

Journal Oasis & Mirage

entre réalité et illusion



Projet éditorial

Francez Matthias

Rédacteur en Chef (+Article en langue inconnue)

Quillévéré Titouan

Rédacteur en Chef (+Article sur les sports)

Savel-Lorinet Lora

Correctrice (+Tier list)

Jobit-Bernard Arwen

Maquettiste (+Avis de décès)

Roussel Mewen

Dessinateur (+Bande dessinée)

Lennon Gabriel

Dessinateur (+Tier list)

Briand Gaël

Rédacteur (+Reportage sur les transports)

Cutté Nathanaël

Rédacteur (+Portraits)

Salvador-Hoarau Stella

Rédactrice (+Pubs)

Parveau Le Saint Korentin

Rédacteur (+Critique du jeu vidéo)

Ruveron Diwezha

Rédactrice (+Article sur le Nonograms)

idée directrice & philosophie globale

L'idée Majeure de notre journal est de le faire à double sens, c'est à dire avec deux parties distinctes mais plus ou moins identique. Le journal se décomposera en 3 Parties : La Partie Oasis qui est une partie sur des articles divers et réelle, des articles classiques de journaux, ensuite il y aurait une partie pour les jeux de journaux pour transiter vers la troisième partie du journal, la Partie Mirage qui est une partie comportant des articles semblables à des illusions, c'est à dire des articles drôles et humoristique ou bien étrange voire anormal pour un journal de presse.

Une autre particularité est qu'il y aurait un sondage de fait auprès des étudiants et du personnel de l'IUT pour faire une Tier-list sur les différents articles (exemple d'un tier-list sur les transports à Lannion).

Objectifs

Le but du journal n'est pas de tromper le lecteur en lui faisant croire de fausses informations ou de partager des fake-news mais de le divertir. Les deux parties traitent plus ou moins de sujets sérieux mais le lecteur peut s'« amuser » dans sa lecture de la partie Mirage.

Rubriques et sujets abordés

Partie Oasis

- Reportage sur les transports à Lannion (+interview de Clément Porhiel),
- Article sur les sports à l'IUT,
- Portrait d'une personne (plutôt connu),
- Critique du jeu vidéo Neva par nomada studio,
- Article sur le Nonogrammes,
- Partie jeux de journal classique.

Partie Mirage

- Partie jeux impossible ou incompréhensible,
- Pubs,
- Avis de décès,
- Portrait anonyme d'un personnage de l'IUT ou de connue,
- Bande Dessinée sur le thème de la semaine (+interview du producteur et des acteurs),
- Article en langue inconnue sur la quatrième dimension.

identité visuelle

Un des éléments clés de notre journal c'est qu'il sera symétrique à double sens, c'est à dire que dans un sens il y aura la partie Oasis (réalité) du journal et de l'autre il y aura la partie Mirage (illusion), les faces du journal seront à l'envers comme la bande dessinée *Germans*.

Le lecteur pourrait commencer la partie qu'il veut en retournant le journal et la fin d'une partie se retrouvera au milieu du journal.