



131 rue des Lantanas, B1

83600 FRÉJUS

Tél. : 07 77 07 32 62

Site Web: www.e-mages.fr

contact@e-mages.fr

Faire vivre son établissement
« hors les murs »

DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT ET GRILLE TARIFAIRE 2021

Création d'outils de communication :

- exploration libre 3D augmentée extérieure /intérieure*
 - Jeu de piste virtuel pour la liaison CM2-6ème*
-

SOMMAIRE

I. Profil général de la société E-MAGES.....	1
Historique de la société et savoir-faire	2
Spécificités	3
Moyens humains.....	3
Moyens matériels.....	3
Kbis.....	4
II. Faire connaître les atouts de son établissement.....	5
1. faire visiter l'établissement « hors les murs »	5
2. La démocratisation des nouvelles technologies	5
III. Prestations proposées par E-MAGES	5
1. Exploration virtuelle libre 3D augmentée	5
Maquette interactive extérieure par drone et photogrammétrie	5
Solution alternative : la photo 360 augmentée.....	6
Exploration intérieure	6
2. Le jeu de piste virtuel pour la liaison cm/6ème.....	6
Description générale	6
Objectifs	7
Critères d'évaluation.....	10
Sécurité	10
IV. Les repères temporels	11
1. Exploration virtuelle libre 3D augmentée	11
2. Le jeu de piste virtuel pour la liaison cm/6ème.....	11
V. ÉVALUATION DE LA MISSION	12
VI. GRILLE TARIFAIRE	13
VII. ANNEXES.....	15

I. Profil général de la société E-MAGES

Immatriculation au RCS, numéro	823 983 713 R.C.S. Fréjus
Date d'immatriculation	28/11/2016
Dénomination ou raison sociale	E-MAGES
Nom commercial	E-MAGES
Forme juridique	Société par actions simplifiées
Capital social	10 000,00 Euros
Adresse du siège	131 RUE DES LANTANAS, B1 83600 FRÉJUS
Activités principales	vidéo, photographie, 3D, Infographie, drone, Web, formation
Date de commencement d'activité	01/12/2016
Durée de la personne morale	Jusqu'au 27/11/2115
Date de clôture de l'exercice social	31 décembre



Historique de la société et savoir-faire

Créée en 2016 par Alix PELLEGRINO à Fréjus, E-MAGES est en plein développement grâce à sa capacité d'innovation, d'adaptation et son professionnalisme.

E-mages s'impose dans le secteur de la visite virtuelle innovante et plus largement comme un nouvel acteur créatif dans les domaines suivants liés aux images :

Modélisation 3D, Visites virtuelles, Formation

Animation 3D, Infographie, Design, Vidéo, Photographie

En 2021, E-MAGES est une jeune pousse en forte croissance qui compte déjà plusieurs clients d'envergure importante : institutionnels, professionnels ou particuliers, dans le Var, les Alpes-Maritimes, les Bouches-du-Rhône, le Grand Est et Monaco.

ILS NOUS FONT CONFIANCE :



Spécificités

Bien implantée en PACA et dans le Grand Est, E-MAGES collabore depuis sa création avec le monde de l'éducation. Plusieurs institutions considèrent E-MAGES comme un partenaire amenant maîtrise et innovation pour les nouvelles technologies. Le service de numérisation des collèges du Conseil départemental des Bouches-du-Rhône, le Ministère de l'Education nationale, le réseau Canopé, ainsi que des établissements scolaires du primaire et secondaire dans les Alpes-Maritimes, le Var et le Grand Est nous font confiance pour mener à bien des projets mêlant innovation et pédagogie.

Moyens humains

La société E-MAGES confie ses missions à des personnels formés et compétents dans les domaines de la captation d'images (photographie, vidéo, drone, scan 3D), du post-traitement des images (montage, retouche, modélisation 3D, création de visites virtuelles...), de la formation aux outils générés et de la gestion informatique des données.

- Présidente : Alix PELLEGRINO (Titulaire d'une carte professionnelle en photographie et infographie)
- Chef de projets : Sylvain PELLEGRINO (Titulaire d'un Diplôme universitaire de Technologie de l'Information et de la Communication ; titulaire d'une carte professionnelle en photographie et production vidéo)
- Partenaire cadreur et prises de vues vidéo : Mikaël CASALE
- Partenaire montage et post production : Valeria PETRINI
- Partenaire développement informatique : SASU STORKWEB
- Partenaire prise images drone et modélisation 3D : L'ŒIL DU CIEL
- Partenaire modélisation 3D : D22PICTURE
- Partenaire captation 3D : DRONE SURVEY

Moyens matériels

La société E-MAGES dispose d'un bureau avec équipement informatique et logiciels adaptés aux besoins en image et en 3D. E-mages dispose aussi d'un espace de stockage sécurisé pour son matériel.

- DJI Mavic Pro 2
- DJI Inspire 2
- M210
- Camera 360 3D Matterport pro 2
- CANON 5DIII, 1DX2,
- 2 CAMERAS 3D MATTERPORT PRO 2
- NIKON D850, Z6
- Objectifs professionnels, RONIN-S



Ce matériel est en sécurité lors des transports grâce à un conditionnement adapté (sacoques spéciales et caisses de transport) et est assuré.

Concernant le déplacement humain et matériel, la société E-MAGES a recours à des véhicules personnels adaptés.

Kbis

Greffes du Tribunal de Commerce de Fréjus
272 BD JEAN-JAURES
83600 FREJUS

Code de vérification : yrsLVuBxft
<https://www.infogreffe.fr/contrôle>



N° de gestion 2016B01191

Extrait Kbis

EXTRAIT D'IMMATRICULATION PRINCIPALE AU REGISTRE DU COMMERCE ET DES SOCIÉTÉS
à jour au 19 février 2020

IDENTIFICATION DE LA PERSONNE MORALE

<i>Immatriculation au RCS, numéro</i>	823 983 713 R.C.S. Fréjus
<i>Date d'immatriculation</i>	28/11/2016
<i>Dénomination ou raison sociale</i>	E-MAGES
<i>Forme juridique</i>	Société par actions simplifiée
<i>Capital social</i>	10 000,00 Euros
<i>Adresse du siège</i>	131 rue des Lantanas 83600 Fréjus
<i>Activités principales</i>	Formations photographie vidéo infographie web
<i>Durée de la personne morale</i>	Jusqu'au 27/11/2115
<i>Date de clôture de l'exercice social</i>	31 décembre

GESTION, DIRECTION, ADMINISTRATION, CONTRÔLE, ASSOCIÉS OU MEMBRES

Président

<i>Nom, prénoms</i>	TERMOZ Alix
<i>Nom d'usage</i>	PELLEGRINO
<i>Date et lieu de naissance</i>	Le 17/05/1984 à Saint-Nazaire (44)
<i>Nationalité</i>	Française
<i>Domicile personnel</i>	131 rue des Lantanas BT 1 83600 Fréjus

RENSEIGNEMENTS RELATIFS À L'ACTIVITÉ ET À L'ÉTABLISSEMENT PRINCIPAL

<i>Adresse de l'établissement</i>	131 rue des Lantanas 83600 Fréjus
<i>Activité(s) exercée(s)</i>	Formations photographie vidéo infographie web
<i>Date de commencement d'activité</i>	01/12/2016
<i>Origine du fonds ou de l'activité</i>	Création
<i>Mode d'exploitation</i>	Exploitation directe

Le Greffier



FIN DE L'EXTRAIT

II. Faire connaître les atouts de son établissement

1. FAIRE VISITER L'ÉTABLISSEMENT « HORS LES MURS »

Permettre aux futurs élèves et leur famille de s'immerger dans l'établissement, posséder un contenu modifiable en temps réel, donner un aperçu général hautement immersif des établissements tout en permettant d'explorer librement et dans le détail des zones intérieures et découvrir les équipements, l'organisation...

Cela est maintenant possible, accessible et fiable dans l'environnement numérique actuel.

2. LA DEMOCRATISATION DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

Les dernières innovations du matériel de captation, la fiabilité et rapidité des nouveaux moyens de calculs pour la modélisation 3D ainsi que la montée en puissance des smartphones, tablettes et ordinateurs grands publics et du réseau permettent aujourd'hui de créer des visites virtuelles 3D immersives et de les partager facilement.

III. Prestations proposées par E-MAGES

E-mages maîtrise la conception de solutions numériques complémentaires, à la pointe de la technologie actuelle, interactive et facilement exploitable.

1. EXPLORATION VIRTUELLE LIBRE 3D AUGMENTEE

Maquette interactive extérieure par drone et photogrammétrie

Posséder une maquette numérique 3D de l'établissement vu de l'extérieur dans son ensemble permet à l'utilisateur de se repérer, naviguer et découvrir de manière interactive les spécificités que l'établissement veut mettre en avant...

La maquette est annotée de repères qui permettent à l'utilisateur de repérer les lieux d'intérêts, mais aussi par simple clic de les explorer de l'intérieur (voir exploration intérieure)

Exemple en version de développement : <https://skfb.ly/6RrwW>

Cette maquette est intégrable dans le site internet ou dans une publication sur les réseaux sociaux. Cette maquette sera visualisable et utilisable en version optimisée sur les ordinateurs, tablettes ou smartphones.

Un suivi statistique des visites sera également disponible sur demande.

Il est possible d'intégrer un menu de navigation facile à la maquette.

Solution alternative : la photo 360 augmentée

Moins onéreuse, il s'agit de remplacer la création d'une maquette 3D virtuelle par une photographie 360 prise par drone.

Les annotations et liens vers les visites intérieures sont aussi possibles.

Voir exemple ici : [autre technique](#)

Exploration intérieure

C'est le prolongement de la maquette numérique. Il s'agit de pouvoir s'immerger dans les espaces intérieurs sélectionnés par le Lycée. La navigation est intuitive, rapide et fiable. Il est possible d'intégrer des balises d'information contenant du texte, des images (de la base de photos par exemple), des vidéos ou liens externes. Voir exemple ici : [cliquez ici](#).

Il sera possible de retourner sur la maquette extérieure en 1 clic pour reprendre la navigation. Chaque lieu scanné peut être visualisable à partir d'un simple lien sans passer obligatoirement par la maquette 3D extérieure.

2. LE JEU DE PISTE VIRTUEL POUR LA LIAISON CM/6EME

Description générale

Un « jeu sérieux » sous la forme d'un jeu de piste virtuel accessible durant un temps donné sera créé. Il permettra aux futurs collégiens de s'approprier leur nouvel environnement en découvrant de manière ludique les lieux. Il sera également un moyen de faire passer des messages d'information, d'organisation et de sécurité au travers de textes, d'images ou de médias créés par les équipes pédagogiques.

Il aura pour vocation d'être disponible pour les nouveaux élèves de 6e, mais aussi pour les élèves de CM2. Ce jeu sera accessible sur smartphone, tablette ou ordinateur sans recourir à un logiciel ou un plug-in autre qu'un navigateur web déjà présent sur le terminal. La partie technique du jeu est basée sur la visite virtuelle du collège.

Ce jeu sera réalisé avec la collaboration active de l'équipe pédagogique et de direction du collège et éventuellement des collégiens dans le cadre d'un projet pédagogique. Outre la possibilité pour les élèves concernés de s'approprier leur nouvel environnement, ce jeu doit être l'occasion de faire passer des messages de sécurité et d'organisation de façon positive à travers des textes, images ou médias créés par les équipes pédagogiques. Des statistiques du nombre de visites effectives et du niveau de réussite des élèves à ce jeu seront disponibles.

Reconnaître les lieux plutôt que les découvrir.

L'élève de primaire qui arrive au collège passe d'un référent unique (la maîtresse) et d'un lieu exclusif (sa classe, sa place) à l'environnement multiple qu'est le collège.

Nous pensons qu'il est possible d'agir en permettant au futur collégien de s'approprier activement les lieux de son nouvel environnement en utilisant les technologies numériques les plus récentes, et ainsi favoriser la fluidité de la liaison primaire-secondaire.

Exemple ICI (www.toncollege3d.fr)

Voir code d'accès sécurisé donné par mail.

Exemple de fiche de connexion (voir annexes)



DECOUVRE TON COLLEGE avec la
VISITE VIRTUELLE 3D !

COLLEGE du ROY D'ESPAGNE

www.toncollege3D.fr

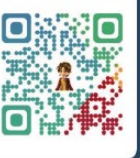
FICHE DE CONNEXION

Ta classe : 6ème - F

Ton code d'accès : **yevuna967**

Rendez-vous sur :
www.toncollege3D.fr

Scannez et découvrez



www.toncollege3D.fr



Comment te connecter ?

ETAPE 1 Rends-toi sur www.toncollege3D.fr	ETAPE 2 Regarde la vidéo de présentation
	
ETAPE 3 Choisis ta classe et entre ton code d'accès	ETAPE 4 EXPLORE TON COLLEGE !
	

Grâce à ce jeu tu vas pouvoir découvrir ton collège, alors prends le temps de bien visiter !

Comment gagner ton certificat d'explorateur ?

TU DOIS TROUVER LE MOT SECRET !



Déplace toi dans le collège à la recherche **des cibles colorées**. Ce sont des indices.

Chaque cible verte te dévoile une **lettre du mot secret**. Il y en a 9 en tout.

Compose petit à petit le mot secret sur le **CODEX**.

Quand tu as trouvé toutes les lettres, vérifie en cliquant sur la **CLÉ** du codex.

Si le mot secret est correct : **TU AS GAGNÉ !**

Essaye la Mission bonus !

A savoir...

Ce jeu a été conçu en partenariat avec le collège et le Conseil départemental des Bouches-du-Rhône. Il est disponible sur ordinateurs, tablettes ou smartphones compatibles. Aucune donnée personnelle n'est collectée et chaque code d'accès fourni par le collège est unique. Les codes d'accès sont personnels. Ne pas diffuser.

Objectifs

Ce jeu s'adresse aux élèves de CM2. Il sera mis en ligne selon les modalités définies par le projet pédagogique créé.

Objectif principal :

**Permettre au futur collégien de s'approprier les lieux
de son nouvel environnement scolaire.**

Objectifs secondaires concernant l'élève et les parents :

- Dédramatiser l'entrée au collège
- Rassurer (notamment les plus fragiles ou à mobilité réduite)
- Impliquer (obtention du diplôme qui associe le nom de l'enfant à celui du collège)

Objectifs secondaires concernant le personnel du collège :

- Faciliter le travail de surveillance
- Faciliter l'accueil des élèves de 6^e
- Faire connaître le Principal et l'équipe de direction
- Individualiser le premier contact avec les professeurs principaux (remise des diplômes) ou incitations à effectuer le jeu.

Connaissances à apporter à l'élève utilisateur :

- Connaître des éléments d'information (lieux, nom de l'établissement, des bâtiments...)
- Connaître des éléments d'organisation (horaires, plannings, déplacements...)
- Connaître des éléments de sécurité (issues de secours, règles de bases...)

Compétences visées pour l'élève utilisateur (être en capacité de) :

- Reconnaître les lieux découverts dans le jeu
- Se déplacer dans le collège avec efficacité
- Trouver sa salle
- Trouver le bureau des surveillants, du CPE...
- Reconnaître la signalétique

Jeu de piste :

Taux de réussite visé : 100 %

Durée du jeu : 15 minutes

Avantage : facilité d'atteindre le but

Inconvénient : Engagement modéré dans l'exploration ; possibilité de gagner sans avoir exploré la totalité de l'espace.

Jeu d'enquête

Taux de réussite visé : 100 %

Durée du jeu : 20 minutes

Avantage : Engagement fort dans l'exploration

Inconvénient : difficulté plus importante

SCÉNARIO TYPE JEU DE PISTE

(EXPLORATION LINÉAIRE)

Règles du jeu

La visite virtuelle commence. L'élève doit trouver « le trésor ». Il peut alors commencer son exploration virtuelle orientée dans le collège en fonction des lieux d'intérêt. Vie scolaire, réfectoire, salles de cours...
Le parcours gagnant est unique. L'élève doit le suivre pour

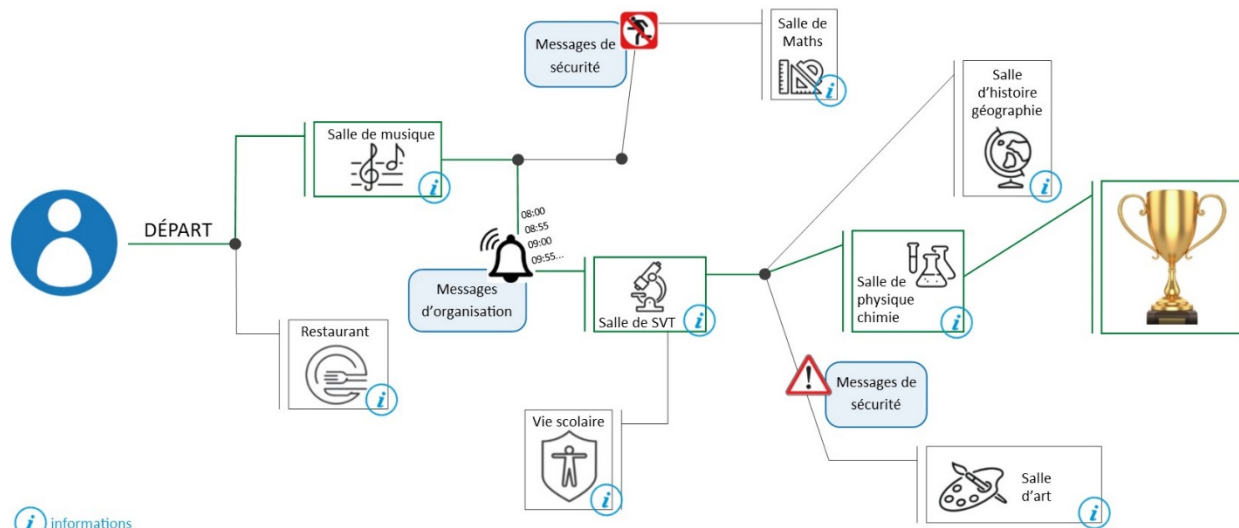
avancer mais peut sans conséquence tâtonner et emprunter les « mauvais » chemins.

But du jeu

Trouver le trésor.

Gain

L'élève gagne un diplôme nominatif qui lui sera remis le jour de la visite réelle ou de la rentrée. Il a aussi accès à la visite virtuelle au complet (sans restriction de navigation) et à la visite 3D de l'extérieur du collège.



SCÉNARIO TYPE JEU D'ENQUÊTE

(EXPLORATION LIBRE)

Règles du jeu

La visite virtuelle commence. On demande à l'élève de retrouver un mot de passe. Il peut alors commencer sa libre exploration virtuelle dans le collège en fonction des lieux d'intérêt. Vie scolaire, réfectoire, salles de cours...

Il est chargé de récolter des indices auprès des PNJ (Personnages Non Joueurs). Les PNJ peuvent être des personnages réels (exemple : le CPE ou le Principale du collège) ou des objets (exemple : le squelette de la salle de biologie). Ces indices lui permettront de trouver le mot de passe.

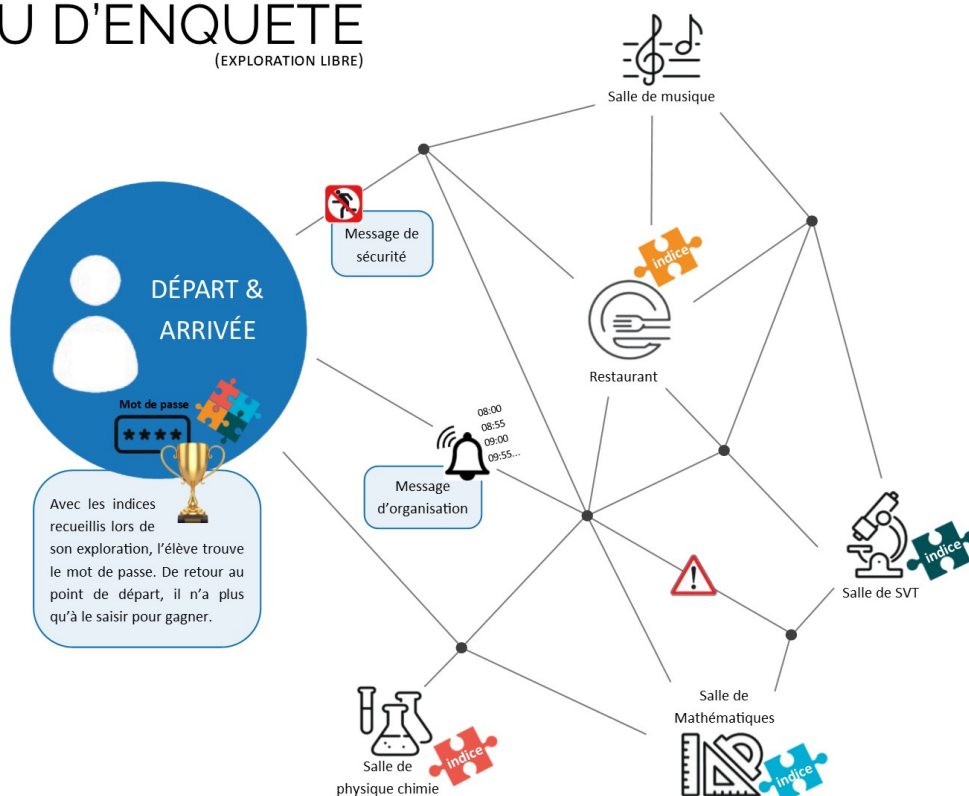
Tout au long de son parcours, l'élève recevra des messages de sécurité et d'organisation liés à son nouvel établissement.

But du jeu

Trouver le mot de passe

Gain

L'élève gagne un diplôme nominatif qui lui sera remis le jour de la visite réelle ou de la rentrée. Il a aussi accès à la visite virtuelle au complet (sans restriction de navigation) et à la visite 3D de l'extérieur du collège.



Les scénarios des jeux seront choisis et approfondis avec les intervenants. Il sera possible d'ajouter des options : questionnaire, restriction de temps, forum d'aide, sondage de satisfaction... Le travail en collaboration amènera le jeu à s'améliorer, s'affiner en tenant compte des retours d'expérience et des nouvelles possibilités technologiques.

Des représentants des élèves pourront éventuellement participer à la création de ce jeu, et ainsi y associer tous les niveaux de la 6^e à la 3^e.

Les élèves peuvent jouer de chez eux sur un terminal connecté à internet (ordinateur, tablette, smartphone).

Le jeu pourra être mis en ligne durant des périodes définies, choisies par l'équipe. Nous proposons de le mettre en ligne en amont de la visite physique du collège, mais aussi pendant et jusqu'à la fin de l'année scolaire. Puis de le remettre en ligne une semaine avant la rentrée.

Critères d'évaluation

Ils seront définis par le projet pédagogique créé. Nous évaluerons et transmettrons les informations suivantes aux partenaires du projet :

- Combien de connexions effectives sur le jeu ?
- Combien d'élèves ont réussi le jeu ?
- Combien d'élèves ont téléchargé le diplôme ?
- Quelle variation du nombre de connexions selon la période ?
- Quelle tendance pour le sondage de satisfaction ?
- Combien d'élèves ont utilisé la récompense (visite sans restriction et visite extérieure)

Sécurité

Le jeu qui est mis en ligne à destination des élèves de CM2 ou des nouveaux collégiens n'est accessible que par un code individuel généré par E-MAGES et dont la distribution est maîtrisée par l'établissement selon les modalités anticipées. Dans le cas d'un trop grand nombre de connexions suspectes par un seul code, celui-ci est temporairement inactivé.

En aucun cas la totalité de l'établissement ou la vue « maquette 3D » générale de l'intérieur des bâtiments n'est accessible à travers le jeu de piste en ligne. Seule une visite partielle, décidée à l'avance par les concepteurs du projet est accessible.

IV. Les repères temporels

1. EXPLORATION VIRTUELLE LIBRE 3D AUGMENTEE

- La réalisation de la **maquette 3D extérieure** requiert une demi-journée de prise de vue au drone ainsi qu'un long travail en post production d'au moins 1 semaine pleine. Les conditions de vol du drone sont les conditions classiques. Une fois la plage de date prévue (selon météo), nous organiserons le vol en respect de la réglementation.
- La réalisation des captations pour la **visite virtuelle 3D intérieure** demande 1h pour 100m² environ.

Les liens visitables sont publiés une semaine après la captation sur place.

L'établissement doit fournir la liste des lieux à scanner et à intégrer dans la maquette virtuelle extérieure.

Il doit assurer l'organisation des captations 3D dans l'établissement (propreté, disponibilité des lieux...)

La création des balises d'information peut être réalisée une fois les visites virtuelles en place, ce qui facilite l'organisation. Le lycée fera la liste des balises et des contenus décidés et E-MAGES les mettra en œuvre.

2. LE JEU DE PISTE VIRTUEL POUR LA LIAISON CM/6EME

Captation Matterport	1 jour/2000 m ²
Assemblage et création de la maquette	3 jours
Création des balises, VR, scénario, montage vidéo, extraction des photos 360°, QR codes	3 jours
Formation à l'outil de mesure, de modification de balises et d'extraction de photos	½ journée

- Étape 0 : constitution d'un dossier pédagogique spécifique pour définir les objectifs pédagogiques, les compétences à évaluer et des connaissances à transmettre à travers le jeu.
- Étape 1 : réunion de préparation et de présentation des possibilités techniques et du dossier pédagogique avec l'ensemble des acteurs impliqués.
- Étape 2 : captation 3D si pas déjà effectuée ou récupération des données de la captation déjà réalisée.
- Étape 3 : création de l'interface du jeu, organisation des visites virtuelles en phase avec le projet écrit, création ou gestion des médias et textes prévus pour le projet.
- Étape 4 : mise en ligne du jeu, livraison des codes d'accès individuels imprimés.
- Étape 5 : Accompagnement technique à distance tout au long du projet.
- Étape 6 : Accès aux statistiques, bilan et évaluation à la fin de la période en ligne du jeu.

V. ÉVALUATION DE LA MISSION

L'évaluation de la mission a pour objectif de montrer l'écart entre ce qui était attendu et ce qui est réalisé. La mission sera évaluée en interne d'une part puis en collaboration avec l'organisateur.

L'évaluation ne peut se faire qu'à partir des instructions précises reprenant clairement toutes les obligations de la société E-MAGES. À partir de cet instant, la société E-MAGES constituera des critères d'évaluation des prestations. Nous aurons ainsi la capacité d'évaluer la prestation par rapport aux engagements avec 4 degrés de correspondance :

- La prestation ne correspond pas aux engagements. Dans ce cas, la société E-MAGES doit corriger l'exécution de la prestation soit par des moyens humains soit par des moyens matériels.
- La prestation correspond en partie aux engagements. Dans ce cas il faudra identifier les parties qui ne correspondent pas et mettre en œuvre les moyens correspondants afin de rétablir la qualité de la prestation.
- La prestation correspond aux engagements. Dans ce cas il faut pérenniser la situation en identifiant les bonnes pratiques.
- La prestation correspond entièrement aux engagements et va même au-delà.

Ces évaluations seront réalisées lors du suivi périodique et chaque fois que cela sera nécessaire.

VI. GRILLE TARIFAIRE

EXPLORATION VIRTUELLE LIBRE 3D AUGMENTÉE (ht)		
Captation extérieure (drone) + modélisation 3D (maquette virtuelle)	1100 €	Vol du drone ½ journée et modélisation 3D nuage de points.
Solution alternative : la photo 360 par drone augmentée	450 €	Vidéo masterisée HD 3min, titrages. + tous les rushes
Outil de navigation entre intérieur et extérieur	200€	Génération d'un iframe intégrable
2 Balises d'information par espace	Inclus	Texte et médias fournis par l'établissement
Captation des espaces intérieurs jusqu'à 300m ²	250€	À partir de 5 espaces minimum
Hébergement des visites virtuelles intérieures	20€	Par an et par espace
Carnet de 10 tickets de modification de balises	100€	Valable pour tous les espaces sans restriction de temps

Simulation :

- CAS 1 :

Maquette virtuelle + Outil de navigation + 10 espaces intérieurs = 4000€ ht
puis 200€ par an (sans engagement)

- CAS 2 :

Photo par drone 360 augmentée + outil de navigation + 5 espaces intérieurs = 2000€ ht
puis 100€ par an (sans engagement)

JEU SÉRIEUX POUR LA LIAISON CM/6EME (ht)		
Captation totale de base avec déplacement de base	6000 €	Déplacement < 100 km depuis Nancy Shon < 8000 m²
Captation partielle de base avec déplacement de base	1900 €	Déplacement < 100 km depuis Nancy Shon < 2000 m²
Jour de captation supplémentaire	1500 €	
Création du jeu Placement des balises	550 €	
Hébergement 1an Génération des codes d'accès individuels Impression et envoi postal des fiches de connexion	500€	Jusqu'à 300 codes par établissement

Simulation :

Jeu de piste avec captation partielle + création du jeu + fiches de connexion et 1 an d'hébergement
= 2950€ ht

Les années suivantes, maintenir le jeu (avec génération et envoi postal des nouvelles fiches)
= 500€/an

VII. ANNEXES

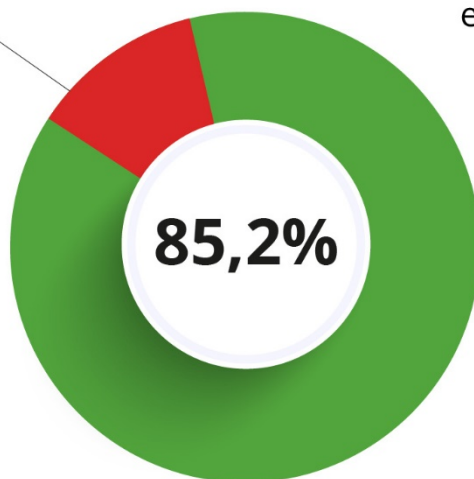
Statistiques du jeu de piste virtuel 2020 (Collège du Roy d'Espagne à Marseille)

OBTENTION DU CERTIFICAT D'EXPLORATION

exprimée en pourcentage

N'a pas obtenu le certificat

14,8% des participants ayant joué au jeu n'ont pas trouvé le mot de passe.



A obtenu le certificat

85,2 % des participants ayant joué au jeu ont réussi à trouver le mot de passe.

Selon les commentaires, la source principale d'échec était une connection internet defaillante.

Source : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfpz7cusoRwueW1D4tDofy351Y50fxYmk0-StsXfrr1q2DO_A/viewform?usp=sf_link

UTILITÉ DU JEU

notée de 1 à 5

Facultatif

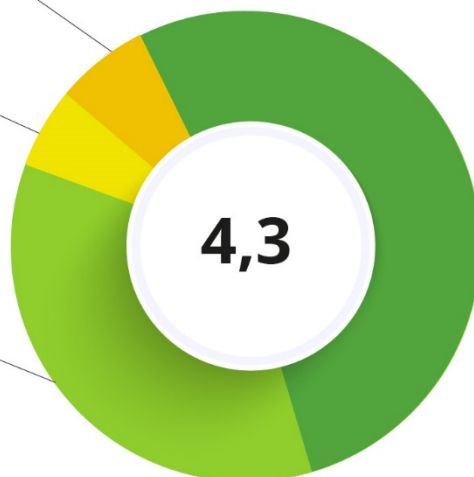
7,4% des participants ayant jugés le jeu lui donnent la note de 2/5

Intéressant

7,4% des participants ayant jugés le jeu lui donnent la note de 3/5

Très utile

33,3% des participants ayant jugés le jeu lui donnent la note de 4/5



Indispensable

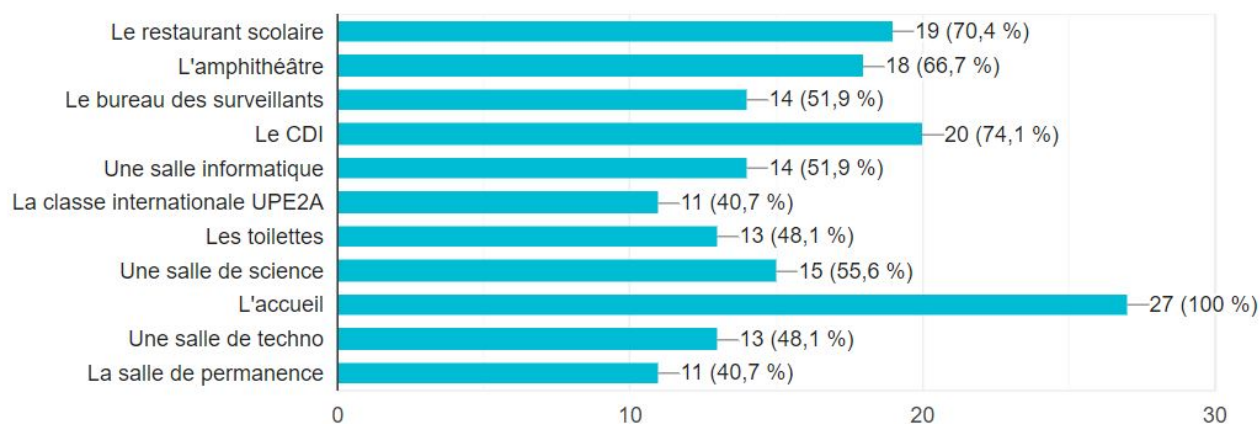
51,9% des participants ayant jugés le jeu lui donnent la note maximale de 5/5

Aucun participant ayant participé au sondage n'a attribué la note de 1/5 (inutile.)

Source : https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfpz7cusoRwueW1D4tDofy351Y50fxYmk0-StsXfrr1q2DO_A/viewform?usp=sf_link

Si tu étais à l'entrée de ce collège, saurais-tu te rendre facilement dans les lieux suivants ? Tu peux cocher plusieurs cases.

27 réponses





www.toncollege3D.fr

FICHE DE CONNEXION

Ta classe : 6ème - F

Ton code d'accès : **yevuna967**

Rendez-vous sur :
www.toncollege3D.fr



Comment te connecter ?

ETAPE 1 Rends-toi sur www.toncollege3D.fr



ETAPE 2 Regarde la vidéo de présentation



ETAPE 3 Choisi ta classe et entre ton code d'accès



ETAPE 4 EXPLORE TON COLLEGE !



Grâce à ce jeu tu vas pouvoir découvrir ton collège, alors prends le temps de bien visiter !

Comment gagner ton certificat d'explorateur ?

TU DOIS TROUVER LE MOT SECRET !

Déplace toi dans le collège à la recherche **des cibles colorées**. Ce sont des indices.

Chaque cible verte te dévoile **une lettre du mot secret**. Il y en a 9 en tout.

Compose petit à petit le mot secret sur le **CODEX**.



Quand tu as trouvé toutes les lettres, vérifie en cliquant sur la **CLÉ** du codex.

Si le mot secret est correct : **TU AS GAGNÉ !**



Essaye la **Mission bonus !**

A savoir...

Ce jeu a été conçu en partenariat avec le collège et le Conseil départemental des Bouches-du-Rhône. Il est disponible sur ordinateurs, tablettes ou smartphones compatibles. Aucune donnée personnelle n'est collectée et chaque code d'accès fourni par le collège est unique. Les codes d'accès sont personnels. Ne pas diffuser.

Evaluations d'institutions ou grandes entreprises de mission d'E-MAGES

RESEAU CANOPE

1 avenue du Futuroscope
86961 FUTUROSCOPE CEDEX

Contact : Monsieur Philippe RAJON
Tel. : 06 67 21 20 60

Projets réalisés par E-MAGES pour votre société :

- Scan 3D de l'Atelier CANOPE Nice (06)
- Plan 2D centimétrique de l'atelier 06
- Modélisation 3D de l'atelier
- Création de mobilier en 3D
- Photos et vidéos
- Scénario de visite 3D de l'atelier 06
- Prestation de présentation sur le salon Eduspot

Si vous deviez évaluer la mission de E-MAGES, vous diriez qu'elle :

- ☐ Ne correspond pas à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond en partie à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond à votre demande ou au cahier des charges,
- ☒ Correspond entièrement et va même au-delà de votre demande ou du cahier des charges.

Votre cachet et signature
Pour le Directeur Général
par intérim et par délégation
Le responsable du service Valorisation / Evénements
Provence-Alpes-Côte d'Azur

Philippe RAJON



E-MAGES vous remercie du temps que vous avez consacré à ce questionnaire et souhaite vous revoir prochainement.



Cher Client,

La société E-MAGES vous compte parmi ses meilleurs clients et vous en remercie. Aujourd'hui nous avons besoin de votre avis. C'est pourquoi nous vous demandons de nous renvoyer l'évaluation ci-dessous remplie.

Nom de votre société : Régie Municipale pour le stationnement

Projets réalisés par E-MAGES pour votre société : Projet 3D du parking
de la Gare, photos 3D, visite virtuelle,
modélisation des travaux de rénovation

Si vous deviez évaluer la mission de E-MAGES, vous diriez qu'elle :

- ☐ Ne correspond pas à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond en partie à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond à votre demande ou au cahier des charges,
- ☒ Correspond entièrement et va même au-delà de votre demande ou du cahier des charges.

Vos cachet et signature



Le Directeur,
Jean-Jacques PRETTE

E-MAGES vous remercie du temps que vous avez consacré à ce questionnaire et souhaite vous revoir prochainement.

Cher Client,

La société E-MAGES vous compte parmi ses meilleurs clients et vous en remercie. Aujourd'hui nous avons besoin de votre avis. C'est pourquoi nous vous demandons de nous renvoyer l'évaluation de notre prestation remplie et signée.

Nom de votre société :

CEDIC + POS

KG, Wannenäckerstr. 69
74078 Heilbronn,
Deutschland

Contact : Herr Pierre Der Mikaélian

Key Account Manager, France

Tel +49 7131 284-138, Fax +49 7131 284-279

Mobile (Fr) +33 7 81 64 81 24, (D) +49 171 485 39 80

Projets réalisés par E-MAGES pour votre société :

- Scan 3D du showroom et de l'atelier
- Plan 2D
- Modélisation 3D de PLV
- Photos HD et vidéos pour présentation en salon
- Scénario de visite
- QR codes

Si vous deviez évaluer la mission de E-MAGES, vous diriez qu'elle :

- ☐ Ne correspond pas à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond en partie à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond à votre demande ou au cahier des charges,
- ☒ Correspond entièrement et va même au-delà de votre demande ou du cahier des charges.

Vos cachet et signature



CEDIC + POS
Wannenäckerstraße 69
74078 Heilbronn, Deutschland

E-MAGES vous remercie du temps que vous avez consacré à ce questionnaire et souhaite vous revoir prochainement.

E-MAGES
131 rue des Lantanas
83600 FREJUS

Cher Client,

La société E-MAGES vous compte parmi ses meilleurs clients et vous en remercie. Aujourd'hui nous avons besoin de votre avis. C'est pourquoi nous vous demandons de nous renvoyer l'évaluation de notre prestation remplie et signée.

Nom de votre société :

OFFICE DE COMMERCE MUNICIPAL D'ANTIBES JUAN-LES-PINS

42, avenue Robert Soleau

06600 ANTIBES JUAN-LES-PINS

Contact : Monsieur Yoann COUSIN

Tel. : 06 73 12 78 45

mail : yoann.cousin@ville-antibes.fr

Projets réalisés par E-MAGES pour votre société :

E-MAGES a remporté l'appel d'offre public pour la conception du logo et de la charte graphique dans le cadre de la création et de la déclinaison d'une marque ombrelle de l'Office de Commerce d'Antibes Juan-les-Pins.

Si vous deviez évaluer la mission de E-MAGES, vous diriez qu'elle :

- ☐ Ne correspond pas à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond en partie à votre demande ou au cahier des charges,
- ☐ Correspond à votre demande ou au cahier des charges,
- ☒ Correspond entièrement et va même au-delà de votre demande ou du cahier des charges.

Vos cachet et signature



E-MAGES vous remercie du temps que vous avez consacré à ce questionnaire et souhaite vous revoir prochainement.

E-MAGES
131 rue des Lantanas
83600 FREJUS
