

DESIGN WORKSHOP

Création d'un jeu de plateau dans le cadre
d'une formation RH

LA DEMANDE

Votre DRH vous demande de mettre en place une **formation** autour de la thématique des **Biais cognitifs**.

La commande du DRH est de former vos collègues lors d'un atelier **convivial, ludique et participatif**.

Vous proposez donc l'idée de réaliser cette formation grâce à un **jeu de société** avec un plateau, des cartes, des pions et un dé.

Notre mission est donc de concevoir le design de ce jeu en élaborant **l'identité visuelle**, déclinée sur les cartes, le plateau, la notice et le packaging.

LE SOMMAIRE

Charte Graphique

P . 4 à 12

Vidéo présentation

P . 13

Jeu de plateau

P . 14 à 24

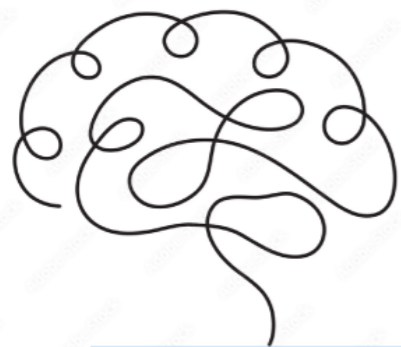
Packaging

P . 25 à 29

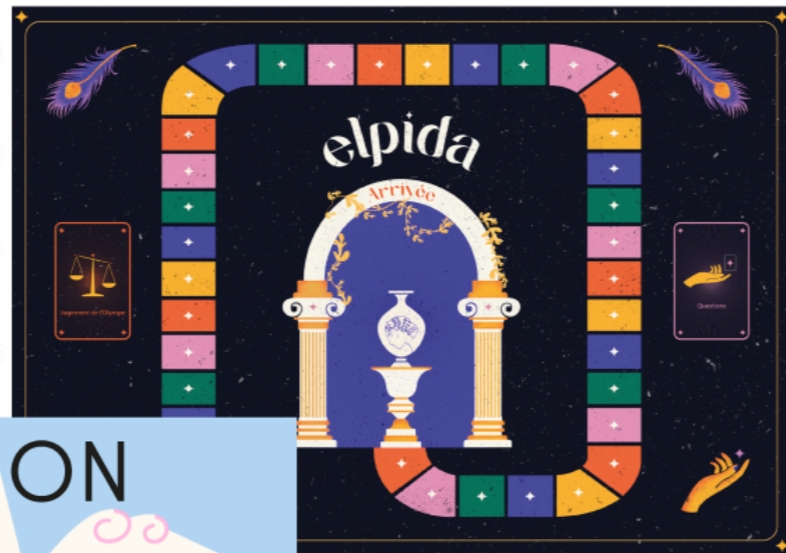
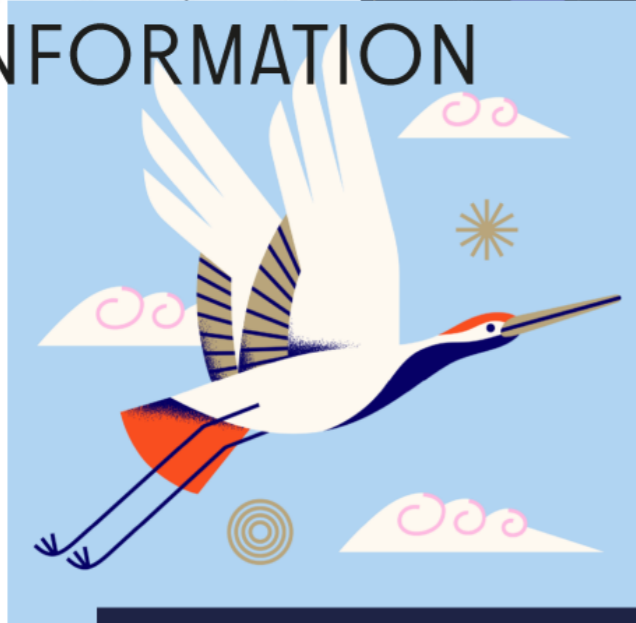
CHARTRE GRAPHIQUE

recherches / logo / couleurs / typographies

AXE I CERVEAU



INFORMATION



CONFIANCE



BIAIS COGNITIF
BIAIS COGNITIF



À travers cette moodboard, nous avons pu déterminer de premiers éléments de la charte graphique tels que certaines couleurs ainsi que les typographies.

AXE I CERVEAU



#1E2345

#B0D3EE

#F7AE31

#EC6639

Explorez l'immensité
de votre cerveau !

Partez à la recherche
des biais cognitifs, représentés par des étoiles,
tel un explorateur spatial.

Votre route sera semée d'embûches,
mais parvenez à les comprendre
et votre *mode de pensée sera illuminé.*

Logo - Sharktooth Heavy
Titres - Rouna Bold
Paragraphe - Soleil Light



Concept sur la thématique du cerveau et de l'astronomie non retenu par l'ensemble du groupe. Les typographies sont tout de même conservées.

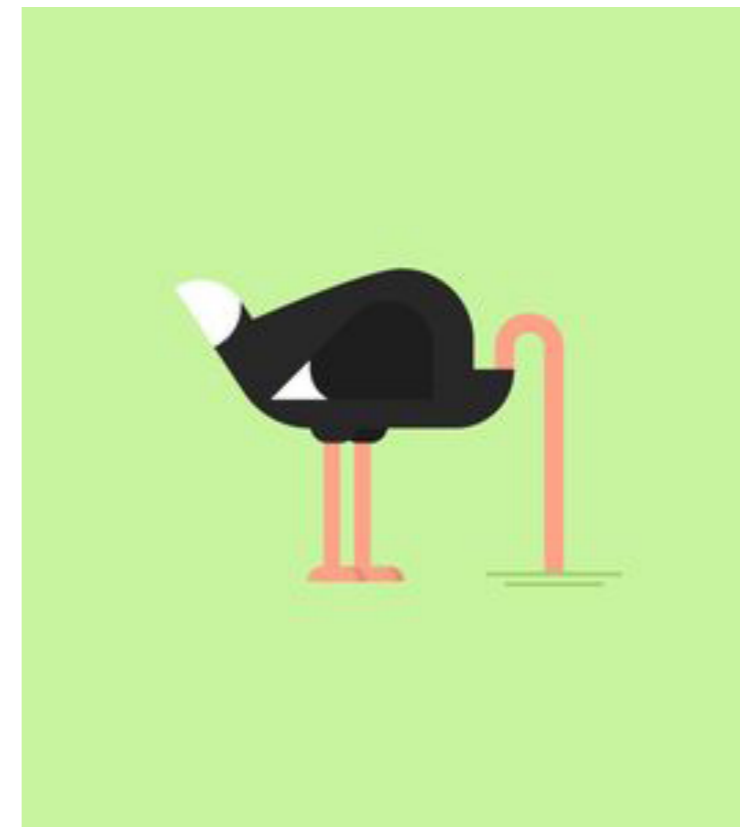
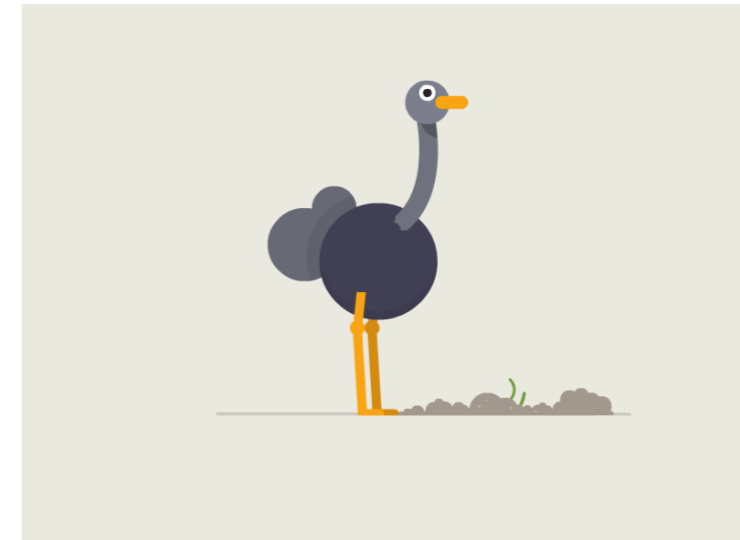
AXE 2 AUTRUCHE

POURQUOI ?

L'objectif est de mettre en évidence les effets des biais cognitifs sur nos décisions. L'idée est de comparer l'Homme à une autruche, car cet animal a tendance à planter sa tête sous la terre. Cela représente notre mauvaise façon de juger les autres, car nous ne prenons pas en compte tous les éléments.

L'autruche est la mascotte de notre jeu, apportant ainsi cet aspect ludique demandé dans le sujet.

En ce qui concerne la direction artistique du projet, l'autruche sera déclinée en logo, icônes, illustrations, pions, jetons, etc...



Concept sur la thématique de l'autruche retenu par l'ensemble du groupe pour créer l'identité du jeu de société.

RECHERCHE LOGOTYPE



HUGO

Autruche géométrique, design sobre, évoque la vitesse et donc le déplacement des pions sur le plateau de jeu.



AURÉLIEN

Aplatissement des couleurs, avec un design minimaliste, représentant une autruche avec la tête dans le sable.



TRISTAN

L'autruche est composée de formes découpées, inspirées du style d'Henri Matisse. De plus, elle est facilement déclinable dans plusieurs positions.

Recherches sur la création du logo du jeu de société, le concept de l'autruche avec la tête dans le sable est récurrent, la recherche se base davantage sur le style graphique voulu.

LOGO FINAL



Le logo final. Il est aux couleurs d'une autruche, le nom du jeu est en haut arrondi pour dynamiser la lecture, l'autruche est simple et reconnaissable et un slogan vient intriguer et inviter les joueurs.

LES COULEURS



COULEURS SECONDAIRES

CASE PLATEAU # 82bf9c	PION # 37732f	PION # 686a6a
CASE PLATEAU # 5c8bbf	PION # 195383	PION # 673382
CASE PLATEAU # bf6c65	PION # 99191a	PION # bc7a11

LES TYPOGRAPHIES

A A

Sharktooth Heavy

abcdefghijklmnopqrstvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNQRSTVWXYZ
1234678910

A a

Rouna Bold

abcdefghijklmnopqrstvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNQRSTVWXYZ
1234678910

A a

Soleil Light

abcdefghijklmnopqrstvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNQRSTVWXYZ
1234678910

VIDÉO PRÉSENTATION



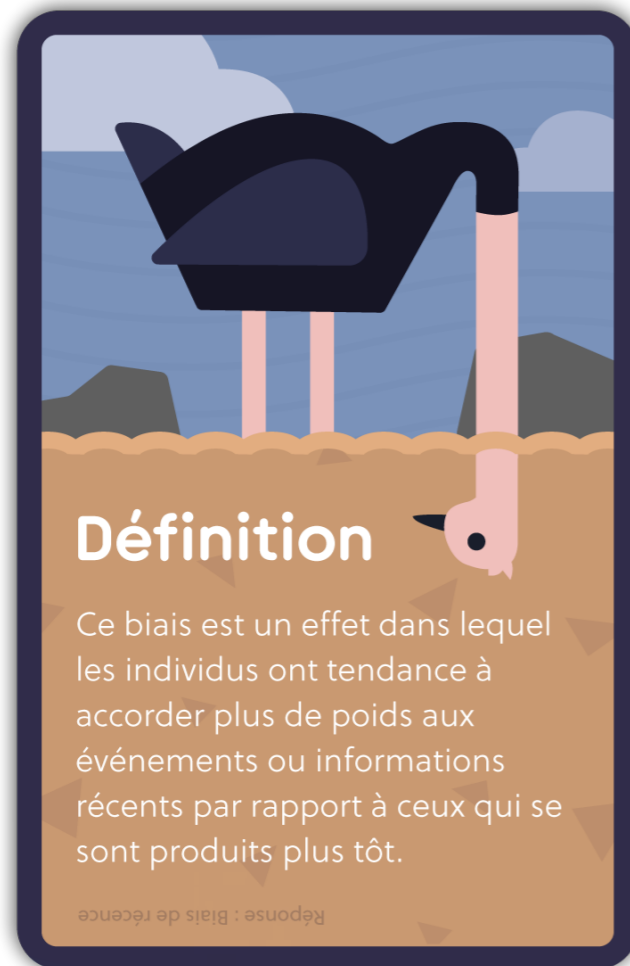
<https://www.youtube.com/watch?v=W->

JEU DE PLATEAU



cartes / plateau / pions / dé / notice

CARTES DÉFINITION



RECTO



VERSO

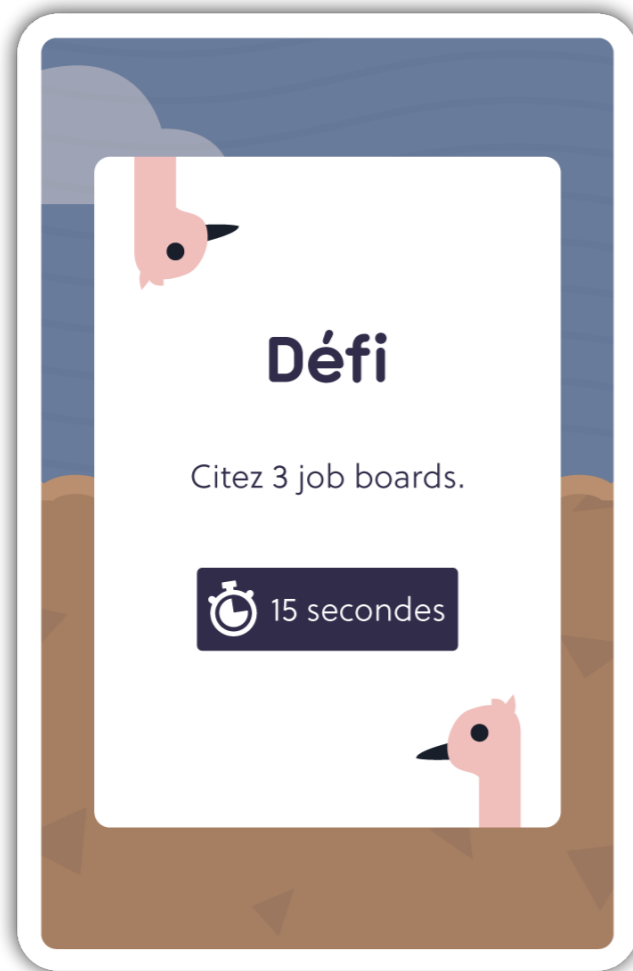
Cartes « Définition »

Type de carte de couleur sombre car ces cartes sont différentes des autres. Elles se posent sur le plateau de jeu et permettent au joueur de se débloquer. L'autruche plonge la tête dans le sable dans lequel se trouve la définition du biais.

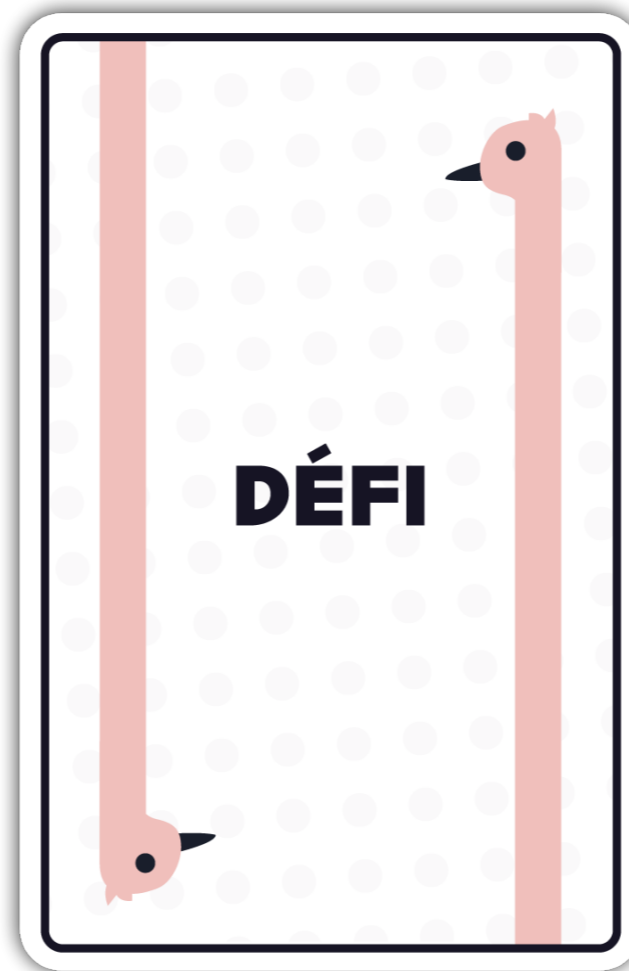
5,1 x 9,1 cm - 300 ppp
0,4 cm d'arrondi
0,5 cm de fond perdu

6 CARTES

CARTES DÉFI



RECTO



VERSO

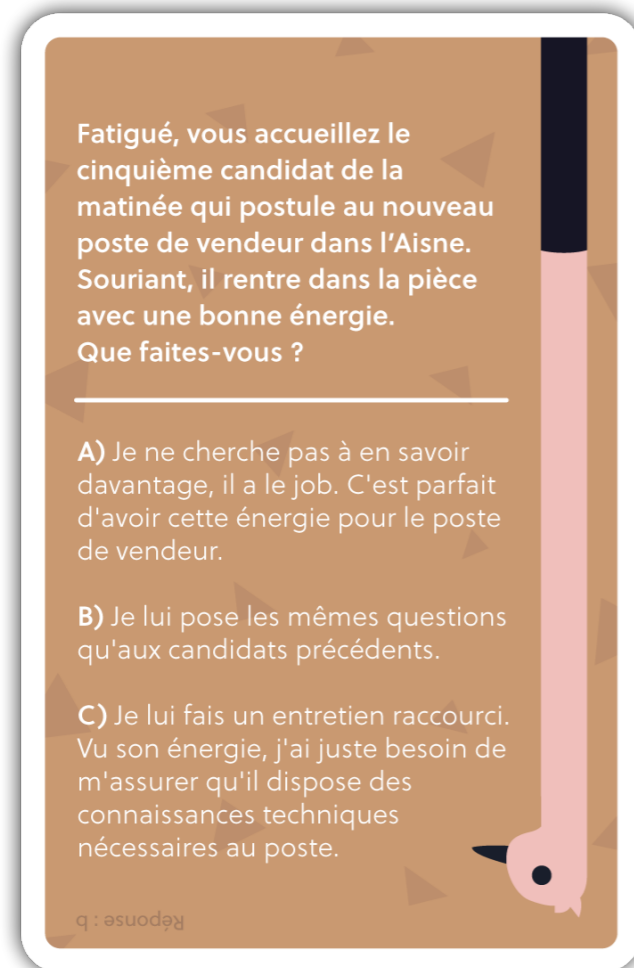
Cartes « Défi »

Les cartes « Défi » peuvent survenir à n'importe quel moment dans le jeu. Nous avons donc décidé de représenter la carte de manière neutre, avec le ciel et le sable.

5,1 x 9,1 cm - 300 ppp
0,4 cm d'arrondi
0,5 cm de fond perdu

10 CARTES

CARTES SITUATION BIAISÉE



RECTO



VERSO

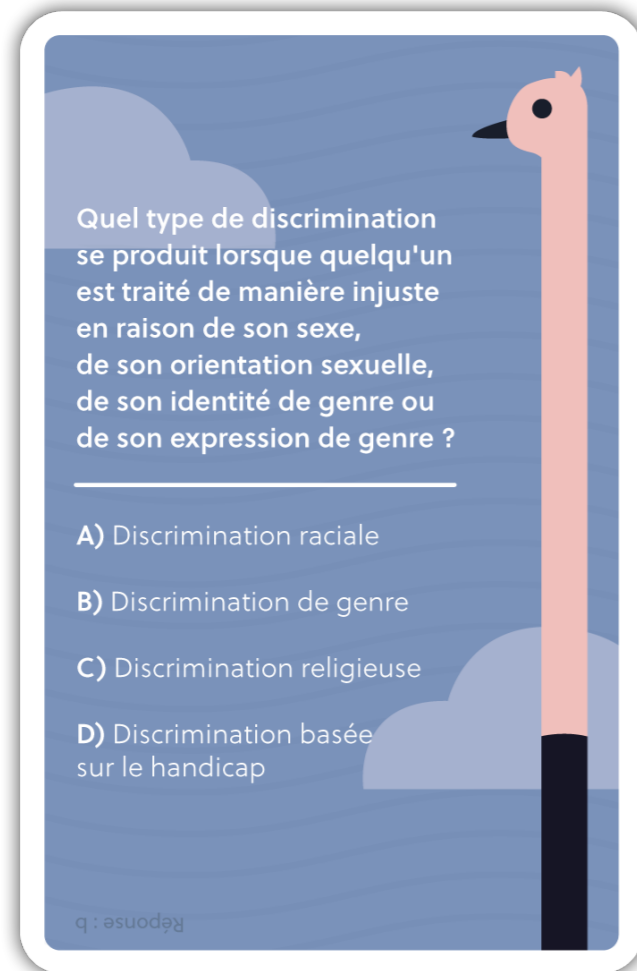
Cartes « Situation Biaisée »

Ces cartes sont piochées lors de la première phase de jeu sous terre. L'autruche a donc la tête sous le sable comme représenté sur la carte.

5,1 x 9,1 cm - 300 ppp
0,4 cm d'arrondi
0,5 cm de fond perdu

27 CARTES

CARTES CULTURE RH



RECTO



VERSO

Cartes « Culture RH »

Ces cartes sont piochées lors de la seconde phase de jeu dans le ciel. L'autruche a donc la tête qui sort du sable comme représenté sur la carte.

5,1 x 9,1 cm - 300 ppp
0,4 cm d'arrondi
0,5 cm de fond perdu

27 CARTES

CARTES MOCKUP



PLATEAU DE JEU



Plateau de jeu

Le plateau carré est divisé en 3 parties:

- La zone bleu foncé pour le placement des cartes de définitions.
- Sous le sable, les questions autour des biais cognitifs.
- Au-dessus du sable, des questions sur des thématiques RH.

Le cou de l'autruche est le parcours à suivre tout au long du jeu.

Le premier joueur qui arrive au centre du plateau est le vainqueur.

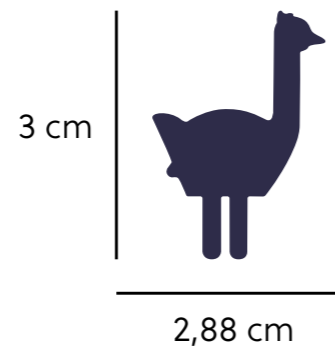
96 x 96 cm - 300 ppp
1 cases = 4 cm diam
0,5 cm de fond perdu

PLATEAU MOCKUP

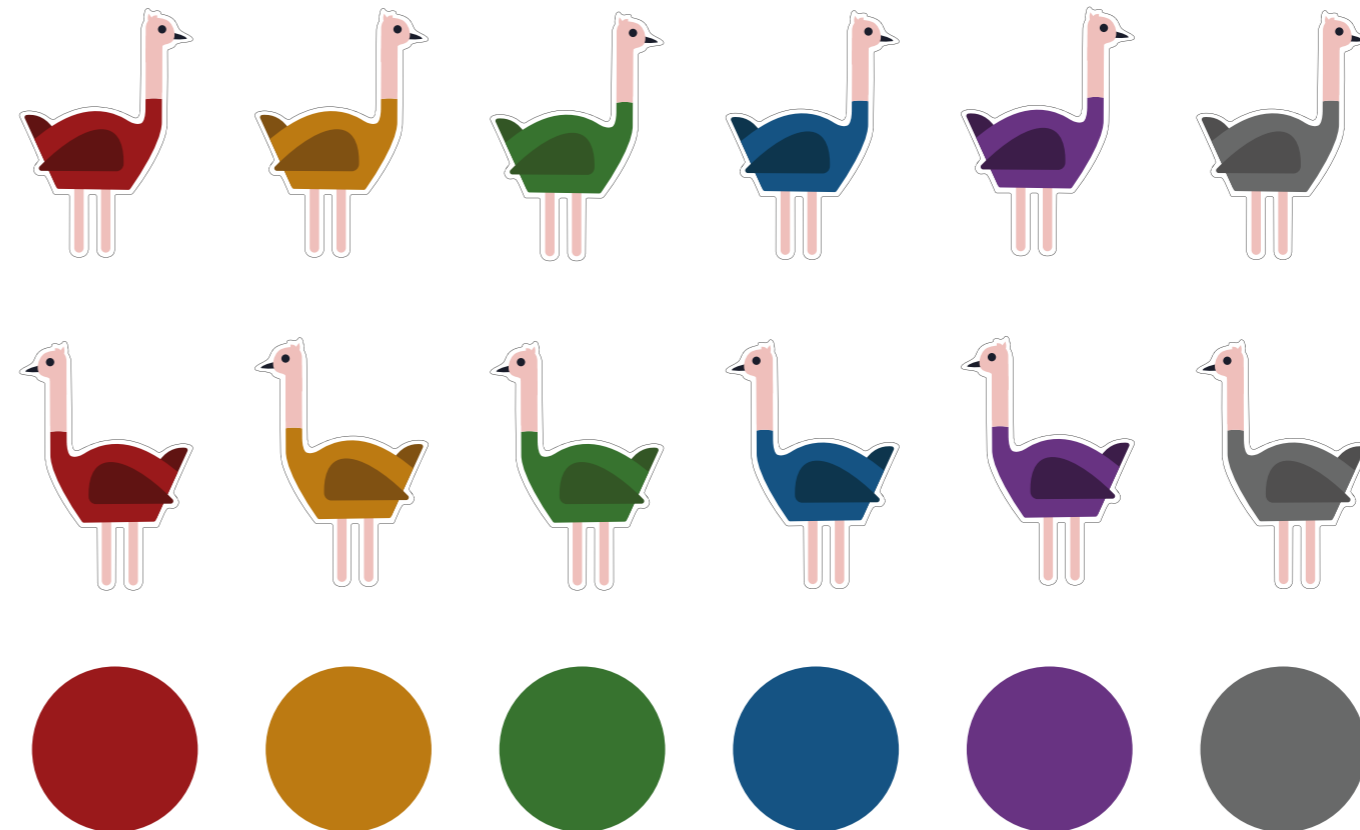
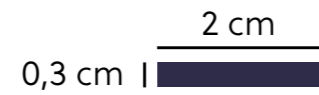


PIONS & DÉ

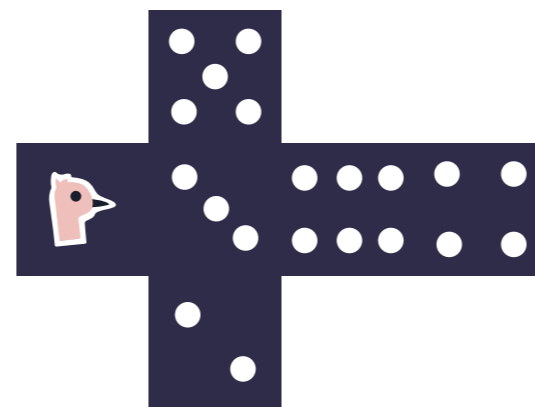
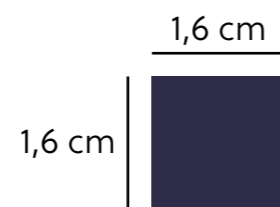
PIONS



Avec bordure blanche
Sur socle rond de couleur



DÉ



Les pions de jeu sont au nombre de 6 car il est possible de jouer au jeu jusqu'à 6 joueurs.

Plusieurs couleurs viennent les différencier du reste des couleurs du jeu pour plus facilement les distinguer sur le plateau. Les pions sont plats, de la forme de l'autruche et sur un socle.

Le dé, quant à lui, est de couleur sombre avec une tête d'autruche en guise de numéro un.

LA NOTICE



DÉMARRER LE JEU

Pour démarrer le jeu, l'ensemble des joueurs doivent **placer correctement les 6 cartes « Définition »** aux emplacements dédiés sur le plateau de jeu. Vous disposez de **5 minutes**.

Cette étape est cruciale pour fixer les bases de la théorie des biais cognitifs. Elle permet aux joueurs d'associer la bonne définition sur le bon emplacement de biais.

MÉCANIQUE DU JEU

Chaque joueur se positionne sur la case de départ **Candidature**, le plus jeune joueur commence à **lancer le dé** et **avance du nombre de case indiqué par le dé**. Tout au long du jeu, les joueurs sont amenés à répondre à des questions et à effectuer des actions.

Dans le cas où le joueur arrive sur une des cases correspondantes à « **Situation Biaisée** », « **Culture RH** » ou « **Défi** », le joueur pioche la carte du même nom que la case et répond à la question. La nature de la réponse donnée par le joueur (qu'elle soit valide ou non) n'impacte pas l'état d'avancement du pion du joueur.

L'objectif n'est pas de pénaliser les joueurs qui sont en cours d'apprentissage. Il peut être nécessaire pour les joueurs d'obtenir des réponses ou explications supplémentaires. Pour un apprentissage optimal, nous conseillons l'accompagnement du formateur tout au long du jeu.

LA PASSERELLE

À mi-chemin se trouve « **la passerelle** ». Chaque joueur sera confronté au **défi de la passerelle** afin de faire sortir la tête de l'autruche en dehors de la terre.

Cette passerelle permet au joueur de passer au centre du plateau de jeu et de confirmer au formateur que les notions de biais cognitifs sont acquises. Pour cela, **le formateur/maître du jeu doit mélanger les cartes définitions** mises en place sur le plateau au début du jeu et demander au joueur concerné de **les replacer en un seul coup** et en un temps maximum de **2 minutes**.

Si le joueur parvient à replacer les cartes définitions : il poursuit son chemin vers la suite du plateau.

Si le joueur ne parvient pas à replacer les cartes définitions : il retentera ce défi au prochain tour. Si après sa deuxième tentative, le joueur ne réussit toujours pas le défi, le formateur peut intervenir pour le corriger et lui expliquer les raisons de son échec.

Cette étape est obligatoire pour chaque joueur.

LÉGENDE DU PLATEAU

SITUATION BIAISÉE
le joueur pioche une carte Situation biaisée et répond à la question.

FORMATION
Bravo, votre employeur décide de vous faire monter en compétences ! Vous pouvez rejoindre directement la case Certificat de formation.

PROMOTION INTERNE
Félicitations, suite à votre travail acharné et votre motivation, vous êtes sujet à une promotion interne et passez directement en case 29 !

RETARD
Mince, suite à un problème de transport, le candidat que vous devez recevoir en entretien sera en retard de 15 minutes. Reculez de 2 cases.

RÉTROGRADATION
Suite à plusieurs remarques de vos managers concernant des absences répétées vous êtes rétrogradé... Vous redescendez en case 23.

LICENCIEMENT
Votre entreprise est sujette à un plan de sauvegarde de l'emploi, vous subissez un licenciement économique et repartez sur la case 33.

CERTIFICAT DE FORMATION
Si vous venez de la case Formation, félicitations ! Sinon, rien ne se passe. Profitez de ce temps de repos.

DÉBLOCAGE DU CPF
Vous souhaitez utiliser votre solde CPF, faites un 6 pour le débloquent et poursuivez votre chemin.

CULTURE RH
le joueur pioche une carte Culture RH et répond à la question.

ENTRETIEN EN BINÔME
Tout seul on va plus vite, ensemble on va plus loin ! Vous faites appel à un collègue pour vous aider à faire un entretien, vous avancez du nombre de cases précédemment indiquées par le dé.

CONTRÔLE POSITIF
Vous aviez visé juste ! Le contrôle de référence de votre candidat s'avère positif. Vous avez tout de même raison de vérifier. Cela vous permet d'avancer de 2 cases.

BILAN DE COMPÉTENCES
Vous entamez un bilan de compétences : très intéressant pour vous positionner sur le marché mais chronophage, vous êtes bloqué sur cette case pendant 2 tours.

MAUVAIS JUGEMENT
Vous êtes passé à côté d'un potentiel profil à recruter à cause de vos biais cognitifs. Repartez en case 20.

SANCTION DISCIPLINAIRE
Suite à un différent avec un collègue, vous sortez de vos gonds et l'insultez. Votre employeur vous convoque et décide d'une mise à pied disciplinaire. Tirez le dé et reculez du nombre de case indiquée.

DÉFI DE L'AUTRUCHE
Le joueur pioche une carte Défi et répond à la question.

PROPOSITION D'EMBAUCHE
Suite à plusieurs entretiens concluants, le candidat que vous avez rencontré est validé par votre DG, vous avez gagné, félicitations !



Notice au format A5 à deux volets
Explication des règles du jeu et signification des cases du plateau

NOTICE MOCKUP



PACKAGING

design de la boite de jeu

BOITE PATRON



La boîte du jeu est sobre,
Les hexagones de couleurs
viennent représenter les
différentes couches entre le
ciel et le sable. Cette forme
englobe le logo.

Les informations viennent
discrètement renseigner les
joueurs en bas du visuel.
Les côtés du couvercle
reprennent les motifs du
ciel sachant qu'il s'agit de la
partie « haute » de la boîte.

Couvercle packaging
36,9 x 26,2 x 6,2 cm

BOITE PATRON



L'arrière de la boîte reprend le visuel de la carte principale « définition ». Une phrase d'accroche explique le concept du jeu, des cartes de jeu sont présentés aux joueurs et un lien QR code amène vers la vidéo de présentation du jeu.

Les côtés de la base reprennent les motifs du sable car il s'agit cette fois de la partie « basse » de la boîte.

Base packaging
36,7 x 26 x 6 cm

PACKAGING MOCKUP



