

GAME DESIGN A BACHELOR 1

Le 10 juin 2020

Par DOURNAUX Nathan

etpa



Projet de production Bachelor 1 Game
Design, ETPA Rennes 2019-2020

TABLE DES MATIÈRES

PUBLIC CIBLE	2
INTENTIONS GRAPHIQUES	2
MOOD-BOARD	3
RECHERCHES ET PRÉPARATIONS	4
Logo et titre	4
Environnement	5
Animaux	6
VERSION FINALES	7
Logo	7
Environnement	7
Animaux	9

PUBLIC CIBLE

La problématique mise en avant par ce concept est qu'il divise le public cible en deux. Il y a premièrement la cible principale, des adolescents européennes occidentaux et le coeur de cible qui touche ceux qui porte un intérêt pour les thématiques du jeu (les animaux, la photographie, les problèmes environnementaux...)

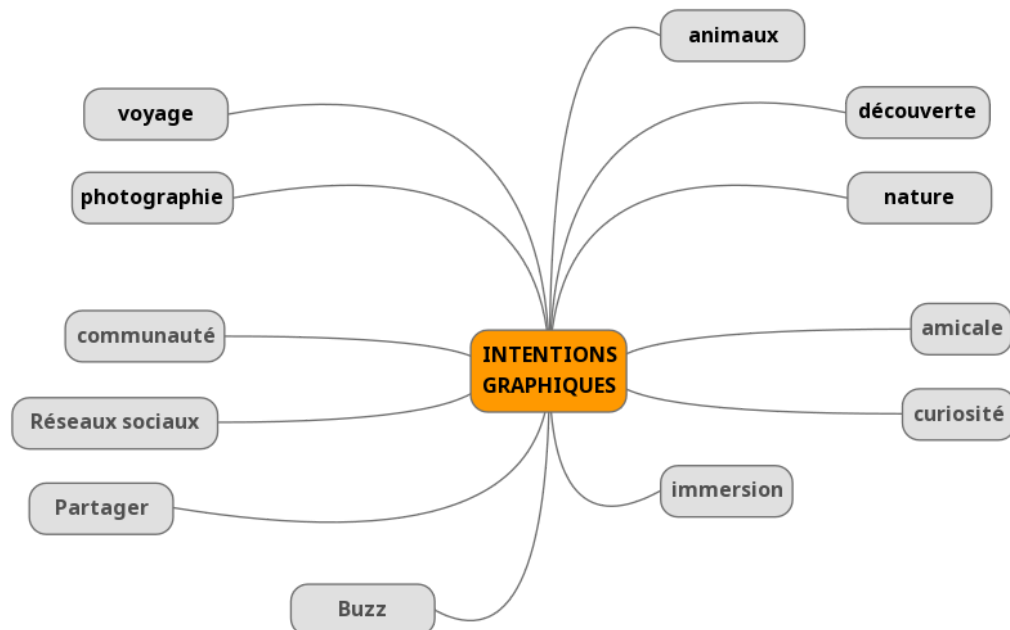
Il faut donc apporter un aspect graphique qui convient à la cible principale qui est majoritaire.

Les adolescents disposent généralement d'un grand nombre de réseaux sociaux (Instagram, Snapchat, Messenger) l'un des points fort de ces médiums est que les gens peuvent communiquer de manière imagés, à l'aide de gifs, d'emojis ou de stickers.

Ainsi pour essayer de plaire au plus grand nombre d'entre-eux, apporter un environnement graphiques communs en exploitant ces outils de communication est un solution envisageable.

INTENTIONS GRAPHIQUES

En tenant compte des contraintes de la Direction Créative et du public cible identifié, nous pouvons mettre en avant les intentions suivantes :



L'objectif de ces graphiques est comprendre et interpréter le plus efficacement les éléments du jeu.

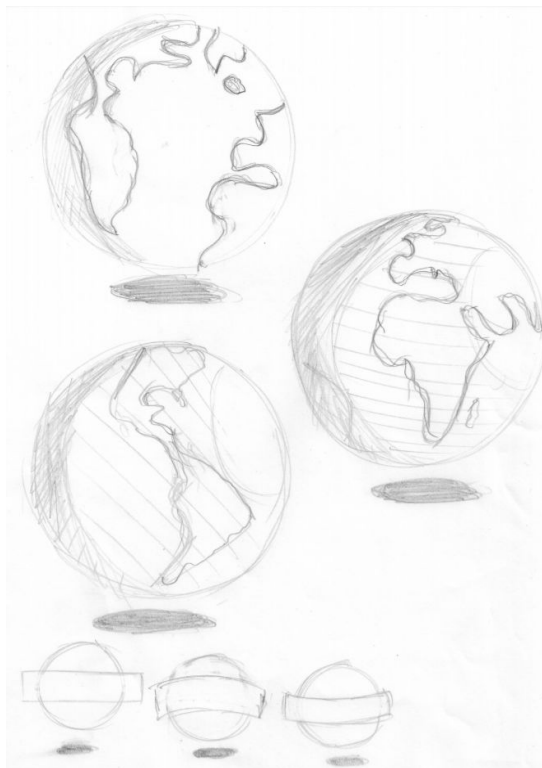
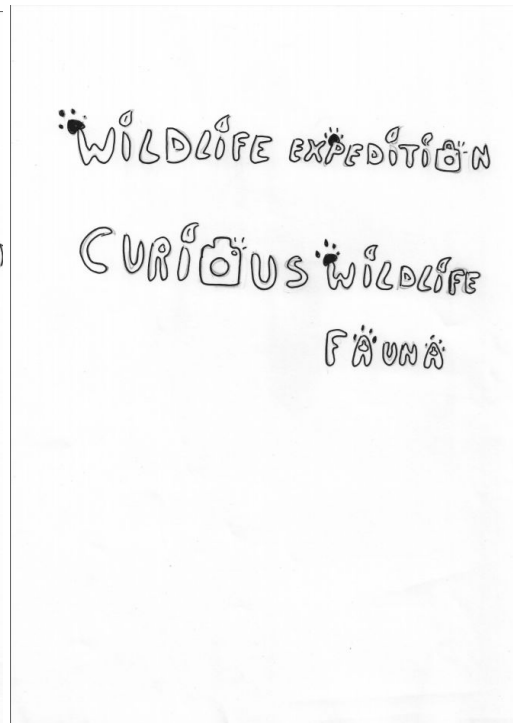
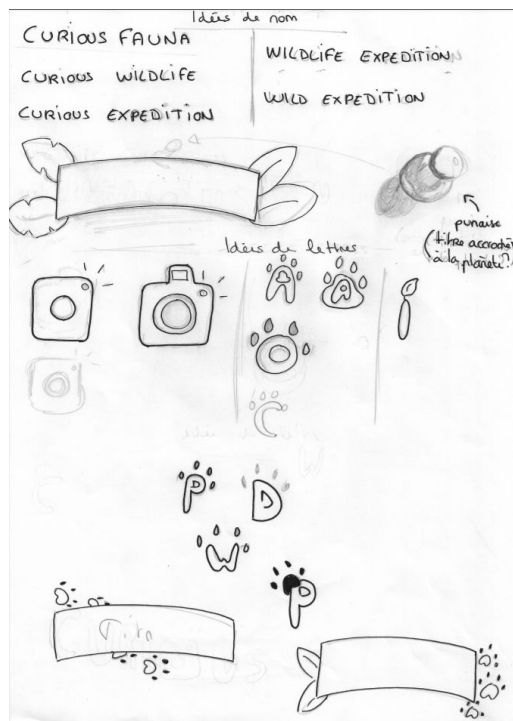
MOOD-BOARD



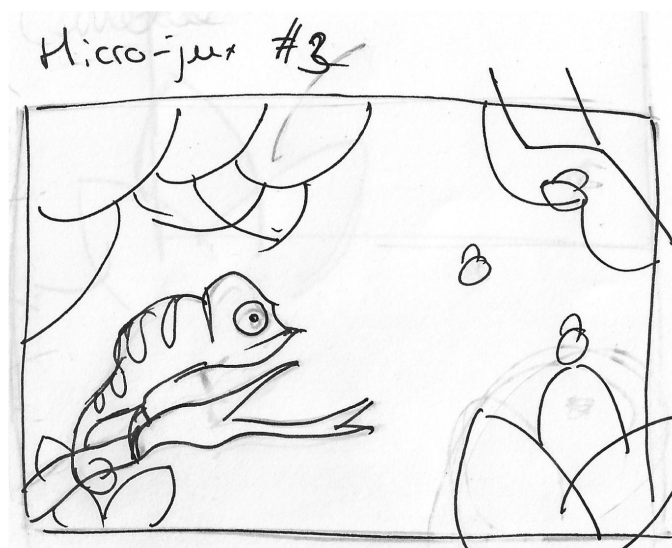
L'aspect flat design permet de représenter les éléments de manière simple et de montrer l'essentiel (comprendre et interpréter). Le contour blanc des stickers met les éléments visuels afin de focaliser l'attention du joueur (cf [Camera](#)).

RECHERCHES ET PRÉPARATIONS

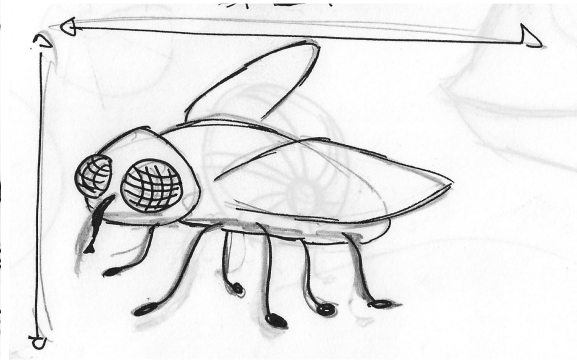
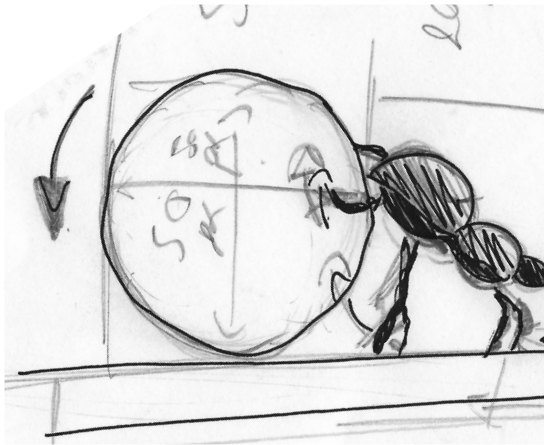
1. Logo et titre



2. Environnement



3. Animaux



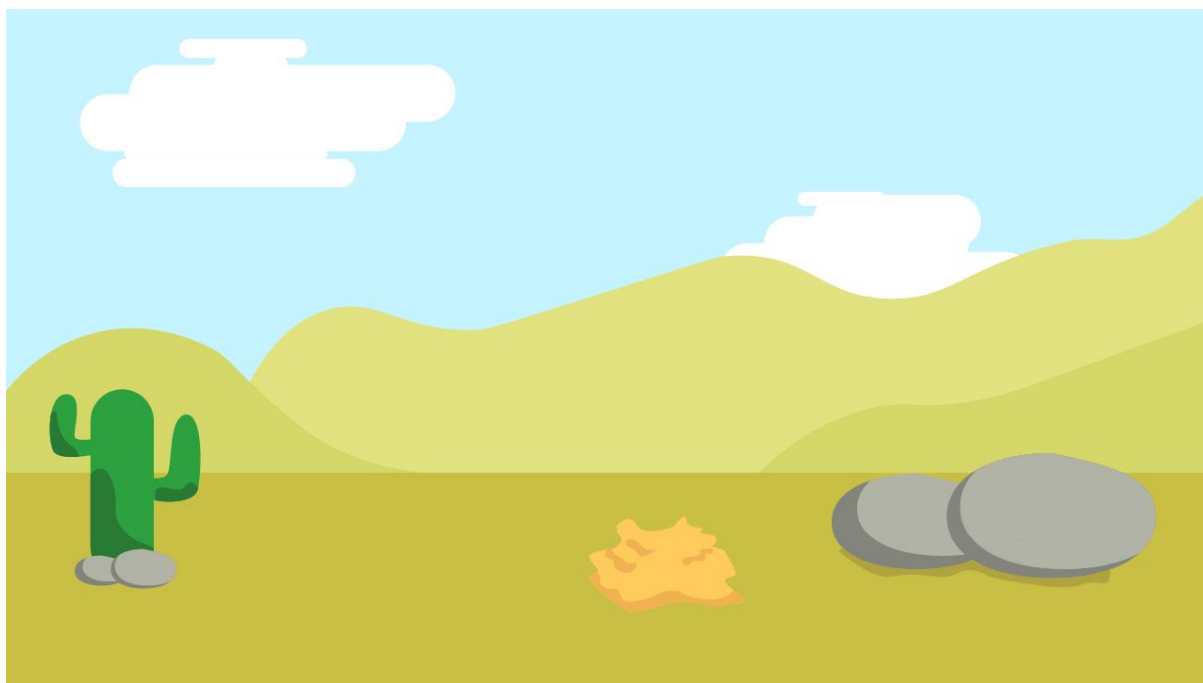
VERSION FINALES

1. Logo



2. Environnement

Micro-jeux #1



Micro-jeux #2



Micro-jeux#4



3. Animaux

