

# PROJET LONG 2015

## La demande

### IMAGINER ET DESIGNER UN JEU DE PARCOURS

Il s'agit de proposer un concept de jeu de parcours et le designer graphiquement. En vous reposant sur des règles rudimentaires (il ne s'agit pas d'inventer des règles précises), vous interrogerez la notion de parcours dans un espace de jeu ponctué de pièges.

Par exemple, le Jeu de l'Oie constitue un exemple de grand classique de jeu de parcours dont les règles simples sont propices au détournement. Ce jeu, dans son déroulement, peut servir de référence.

Ainsi, ce jeu de parcours s'offre à vous pour une appropriation totale de toutes ses composantes, allant de son nom jusqu'à l'ergonomie de son plateau.

#### Axe thématique

Choisissez une des 3 thématiques suivantes pour développer votre concept de jeu :

**Littérature et langage / Son et musique / Arts et sciences**

#### Axe graphique

Votre concept de jeu sera envisagé par le biais **typographique et/ou pictographique**. Dans ce cadre, votre approche graphique saura être audacieuse et contemporaine. Et joueuse !

## Les différentes disciplines — TRAVAILLE D'ABORD, TU T'AMUSERAS ENSUITE

Les disciplines artistiques s'entremêleront en permanence avec le design graphique. **La dimension exploratoire et l'approche intuitive sont essentielles** ; elles seront particulièrement interrogées dans les disciplines artistiques.

Le design graphique rebondira sur ces explorations pour les structurer et les appliquer à la demande : concevoir et réaliser un jeu. Pour cela, deux accès :

- **Matériel, imprimé** • l'édition du jeu. Sa boîte, son plateau et ses pions.
  - **Immatériel, numérique** • l'animation via le motion design<sup>1</sup>. Ce champ d'intervention doit permettre de valoriser votre parti-pris créatif par le mouvement : signes graphiques, jeux typographiques, modularité du parcours, animation des pièges, etc.
- En provoquant un maximum de perméabilité entre les disciplines, votre projet gagnera en exigence, ambition et innovation créative. Profitez-en !

## La méthode — RÉFLÉCHIR ENSEMBLE. BOSSER ENSEMBLE. CRÉER ENSEMBLE. ET PLUS SI AFFINITÉS

Vous travaillerez par équipe de 4/5 étudiants. Après analyse et réflexion collégiales, **vous définirez les contours du nouveau jeu et son déroulement. En réponse à ce positionnement collectif, vous effectuerez personnellement une série de propositions créatives, la plus diversifiée possible.** Votre proposition la plus pertinente sera ensuite soumise au groupe pour sélection. **Un débat au sein de l'équipe permettra de provoquer un projet commun.**

Développé et finalisé par l'ensemble de l'équipe, le projet sera soutenu à l'oral devant un jury. La présentation du jeu, intégralement maquetté, sera accompagnée du travail de motion design (visionné sur ordinateur), des planches organisant vos recherches créatives, des plus intuitives aux plus structurées, agrémenteront la soutenance.

## Les contraintes de rendu — LE TRUC QUE VOUS NE LISEZ JAMAIS

- **Le jeu. Réalisé en volume.** Un plateau de jeu / 2 pions / un boitage contenant le jeu. ce dernier doit présenter le nom du jeu que vous proposerez et dont le graphisme et sa composition s'inscriront dans une démarche d'identité visuelle.
- **Motion Design : une animation vidéo.** Pas contrainte de temps.
- **Recherches : En planches A1 sur carton plume.** Organisation et présentation libre. Elles doivent être les plus représentatives possible du processus créatif, personnel et collectif.
- **Matériels et techniques :** aucune contrainte.

## critères d'évaluation — ÇA VA TRANCHER !

- **Qualité exploratoire :** diversité et personnalité des recherches créatives, qualité des choix graphiques. Capacité à faire dialoguer disciplines artistiques et design graphique.
- **Qualité conceptuelle :** Pertinence des propositions développées en regard du problème posé : revisiter un jeu de l'oie.
- **Qualité de soutenance :** capacité à définir ses intentions et les motiver clairement.

<sup>1</sup> Design d'animation. C'est l'art de penser en mouvement les différentes composantes d'un design graphique.