un système (Une fois trouver, les S3 valideront et leurs donneront la clé)

Communication :

- The Filhackage : Retrouver quelqu'un sur les réseaux sociaux où la clé se trouve dans sa biographie à partir d'informations que nous leurs donneront.
- Healthy Hacking : Faire 3 slogans qui allient les hackers avec l'environnement



OBJECTIFS

Le but de cette activité est principalement de permettre aux S1 d'avoir un « avant-goût » des sujets qu'ils seront amenés à rencontrer tout au long de leurs cursus en BUT MMI.

Les différents défis en développement web, hébergement, graphisme et communication leurs permettrons de les « mettre dans le bain » pour l'année qui les attends.

ORGANISATION

Matériels et humaines



- 8 salles (H018, H009, H007/008, H006, H205, H201, Salle des macs)

- 81 S3

- 3 ordinateurs pour les salles (H205, H007/H008, H006, H201)

- WikipediHack : préparer l'hacker et la question pour chaque groupes (besoin d'un ordinateur par groupe)

- Hacker Folder : préparer le site web (besoin d'un ordinateur par groupe)

- Hack n'snap : créer le QR CODE, l'imprimer et le disposer comme on veut sur les mur de la H009

- Draw my hack : Besoin de feuilles et de crayons de papier

- Do you know the way ? : préparer le serveur et le dossier contenant le fichier caché (besoin d'un ordinateur par groupe)

- Try n'hack : besoin de feuilles et de stylos

- The Filhackage : préparer le compte twitter

- Healthy Hacking : besoin de feuilles et de stylos



ORGANISATION

Matériels et humaines

Il faudra créer les équipes au sein des groupes de TP et choisir le chef d'équipe au préalable.

Regroupement des S1 en amphithéâtre pour leurs présenter la vidéo d'introduction à l'activité.

À la suite de ça, répartition des TP dans les salles et début des défis en même temps (communication par discord pour être synchronisé).

Les défis durent 20 minutes maximum, au bout des 20 minutes les groupes changent de salles et les nouveaux défis démarrent.

Pour changer de salles, les S1 seront accompagnés par des S3 qui leurs montreront le chemin.

À la fin de l'activité, ils se réuniront tous dans l'amphithéâtre et nous montreront le classement entre les TD puis de la promo générale.

L'équipe gagnante recevra le lot choisi par l'équipe enseignante.

ORGANISATION

Matériels et humaines



- 1 S3 dans l'amphithéâtre au début pour expliquer les règles
- 2 S3 par salles qui s'occupent de faire passer les groupes dans les salles suivantes (16)
- 2 S3 par salle qui explique le nouveau défi (16)
- 2 S3 par groupe pour conseiller dans les défis (48)

Donc 81 S3 seront sollicités.

Au niveau du côté financier, il y aura seulement à acheter les récompenses.

Tout le reste est déjà disponible à l'IUT.