



# Monopoly

Production d'un jeu de société

- L'Atelier de peinture -  
pedagogie@ecole-89.com

*Dans ce projet, vous allez réaliser une boîte de jeu complète, des cartes, des pions, des dés ainsi qu'un plateau de jeu. Vous n'êtes pas obligé de réaliser un vrai « Monopoly », mais le type d'objets que l'on trouve dans un Monopoly doit se retrouver dans votre propre jeu. Vous réaliserez une estimation des coûts et un site à vocation commerciale.*

Lisez l'intégralité du sujet avant de commencer.

# INDEX

1 – Détails administratifs

2 – Travaux exigés

2 – 1 – Votre boîte

2 – 2 – Votre plateau

2 – 3 – Vos cartes

2 – 4 – Vos pions

2 – 5 – Vos dés

2 – 6 – Votre notice

2 – 7 – Votre système de rangement

3 – Exigences de style

4 – Les jeux proposés et le jeu libre

5 – Communiquer

6 – Tarification

7 – S'auto-produire

## 1 – Détails administratifs

Votre travail doit être envoyé via l'interface de ramassage accessible via l'activité :

Le fichier que vous devrez envoyer est un unique fichier **ZIP**.

---

Dans votre fichier ZIP devront se trouver à la racine les éléments suivants :

- Vos fichiers **PSD**, comportant votre travail, dans le format où vous les avez travaillé.
- Des fichiers **PNG** étant les rendus, **prêt pour l'impression**, de vos fichier **PSD**, si cela est pertinent.
- Un dossier **src** contenant l'ensemble des ressources graphiques **brutes** que vous avez utilisé pour composer votre travail. Si vous avez effectué des transformations sur ces ressources graphiques avant de les incorporer, vous pouvez ranger les états intermédiaires dans le dossier src également.
- Vos travaux étant destiné à l'impression, vos fichiers auront une résolution de 300DPI.
- Votre site web sera situé dans le dossier web.
- Vos études tarifaires seront situées dans le dossier costs.

## 2 – Travaux exigés

L'objectif de ce projet est la réalisation d'un jeu de société comportant un certain ensemble d'éléments dont la liste exhaustive minimale est présentée ci-dessous :

- Le jeu disposera d'une boîte adaptée à son format, permettant d'y insérer l'ensemble des éléments qui le composent.
- Le jeu doit disposer d'au moins un plateau de jeu.
- Le jeu doit disposer de cartes de jeux.
- Le jeu doit disposer de pions.
- Le jeu doit disposer de dés.
- Le jeu comportera une notice expliquant les règles du jeu.
- Le jeu disposera d'un système de rangement permettant d'être rangé et sa boîte fermée et remuée sans que les pièces du jeu soient mélangées à la réouverture.

Vous devez être à l'origine de 100 % des illustrations présentées dans votre jeu. Si vous avez employé des sources externes pour vos illustrations, vous **devez** les avoir transformées suffisamment pour y apporter votre touche et entrer dans le critère des exigences imposées dans la partie 3.

Vous êtes libre d'employer n'importe quel moyen pour la réalisation de ces illustrations : dessin, photographie, collage... Vous disposez dans vos salles de travail de **tablettes graphiques** qui peuvent vous aider si vous choisissez le dessin comme support. Vous êtes libre d'employer l'espace de l'école pour réaliser vos photographies, tant que vous restez dans les lieux où vous avez le droit de circuler.

Vous devez réaliser des gabarits et planches d'impression pour l'intégralité de vos travaux. Vous aurez peut-être, pour des raisons d'économie de papier, à réaliser le matériel pour plusieurs exemplaires du jeu sur un unique support d'impression : **pensez mise en production**, économisez ce que vous pouvez. Vous n'avez pas à fournir un ensemble permettant de créer **un** jeu mais de quoi alimenter une chaîne de fabrication. N'oubliez pas les languettes pour coller vos patrons quand c'est pertinent.

## 2 – 1 – Votre boîte

Votre jeu sera livré dans une **boîte** en carton. Votre boîte comportera tout ce qui est attendu d'un tel objet : des illustrations, le titre, les mises en gardes éventuelles, votre marque, un résumé, etc. **Cette liste n'est pas exhaustive, c'est à vous de vous renseigner afin de savoir ce qu'il convient de mettre sur cette boîte.**

Votre boîte **doit permettre de contenir votre jeu**, cela signifie que sa forme et sa taille sont directement lié à ce que vous allez faire comme produit.

Pour vous renseigner, **regardez** les jeux qui existent. Ils sont votre meilleure source d'information concernant ce qui est certainement le **minimum**. Le minimum car votre boîte aura potentiellement des éléments qui vous sont propre en plus.

La complétude des informations sur votre boîte sera évaluée, de même que la validité de ses dimensions, vis à vis d'elle-même comme vis-à-vis de son contenu. Le soin apporté à son apparence sera évalué, de même que les textes qui y figureront, autant dans le contenu que dans leur forme et leur orthographe. La qualité générale des illustrations (en terme de résolution) sera évaluée.

Le gabarit de votre boîte et vos planches d'impressions seront évalués en fonction de leur praticité et facilité à **produire**.

## 2 – 2 – Votre plateau

Votre plateau de jeu est l'élément sur lequel vos pions seront placés. Vos « pions » peuvent par ailleurs tout à fait être de simples marqueurs, il ne s'agit pas forcément d'un plateau type jeu de l'oie. Vous pouvez avoir plus d'un plateau, en fonction de vos besoins.

Votre plateau doit servir votre jeu et non pas vos besoins de packaging : n'hésitez pas à créer un plateau pliable si vous en avez besoin pour qu'il rentre dans votre boîte. N'oubliez pas qu'un plateau de jeu est souvent au centre d'une table et entouré de joueurs, il doit donc être utilisable, autant que possible, de **n'importe quel côté**.

La praticité de votre plateau sera évalué, de même que la validité de ses dimensions autant physique qu'en terme de résolution. Le soin apporté à son apparence et la manière dont il sert le jeu seront également évalués. Le gabarit

## 2 – 3 – Vos cartes

Votre jeu doit comporter des cartes. Il n'y a pas de format imposé pour ces cartes, si ce n'est qu'elles doivent comporter une illustration et une bordure. Elles peuvent être triangulaire, carrés, rectangulaires, pentagonales... vous êtes libre. Elles doivent cependant être illustrées des deux côtés. Ces cartes peuvent tout à fait être petite et servir de marqueur, par exemple, mais pour être considéré comme des cartes, elles doivent être réellement illustrés.

Vos cartes seront évalués sur leur perfection en terme de mise en plan, tant niveau planches d'impression qu'en elle-même ainsi que sur le soin apporté à leur apparence. Le texte qui pourrait s'y trouver sera évalué. La manière dont ces cartes servent le jeu sera évaluée.

## 2 – 4 – Vos pions

Votre jeu doit comporter des pions, ou des marqueurs qu'il est possible en tous cas de poser sur votre plateau ou d'emmagasiner dans le « camp » d'un joueur. Ces pions se distinguent des cartes par le fait qu'ils ne comportent pas obligatoire une illustration mais peuvent être mono-couleur, et par le fait qu'ils sont en **relief**. Cela implique que vous réalisiez au choix :

- Un patron permettant de fabriquer votre pion en papier.
- Une mise en plan avec les dimensions de votre pion sous toutes les coutures pour pouvoir le « fournir » à un fabricant.
- Que vous réalisiez une modélisation 3D de votre pion pour ensuite l'imprimer en 3D. La modélisation n'ayant pas encore été enseigné, nous ne nous y attendons cependant pas.

Le soin apporté à l'apparence de vos pions sera évalué. En fonction du choix que vous aurez fait, vos pions seront évalué différemment, sur des critères similaires à ceux des autres parties.

## 2 – 5 – Vos dés

Votre jeu doit comporter des dés. Ces dés seront réalisés en papier et montable à partir de patron. Vos dés seront illustrés.

Le soin apporté à l'apparence vos dés sera évalué. Ils peuvent être simple, mais ils doivent être bien réalisés.

## 2 – 6 – Votre notice

Votre jeu doit comporter une notice expliquant les règles de votre jeu. Votre notice doit être accessible par une personne de l'âge minimal requis pour jouer à votre jeu. Si vous réalisez un jeu pour enfant avant 6 ans, votre notice devra comporter moins de texte et plus d'illustration afin de permettre à un adulte d'expliquer les règles du jeu à l'enfant en lui montrant la notice.

Votre notice devra être au format « papillon ». C'est à dire être constitué de feuilles superposées avec une pliure au centre et une reliure faite à l'agrafeuse. Les pages devront être imprimable recto-verso.

La qualité du texte, tant dans son contenu que dans sa forme et son orthographe, ainsi que le soin apporté aux illustrations seront évalués. La qualité de votre mise en plan pour l'impression de votre notice sera également évaluée.

## 2 – 7 – Votre système de rangement

Les éléments de votre jeu doivent pouvoir être rangé dans votre boîte. Cela implique de créer un support en carton permettant de cloisonner les éléments ayant besoin d'être cloisonné et de faire une proposition de conteneur et/ou d'attaches pour empêcher les éléments de se balader dans la boîte lorsque celle-ci est remuée.

La qualité du support de rangement en tant que support de rangement sera évalué mais également son apparence : en tant que fond de boîte de jeu, il doit également être **illustré**, comme l'est la boîte. Votre proposition de conteneur et/ou d'attache sera évaluée.

### 3 – Exigence de style

L'intégralité de votre produit doit être homogène. Le style employé doit être constant dans tous ses éléments. Vous devez décider d'une charte graphique ainsi que des termes de votre jeu et vous tenir à ces choix. Votre univers graphique doit être **cohérent**. Vous pouvez utiliser un univers pop si vous le souhaitez (jeu vidéo, film, bande dessinée, romans...) ou sérieux (éducatif, politique...), vous êtes libre.

Il doit être possible à quelqu'un qui n'a pas joué de pouvoir ranger votre jeu après une partie. Vous devez faire figurer votre marque et le nom du jeu sur les éléments qui vous semblent pertinent.

La constance de votre style sera évaluée, de même que la présence de marqueurs d'identification qu'il s'agisse du jeu ou de votre marque. Cette présence ne doit pas se faire au dépend de l'esthétique générale.

Plusieurs fois il a été question de votre « marque ». Vous devez en inventer le nom et le logo. N'hésitez pas à observer les autres sociétés de ce marché avant de prendre votre décision.



## 4 – Les jeux proposés et le jeu libre

Vous devez réaliser un **véritable** jeu. Il doit être possible d'y jouer sans le connaître, après lecture de votre notice et inspection de vos éléments de jeu.

Vous **pouvez** réaliser n'importe quel jeu qui comporte une boîte, un plateau, des pions, des cartes et des dés. Vous êtes libre de modifier des jeux qui ne comporteraient pas ces éléments pour les y ajouter tant que le jeu reste cohérent.

Voici quelques exemples de jeux :

- Monopoly
- La Bonne Paie
- Cluedo
- Risc
- Antike
- Mare Nostrum
- Hero Quest

A nouveau, vous êtes libre d'inventer un jeu ou d'en faire un qui n'est pas listé. Si vous avez un doute sur le jeu que vous souhaitez faire ou inventer, n'hésitez pas à nous en **parler**.

## 5 – Communiquer

Vous réalisez un site vitrine pour votre jeu. Vous mettrez en vente (de manière fictive) votre jeu sous deux formes : une version montée et une version en kit (à monter soi-même). Vous donnerez deux tarifs, différents, que vous déciderez en fonction de vos coûts de production et dont il est question dans la partie 6.

Votre site vitrine comportera des arguments commerciaux, comme l’amusement rencontré lors d’une partie, l’imaginaire qu’il développe, la peur qu’il inspire ou l’éducation qu’il prodigue – en fonction de ce que vous **déciderez**.

Votre site vitrine comportera des photos et images non seulement du jeu lui-même mais également des photos de parties permettant de mettre en valeur votre jeu. N’hésitez pas à placer des figurants (vous-mêmes ou vos collègues) sur ces photos et à mettre en scène.

Vous **pouvez** utiliser votre site comme un complément de jeu si vous le souhaitez : par exemple en lui adjoignant des ressources utiles au jeu comme des vidéos, un glossaire, un « annuaire des monstres »... Vous êtes libre d’imaginer ce que vous voulez, c’est **bonus**.

Votre site sera évalué en fonction de son contenu commercial, de la beauté générale qu’il dégage et de sa praticité. Mène-t-il à la vente ou mène-t-il au bouton retour arrière ? La performance de votre site sera évaluée – alors choisissez bien le format de vos images.

---

Vous allez vous renseigner sur les **salons** existants concernant les jeux de société, les événements pops ou sérieux en fonction de votre thème et considérer dans vos coûts la participation à unique salon de votre choix.

## 6 – Tarification

Vous allez calculer le tarif de vente de votre jeu vendu **en kit**. Combien allez-vous le vendre ? Combien estimez vous le juste coût pour votre client ? Combien vous à-t-il coûté à produire ?

Vous allez calculer le tarif de vente de votre jeu vendu **monté**. Cette fois, il n'y a pas que le temps de téléchargement comme coût, vous avez également le matériel employé. De quel matériel avez vous besoin pour fabriquer un exemplaire de votre jeu ? De combien de consommable avez vous besoin ?

Vous devez réaliser une étude des coûts. Cette étude parlera des immobilisations (le matériel acheté, les abonnements permanents) et des coûts variables (dépendant du niveau de vente). Votre étude sera résumé dans un diagramme permettant d'indiquer votre point de rentabilité.

N'oubliez pas d'intégrer le salon auquel vous participez et le coût de votre site web.

## 7 – S'auto-produire

Vous allez **réaliser physiquement** votre jeu. Votre procédé de fabrication sera constaté lors de la soutenance de ce projet dont une partie sera consacrée à cette étape. Votre équipe constituera une chaîne de montage disposant du matériel suivant :

- Du papier d'impression
- Du papier cartonné
- De la super glue
- Une imprimante
- Un massicot
- Une plastifieuse
- Un scalpel
- Une planche à découper
- Des ciseaux
- Une agrafeuse

Vous serez évalué sur votre organisation, votre vitesse, les chutes (qui ont un impact sur les coûts). La qualité de votre produit final en tant qu'élément monté par vos soins sera également évaluée.

Vous allez également étudier les possibilités de sous-traitance permettant de remplacer votre auto-production.