

I. Présentation / Introduction

- + Bonjour à tous,
- étudiante en dmade graphisme esaat avec pour option supports connectés
- ici pour vous parler de mon projet de fin d'étude qui découle de mon article dont pour certains nous nous étions vu afin d'en discuter
- pour rappel mon article portait sur les jeux de société à l'air du numérique et plus particulièrement les jeux de société augmenté

II. Origines du Projet, Lien avec l'Article ou la Problématique

- mon intérêt pour jeux augmentée à émergé lors de la rédaction de mon article au semestre dernier
- + le questionnement principal de mon article à été...
- découvert que bien que la technologie puisse enrichir l'expérience de jeu
- et ca n'a souvent qu'un effet visuel sans réel amélioration de l'expérience ludique
- + l'expérience correspond ... et cette notion à été un réel moteur dans la confection de mon article et ensuite de mon projet
- 1ere idée : créer un jeu de societe augmentée dont la RA aurait un réel sens et serait en harmonie entre l'expérience traditionnel et la technologie
- cependant, pour ce faire il faudrait que la RA sois penser au commencement du jeu de société, il ne faudrait pas juste que cette technologie soit un rajout à un jeu préexistant
- un jeu de société étant très long dans son processus de création afin qu'il soit entièrement aboutis, je n'ai pas eu la prétention de penser pouvoir en réaliser un avec une technologie innovante en seulement 3 mois
- me suis tournée vers un autre type d'expérience, à la place de l'expérience entre le jeu et les joueurs je me suis penché plutôt vers l'expérience de visiteurs avec un lieu, tout en restant dans l'univers des jeux augmentée
- c'est pourquoi je me suis naturellement tournée vers les différents festivals de jeu existants en france
- + après quelques recherches je me suis arrêté sur le FIJ de Cannes, il y a plusieurs raison à ce choix
- + tout d'abord existe depuis 1986 avec 85 000 visiteurs en 2024 garanti une certaine notoriété, et surtout il faut savoir que le FIJ change de DA chaque année
- je me suis donc demandé pourquoi je ne pourrai pas la réaliser non pas pour l'édition 2024 comme elle est déjà passée mais celle de 2025, la 38e édition
- il est également reconnu comme étant un événement réputé par les professionnels comme un véritable laboratoire car regroupe tous (grands classiques, jeux vidéo, prototypes, best-sellers, nouveautés et avant-premières)
- et tous s'y rencontrent au Palais des Festivals et des Congrès de Cannes, devant un public d'amateurs novices ou non
- + voici des exemples d'identité visuelle du FIJ, la première, et d'autre, il utilise beaucoup de techniques différentes telles que la l'illustration, le photomontage ou encore la typographie
- + il faut savoir qu'en 1988, le festival à créer le label des As d'Or, c'est un prix qui nomme le jeu de l'année par catégories, on peut trouver la catégories des jeux tout public, enfant, initié et expert

III. Le brief

- pour récapituler le cahiers des charges est de réaliser l'identité visuelle du FIJ 2025, en imaginant que lors de cette édition, les jeux de société augmentée soit à l'honneur et ont leur propre catégorie As d'Or de réalité augmentée
- il est donc question d'intégrer des éléments de RA pour rendre la navigation et l'information dans le festival plus interactives et immersives.
- cette identité visuelle doit permettre au visiteur d'être en contact direct avec la RA et ainsi les inviter à découvrir cette technologies
- le commanditaire est donc le FIJ qui souhaitent moderniser leur événement annuel et attirer un public plus large en utilisant une technologie innovante afin d'offrir une expérience ludique unique

- il est donc question de créer une identité visuelle captivante et harmonieuse qui reflète à la fois convivialité du jeu de société traditionnel et l'aspect novateur de l'augmentation
- enfin les cibles principales sont les amateurs de jeux de société de tous âges et de catégories socio-professionnelles
- que ce soit de jeunes adultes, des familles, ou encore des passionnés de nouvelles technologies, c'est donc pour toutes les tranches d'âges

IV. Recherches, Méthodologie

- + en ce qui concerne mes premières recherches j'ai exploré une piste très illustrée en créant des visuels tirés d'une ville dirigée par les jeux de société
- notamment grâce à des maisons en forme de tour de Jenga, de Rubik's cubes et de chaises représentant les symboles des cartes (cœurs, carreaux, piques, trèfles)
- cependant cette idée n'était pas convaincante à cause de la complexité des visuelles
- + ensuite j'ai fait des recherches 3d pour voir comment pouvait se positionner les lettres dans l'espace
- + ainsi que des tests de multiplication qui se déplacent sur le support
- cependant ces recherches n'arrivaient pas à refléter l'innovation technologique et la tradition des jeux de société de manière harmonieuse
- par conséquent j'ai décidé de me concentrer sur le côté ludique des jeux tout en restant dans des formes simplifiées pour ne pas polluer l'identité visuelle, contrairement à mes premières recherches
- + j'ai donc utilisé des modules simples tels que le carré, le demi-cercle, le cercle, le rectangle avec ou sans bord arrondi et le triangle
- l'utilisation de ces modules permet de créer un langage visuel cohérent et facilement identifiable et utilisable

V. Choix, Déclinaisons, Mises au Point

- + j'ai donc utilisé ce système grâce à une grille afin de créer une typographie dédiée à l'édition 2025 du FIJ qui serait utilisée en tant que typographie de titrage
- l'utilisation de l'opacité et les superpositions des modules se réfèrent aux différentes couches présentes dans les technologies, symbolisant notamment la fusion entre le physique et le numérique
- après différentes variations de chaque lettre
- + voici les typographies finales
- on retrouve des terminaisons qui sont arrondies mais également anguleuses afin de garder un côté sérieux dans le jeu
- + j'ai choisi d'utiliser l'acronyme du FIJ comme logo car ça reste plus accessible de par sa simplification, et ça a un côté ludique qui pourrait presque appeler une onomatopée
- + ensuite j'ai décliné plusieurs combinaisons de couleur afin de choisir celle qui serait la plus appropriée
- ce qui m'a aidé à faire mon choix ça a été un atelier de risographie que nous avons réalisé afin de créer des imprimés collectifs en rapport avec notre projet, j'ai décidé de jouer sur le damier ce qui m'a permis de découvrir ce trio de couleur avec le bleu et le rouge qui donne ce violet vibrant
- + logo finale avec les couleurs
- + une fois ce choix de couleur établi j'ai pu le décliner sur toute la typographie
- on retrouve alors ce jeu également entre les modules grâce à la superposition et l'opacité des couleurs

VI. Prototypage, Finalisation

- + afin de réaliser les panneaux physiques des plans des différents espaces du festival j'ai créé différents pictogrammes
- toujours grâce à cette grille j'ai voulu que les pictogrammes restent lisibles tout en gardant ce côté modulable de ma charte graphique

- + pour ce qui est de la réalisations des plans je me suis servi des différent plan des espaces du palais des congrès et des festivals de Cannes ainsi que la dispositions des stands de l'édition 2024 du FIJ
- j'ai utilisé une grille isométrique pour les délimitations des différents bâtiments, afin de rappeler le côté 3d de cette édition 2025 même dans des supports 2d
- + pour ce qui est de la typo j'ai utiliser la Aglet Mono
- qui est une typographie monospace, donc tous les caractères occupe le même espace horizontal ce qui assure une lisibilité optimale et une uniformité visuelle
- + pour le plan de la rotonde lérins j'ai voulu faire détonner les différents espaces dédiés au as d'or car ça reste des endroits fard du FIJ
- + mise en situation d'un des plans

- + et comme autre déclinaisons graphiques de ma chartes il y a également l'affiche qui reprend le systèmes d'opacité et également la typographie Aglet Mono utiliser pour les plans du festival
- j'ai garder le logo bien visible et comme élément visuels principales car un élément plus important à connaitre que la date 2025
- j'ai désaxé le 2025 pour donner du mouvement à l'affiche, j'ai également utiliser le 2025 afin de créer une sorte de motif en opacité réduite afin qu'il ne prenne pas le dessus sur le logo
- 2 typo similaires car anguleuse mais assez différentes pour créer un rapport de forces équilibré

- + afin de pouvoir accéder à ces espaces des as d'or, les visiteurs doivent se frayer un chemins parmi les 85 000 visiteurs, voici par exemples de photos prises lors de l'édition 2024 du FIJ
- c'est là qu'entre en jeu la réalité augmentée, afin que les visiteurs puisse bien voir où se trouve les différents espaces
- + pour se faire j'ai réalisé un flyers où on retrouve un petit tuto et des informations pour la bonne lecture des éléments en réalité augmenté
- test et explication de la RA, avec les plans pour les avoir n'importe où dans le festival et pour se diriger vers un des as d'or, interaction pour connaître les stands
- j'ai utilisé un papier cyclus avec un grammage de 250 afin d'avoir une bonne prise pour les différents élément RA, si le visiteur se trouve dans un endroit sans espace horizontales à disposition il lui suffit d'utiliser le flyers
- interaction pour connaître les stands
- il faut cependant savoir que pour l'instant la RA est accessible uniquement pour les IOS

Conclusion

- m'a permis de comprendre l'importance de la signalétique interactive dans les grands événements et ce que cela apporte
- m'a aidé à affiner mes compétences en design graphique et en technologies interactives
- la réalisation de ce projet a conforté mon aspiration à créer mes propres jeux de société, en intégrant les compétences acquises au cours de ma formation

+ merci beaucoup de m'avoir écouté, avez vous des questions ?