

# Panique à la bibliothèque

**Marilyn TEUSCHER**

Travail de bachelor 2025

Informatique et systèmes de communication- Informatique logicielle

Professeur : Damien CHAPPATTE

Expert : Jonas PARATTE

## Description

Le projet *Panique à la bibliothèque* est un serious game développé sous forme d'application web mobile, destiné à moderniser la découverte des services documentaires auprès des étudiants de première année à la HE-Arc.

Ce jeu éducatif combine des énigmes numériques et des interactions dans l'espace réel pour rendre l'apprentissage plus ludique, motivant et efficace. L'objectif principal est de faciliter l'autonomie des usagers face à l'abondance d'informations disponibles et de répondre aux besoins d'une formation adaptée aux usages numériques actuels.

Le développement a impliqué une phase approfondie d'analyse des besoins et de conception centrée utilisateur. La collaboration entre les différentes parties prenantes a permis d'ajuster régulièrement les fonctionnalités pour garantir une expérience fluide et engageante. L'utilisation de technologies web modernes a permis de créer une application performante, accessible sur différents types d'appareils mobiles.

## Déroulement

### •Analyse

Étude de la problématique et état de l'art des serious games pour bibliothèques

### •Conception

Réflexion sur les maquettes graphiques, définition des énigmes et architecture de l'application

### •Implémentation et tests

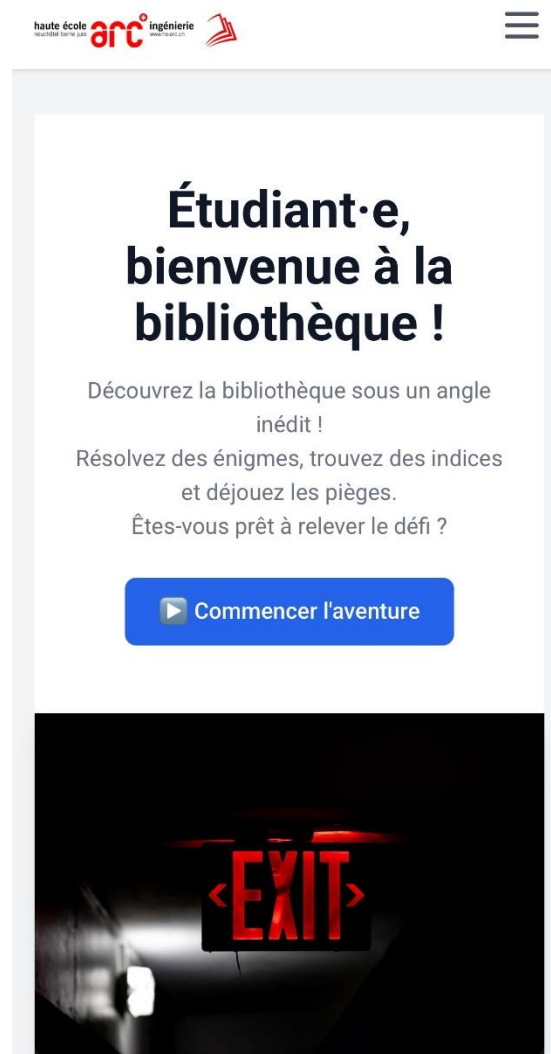
Développement, intégration du scan QR-code et validation fonctionnelle

### •Documentation et déploiement

Rédaction du rapport final et mise en ligne de l'application

## Résultats

Le résultat final est une application web mobile intégrant un système de scan QR-code permettant de naviguer à travers différentes énigmes documentaires. L'application offre une expérience interactive pour découvrir les services de la bibliothèque. Une interface web permet également de gérer les contenus et de configurer les énigmes.



Accueil de Panique à la bibliothèque

## Discussion : conclusions et perspectives

Le projet a validé la faisabilité technique d'un serious game documentaire accessible sur mobile. Pour aller plus loin, des tests utilisateurs et l'ajout de fonctionnalités personnalisées sont envisagés. Ces améliorations permettront d'optimiser l'expérience et d'augmenter l'impact pédagogique, au bénéfice des étudiants et de la bibliothèque.