

FOUGÈRE CONTRE ROCADE A LANDERNAU

L'équipe de la controverse :

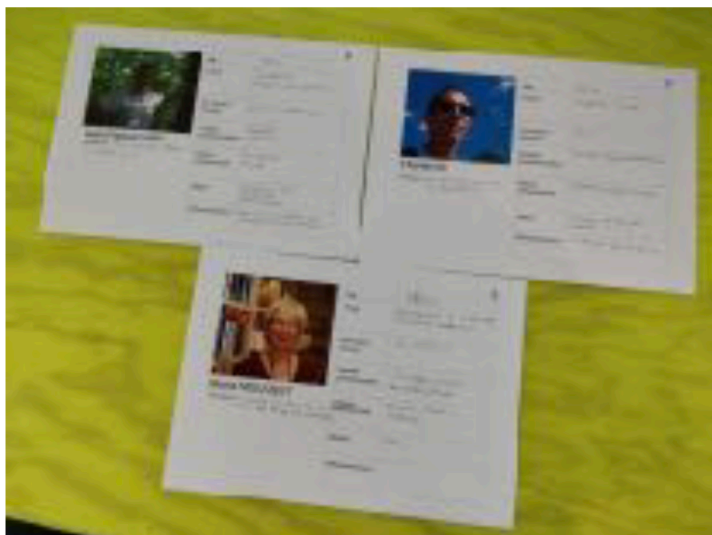
Aurélien Boudet
Cendrine Brouard
Coralie De Santa Elena
Letitia Delots
Aubin Gago Laffon
Melody Gunawan
Thibaut Quéméner

Le sujet :

Le sujet de l'atelier était de fabriquer un outil de médiation pour rendre compte de la controverse environnementale de la rocade à Landerneau (29). La situation oppose les pros et les anti-rocales depuis des dizaines d'années.

Le public :

Notre outil est à destination d'un public non spécialiste. Nous avons pour cela établi 3 « personas » afin de nous aider à constituer un cadre de travail.



Objectifs :

L'objectif est de créer un outil de présentation et de vulgarisation scientifique. L'idée est de rendre clair le sujet de la controverse à un public non averti, il s'agit donc d'informer le grand public de manière ludique et interactive. Les informations doivent être amenées de façon neutre pour ne pas influencer le public et qu'il se fasse sa propre opinion face à la problématique.

Le concept :

En prenant en compte le public visé et les objectifs, nous nous sommes rapidement dirigés vers la conception d'un jeu. À travers ce dispositif, nous avons voulu retracer les grandes étapes de la controverse. C'est pour cela que nous avons souhaité réaliser un jeu de plateau qui refait le parcours du projet en amenant l'utilisateur à répondre à des questions pour se positionner sur le sujet.

Pour que le jeu soit plus amusant nous avons imaginé que selon les réponses choisies, le profil du joueur se rapproche à celui d'un des acteurs de la controverse. De la sorte, notre jeu de plateau

se rapproche des tests personnalité que l'on retrouve dans de nombreux magazines. De plus, nous avons utilisé l'univers gaulois d'Astérix et Obélix en partenariat avec les éditions Hachette et l'accord d'Albert Uderzo.

Le processus de conception :

L'idée et la forme du jeu sont venues après avoir réalisé un brainstorming où nous avons clairement défini nos enjeux.



Étape « Brainstorming »



Réflexion sur la tracé du jeu par rapport aux grandes étapes de la controverse.

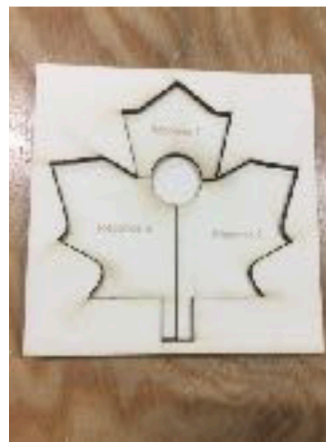
Nous nous sommes repartis les tâches pour avancer sur la conception de ce jeu. Certains se sont penchés sur les règles du jeu, le contenu du jeu et d'autres sur le design graphique. Pour concevoir notre plateau, nous avons utilisé des logiciels de conception tels que Illustrator et Autocad. Les découpes et les gravures ont été réalisées par les divers machines mises à disposition par le Fab Lab de Cap sciences Bordeaux.



Concertation sur la conception du jeu



Réalisation de la carte du jeu sur Illustrator



Evolution du design des cases « questions -réponses »

Les difficultés rencontrées :

- Trouver les solutions techniques qui correspondent à notre concept pour que le jeu fonctionne ;
- Prise de décisions au sein du groupe ;
- Se comprendre entre nous sur la forme du jeu ;
- Se mettre à la place du public visé.

Le résultat

