



Pixel Panic : Le compte à rebours de Lux Vision

Description du scénario et feuille de route

Contexte de l'histoire

Dans une agence de communication, vous (les participants) devez mener à bien des missions de retouche d'images et de montage vidéo afin de sauver une campagne marketing pour un important client. Vous êtes les stagiaires de l'équipe créative d'une agence de publicité en pleine expansion, « Visionaire Studio ». Au cours des trois dernières semaines, vous avez travaillé à la production d'une campagne publicitaire à grande échelle pour un client prestigieux : la marque Lux Vision, spécialisée dans les parfums.

Le client est arrivé et a dîné hier soir avec les dirigeants de l'agence. Les stagiaires sont donc les premiers à arriver ce matin et constatent le désastre : tous les fichiers de la campagne ont été sabotés, et il ne reste que 60 minutes avant que l'équipe de direction de Lux Vision n'arrive pour présenter le résultat final au client. Non seulement vous devez récupérer les fichiers, mais vous devez également les



modifier pour qu'ils soient parfaits. Si vous échouez, l'agence pourrait perdre ce contrat essentiel.

Votre travail consiste à reconstruire, éditer et rendre les images et les vidéos avant l'arrivée du client.

Explication globale

Phase A-1 – Trouver le matériel numérique

Les joueurs doivent trouver la clé USB et accéder aux ressources (vidéos, fichiers audio et images) dont ils ont besoin pour réaliser le travail final. Le mot de passe permettant de déverrouiller l'ordinateur est inscrit sur la clé USB.

Une fois l'ordinateur déverrouillé et les fichiers de la clé USB ouverts, le maître du jeu peut fournir les éléments de jeu « Assets », symbolisant les ressources à manipuler.

Phase A-2 – Trouver les instructions

Dans une poubelle, les joueurs peuvent trouver les spécifications du client, découpées en morceaux. Ils devront reconstituer les documents de spécifications à l'aide de ruban adhésif.

Phase B – Montage vidéo

Sur une table, la table de mixage a été installée. Une ligne symbolise l'audio, une autre la vidéo.



La durée cumulée des ressources est beaucoup trop longue pour tenir sur la table, les joueurs comprennent donc qu'ils doivent travailler à les redimensionner. En croisant les informations issues des spécifications et les ressources qu'ils ont collectées, ils peuvent déterminer les éléments qu'ils doivent intégrer, leur durée et leur ordre.

CONSEIL : Le maître de jeu peut expliquer aux joueurs qu'ils doivent « couper » les ressources pour les adapter à la « table de mixage ».

Phase C – Audio

De la même manière, les joueurs doivent travailler sur l'audio.

De plus, les joueurs peuvent modifier le niveau du volume audio. **À ce stade**, ils doivent uniquement diminuer le niveau du volume à la fin de la vidéo.

Une fois que les joueurs ont terminé de mixer la vidéo et l'audio, ils ont atteint leur objectif minimum. Mais ils peuvent aller encore plus loin et épater le client en terminant tout le travail !

Phase D – Voix off (facultatif)

Selon le cahier des charges, de nombreuses phrases sont lues pendant la vidéo.

CONSEIL : le maître de jeu peut expliquer aux joueurs qu'ils peuvent « créer » une nouvelle ligne audio sur la « table de mixage ».

Les joueurs peuvent découper des feuilles blanches à la bonne durée, y écrire le texte à dire et les placer sur la nouvelle piste audio.



CONSEIL : Ils peuvent également corriger la musique, afin de diminuer le volume et de rendre la voix plus facile à entendre !

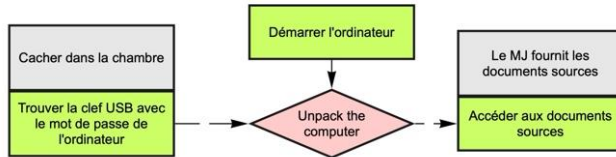
Phase E – Image de l'entreprise (facultatif)

De la même manière que pour la voix off, les joueurs peuvent créer une nouvelle ligne vidéo sur la « table de mixage ». Ensuite, ils peuvent découper l'image du logo de l'entreprise Lux à la durée appropriée et l'intégrer :)



Feuille de route (jeu principal)

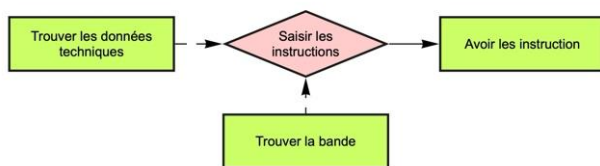
Partie A - trouver le matériel numérique



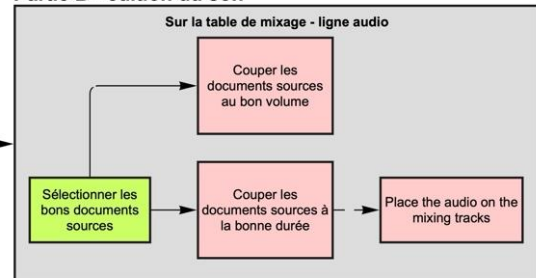
Partie B - édition de la vidéo



Partie A - trouver les instructions



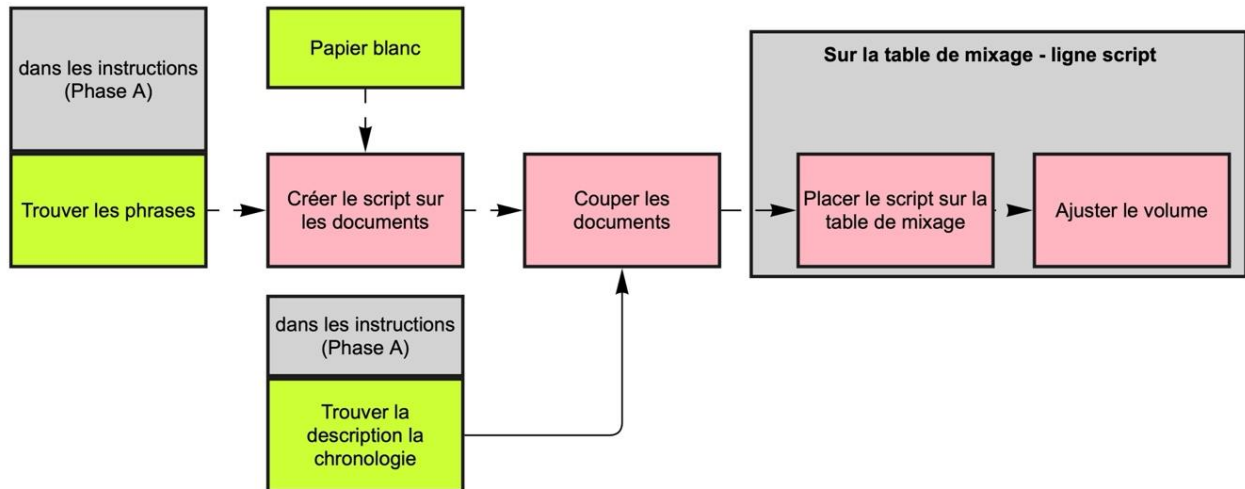
Partie B - édition du son



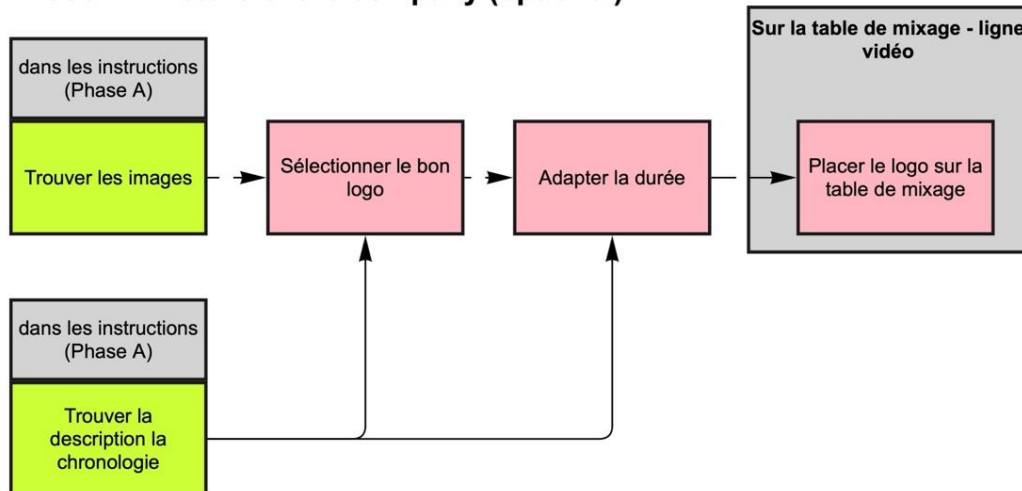


Feuille de route (tâches facultatives)

Phase D - Voice over (optional)



Phase E - Picture of the company (optional)





**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>