

NOTE D'INTENTION

GRESSIER_Thibaut_SC_2026_note_intention_projet

Suite à l'étude des applications mobiles de parcs d'attractions et de leur action sur l'expérience vécue sur place, j'ai pris conscience qu'elles n'étaient utilisées que sur une courte période. En effet, de manière générale, les visiteurs de parcs d'attractions ne consultent l'application mobile uniquement le jour de leur visite. L'idée à travers ce projet est de prolonger la durée d'utilisation de l'application mobile et donc par le même temps de prolonger l'expérience visiteur au-delà de la visite dans le parc, qui se résume très souvent à une seule journée. Pourquoi ne pas embarquer le parc d'attractions chez soi ?

Dans cet objectif, ces lieux étant majoritairement fréquentés par des familles, à hauteur de 77% selon l'agence de développement touristique Oise Tourisme¹, je souhaite m'orienter vers une dimension ludique avec la création d'un jeu de société utilisant l'application. Ce serait un jeu de plateau auquel on jouerait après la visite ayant pour thématique le parc, replongeant ainsi les joueurs dans leur journée. L'application mobile servira le jeu au travers des différents outils que l'on retrouve sur un téléphone : microphone, appareil photo, enceinte, et bien sûr l'écran. Son usage permettrait d'utiliser des mécaniques de jeu intéressantes mais surtout d'offrir une expérience personnalisée grâce aux données recueillies par l'application lors de la visite du parc (photos prises, attractions faites, temps attendu, etc). Cette nouvelle dimension de jeux de société se répand ces dernières années avec notamment le jeu *Unlock!* développé par la maison d'édition Volumiques fondée par Étienne Mineur. Il reprend le principe d'un escape game utilisant des cartes et une application mobile pour enquêter. C'est cette idée de collaboration entre éléments physiques et numériques que je souhaiterai développer. L'ambition est que ce jeu soit déclinable en différentes éditions pour chaque parc tout en gardant une identité globale, il y aurait donc des éléments variants et invariants dans l'identité de ce jeu. Pour illustrer, on peut citer les *Monopoly*² qui gardent une identité et une mécanique de jeu commune, mais qui se déclinent dans différents thèmes. Graphiquement, l'enjeu serait de lier l'interface de la page de l'application aux éléments physiques mais aussi de garder une identité propre au jeu tout en donnant à chaque édition sa personnalité pour retranscrire l'univers du parc d'attractions dont il est question.

Les parcs d'attractions sont visités par un public majoritairement familial, ce qui signifie qu'on y retrouve des enfants, des adolescents, des parents et des grands-parents. Le jeu vise donc à être joué aussi bien en famille qu'entre amis par exemple.

¹ Stéphane Rouziou, « Parcs de loisirs : un modèle de développement pour tous les lieux de visite », *Oise Tourisme*.

² *Monopoly* est un jeu de société créé par Charles Darrow paru en 1935 et édité par Parker Brothers et Hasbro.

En ce qui concerne les commanditaires, ce jeu serait proposé par les parcs d'attractions disposant d'une application mobile (car elle est nécessaire au jeu). Dans le cadre de mon projet, le jeu sera réalisé pour le Parc Astérix, disposant d'une application mobile depuis plus de 10 ans ayant fait l'objet d'une refonte en septembre 2024.

La réalisation de ce jeu impliquera la création de son concept. Ensuite, je me concentrerai sur le naming et l'identité graphique du jeu. L'enjeu est de conserver une identité au jeu tout en exprimant celle du parc dont il est question. Je concevrai également les supports, tels qu'un plateau ou des cartes, et l'UI/UX de la page de l'application dédiée au jeu.

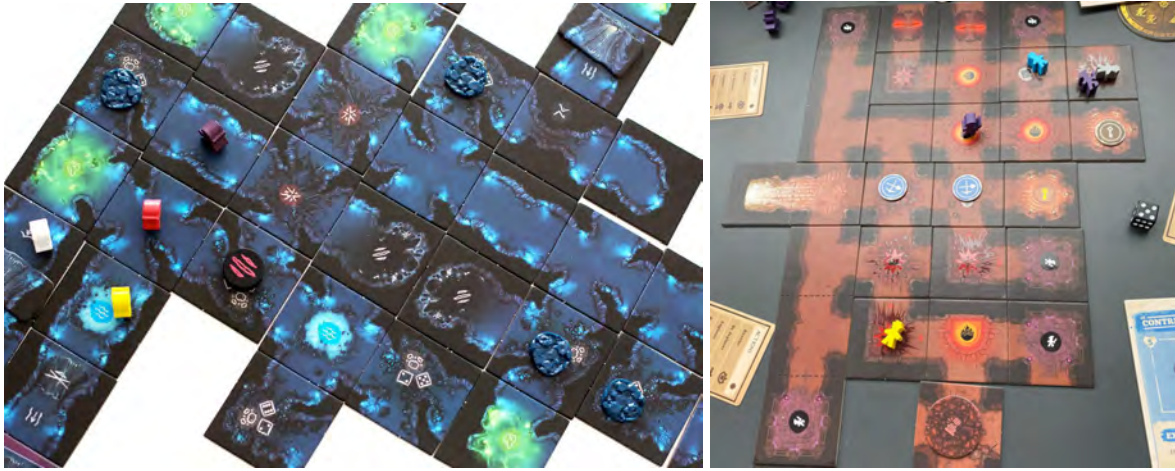
INSPIRATIONS :

Unlock! - Ce jeu reprenant le principe des escape games a été créé par Cyril Demaegd et publié par Space Cowboys. Il se joue à l'aide d'une application mobile permettant de photographier, débloquer des codes et écouter des témoignages pour avancer dans la partie, autant de fonctionnalités qui peuvent être mobilisées dans le cadre de mon projet. De plus, il diffuse une musique durant toute la partie, afin de créer une ambiance, un aspect très intéressant dans le cadre des parcs d'attractions et de leur immersion.



Sub Terra - Créé par Tim Pinder et publié par Nuts Publishing, ce jeu de société m'intéresse par sa mécanique de création du plateau de jeu. Il se compose tout au long de la partie par les différents joueurs ce qui permet d'aboutir à un plateau différent à chaque partie. Chaque

tuile carrée répond au principe du pavage de Truchet, ce qui permet de les connecter entre elles et d'obtenir un résultat graphique unique.



Laura Michaud - Il s'agit d'une graphiste et illustratrice travaillant chez Cocktail Games, un éditeur français de jeux de société. J'aime beaucoup le graphisme de ses illustrations, notamment ceux créés pour les jeux *Maudit Mot Dit*, *Trio* et *Jungo* jouant majoritairement avec des aplats et l'accumulation d'éléments. La force de ses créations repose également sur ses choix colorimétriques et sa capacité à développer le champ lexical d'un thème de jeu au travers de nombreuses figures qui cohabitent ensemble. Il s'agit d'un procédé pertinent dont je souhaite m'inspirer pour développer graphiquement l'univers des parcs d'attractions.

