



**HAL**  
open science

## Data Curator : un escape game pédagogique sur la gestion et l'ouverture des données de la recherche

Nicolas Jardin, Arnaud Dubos, Christelle Caillet, Alain Marois, Dalila Boudia

### ► To cite this version:

Nicolas Jardin, Arnaud Dubos, Christelle Caillet, Alain Marois, Dalila Boudia. Data Curator : un escape game pédagogique sur la gestion et l'ouverture des données de la recherche. Doctorat. Ecole Centrale de Lyon - Bibliothèque Michel Serres, France. 2024. hal-04835901

**HAL Id: hal-04835901**

<https://hal.science/hal-04835901v1>

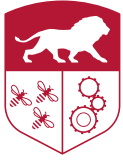
Submitted on 13 Dec 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



**CENTRALE  
LYON**

# ESCAPE GAME DATA CURATOR

---

UN ESCAPE GAME PEDAGIQUE SUR LA GESTION ET LA  
DIFFUSION DES DONNEES DE LA RECHERCHE



## TABLE DES MATIERES

---

<b>PREAMBULE</b>	<b>7</b>
<b>LISTE DES COURSES</b>	<b>9</b>
<b>CONSIGNES AUX JOUEURS</b>	<b>10</b>
<b>MISSION DES JOUEURS</b>	<b>11</b>
<b>DEROULE DE L'ESCAPE GAME</b>	<b>12</b>
<b>INSTALLATION DE LA SALLE</b>	<b>15</b>
<b>SYSTEME D'INDICES</b>	<b>16</b>
<b>ENIGME 1 : débloquer Data Curator</b>	<b>17</b>
<b>ENIGME 2 : dupliquer les données</b>	<b>19</b>
<b>ENIGME 3 : trouver le bon dossier</b>	<b>23</b>
<b>ENIGME 4 : Renommer les fichiers</b>	<b>24</b>
<b>ENIGME 5 : Nettoyer les données</b>	<b>25</b>
<b>ENIGME 6 : Documenter les données</b>	<b>26</b>
<b>ENIGME 7 : Accéder à la machine temporelle</b>	<b>29</b>
<b>ENIGME 8 : Entrer en contact avec le chercheur</b>	<b>32</b>
<b>ENIGME 9 : Partager les données</b>	<b>34</b>
<b>SEQUENCE FINALE</b>	<b>36</b>
<b>LIENS VERS LES GENIALLY</b>	<b>37</b>
<b>LISTES DES SOLUTIONS ET CODES</b>	<b>38</b>
<b>REFERENCES A LA CULTURE POP</b>	<b>40</b>
<b>RANGEMENT DE LA SALLE : CHECK-LIST</b>	<b>41</b>
<b>LISTE DES SITES ET LOGICIELS UTILISES</b>	<b>42</b>

## PREAMBULE

---

L'escape game Data Curator a été créé en 2024 dans le cadre du projet d'atelier de la donnée Datalyste du site Lyon-Saint-Etienne.

En se basant sur l'expérience de la bibliothèque de Centrale Lyon, déjà auteur de plusieurs escape games, dont Closed Access sur l'accès ouvert aux publications scientifiques et Escape the fake sur la fake science (tous deux disponibles sur HAL et Zenodo), l'objectif était de concevoir de façon collaborative un escape game pédagogique sur le cycle de vie et la gestion des données de la recherche, puis de le partager.

Il vise à sensibiliser les joueurs au cycle de vie des données et aux bonnes pratiques propres à chaque étape. Il ne s'agit pas d'une formation ludifiée mais d'un escape game à vocation pédagogique ; il permet une première approche des concepts et pratiques, et peut être un point de départ à un atelier ou un debriefing revenant sur les notions parcourues pendant le jeu.

Horodata est un escape game « physique » qui utilise à la fois du matériel (objets, accessoires, cadenas...) et des contenus numériques, créés sous Genially.

Cette documentation vise à fournir tous les éléments nécessaires à l'organisation de l'escape game, à l'exception du matériel physique (qui peut être trouvé ou acheté assez facilement).

Comme pour nos autres escape games disponibles sur HAL, cet escape game est librement adaptable, donc n'hésitez pas à le modifier, le simplifier, vous en inspirer ou n'en réutiliser qu'une ou plusieurs énigmes dans votre propre escape game.

L'escape game a été conçu pour proposer un vrai challenge aux joueurs : à Centrale Lyon, les meilleurs groupes (5 ou 6 joueurs habitués aux escape games) l'ont terminé en 45/50 minutes, avec environ 5 indices. Les groupes moins expérimentés ou néophytes auront besoin de plus d'aide, et certains auront sans doute besoin de dépasser l'heure s'ils souhaitent terminer. Nous sommes toujours arrivés à faire terminer les joueurs en 1h10 maximum, mais l'échec est donc possible si les joueurs ont des contraintes qui les empêchent de rester plus d'une heure.

Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter, nous serons ravis d'y répondre.

Nous serons également très preneurs des retours des collègues qui organiseront cet escape game dans leur propre établissement.

Nicolas JARDIN

Bibliothèque Michel Serres

Ecole Centrale de Lyon

nicolas.jardin@ec-lyon.fr

**NOTE :** tout au long de ce document, les solutions des énigmes apparaîtront **en vert**, et les éléments disponibles (à télécharger ou accessibles via une url) seront **surlignés en jaune**.

## LISTE DES COURSES

---

- 5 ordinateurs portables
- Un disque dur externe (fonctionnel ou non)
- Une guirlande LED (optionnel)
- Une machine à fumée (optionnel)
- Un paperboard et un tableau blanc (optionnels)
- Un vidéoprojecteur et écran de projection / un grand écran
- Une poubelle de bureau
- Un cadre photo
- Une loupe (optionnel)
- Une vitrine ou une boîte transparente pouvant être fermée
- Une souris et un clavier sans fil
- Un gyrophare rouge (optionnel)
- Un jeu MasterMind
- Des bibelots prétendument « historiques » représentantants :
  - l’Egypte (objet utilisé à Centrale Lyon : des statuettes et un collier égyptiennes)
  - La civilisation aztèque (Impression encadrée du Codex Borbonicus)
  - La Chine (bols, baguettes et vase chinois)
  - La civilisation maya (une plume de couleur)
  - L’Afrique (Statuettes africaines et poupée vaudou)
  - Le Japon (katana (en plastique !))
  - Napoléon (Figurine en plomb de Napoléon)
  - Le far west (faux pistolet et éperons ; fausses pépites d’or)
  - Lyon (réplique de la médaille de l’expo universelle de 1914)
  - La Russie (Chapka)
  - Cuba (Boîtes à cigares)
  - Washington (Impression encadrée du discours de Martin Luther King)
  - Le futur (cube translucide)

N’importe quel objet représentatif de ces époques peuvent être utilisés, mais il faudra adapter les dates présentes dans l’inventaire des objets.

- Une vitrine fermée pour contenir les objets listés ci-dessus
- Une carte (planisphère) du monde
- de la corde
- des aimants
- Une boîte à clé à code de 3 ou 4 chiffres
- Une perruque et/ou une barbe blanche

Pour le décor : Affiches en lien avec la thématique des voyages dans le temps. Exemples : affiches de Doctor Who, blueprints de machines temporelles imaginées ou existantes dans la pop culture (Tardis, Delorean...).

## CONSIGNES AUX JOUEURS

---

1. Inutile de déplacer les meubles ou objets lourds (tables, chaises , vitrines...), ni de « forcer » les mécanismes : si ça ne vient pas facilement, c'est que ce n'est pas la bonne méthode.
2. Rien n'est placé en hauteur : inutile de monter sur les chaises ou les tables.
3. Ne pas toucher les objets sur lesquels est collé le pictogramme correspondant [si nécessaire].
4. Des ordinateurs sont présents dans la salle ; la page qu'ils affichent par défaut est celle qu'il faut utiliser, inutile d'aller fouiller de sortir de ces pages et d'aller fouiller dans les dossiers des ordinateurs (sauf une fois, mais cela vous sera clairement précisé).
5. Si, comme nous, vous avez une boîte à clés à 4 chiffres, bien préciser que le code pour l'ouvrir n'en comporte que 3 : il faut donc saisir « 0 » en premier.
6. Conseils :
  - répartissez-vous le travail : plusieurs énigmes sont réalisables en parallèle
  - pensez à bien communiquer entre vous !
  - N'ayez pas peur de fouiller : tous les objets dans la salle font partie de l'escape game !

### OPTION :

7. Quelqu'un vous présentera votre objectif principal, mais nous vous proposons un objectif secondaire : l'escape game comporte un certain nombre de références à la pop culture. Si vous en identifiez une, marquez-la sur le paperboard présent dans la salle : à chaque référence trouvée, 2 minutes seront décomptées de votre temps final.

## MISSION DES JOUEURS

---

[L'agent du Ministère ouvre la porte du laboratoire et invite les joueurs à y entrer].

C'est vous l'équipe de récupération des données ? Je suis le délégué du Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche, je suis là pour vous briefer avant votre mission.

Nous sommes depuis plusieurs années en contact avec un chercheur que nous qualifierons charitablement d'« excentrique ». Il a quitté le CNRS et le système académique pour vivre en ermite et mener ses propres recherches. On ne sait pas s'il travaille de façon indépendante ou s'il a des financements externes.

Plusieurs sources nous indiquent que ces derniers mois, il a fait d'importantes avancées sur un projet qu'il tenait secret, intitulé « DARKO ». Nous le gardons sous surveillance depuis des années, mais cela fait 2 semaines que nous n'avons plus aucune nouvelle de lui. Nous voulons savoir ce qu'il s'est passé, découvrir sur quoi il travaillait et, si possible, récupérer les données de ses recherches.

Comme vous le savait, nos équipes ont réussi à localiser son laboratoire privé.

Votre objectif est d'y récupérer les données. Petit problème : il n'a jamais été connu pour la bonne gestion de ses données, donc ça risque d'être le bazar pour vous y retrouver, les rendre compréhensibles et exploitables. Cela ne nous servira à rien de récupérer des données brutes mal organisées, non documentées. Une fois que vous aurez réussi à mettre la main dessus, vous allez donc devoir les retravailler dans son laboratoire avant de nous les envoyer.

Pour vous aider, nous avons un logiciel maison, « Data Curator », qui va vous aider tout au long de votre mission. Il vous renseignera sur les bonnes pratiques de gestion des données. Une fois que vous aurez trouvé les données, vous devrez les charger sur Data Curator pour pouvoir les retravailler.

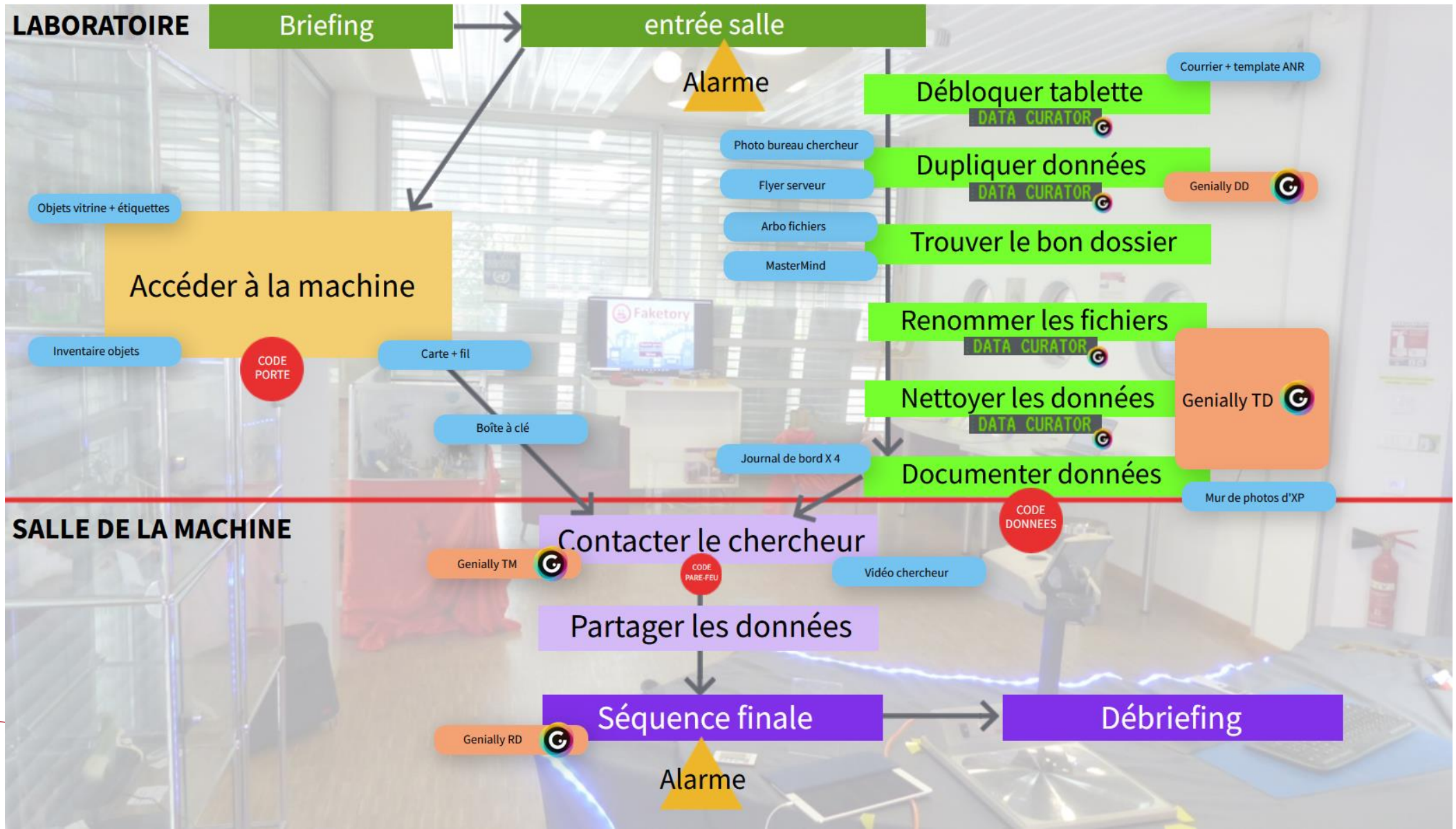
Le logiciel est installé sur cette tablette, mais je vais la poser sur ce terminal de connexion. Le logiciel s'affichera sur l'écran de vidéoprojection de la salle et vous pourrez utiliser la souris et le clavier pour naviguer dans le logiciel. Comme vous le savez, le logiciel doit être déverrouillé en complétant un texte à trous, mais vous êtes habitués à ça j'imagine.

Je ne pense pas que cette mission comporte de grands risques... mais nous savons qu'il était un peu paranoïaque sur la fin, donc attendez-vous à tout.

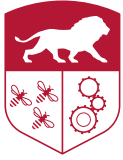
Je vais surveiller les alentours pour m'assurer que vous êtes tranquilles ; je reste en contact avec vous, si vous avez besoin d'aide.

Bonne chance !

## DEROULE DE L'ESCAPE GAME







Le déroulé général de l'escape game est le suivant (le détail des énigmes et du déroulé sera donné dans la partie « Enigmes » plus loin) :

## **1. Dupliquer les données avant leur destruction**

Une fois les joueurs entrés dans la salle, une alarme se déclenche et un message indique qu'une intrusion a été détectée et que toutes les données vont être détruites.

Les joueurs doivent donc dupliquer les données stockées sur un disque dur externe.

### **Enigmes :**

Enigme 1 - Débloquer Data Curator

Enigme 2 – Dupliquer les données

## **2. Trouver, nettoyer, compléter les données**

Les joueurs récupèrent sur un ordinateur une arborescence de fichiers contenant des données. Ils doivent trouver le bon fichier de données, puis renommer correctement les fichiers et nettoyer les données. Ils doivent enfin compléter un fichier readme et les métadonnées. Cela permet de débloquent le bouton « Partager » dans Data Curator. L'accès au menu partage de Data Curator demande un mot de passe pour passer le pare-feu du laboratoire. Pour l'obtenir, les joueurs doivent entrer en contact avec le chercheur disparu.

### **Enigmes :**

Enigme 3 – Trouver le bon dossier

Enigme 4 – Renommer les fichiers

Enigme 5 – Nettoyer les données

Enigme 6 – Documenter les données

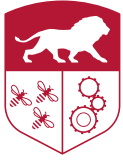
## **2bis. Retrouver le chercheur disparu**

En parallèle de la partie 2 ci-dessus, les joueurs cherchent à trouver le code d'une boîte à clés permettant d'ouvrir une porte présente dans la salle. Une fois le code trouvé, ils accèdent à la pièce de la machine temporelle. Celle-ci leur permet d'entrer en contact avec le chercheur (les joueurs doivent indiquer un lieu et une date), qui leur donne le mot de passe.

### **Enigmes :**

Enigme 7 – Accéder à la machine

Enigme 8 – Entrer en contact avec le chercheur



### **3. Partager les données**

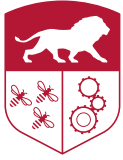
Dans le menu « Partager » de Data Curator, les joueurs sont amenés à répondre à un quiz pour valider le dépôt des données dans un entrepôt. Une fois le dépôt effectué, une alarme retentit et indique qu'en raison d'une brèche détectée dans le pare-feu, le laboratoire s'auto-détruit dans 1 minute. Le laboratoire est bouclé et pour s'évader les joueurs n'ont d'autre choix que d'utiliser la machine temporelle. Celle-ci s'emballe et les projette dans le futur.

#### **Enigmes :**

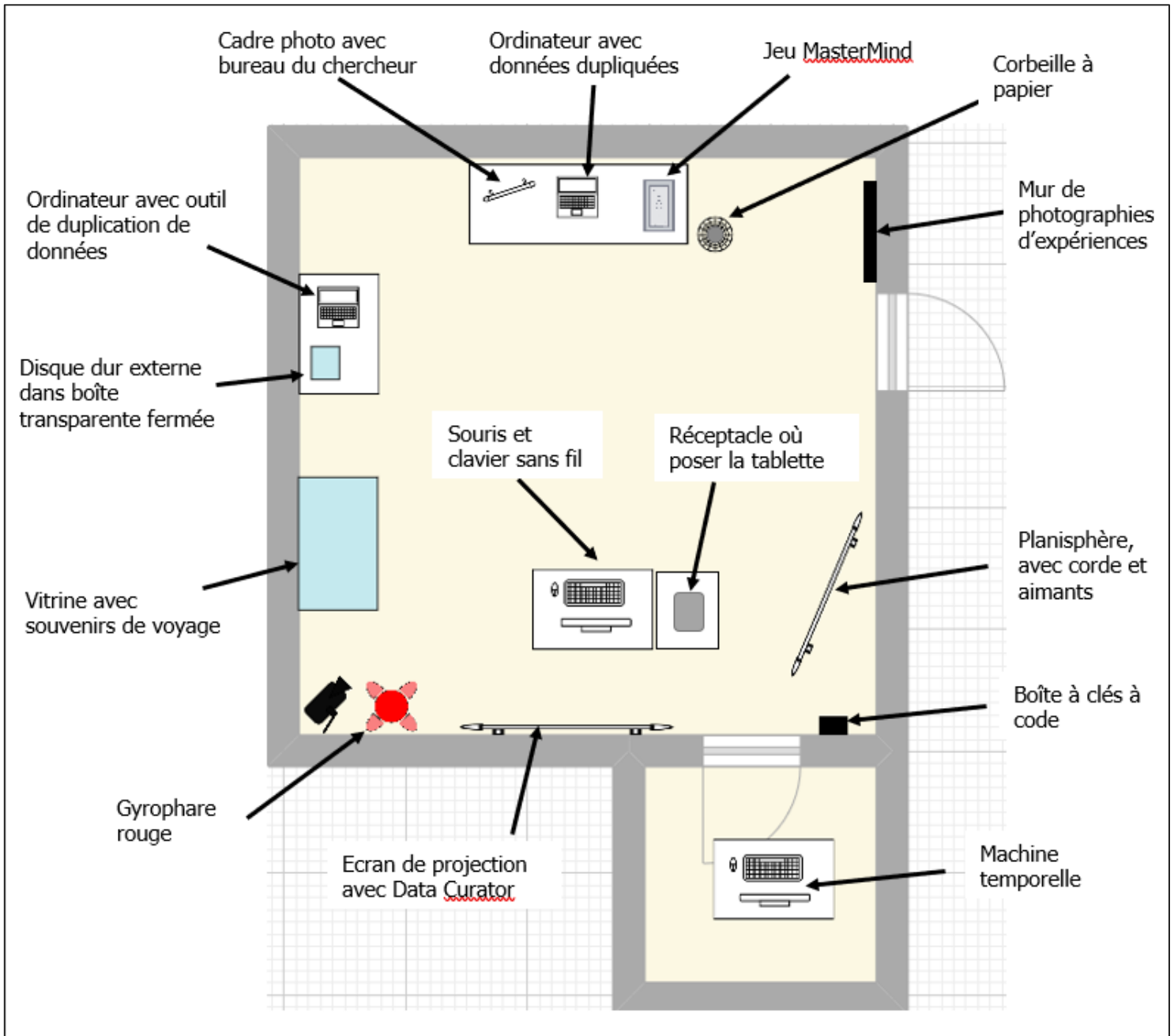
Enigme 9 – Partager les données

### **4. Séquence finale**

Les joueurs sont accueillis par l'agent du Ministère, vieilli, qui les félicite.



## INSTALLATION DE LA SALLE



Egalement cachés ou disposés dans la pièce :

- 4 pages du journal de bord du chercheur
- un contrat de partenariat industriel
- le modèle de PGD de l'ANR (ce dernier est dans la corbeille du bureau)
- Le flyer du serveur institutionnel

## SYSTEME D'INDICES

Comme dans tous les escape games, il est nécessaire de disposer d'un moyen de suivre l'évolution des joueurs et de communiquer avec eux, pour pouvoir leur donner des indices et les aider à progresser s'ils bloquent sur une énigme.

Plusieurs options existent pour communiquer avec les joueurs :

- Utiliser un téléphone si la salle en est équipée (ou un téléphone portable donné aux joueurs)
- Utiliser des talkies-walkies
- Utiliser une enceinte et un micro pour s'adresser directement aux joueurs (peut passer par un système de visio-conférence si la salle en est équipée)

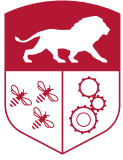
Dans tous les cas, cela suppose de **voir et entendre** les joueurs à distance afin de leur donner des indices en fonction de leur avancement, et donc de placer **une caméra et un micro** dans la salle, ou d'utiliser un système de **visio-conférence** si la salle en est équipée.

Dans une pièce attenante, le ou les Game Master(s) (GM) ont un **moniteur de contrôle** (en l'occurrence pour nous un ordinateur portable connecté à la visio que nous avons créée et lancée au préalable) et une **enceinte/un casque** pour voir et entendre ce qui se passe dans la salle.

Un **autre ordinateur** portable est utilisé pour suivre ce que font les joueurs dans **Data Curator** : en effet, les joueurs n'ont de leur côté qu'un clavier et une souris sans fil, connectés à cet ordinateur situé dans le local des Game Masters, lui-même relié en HDMI à l'écran de vidéo-projection de la salle. Les joueurs voient donc Data Curator sur l'écran de projection, et les Game Masters sur l'ordinateur. L'avantage est que les Game Masters peuvent également agir à distance sur cet ordinateur.

- **S'il n'est pas possible de filmer et de sonoriser la pièce**, ou si vous n'êtes pas à l'aise à l'idée de laisser les joueurs en autonomie, l'autre possibilité est que le(s) GM soient **physiquement présents dans la pièce** avec les joueurs pour suivre leur évolution et donner les indices. Dans ce cas, ils jouent le rôle du représentant du Ministère qui les a accueilli, briefé, et qui les accompagne dans la salle pour les aider.





## ENIGME 1 : débloquent Data Curator

Les joueurs entrent dans la salle.

Sur l'écran de vidéoprojection est affichée le **Genially Data Curator**. Celui-ci commence par un écran noir.

Lorsqu'il a fini son speech, l'agent du Ministère dépose la tablette sur le terminal de connexion pour connecter Data Curator avec l'écran de la salle.

A ce moment, le Game Master, qui, dans la pièce attenante, a accès à l'ordinateur qui projette, clique n'importe où sur l'écran noir. Le Genially affiche alors un message d'alerte accompagné d'une alarme sonore: une intrusion a été détectée et les joueurs doivent dupliquer les données avant que celles-ci ne soient détruites (l'alarme sonore indique un temps de 10 minutes avant destruction des données, mais cela n'a pas de conséquences si les joueurs dépassent ce temps).



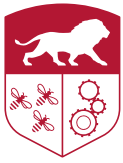
Dans notre version, nous avons également utilisé une mini-machine qui, une fois plongée dans l'eau, crée de la fumée grâce à des ultrasons. Nous avons placé le disque dur sur un contenant rempli d'eau avec la machine à l'intérieur et tiré le câble jusqu'à la salle du Game Master. Juste après avoir déclenché l'alarme, ce dernier peut ainsi brancher la prise pour déclencher la fumée et donner l'impression que le disque dur « fume ».

Ce type d'appareil projette pas mal d'eau, donc utilisez un disque dur non fonctionnel...

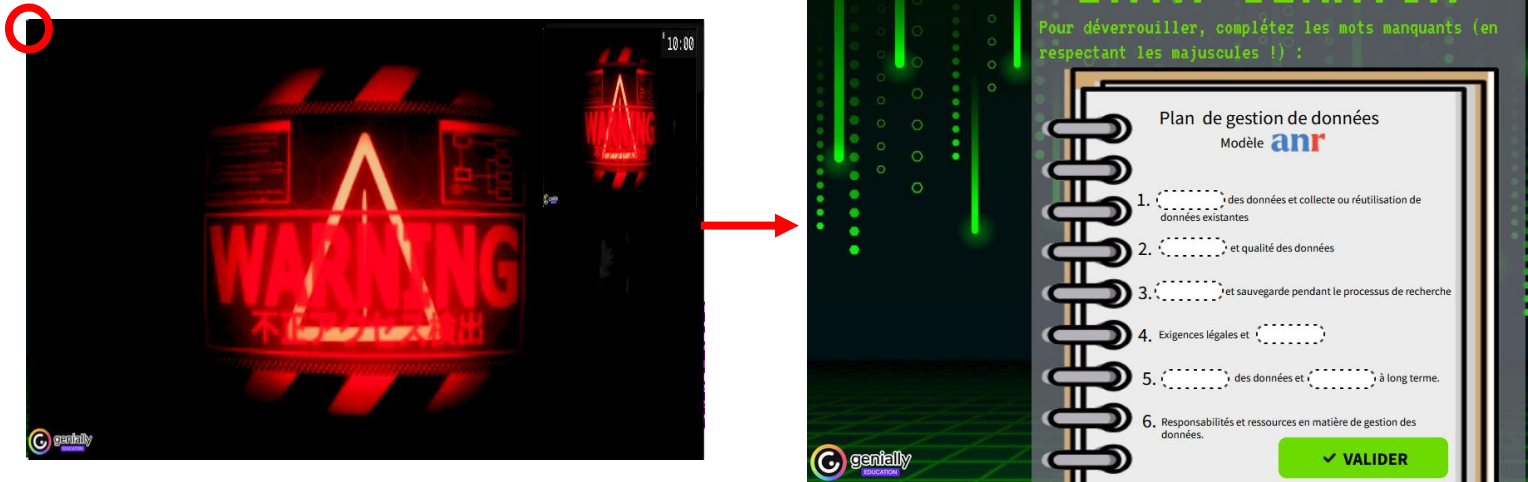
Disque dur externe avec  
étiquette « données de  
recherche »



Récipient rempli  
d'eau dans lequel  
est plongé la  
machine à fumée



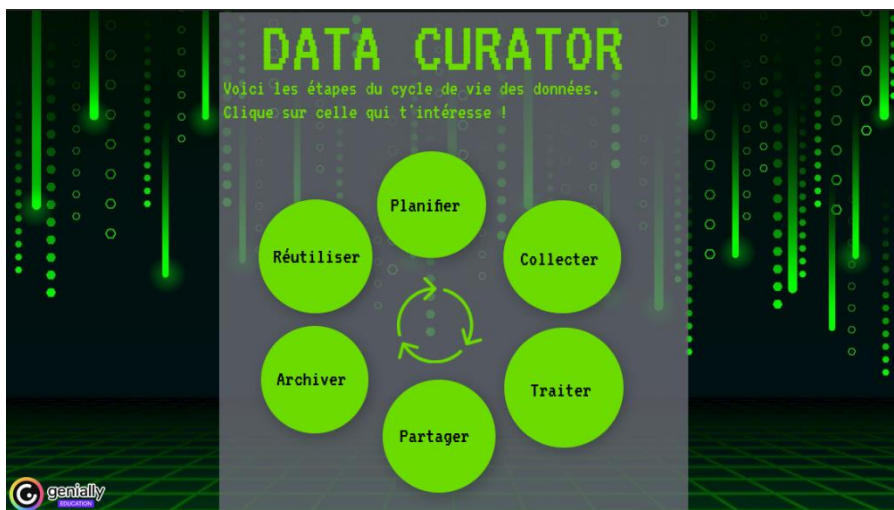
Au bout de quelques secondes, le Game Master clique en haut à gauche de l'écran de l'alarme (une toute petite zone est cliquable) ; cela a pour effet de l'arrêter et de lancer un écran avec un texte à trous à remplir pour débloquer Data Curator.



Celle-ci demande de remplir un texte à trous correspondant au sommaire du *template* de plan de gestion de données de l'ANR.

Pour trouver le template correspondant, les joueurs doivent fouiller la pièce : dans la corbeille à papier à côté du bureau du chercheur, ils trouvent des bouts de papier froissés, dont la **version papier du template**. Ils peuvent ainsi remplir les mots manquants (**description ; documentation ; stockage ; éthiques ; partage ; conservation**) dans Genially et débloquer le logiciel. La page d'accueil de celui-ci correspond au cycle de vie des données.

**NOTE :** les mots à saisir ne sont pas sensibles à la casse, mais le sont aux accents : « éthiques » par exemple ne sera pas validé alors que « éthiques » le sera. Mais lorsque les joueurs valident, ils voient les bonnes et les mauvaises réponses et pensent en général d'eux-mêmes à corriger.





## ENIGME 2 : dupliquer les données

Dans la salle, une boîte transparente posée sur un bureau renferme un disque dur externe, étiqueté « ioméga1 ».

Une étiquette collée sur le disque dur ou la boîte indique aux joueurs qu'il s'agit du disque dur contenant les données de recherche du chercheur.

A côté de la boîte, un ordinateur portable est allumé et affiche une page permettant de dupliquer les données du disque dur enfermé dans la boîte ([Genially duplication de données](#)).



# Duplication de données

Consignes à respecter :

- 👍 Au moins un support de stockage avec une note de ★★★★★ en sécurité
- 👍 Evitez si possible les solutions privées de stockage de type "cloud"
- 👍 Respectez la règle du 3+2+1

Support d'origine	Support de destination
<input type="text"/>	<input type="text"/> Ordinateur
<input type="text"/>	<input type="text"/> Cloud privé
Identifiant du support : <input type="text"/>	<input type="text"/> Serveur institutionnel
	<input type="text"/> Stockage externe
	<input type="button" value="VALIDER"/>

Pour dupliquer les données, les joueurs doivent suivre les consignes affichées et sélectionner les bons supports d'origine et de destination des données dans les listes déroulantes.

### Support d'origine :

Les joueurs doivent sélectionner « disque dur externe » dans le premier champ et ioméga1 comme identifiant du support (comme l'indique l'étiquette collée sur le disque dur ; l'étiquette n'apparaît pas sur la photo p.12 parce que notre disque dur portait déjà cette inscription !).

### Support de destination :

Pour savoir quels supports utiliser, les joueurs ont besoin des informations contenues dans Data Curator.

En cliquant sur le bouton « Collecter » de Data Curator, les joueurs arrivent sur l'écran ci-dessous :



La consultation des fiches décrivant les différents supports permet aux joueurs de savoir quels supports sélectionner en respectant les consignes affichées sur l'écran de duplication des données et la règle du 3-2-1 : 3 exemplaires des données sur deux supports différents, dont au moins hors site.

Les consignes de l'écran de duplication des données indiquant qu'il faut au moins une solution avec 4 étoiles en sécurité, et conseillant d'éviter les clouds privés, les joueurs doivent sélectionner un ordinateur, un serveur institutionnel et un stockage externe.

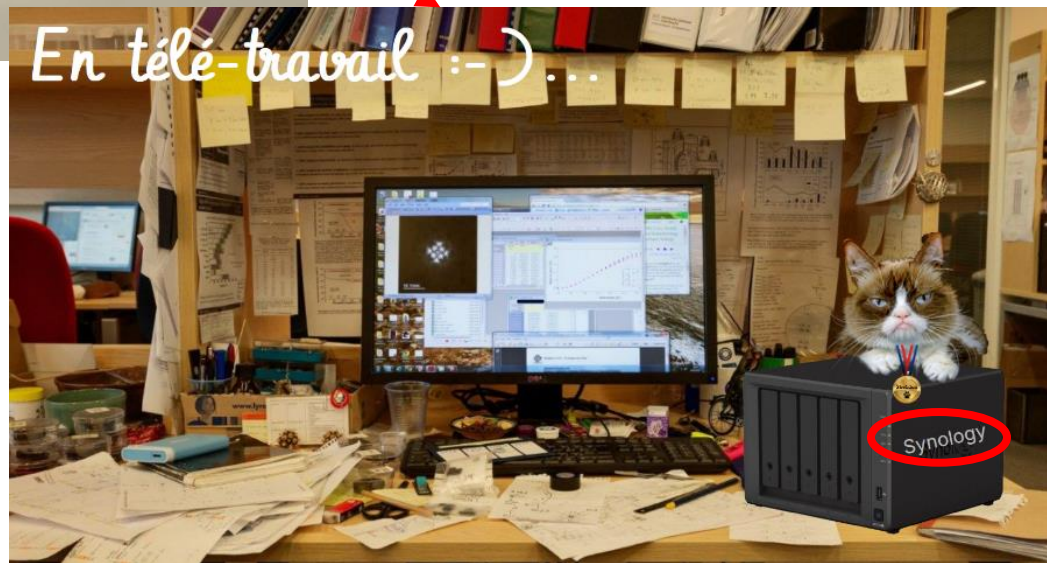
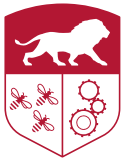
**Ordinateur :** Les joueurs doivent sélectionner « **PC BIBAIO 10** », comme l'indique l'étiquette d'un autre PC présent dans la salle.

**Serveur institutionnel :** Les joueurs doivent sélectionner « **Serveur institutionnel – PMCS2I** » comme l'indique **un flyer promotionnel (Genially flyer promotionnel)** que les joueurs retrouvent en boule dans la corbeille à papier. Vous pouvez modifier le nom de la solution de stockage apparaissant sur le flyer et dans le Genially si vous voulez l'adapter à votre établissement.

**Cloud privé :** les joueurs doivent sélectionner « **Ne pas utiliser** ».

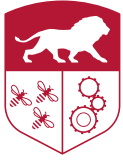
**Stockage externe :** les joueurs doivent sélectionner « **Synology** » : un examen de **la photo figurant dans le cadre déposé sur le bureau du chercheur (Genially image bureau chercheur)** permet de voir que le chercheur utilise chez lui un stockage externe de la marque « Synology ».





En validant ces supports, Data Curator affiche un message indiquant que les données ont correctement été dupliquées dans le dossier « Téléchargements » des supports choisis.

Cela signifie donc que les joueurs peuvent consulter le dossier téléchargement de l'ordinateur BIBAIO10 présent dans la salle pour récupérer les données (qui y avaient évidemment été déposées par le Game Master avant le début de l'escape).



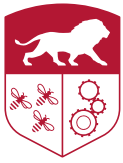
## ENIGME 3 : trouver le bon dossier

Les joueurs voient l'arborescence des dossiers :

Nom	Modifié le	Type	Taille
ANR-08-JCJC-0129	17/05/2024 15:48	Dossier de fichiers	
ANR-15-GRFL-0009	17/05/2024 12:48	Dossier de fichiers	
HORIZON-EIC-2023-ACCELERATOR	17/05/2024 12:48	Dossier de fichiers	
MANHATTAN project	17/05/2024 16:11	Dossier de fichiers	
MANHATTAN project_Back-Up	23/05/2024 14:08	Dossier de fichiers	
MANHATTANT project-OLD-1	23/05/2024 14:08	Dossier de fichiers	
Project DARKO	17/05/2024 15:45	Dossier de fichiers	
PROJECT X-FILES	17/05/2024 16:23	Dossier de fichiers	
PROJECT X-FILES - Copie	17/05/2024 16:23	Dossier de fichiers	
projet ENIGMA	17/05/2024 16:23	Dossier de fichiers	
projet ENIGMA_new	17/05/2024 12:49	Dossier de fichiers	
projet ENIGMA_newnew	17/05/2024 12:49	Dossier de fichiers	
TUNGUSKA (projet)	17/05/2024 16:24	Dossier de fichiers	
TUNGUSKA (projet) - ancien	17/05/2024 12:49	Dossier de fichiers	
WALKYRIE project	17/05/2024 16:24	Dossier de fichiers	
WALKYRIE project_Draft	17/05/2024 12:49	Dossier de fichiers	

Ils doivent sélectionner le projet DARKO (nom du projet donné lors du briefing et affiché en fond d'écran sur le bureau de l'ordinateur BIBAIO 10) et arrivent alors sur des dossiers de couleur, qui ouvrent eux-mêmes sur des sous-dossiers de couleur :

Nom	Modifié le	Type
00_things-TO-DO	17/05/2024 12:35	Dossier de fichiers
01_project_management	17/05/2024 12:35	Dossier de fichiers
02_data	17/05/2024 16:10	Dossier de fichiers
03_analysis	17/05/2024 12:35	Dossier de fichiers
04_publications	17/05/2024 12:35	Dossier de fichiers



Pour trouver le bon dossier, les joueurs doivent donc trouver une série de couleurs.

Ils doivent alors faire le rapprochement avec le jeu MasterMind présent sur le bureau du chercheur et qui présente des pions de couleurs.

Une partie est entamée ; ils doivent la terminer pour trouver la bonne combinaison de couleurs : **BLANC-ORANGE-BLEU CLAIR-ROUGE**

Un rappel des **règles du jeu** est disposé à côté du plateau de jeu.

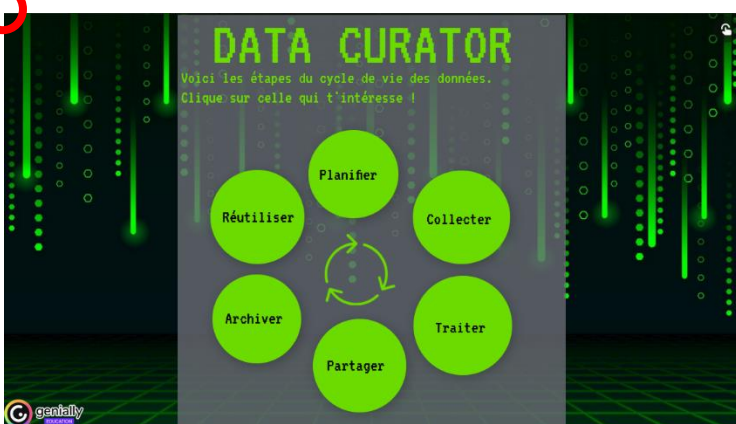
Ils trouvent alors un ensemble de fichiers ainsi qu'un lien :

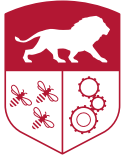
« **TRANSFERER\_DONNEES\_SUR\_DATA\_CURATOR** ».

En cliquant sur le lien, ils lancent le Genially « Transfert de données » qui indique que les données ont été transférées sur l'écran de projection de la salle.



A ce moment, le Game Master doit cliquer en haut à gauche de l'écran de Data Curator (une toute petite zone cliquable est présente sur tous les slides du Genially Data Curator) pour ouvrir une page indiquant que l'import des données a été réalisé et proposant désormais aux joueurs de nettoyer les données.





## ENIGME 4 : Renommer les fichiers

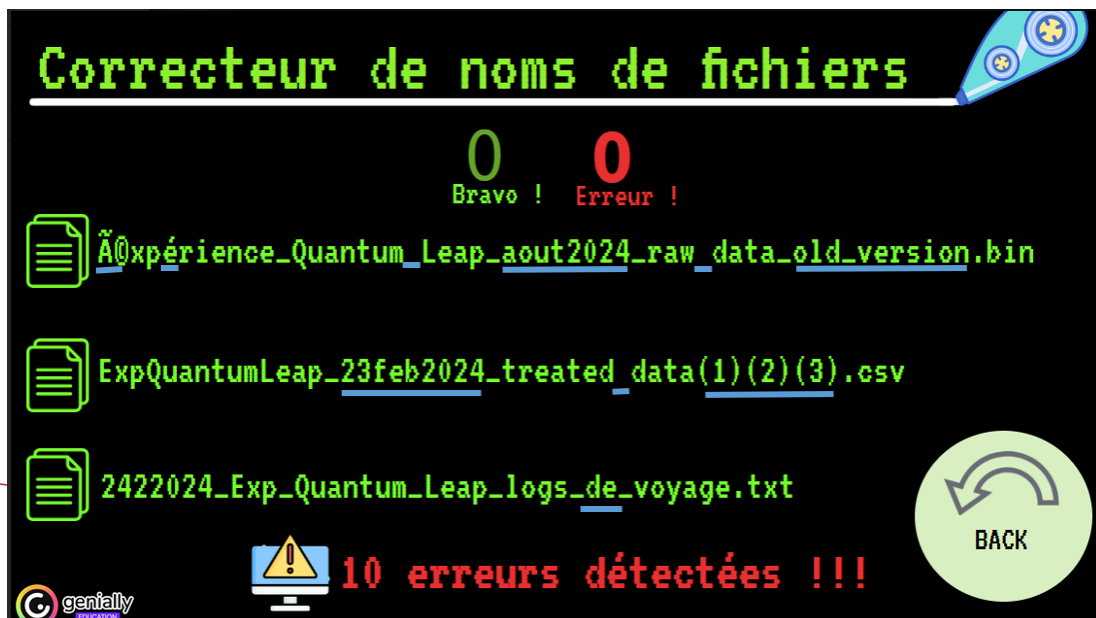
Le « jeu » consiste à cliquer sur les erreurs de nommage (ne respectant pas les bonnes pratiques) : espaces, dates mal formatées, indications de versions fantaisistes, accents, problèmes d'encodage...

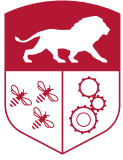
Il y a 10 erreurs à identifier ; si les joueurs accumulent 3 erreurs, ils doivent recommencer.

Pour les aider, les joueurs peuvent consulter les recommandations de nommage de fichier sur Data Curator (menu « Traiter »). Data Curator est accessible sur l'écran sur lequel les joueurs ont ouvert initialement les données (BIBAI0 10). Une fois l'animation de transfert de données terminée, une page apparaît et propose de retourner sur Data Curator.



Grâce à ces indications, les joueurs identifient **les erreurs** dans le nom des fichiers en cliquant dessus :





## ENIGME 5 : Nettoyer les données

Sur le même principe, les joueurs doivent alors cliquer sur les erreurs comprises dans le tableur, en s'aidant des recommandations de Data Curator :

**Traiter**

**DATA CURATOR**

6 règles pour bien nettoyer ses données :

- 1 Vérifier l'orthographe et les fautes de frappe
- 2 Supprimer les doublons
- 3 Harmoniser le vocabulaire, l'utilisation des MAJ/min, le formatage des dates
- 4 Attention aux espaces et caractères invisibles
- 5 Evitez les abréviations non explicitées
- 6 Précisez les unités de mesure

**BACK**

genially

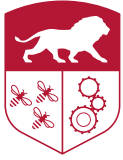
Les erreurs à pointer sont entourées en bleu sur l'image ci-dessous :

**Correcteur de données** 0 0

Date de mesure	Pression (Pa)	Température	Puissance (W)	Fréquence (Hz)	Décalage temporel (s)	Énergie temporelle (J)	Ecart spatial (m)	ECA
10/10/2023 08:00:00	90000	15	400	90000000	0	0	0	0 Alpha 13
10/10/2023 08:00:05	89000	16	410	91000000	5	100	100	2 Beta 40
10/10/2023 08:00:10	88000	17	420	92000000	10	200	200	4 Gamma 85
10/10/2023 08:00:10	88000	17	420	92000000	10	200	200	4 Gamma 85
10/10/2023 08:00:15	87000	18	430	93000000	15	300	300	6 Delta 69
10/10/2023 08:00:20	86000	19	440	94000000	20	400	400	8 Epsilon 3
10/10/2023 08:00:25	85000	20	450	95000000	25	500	500	10 Zeta 18
10/10/2023 08:00:30	84000	21	460	96000000	30	600	600	12 Eta 96
10/10/2023 08:00:35	83000	22	470	97000000	35	700	700	14 Theta 5
10/10/2023 08:00:40	82000	23	480	98000000	40	800	800	16 Iota 18
10/10/2023 08:00:45	81000	24	490	99000000	45	900	900	18 Kappa 52
10/10/2023 08:00:50	80000	25	500	100000000	50	1000	1000	20 Lambda 67
10/10/2023 08:00:55	79000	26	510	101000000	55	1100	1100	22 Mu 77
10/10/2023 08:01:00	78000	27	520	102000000	60	1200	1200	24 Nu 81
10/10/2023 08:01:05	77000	28	530	103000000	65	1300	1300	26 Xi 40
10/10/2023 08:01:10	76000	29	540	104000000	70	1400	1400	28 Omicron 152
20231011 08:01:15	75000	30	550	105000000	75	1500	1500	30 Pi 13
10/10/2023 08:01:20	74000	31	560	106000000	80	1600	1600	32 Rho 25
10/10/2023 08:01:25	73000	32	570	107000000	85	1700	1700	34 Sigma 39
10/10/2023 08:01:30	72000	33	570	107000000	85	1700	1700	34 Tau 98
10/10/2023 08:01:35	71000	34	580	108000000	90	1800	1800	36 Upsilon 102
10/10/2023 08:01:40	70000	34	590	109000000	95	1900	1900	38 Phi 55
10/10/2023 08:01:45	69000	35	600	110000000	N/A	2000	2000	40 Chi 19

**8 erreurs détectées !!!**

genially



## ENIGME 6 : Documenter les données

Data Curator propose alors aux joueurs de compléter un fichier Readme décrivant les données :

**README**

0. SOMMAIRE

1. Projet

2. Jeux de données

3. Conditions d'utilisation

4. Contenu

5. Méthode et traitement

6. Informations associées => Données associées

1. PROJET

Titre (en majuscules) :

Dates : [Début/fin du projet] 20180608 /

Organisme financeur : **CONFIDENTIEL**

Numéro de subvention : **RAS**

2. JEUX DE DONNEES

Titre :

Description : [Résumé ou brève description du jeu de données]

Année de publication : **NON PUBLIE**

Créateur(s)

Prénomo NOM:

Organisme(s) **RAS**

Sources (si applicable): [Citations de données provenant d'autres sources] **RAS**

3. CONDITIONS D'UTILISATION

[Cette section doit fournir des informations sur les droits de propriété intellectuelle, les droits statutaires, les licences et les conditions d'utilisation/restrictions.]

4. CONTENU

Liste des fichiers

[NomFichier\_1]: 20240809\_exp\_QuantumLeap\_RawData\_v01.bin

[NomFichier\_2]: 20240124\_exp\_QuantuLeap\_TreatedData\_v03.csv

[NomFichier\_3]: 20240224\_exp\_QuantumLeap\_TravelLogs.txt

[Archive Zip 1]: [Description des fichiers contenus dans le dossier Zip, par exemple Imageset1]

Informations complémentaires

Organisation des fichiers :

Formats et structure des fichiers:

Versions :

Logiciel requis (en majuscules - préciser sa version) :

5. METHODE ET TRAITEMENT

Calibrage du banc d'essai :

Flux magnétique :

Fréquence des ondes électromagnétiques :

Puissance électrique :

Durée de la charge :

6. INFORMATIONS ASSOCIEES

--

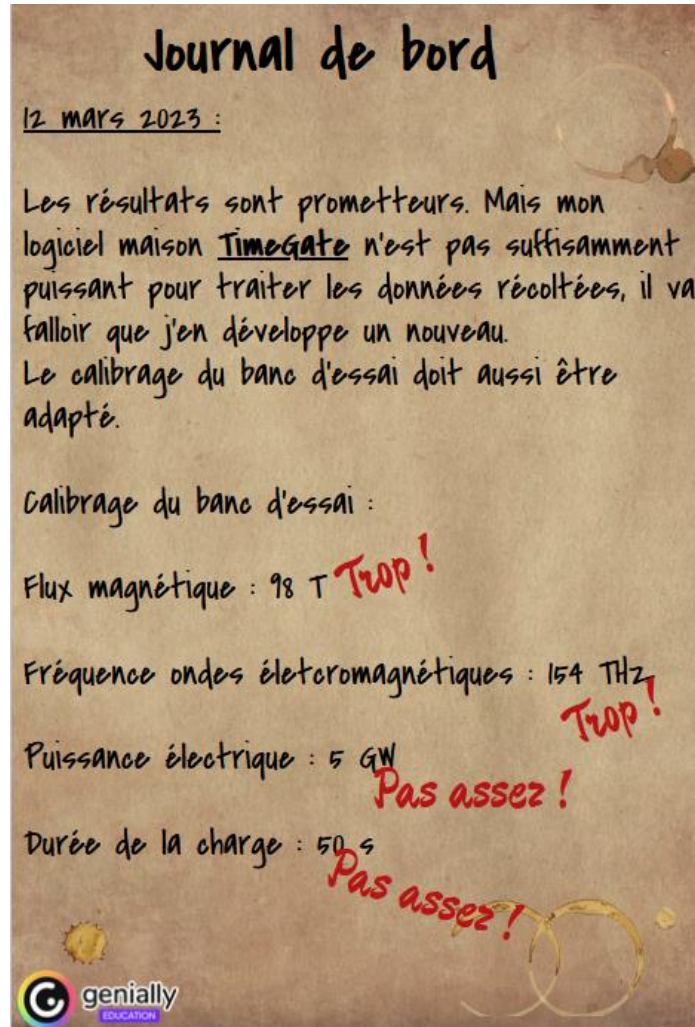
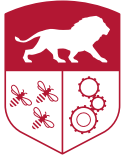
[Identifier les informations contextuelles, les métadonnées et toute autre information nécessaire à l'utilisateur pour interpréter pleinement, comprendre et utiliser ce jeu de données ; savoir où et comment accéder aux données.]

Les joueurs doivent compléter le fichier en indiquant le nom du projet (**DARKO**) et le nom du chercheur : **Archibald SNOW** (son **diplôme de doctorat (Genially diplôme)** est affiché au mur).

Les autres champs nécessitent de travailler avec deux autres éléments présents dans la salle :

- Les **feuilles du journal de bord du chercheur (Genially journal de bord)** (4 feuilles disséminées dans la salle ; plus ou moins cachées selon votre préférence !)
- Le mur des **photographies d'expérience (Genially photos d'expériences)**

Les feuilles du journal bord indiquent des paramètres d'expérience : logiciel utilisé, flux magnétique, fréquence des ondes, puissance électrique et durée de la charge et des annotations du chercheur indiquant si les valeurs de chaque variable sont trop ou pas assez hautes :



La consultation des 4 feuilles permet de connaître le logiciel utilisé lors de l'expérience réussie (Darkoware 2.0) et les fourchettes des valeurs correctes : entre 83 et 98 T pour le flux magnétique, entre 75 et 87 THz pour la fréquence, entre 8 et 10 GW pour la puissance et entre 125 et 160 secondes pour la charge.

Il faut alors que les joueurs regardent les photos d'expériences affichées au mur : celles-ci indiquent pour chaque expérience menée les valeurs de variables :



La photo ci-dessus est la seule parmi les 17 photos qui remplit les critères indiqués ci-dessus. Il s'agit donc de la bonne expérience et des bonnes valeurs des variables : **90 T ; 80 THz ; 9 GW et 145 s.**

Les joueurs peuvent donc les saisir dans le fichier Readme, ainsi que le nom du logiciel, **Darkoware 2.0.**

Une fois tous les champs du fichier Readme correctement saisis, Data Curator indique que les métadonnées sont correctes. Les joueurs peuvent alors revenir au menu de Data Curator ; le bouton « Partager » est devenu cliquable. Il amène sur une page demandant un code de désactivation du firewall du laboratoire.



## ENIGME 7 : Accéder à la machine temporelle

---

Pour obtenir le code de désactivation du firewall, les joueurs doivent retrouver le chercheur disparu.

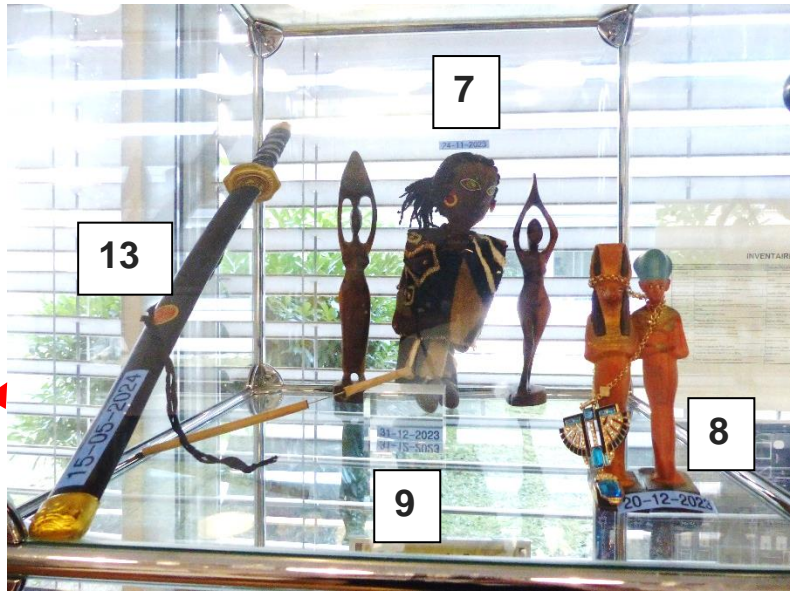
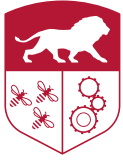
Ils vont pour cela devoir accéder à la salle de la machine temporelle pour entrer en contact avec lui. Il leur faut donc trouver le code de la boîte à clé de la porte permettant d'accéder à la machine.

La boîte à clé donne une indication : un post-it est collé dessus en guise de mémo et indique : « Mon itinéraire »

Pour trouver le code, les joueurs vont donc devoir retracer l'itinéraire qu'a suivi le chercheur pendant ses voyages temporels.

Ils vont pour cela avoir besoin de 3 éléments présents dans la salle :

- La vitrine remplie d'objets historiques rapportés de ses voyages, chaque objet étant étiqueté avec sa date de découverte (dans le calendrier « actuel ») :
  - 1. Boîtes de cigares cubains : **13-07-2023**
  - 2. Page encadrée du Codex Borbonicus : **22-07-2023**
  - 3. Colt, éperons, étoile de shérif, cartouches et pépites : **02-08-2023**
  - 4. Discours « I have a dream » encadré : **04-09-2023**
  - 5. Plume de Pacahcutec : **18-10-2023**
  - 6. Figurine de Napoléon : **14-11-2023**
  - 7. Statuettes et poupée africaines : **24-11-2023**
  - 8. Statuettes et collier égyptiens : **20-12-2023**
  - 9. Objet futuriste non identifié : **31-12-2023**
  - 10. Médaille de l'exposition universelle de Lyon : **23-01-2024**
  - 11. Chapka : **02-02-2024**
  - 12. Bols, baguettes et vase chinois : **08-03-2024**
  - 13. Katanas japonais : **19-04-2024**





- Le **planisphère** aimanté sur le tableau blanc, ainsi que la corde et les aimants présents dessus. Des **post-its** sont collés dessus, indiquant différentes destinations et événements historiques.
- **L'inventaire des objets** rapportés par le chercheur, indiquant leur nom, leur lieu de découverte et leur date (d'époque)

## INVENTAIRE DE MA COLLECTION

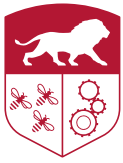
N° objet	Description	Lieu de découverte	Événement	Date de l'objet
??50030065		Au bout de l'itinéraire de ma 3e expédition	Prochain voyage prévu pour voir des dinosaures !	31/12/-100 000 000
EG45778453	Statuettes égyptiennes et collier de pharaon	Gizeh	Construction de la pyramide de Gizeh	01/06/-2580
ME85179784	Page d'un Codex aztèque	Tenochtitlan (Mexico)	Fondation de Tenochtitlan	03/06/1325
CH15201550	Bols, baguettes et vases impériaux	Nankin (Chine)	Fondation de la dynastie Ming	23/01/1368
PE54524518	Plume portée par Pacahcutec	Cuzco (Pérou)	Pacahcutec monte sur le trône	14/03/1438
KO25201548	Statuettes africaines et poupée vaudou du royaume Kongo	Royaume Congo (Angola actuel)	Baptême du roi Nzinga a Nkuvu	27/11/1483
JA500223066	Coupe-papier et katana	Edo (Tokyo, Japon)	Nomination de Tokugawa Ieyasu comme Shogun	24/03/1603
SH12154845	Pièce du jeu d'échec de Napoléon	Sainte-Hélène	Exil de Napoléon à Sainte-Hélène	15/10/1815
US25415268	Colt et éperons de Jesse James	Pike's Peak (USA)	Ruée vers l'or	15/07/1858
FR41454685	Médaille de l'exposition universelle	Lyon	Exposition universelle	01/05/1914
RU50010561	Chapka de Lénine	Moscou (Russie)	Début de la Révolution d'octobre	25/10/1917
CU58946523	Boîtes à cigares de Fidel Castro	La Havane (Cuba)	Révolution cubaine - prise du pouvoir	01/01/1959
US50102849	Feuille du discours de M. Luther King	Washington	Discours de Martin Luther King	28/08/1963
SA45125456	Objet cubique translucide non identifié	Sahara	???	29/05/2156

Les joueurs doivent donc mettre les objets dans l'ordre de leur découverte par le chercheur (date indiquée sur les étiquettes des objets), puis, pour chaque objet, déterminer le lieu de découverte de chaque objet grâce à l'inventaire.

En plaçant un aimant sur chaque lieu de découverte (matérialisés par des post-it), puis en les reliant grâce à la corde dans l'ordre de leur découverte, la corde dessine un code : **951**.

Le code de la boîte à clé est donc 951 ou 0951 s'il comporte 4 chiffres (dans ce cas prévenir les joueurs dans le briefing initial).

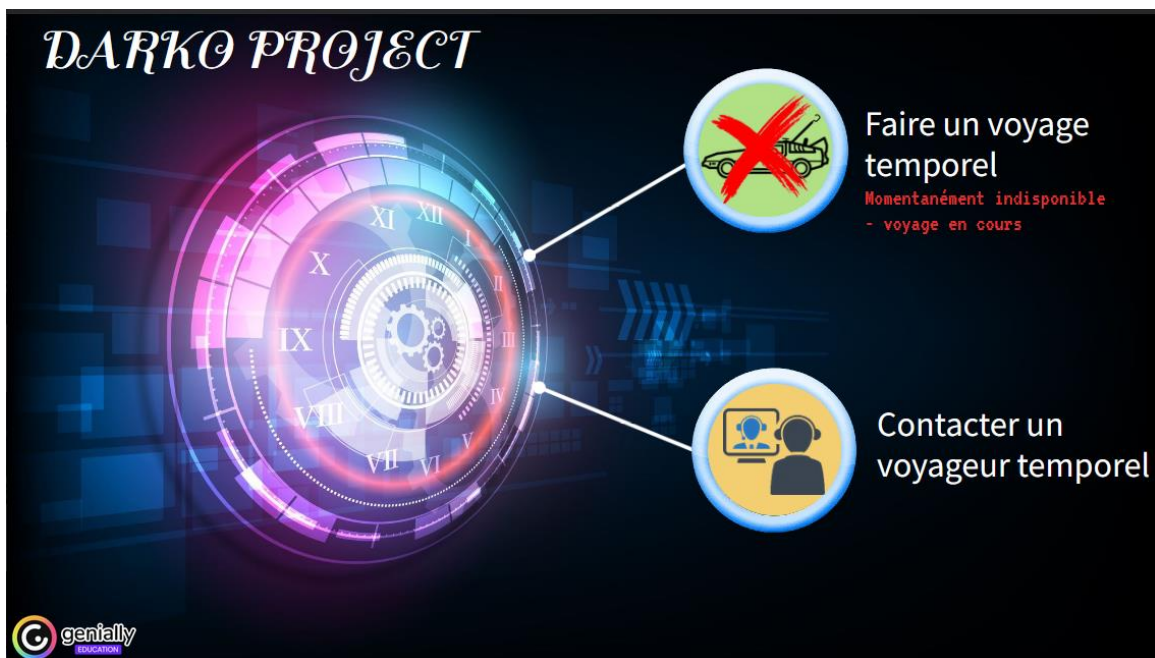




## ENIGME 8 : Entrer en contact avec le chercheur

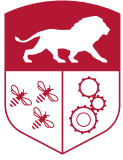
Grâce à la clé trouvée à la fin de l'énigme 7, les joueurs accèdent à **la machine temporelle (Genially machine temporelle)**.

Celle-ci leur propose deux options : « Faire un voyage temporel » (inactive pour le moment) et « contacter un voyageur temporel ».



En cliquant sur cette 2<sup>e</sup> option, les joueurs sont invités à saisir un lieu et une date.





La date est celle correspondant au prochain voyage dans l'inventaire des objets :

**31/12-100000000.**

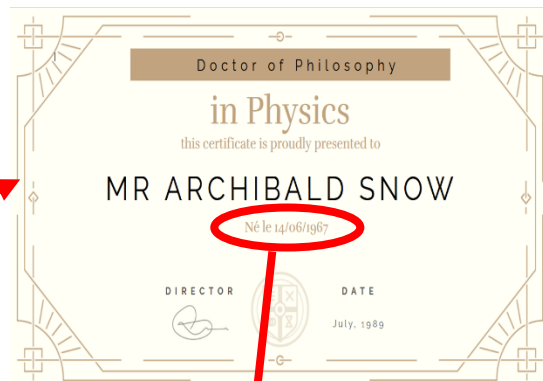
**NOTE :** les joueurs doivent penser à appuyer sur le bouton vert après avoir entré la date.

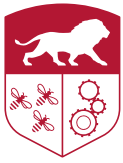
Le lieu est celui sur lequel « tombe » le bout de la corde sur le **planisphère** une fois toutes les étapes reliées : le **désert de Gibson** (en Australie).

**NOTE :** les joueurs doivent, comme indiqué, cliquer sur « localiser l'adresse » avant de cliquer sur le bouton vert de validation.

Les joueurs peuvent alors entrer en contact avec le chercheur : ils reçoivent un message de ce dernier, qui leur enjoint à partager ses données et leur indique que le code de désactivation du pare-feu est le nom de son chat suivi de son année de naissance.

Le nom du chat apparaît sur la **photo encadrée sur le bureau du chercheur** : le chat porte une médaille avec le nom « **Sheldon** » (une loupe peut être mise à disposition des joueurs pour les aider). Quant à la date de naissance du chercheur, elle apparaît sur **son diplôme** affiché au mur : **1967**. Le code est donc **sheldon1967**.

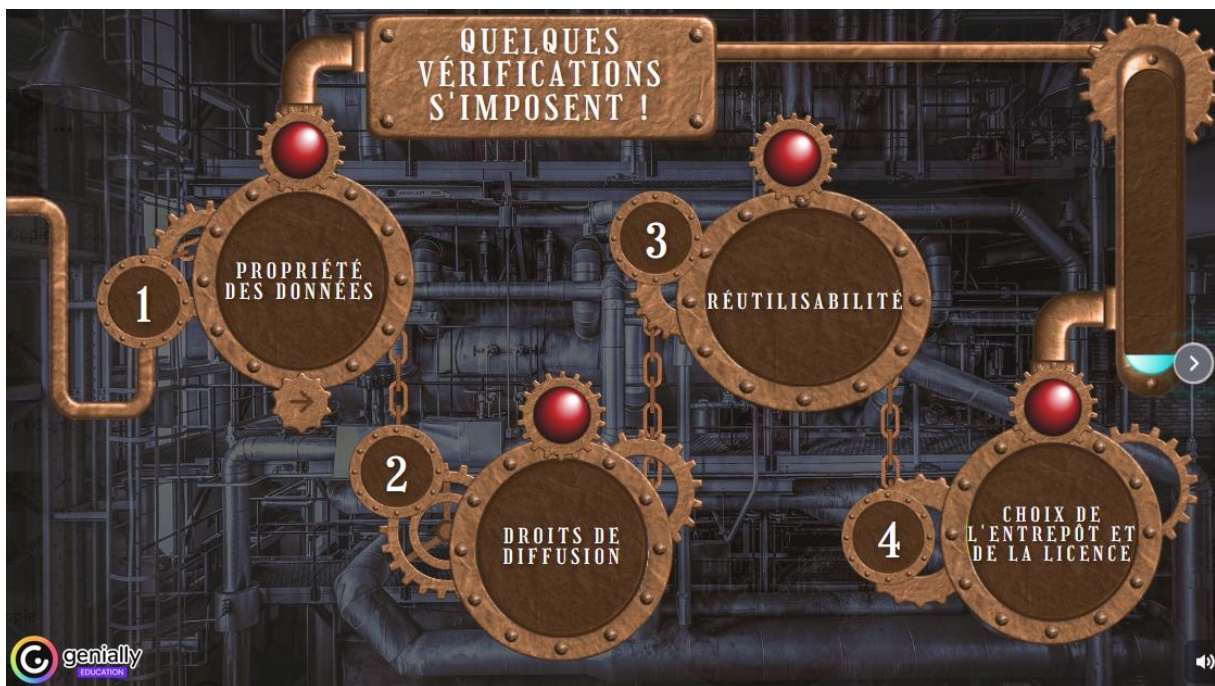




## ENIGME 9 : Partager les données

Celui-ci consiste en fait à un quiz au bout duquel les joueurs doivent arriver. Le quiz contient quatre étapes thématiques afin de vérifier la possibilité de partager ses données :

- Propriété des données
- Droits de diffusion
- Réutilisabilité
- Choix de l'entrepôt et de la licence



### 1 – Propriété des données

*Les données ont-elles été produites dans le cadre d'un partenariat industriel ?*

Répondre **OUI** : sur le bureau du chercheur se trouve un contrat entre le chercheur et la société World of Knowledge indiquant qu'il s'agit d'un contrat de partenariat industriel.

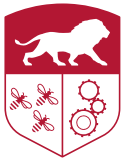
Il est alors demandé de saisir le n° du contrat. Les joueurs doivent donc **saisir le n° apparaissant sur la 1<sup>ère</sup> page du contrat : 230283.**

Le système indique alors au joueur que les termes du contrat n'autorisent pas le partage. Data Curator propose alors au joueur de pirater le système en réalisant un mini-jeu de type memory dans lequel il faut trouver les bonnes paires de couleur (**F avec Findable, A avec Accessible, I avec Interoperable et R avec Reusable**).

### 2 – Droits de diffusion

*Vos données contiennent-elles des informations à caractère personnel ?*

Répondre **NON**, comme indiqué sur la première page du contrat.



Vos données sont-elles protégées ou protégeables par un des droits suivants : ... ?

Répondre **NON**, comme indiqué sur la première page du contrat (données sensibles).

Le système indiquera qu'il détecte des données sensibles et Data Curator proposera au joueur de pirater le système avec un mini-jeu qui consiste à repositionner les étapes du cycle de vie de la donnée, **telles qu'elles apparaissent sur Data Curator : Planifier – Collecter – Traiter – Partager – Archiver - Réutiliser.**

### **3 - Réutilisabilité**

Le système indique que les fichiers sont correctement nommés, les données nettoyées et exploitables.

Vos données sont-elles dans des formats ouverts ?

Les joueurs doivent répondre **OUI** : s'ils répondent non, la question leur est reposée.

Les joueurs doivent cocher les formats ouverts parmi ceux proposés. Cocher : **CSV, PNG, JPG et TXT.**

**Une affiche sur le tableau blanc recense les formats ouverts et fermés.**

### **4 – Choix de l'entrepôt et de la licence**

Sous quelle licence souhaitez-vous partager vos données ?

**Une affiche sur le tableau blanc liste les licences** adaptées aux logiciels et aux données. Les noms des licences sont surlignés au stylo.

Les joueurs doivent saisir une des licences proposées pour le logiciel Darkoware 2.0 et pour les données pour valider la question.

Logiciel : réponses acceptées : **Apache ; apache ; BSD ; CeCILL ; Cecill ; cecill ; GNU ; gnu ; MIT ; mit ; bsd**

Données : réponses acceptées : **Etalab ; etalab ; Licence ouverte ; licence ouverte ; Open licence ; open licence ; Creative Commons ; creative commons ; CC ; CC-BY ; cc ; cc by ; CC BY ; Licences CC**

Dans quel entrepôt souhaitez-vous déposer vos données ?

**Une affiche sur le tableau blanc présente recherche.data.gouv.**

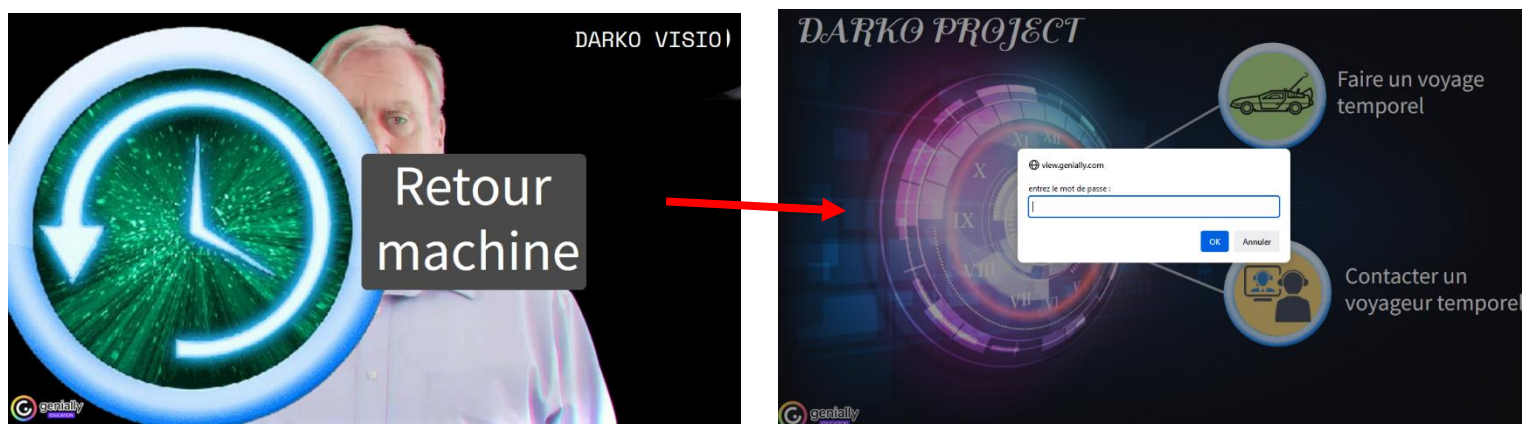
Réponses acceptées : **Recherche.data.gouv ; recherche data gouv ; Recherche.data.gouv ; recherche.data.gouv**

## SEQUENCE FINALE

Une fois le quiz terminé, Data Curator indique que les données ont pu être partagées.

L'écran se brouille alors et une alarme retentit, indiquant qu'une brèche dans le pare-feu a été détectée, et que le laboratoire s'auto-détruira dans 1 minute. Le message sonore indique que le laboratoire est désormais verrouillé et invite les joueurs à utiliser la machine temporelle pour quitter les lieux.

Les joueurs doivent donc retourner dans la salle de la machine et appuyer sur le bouton « Retour machine » apparu entretemps (celui-ci est programmé pour apparaître environ 3-4 minutes après l'apparition de la vidéo du chercheur).



Le Genially de la machine temporelle demande alors un code aux joueurs pour l'activer. Ce code est à trouver sur l'écran de projection de la salle : après s'être brouillé, il fait apparaître des lettres qui clignotent puis s'éteignent dans l'ordre, écrivant le mot « **SKYNET** ».

Une fois ce code entré dans la machine, celle-ci s'emballé, et projette les joueurs dans le futur. Les joueurs sont invités à fermer la porte de la machine.

Une vidéo se lance sur le Genially ; un bouton « Time machine news » apparaît, qui lance le **Genially Réutilisation** et montre aux joueurs les événements qui se sont passés dans le futur, jusqu'en 2084, date d'arrivée de la machine.

Pendant que les joueurs regardent ces actualités, le Game Master qui jouait l'agent du Ministère au début de la partie doit entrer dans la pièce principale, visiblement vieilli (perruque et/ou barbe blanche). Il éteint la lumière, ferme les volets pour donner l'impression d'une salle désertée. L'agent du Ministère s'assoupit alors sur une chaise en attendant le retour des joueurs, qui vont être invités à sortir de la machine temporelle.

L'agent du Ministère se réveille et alors et accueille les joueurs en les félicitant et en leur indiquant qu'il les attend depuis 60 ans.

Pour les féliciter, il leur propose, exceptionnellement, d'utiliser la machine pour visiter une époque. En cliquant en haut à gauche du Genially de l'écran de projection (celui où les lettres SKYNET s'affichaient), il accède à un écran proposant aux joueurs plusieurs destinations. Il clique sur la destination choisie par les joueurs et peut prendre la photo de groupe devant l'écran illustrant la destination choisie.

**C'est la fin de l'escape game !**



## DEBRIEFING

---

Ne pas hésiter à revenir sur les différentes énigmes pour voir ce que les joueurs ont retenu.

A la fin de l'escape game, nous distribuons également une **carte postale**, sur laquelle était indiqués le temps, les références pop trouvées et le temps final (une fois 2 minutes par référence décomptées).

La carte comporte un QR-Code qui renvoie vers une **version autonome de Data Curator** où les joueurs auront accès au contenu pédagogique, avec des liens vers Doranum, et à quelques « exercices » tirés de l'escape game.

Au recto figure le plan de gestion de données (repris de Doranum), sur lequel nous avons ajouté les services support à Centrale Lyon.



## LIENS VERS LES GENIALLY

---

Tous ces Genially sont réutilisables (vous pouvez les télécharger dans votre compte Genially pour les modifier à votre guise).

Certains Genially sont liés entre eux, et le passage de l'un à l'autre se fera automatiquement (par exemple entre Data Curator et le Quiz ; ou entre la Machine Temporelle et le Genially « Réutilisation »).

LIEN GENIALLY DATA CURATOR :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/670FAD6B10AF3C0D152D79EB/INTERACTIVE-CONTENT-DATACURATOR](https://view.genially.com/670FAD6B10AF3C0D152D79EB/INTERACTIVE-CONTENT-DATACURATOR)

LIEN GENIALLY DUPLICATION DE DONNEES :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/653A4767FB7ED400110CE471/INTERACTIVE-CONTENT-231-ESCAPE-LOST-DATA](https://view.genially.com/653A4767FB7ED400110CE471/INTERACTIVE-CONTENT-231-ESCAPE-LOST-DATA)

LIEN GENIALLY IMAGE BUREAU CHERCHEUR :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/65DDE1770882520014218569/INTERACTIVE-CONTENT-BUREAU-CHERCHEUR](https://view.genially.com/65DDE1770882520014218569/INTERACTIVE-CONTENT-BUREAU-CHERCHEUR)

LIEN GENIALLY TRANSFERT DE DONNEES

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/66D868852A579C92716CF8E6/INTERACTIVE-CONTENT-GENIALLYTRANSFERTDONNEES](https://view.genially.com/66D868852A579C92716CF8E6/INTERACTIVE-CONTENT-GENIALLYTRANSFERTDONNEES)

LIEN GENIALLY FLYER PROMOTIONNEL :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/665DED09F850590015F595F1/INTERACTIVE-CONTENT-FLYER-INSTITUTIONNEL](https://view.genially.com/665DED09F850590015F595F1/INTERACTIVE-CONTENT-FLYER-INSTITUTIONNEL)

LIEN GENIALLY MACHINE TEMPORELLE :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/670FBDAE7862514ADA59443B/INTERACTIVE-CONTENT-TIME-MACHINE1610](https://view.genially.com/670FBDAE7862514ADA59443B/INTERACTIVE-CONTENT-TIME-MACHINE1610)

LIEN GENIALLY FIN QUIZ (LANCEMENT AUTO-DESTRUCTION) :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/670FFEC5C07A8ABDC52681A0/INTERACTIVE-CONTENT-SLIDEFINALQUIZ](https://view.genially.com/670FFEC5C07A8ABDC52681A0/INTERACTIVE-CONTENT-SLIDEFINALQUIZ)

LIEN GENIALLY PHOTOS D'EXPERIENCES :

[HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/65D0B5E85F53F40014076C7E/INTERACTIVE-CONTENT-MURS-DEXPERIENCES-ESCAPE-DATA](https://view.genial.ly/65D0B5E85F53F40014076C7E/INTERACTIVE-CONTENT-MURS-DEXPERIENCES-ESCAPE-DATA)

LIEN GENIALLY JOURNAL DE BORD :

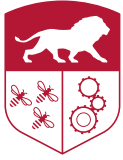
[HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/660415FF7982A000146DC349/INTERACTIVE-CONTENT-CARNET-DE-BORD](https://view.genial.ly/660415FF7982A000146DC349/INTERACTIVE-CONTENT-CARNET-DE-BORD)

LIEN GENIALLY DIPLOME :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/665DCC812FA4FF00149ECCE7/INTERACTIVE-CONTENT-KLASSISCHES-ZERTIFIKAT](https://view.genially.com/665DCC812FA4FF00149ECCE7/INTERACTIVE-CONTENT-KLASSISCHES-ZERTIFIKAT)

LIEN GENIALLY REUTILISATION :

[HTTPS://VIEW.GENIALLY.COM/670FC3BBBA7B9AFF0DC7CCBE/INTERACTIVE-CONTENT-REUTILISER](https://view.genially.com/670FC3BBBA7B9AFF0DC7CCBE/INTERACTIVE-CONTENT-REUTILISER)



**CENTRALE  
LYON**

LIEN GENIALLY AFFICHE COMMUNICATION POUR L'ESCAPE (à adapter !):

<https://view.genially.com/67178ed656e74ecdb6928da2/interactive-content-pub-horodata>

LIEN GENIALLY COMMUNICATION ECRAN (à adapter !):

<https://view.genially.com/671a2bf03ef5bb9af061d395/interactive-content-copie-pub-horodata>

LIEN GENIALLY DATA CURATOR PEDAGOGIQUE (sur carte postale distribuée à la fin de l'escape)

<https://view.genially.com/66cc45c21c173b269ec2875f/interactive-content-support-pedago-horodata>



## LISTE DES SOLUTIONS ET CODES

---

### **Enigme 1** - Débloquer Data Curator

Mots manquants : **Description ; Documentation ; Stockage ; éthiques ; Partage ; conservation** [avec ou sans majuscules].

### **Enigme 2** – Dupliquer les données

Champs à remplir dans le logiciel de duplication de données :

Support d'origine :

**Disque dur externe**

Identification du support : **iomega1**

Support de destination :

Ordinateur : PC portable **BIBAIO 10**

Serveur institutionnel : **Serveur PMCS2I**

Cloud privé : **Ne pas utiliser**

Stockage externe : **SYNOLOGY**

### **Enigme 3** – Trouver le bon dossier

Dossier **DARKO** puis successivement dossiers **BLANC-ORANGE-BLEU CLAIR-ROUGE**

### **Enigme 4** – Renommer les fichiers

Cf ci-dessus page 21.

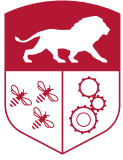
### **Enigme 5** – Nettoyer les données

Cf ci-dessus page 22.

### **Enigme 6** – Documenter les données

Champs à remplir sur le fichier Readme :

Titre : **DARKO**



Prénom NOM : **Archibald SNOW**

Logiciel requis : **DARKOWARE 2.0**

Flux magnétique : **90 T**

Fréquence des ondes électromagnétiques : **80 THz**

Puissance électrique : **9 GW**

Durée de la charge : **145 s**

**Enigme 7** – Accéder à la machine

Code de la boîte à clé : **0951**

**Enigme 8** – Entrer en contact avec le chercheur

Informations à saisir dans la machine temporelle :

Lieu : **Désert de Gibson**

Date : MONTH : **DEC** ; DAY : **31** ; YEAR : **-100000000**

**Enigme 9** – Partager les données

Code-barre du contrat : **SNOWoK651894**

Formats de fichiers à cocher : **csv, png, txt**

Choix de la licence :

Logiciel : réponses acceptées : **Apache ; apache ; BSD ; CeCILL ; Cecill ; cecill ; GNU ; gnu ; MIT ; mit ; bsd**

Données : réponses acceptées : **Etalab ; etalab ; Licence ouverte ; licence ouverte ; Open licence ; open licence ; Creative Commons ; creative commons ; CC ; CC-BY ; cc ; cc by ; CC BY ; Licences CC**

Choix de l'entrepôt :

Réponses acceptées : **Recherche.data.gouv ; recherche.data.gouv ; recherche data gouv**

## REFERENCES A LA CULTURE POP

---

Projet DARKO = référence au film **Donnie Darko**. Nous avons également mis le symbole du film (silhouette de Frank) avec l'indication « Projet Darko » en-dessous sur le bureau du PC BIBAIO 10.

Blueprints et affiches sur les murs : Tardis (série **Doctor Who**), Delorean (**Retour vers le futur**), Machine temporelle de **Dragon Ball Z**, vaisseau Epoch du jeu vidéo **Chrono Trigger**, ocarina en référence à **The Legend of Zelda**, retourneur de temps issu de **Harry Potter**, Symboles de singes issus du film **L'armée des 12 singes**...

Data curator : visuel et éléments d'illustrations issus de la série de jeux vidéo **Fallout**.

Machine temporelle : interface de saisie de la date inspirée du tableau de bord de la Delorean dans **Retour vers le futur**.

Présence de la machine de téléportation issue du film **La Mouche** sur les photos d'expérience.

Nom du chat du chercheur : Sheldon, référence à **Big Bang Theory**.

Nom du chercheur : Snow, inspiré des films **Hunger Games** (Coriolanus Snow) ou de la série **Game of Thrones** (Jon Snow).

Vidéo du chercheur barbu sur fond de dinosaures : référence à **Jurassic Park**.

Mots « Quantum Leap » dans le nom des fichiers de données faisant référence à la série **Code Quantum**.

Figurine de Marvin, robot neurasthénique du **Guide du voyageur galactique**.

**Pacman** apparaissant sur la page de transfert de données vers Data Curator.

Portail de la machine temporelle inspiré de la série **StarGate**.

Vous êtes libres d'en ajouter d'autres !

## RANGEMENT DE LA SALLE : CHECK-LIST

---

- Ordinateur 1 sur écran noir (début Genially Data Curator), avec réceptacle tablette à côté, clavier et souris sans fil
- Ordinateur 2 sur la page d'accueil du logiciel de duplication (Genially)
- Photo encadrée avec chat sur le bureau
- Corbeille à papier à côté du bureau avec PGD ANR
- 4 feuilles du journal de bord, contrat et flyer du serveur institutionnel cachés
- Ordinateur 3 sur bureau, avec étiquette BIBAIO 10 ; fermer les fenêtres et vérifier présence des dossiers dans les Téléchargements + lien Genially dans le dossier final
- MasterMind réinitialisé (sans la solution) et posé sur le bureau avec règles du jeu
- Photos d'expériences en place sur le mur
- Inventaire de la collection placé sur ou à côté de la vitrine
- Planisphère sur tableau Veleda avec post-its en place ; repositionner les aimants et la corde sur le tableau
- Remettre la clé de la porte dans la boîte à clés et la fermer
- Remettre ordinateur 4 sur page d'accueil Genially Machine Temporelle
- Retirer les notes des joueurs si besoin

## LISTE DES SITES ET LOGICIELS UTILISES

---

**Genial.ly** : pour créer le faux logiciel Data Curator, l'outil de duplication de données, l'outil de nettoyage des données et la machine temporelle, le flyer du serveur institutionnel de stockage de données et la photo du bureau du chercheur.

**Scape.fr** : pour récupérer des [extensions utiles pour Genially](#) : Memory, Reference-Page, CAC et CRUZ, COUISE, CURSOR, TAK1, FEEDBACKS, BRIAN.

**Lockee** : pour générer les mots de passe à saisir dans Genially et les dates et lieu de la machine temporelle à saisir.

**Veed** : pour générer par IA la vidéo du chercheur.

**Apowersoft Video Editor** : pour faire le montage de la vidéo du chercheur.

**Freesound** : pour les bruits et musiques intégrés aux Genially.

**Doranum** : pour constituer le contenu pédagogique de Data Curator et les affiches sur les formats ouverts/fermés et les licences.